

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



БОЕВОЙ ТОМ ХАОСА

РАБЫ ТЬМЫ



Есть боги истинные, а есть ложные.

Как предатель Зигмар. Как вор Нагаш.

Мы знаем их секрет, ибо мы те, кто говорит с истинными владыками сущего. Мы знаем, что внутри этих выскочек кроется смертное существо, что все они изменились телом, но не духом. Им, как и прежде, свойственны слабости и недостатки смертных, и потому они недостойны. Они лишь берут у своих последователей, но не дают ничего взамен. Они вовсе не боги.

Но что наши владыки и покровители? В их руках настоящая власть. Сила, которой они одаривают всякого, кто почтил их. Сила, которую можно узреть и почувствовать; она меняет тело, укрепляет разум, возвышает верных и отсеивает слабых. Да, их дары причудливы, их благословения выглядят как проклятье в глазах изнеженных жителей городов. Но это лишь потому, что они сбились с пути. Мы не можем даже надеяться понять истинных богов, но можем отблагодарить их за дозволение прикоснуться к толике их мощи.

Ты всё ещё в сомнениях? Взгляни вокруг! Ты видишь монстров, зверей и безумцев, но мы зрим истину. Разве мы трусы, прячущиеся за высокими стенами? Разве мы погрязли в тщетных трудах? Нет. Мы гордые воины, хозяева владений, что божества перекроили по собственной воле.

И эти земли принадлежат нам. О, мы заключили сделку с дьяволом, чтобы доказать это. Мы ступили на тёмный путь, чтобы выжить. Разве был у нас иной выбор, когда все те, кого мы некогда звали братьями, бежали в свои райские кущи? Что бы выбрал ты на нашем месте? Ты либо умрёшь, либо обретёшь новую жизнь, как это сделали мы. Найдёшь новую истину.

Трусы вернулись, голодные до того, что оставили за спиной. Они вторглись в наши земли, желая утвердить здесь своё видение мира и вновь воздвигнуть статуи для своих жалких, слабых богов.

Что же, пускай приходят. Мы убьём их всех.

СОДЕРЖАНИЕ

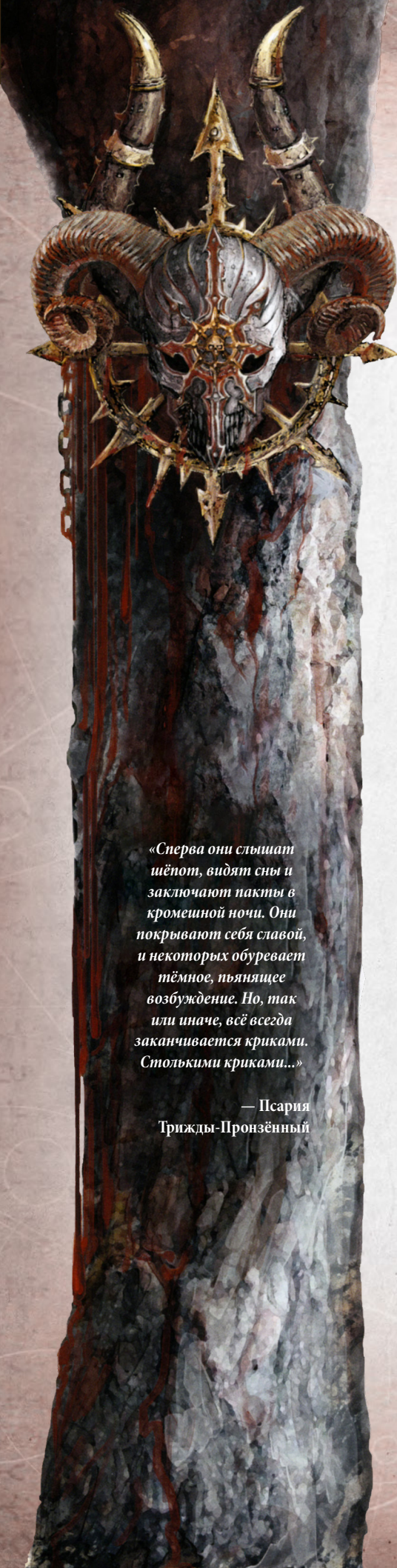
МАРШ УЖАСАЮЩИХ ОРД.....	4
ПУТЬ ПОМРАЧЁННЫЙ	8
ТЁМНЫЙ ПАНТЕОН.....	10
ПОБЕДЫ ВСЕИЗБРАННОГО	12
НОВАЯ СМУТА.....	14
ВЛАДЕНИЯ В РУИНАХ.....	16
В ГОРНИЛЕ ИСТОРИИ.....	18
ЛЕТОПИСЬ ПОГИБЕЛИ	20
ОРДА ВО ВСЕОРУЖИИ	24
ПРОКЛЯТЫЕ ЛЕГИОНЫ.....	26
Архаон Всеизбранный	28
Бе'лакор, Тёмный Господин.....	30
Чемпионы племён Хаоса.....	32
Магистры тёмных искусств	34
Зло, в железо облачённое.....	36
Огроиды вступают в войну.....	38
Пропавшие и проклятые	40
Ватаги Восьмиконечья.....	42

Перевод и вёрстка: Warhammer Age of Sigmar — Чертог Просвещения

Версия Правки от: 13.09.2024

Силы Хаоса присвоили владения себе, сомнений быть просто не может. Земли обернулись преисподними, а их хозяева стали худшими из тиранов. Они кичатся своей властью, мнят себя гордыми королями войны, но в сущности остаются такими же слугами — не более чем рабами Тёмных богов, коих они почитают.





МАРШ УЖАСАЮЩИХ ОРД

Тёмные боги реальны — такова суровая правда о Хаосе. Приспешники Губительных Сил маршируют под взором божественных покровителей и вершат резню во славу их, стяжая многочисленные награды. С такой силой за плечами они по-настоящему неустойчивы.

Рабов Тьмы — легион, их численность велика, а их армии вездесущи, и если уж владения кому-то принадлежат, то только им. Сотни тысяч племён и народов, — в корне непохожих друг на друга, но преимущественно человеческих, — возносят молитвы богам Хаоса. Их воинственная натура суть необходимость. День за днём они сражаются за выживание и, не в последнюю очередь, за утверждение своего превосходства. Гордые и свирепые, они отправляются на бой в регалиях своих жестоких культур: от мехов и грубых шкур до полного арсенала тяжёлых доспехов. И в искусстве войны им нет равных.

Рогатый шлем воина Хаоса узнают везде. Он вселяет ужас в каждого, будь то сторонники Пантеона Порядка, Тёмных богов или же одного из многочисленных воплощений Горкаморки, почитаемого зеленокожими и им подобными. Они истинные хозяева пустошей, которыми стали Владения Смертных, однако вместе с тем они не более, чем хрупкие марионетки...

СЛЕДУЯ ТЁМНОЙ ТРОПОЙ

Каждый последователь Хаоса занимает одну из ступеней иерархической лестницы, известной как Путь к Славе. В их представлении это настоящее путешествие к величию и власти, и каждая победа, каждое магическое открытие — то же, что очередной шаг к безграничной силе. В действительности же это нисхождение до безумия, мутации и смерти. От юнца, совершившего первое убийство, до старого

чемпиона, навлекшего на себя вечное проклятие в попытке удержать высокое положение — все они рабы Тёмных богов.

Но кое-что всё же неоспоримо: следующего по этой извилистой дорожке ждут великие награды. Величайшие из восходящих по Пути зовутся чемпионами Хаоса. Они не просто предводители, но настоящие герои родных племён, раз за разом доказывающие своё превосходство в схватках, бойцы, вобравшие кошмарную сверхъестественную силу и снискавшие такое могущество, что сам Зигмар дрогнул перед ними и в попытке сдержать их натиск сотворил новую породу воинов. По команде этих тиранов города сгорают дотла, а от королевств остаются одни руины, горы черепов вздымаются над землёй, а выпотрошенные тела усеивают дороги всех владений, кроме Азира. Не существует деяния, сколь угодно гнусного или мерзкого, на которое не были бы способны эти падшие души в погоне за славой.

Бесчисленные силы собираются под великой восьмиконечной звездой Хаоса, формируя столь разношёрстные воинства, что предсказать их действия становится совершенно невозможным. Наиболее распространённые среди них — крепкие варвары-убийцы и представители народов, выживающих в пустошах; лидеры каждого такого племени, каждого культа и убеждения вечно борются друг с другом за превосходство в глазах богов. Другая великая армия — это закованные в доспехи воины Архаона, Трёхглазого Короля,

«Сперва они слышат шёпот, видят сны и заключают пакты в кромешной ночи. Они покрывают себя славой, и некоторых обуревают тёмное, пьянящее возбуждение. Но, так или иначе, всё всегда заканчивается криками. Столькими криками...»

— Псария
Трижды-Пронзённый

снискавшего благосклонность всех четырёх богов Хаоса.

Вместе с тем под знамёнами Губительных Сил собираются и куда более чудные войска. Среди них есть колдуны, способные манипулировать энергиями Хаоса с той же лёгкостью, с которой обычный человек принимается петь — однако при условии, что сопутствующие жертвоприношения будут совершены.

Громадные орды всадников формируются из избранной элиты Архаона — Вараньей Гвардии, — а также племён конников и закованных в броню рыцарей, сотрясающих землю своей тяжёлой поступью. В тени скрывается Легион Первого Князя, преклоняющийся перед извечным соперником

Всеизбранного — демоном Бе'лакором. Ну а самое таинственное явление — это чудовищные орды демонических князей, искажающих реальность одним своим присутствием, отчего со временем даже земля начинает корчиться в агонии.

На смену пятисотлетней эре притеснений, известной как Эпоха Хаоса, пришла Буря Зигмара, открывшая новую главу в истории. Но в большинстве своём Владения Смертных — это по-прежнему вотчина Хаоса. Одного взгляда на изничтоженную, искажённую землю достаточно, чтобы понять, сколь глубоко просочилась пагуба. Естественный порядок вещей превратился в туманное воспоминание.

В эти дьявольские угоды вновь и вновь отправляются жители городов Зигмара, жрецы и вожди наполняют их умы ложью — якобы земли эти можно освободить и привести к порядку, а гармонию, царившую в Эпоху Мифа, вернуть во владения. Рабы Тьмы презирают их за это, и ненависть их далеко не беспочвенна, ведь от Хаоса никуда не сбежишь. Всюду, где правят эти тираны, всюду, где гармония и логика порядка подменяются анархией, сама реальность истончается, а ветер доносит хохот злых демонов. Таково наследие Тёмных богов, оставленное Владениям Смертных в попытке завоевать их. И хотя они ещё не добились абсолютной победы, тень их велика, ибо со временем всё обратится в Хаос.



ВЛАДЕНИЯ ПРИНАДЛЕЖАТ ТЁМНЫМ БОГАМ, И ТОЛЬКО ИМ ОДНИМ



«В летописях Азира их называют Приспешниками Тёмных богов, Теми-кто-остался-позади, Воителями Хаоса. Для кого-то они презренные отступники, а то, как быстро они приняли власть, взимающую страшную цену, — постыдная моральная беспринципность. Другие жалеют их, ведь, скорее всего, у них просто не осталось иного выбора, когда великая битва за владения была проиграна. Но для самих убийц наши чувства не имеют никакого значения. Всех нас они изрубят на куски, а после пиришества предложат эти останки своим отвратительным богам, посмеиваясь над тем, как кровь наша струится по ладоням».

— Нин Терезия, дева-провидица Церкви Унберогена



ПУТЬ ПОМРАЧЁННЫЙ

Рано или поздно каждая душа, живущая под властью Хаоса, ступает на Путь к Славе. Некоторые достигают пьянящих высот и почивают на кошмарных лаврах, руководя армиями и покоряя государства, но большинство неизбежно гибнет или, что ещё хуже, стяжает слишком уж много даров...

Племена Хаоса не служат ни Пантеону Порядка, ни вознесённым божествам из Мира-что-Был, вместо этого они почитают гораздо более древние и таинственные силы. Меж богами старыми и новыми лежит громадная пропасть, и сторонники Тёмного Пантеона, вероятно, правы в своём выборе.

Коли говорить начистоту, вознесённые боги из Мира-до-Начала-Времён далеко не настоящие божества, как Кхорн, Нургл, Тзинч, Слаанеш или тот же Горкаморка. Последних называют «стихийными»; они не обладают постоянной физической формой и вынуждены проявлять свою мощь в материальном мире через демонов и аватаров. Стихийные боги истинны, бессмертны и времени неподвластны, их присутствие ощущается во всех владениях разом и даже в других реальностях, ведь физические законы не стесняют их силы. Боги Хаоса — пожалуй, древнейшие и самые могущественные из них, ибо по образу и подобию их существуют целые просторы адских земель, именуемых Царством Хаоса.

Племена Хаоса убеждены, что Зигмар и ему подобные меркнут в сравнении с Губительными Силами, ведь все они — вознесённые смертные, овладевшие магией и теперь претендующие на некое подобие ограниченной божественности. Но что самое главное, презрение к новым божествам не лишено оснований: в Эпоху Хаоса, когда истинные боги предъявили свои права на Владения Смертных, Зигмар был посрамлён — и вовсе

не старшими «собратьями», а смертным мужем, Архаоном Всеизбранным, коего сторонники Хаоса почитают превыше всех прочих.

Так называемый Бог-Король не только потерпел поражение от смертного врага, но немногим позже миновал Врата Азира и укрылся в безопасном месте; так, в глазах многих, кто был ему верен, он стал вероломным предателем. Он повёл себя как слабак, чего статус и могущество бога не могли исправить. Хуже того — отступив, Зигмар оставил тех людей, которые когда-то шли за ним по пятам и внимали его учению. Какой такой отец бросит собственных детей на произвол судьбы, когда час их труден и тёмнен?

БОЖЕСТВЕННАЯ НАГРАДА

Их вера в Зигмара была разрушена навсегда, а их преданность стала пищей совсем других богов. Эти сущности были щедры на сверхъестественные дары, и перемены, которые постигали их избранных, убеждали всех колеблющихся: Хаос силён как ничто. Всяк, кто присягал богам и хранил им верность, кто приносил настоящие жертвы и вершил злодеяния во имя владык своих, получал щедрые награды — пускай и не всегда в том виде, в котором рассчитывал.





Некоторые даже обретали бессмертие и перерождались в князей демонов, что со временем определило Путь к Славе.

На каждую семью, выстоявшую в борьбе с Губительными Силами, не подавшуюся Хаосу и пополнившую ряды Обрётённых Зигмара, приходилась сотня других, избравших тёмную тропу и кошмарное бытие в противовес почти что неизбежной смерти. Некоторые из них дали жизнь новому поколению, которое, в свою очередь, породило ещё больше почитателей Хаоса и так далее, пока вера в Тёмных богов не стала вполне обычным инструментом на пути выживания. Минуту пять сотен лет, и на злодеяниях уроженцев владений не осталось позорного клейма; теперь есть только боги, которые поступают как заблагорассудится.

Путь к Славе лежит чрез океаны крови, и проливают её не только те чемпионы, которым суждено умереть в конце этого странствия. Даже поборники благородных целей, прибегнувшие к силе Хаоса, рано или поздно становятся игрушками богов, ибо осквернение чистейших помыслов заложено в природу Хаоса. Его поклонники идут вечной тропой, в конце которой их ждёт либо смерть, либо бытие в форме извращённого отголоска божественной воли — и, как следствие, полная потеря себя. Главная цена на Пути к Славе — это душа, и потому любой, кто несёт клеймо Хаоса, — Раб Тьмы, для которого не осталось надежды.

Путь к благосклонности Тёмных богов, как правило, лежит через бойню; жизни, возложенные на алтарь битвы, подобны нектару для божеств раздора, и сколь бы непохожими они ни были, вся Четвёрка поощряет убийство разумных существ во имя своё. Горести, трагедии, личные жертвы — всё это по душе богам Хаоса. Верно говорят, что покровители лучших чемпионов всегда наблюдают за ними, но не как благосклонные старцы, а словно жадные до зрелищ зрители, упивающиеся жестокостью кровавых состязаний на гладиаторской арене.

Подавляющее большинство тех, кто ступает на тёмный путь, сгинет в безвестности, их тела сгниют на обочине и станут всего лишь пищей для падальщиков. Некоторые, однако, прорубают дорогу к вершине и становятся чемпионами или лордами Хаоса; в родном владении — а то и за его пределами — о них слагают жуткие легенды, их имена пробуждают страх в сердцах врагов. Те, кто угрождает покровителю, стяжают необычные дары: от лишней конечности, костяной короны на голове, ореола живого огня и воротника из пальцев, выросшего вокруг шеи, до хлыстовидного языка, разверстой пасти, где совсем ей не место, тени, изрекающей пророчества в свете новой луны, бронированного панциря как у ракообразного или чудного гомункула, забирающегося в рот избранника с наступлением ночи, — и на том перечень проявлений Хаоса совсем не кончается. Если же восходящий соберёт слишком много даров, тело его взбунтуется и обернётся кошмарным комком опухолей и конечностей, известным как отродье Хаоса. Такова уж благодарность беспечных богов. Искать их благосклонности — значит идти на серьёзный риск.

ТЁМНЫЙ ПАНТЕОН

Боги Хаоса — это стихийные существа, которые были всегда и которых не было вовсе. В познании их невообразимой природы люди — всё равно что муравьи, неспособные объять масштабы Эфирной Пустоты, и единственный способ заручиться их благосклонностью — обратиться к аллегориям и мифам. Но чего у них точно не отнять, так это щедрости...

КХОРН

Во Владениях Смертных Кхорна знают как Кровавого бога. Он есть олицетворение войны, ярости, кровопролития и беспорядочных убийств. Его вероучение — самое жестокое, самое зверское из возможных; не зря говорят, что Кхорну безразлично, откуда течёт кровь, лишь бы поток не кончался. Будучи стихийной силой, столь же древней, как и само «убийство», он повелевает множеством сторонников: от пещерных дикарей до искусных дуэлянтов и серийных убийц, одержимых кровопролитием. Племена Хаоса, из которых состоит большинство его приверженцев, воздают ему почести в тысяче разных аспектов. Моряки с побережья Бивней поклоняются ему как Кровавому Кракену, а воительницы Одренна именуют его Красной Гончей и изображают в виде огромного механического пса, чьи клыки рвут время в клочья и сочатся кровью. Для одних он — Архар, Первый Предатель, для других — Медная Белладонна, для третьих — Кхарнет, Отец Топора. Но Кхорну нет дела до этих особенностей, пока в воздухе витает запах крови. А если кровь проливают друзья и возлюбленные, принесённые в жертву бессмысленной бойни, — тем только лучше.



ТЗИНЧ

Надежда на лучший день, жажда учиться и развиваться, злостное желание увидеть врагов на коленях — всё это питает силу Тзинча. Он — Изменяющий Пути, Властелин Потока и Девятиречный Смотритель; в безжалостном, безгранично амбициозном обществе хаоситских племён он действительно желанный покровитель, ибо вознаграждает всякого, кто творит смятение. Любимое занятие Тзинча — нарушать статус-кво, дабы на месте его воцарялась непредсказуемая, закипающая анархия. Заседая в Царстве Хаоса, этот божественный кукловод плетёт паутину из нитей смертных жизней. Его планы столь многогранны, что пересекаются и даже противоречат друг другу, но Изменяющего это ничуть не беспокоит; главное — это перемены, ибо чудесное безумие, к которому они ведут, завораживает этого бога Хаоса. Магия — сильнейший источник перемен в мироздании, поэтому большинство чемпионов Тзинча обладают мистическими способностями — видят ближайшее будущее, к примеру, что позволяет увернуться от стрелы, заклинания или удара занесённого клинка. Некоторые избранники хранят такое количество даров Тзинча, что по собственной прихоти меняют саму реальность.



НУРГЛ

Нургл — повелитель болезней и энтропии, патриархальная фигура, которую многочисленные поклонники зовут папашей Нурглом, Отцом Поветрий или просто Дедушкой. Отчаяние — его главная сила, но несмотря на это Владыку Распада часто изображают весёлым, общительным и даже любящим богом, который безгранично привязан к своим демоническим отпрыскам и с хохотом прощает всех тех, кто сошёл с пути гниения и разложения, уготованных всему мирозданию. Он не стремится ввести в заблуждение и ожидает лишь принятия от сторонников: тому, кто пал от чумы, достаточно оставить все попытки бороться с ней, помочь в её распространении и тем самым обрести новую, безболезненную жизнь в объятиях Нургла, даже если недуг его станет вдвое тяжелее. Такие воины не боятся ни жалящей боли, ни забвения смерти, ибо в конце они неизбежно сгниют, чтобы дать новую жизнь тысяче крошечных извивающихся существ. Ватаги, воздающие хвалу своему богу, стяжают всевозможные благословения, их раздутые тела наполняются гноем и едкой желчью, и любого, кто коснётся их, ждёт мучительная гибель.



СЛААНЕШ

Те, кто ступает на Путь к Славе, всегда преследуют собственную выгоду, и некоторые неизбежно становятся жертвами опасной, затмевающей рассудок мономании. С одной стороны, Слаанеш — это покровитель самых изящных и прекрасных сторон жизни, с другой — бог всех тех, кто упивается излишествами. Любая одержимость и привязанность — пища для обоюпого божества и его скалящих пасти демонов. Чрезмерность влечёт порок, а порок хранит в себе великую силу, ибо когда чемпион забывает о всякой морали, его ждут поистине впечатляющие пьедесталы тирании. Аспектов у Слаанеша множество, ведь Тёмный Князь с огромным удовольствием меняет облики и формы. Его личины часто пребывают в оковах, что, вероятно, служит отражением его ловушки в Уль-Гише, устроенной альвийскими богами. В Гиране ему поклоняются как Лоэшу Змею, который по слухам пригвождён к океанскому дну моря Стихийных Истин, а для Грезящих кланов Хиша он — Король-Королева Запретных Тайн, существо, способное говорить только через самые изящные зеркала. Несмотря на ослабившее его заточение, Слаанеш делится могуществом со своими подданными, ведь в конечном счёте все эмоции, влечения и желания, доведённые до крайности, — это его стезя, даже те, что испытывают его божественные соперники...



ПОБЕДЫ ВСЕИЗБРАННОГО

Архаон, известный как Трёхглазый Король, покорил многие миры и поставил на колени семь владений из восьми. При всём при этом он остаётся смертным, ибо отказался от последнего дара на Пути к Славе и отверг демоничество. В этом зерне его человечности кроется как великая сила, так и отвратительная слабость.

Боги Хаоса не могут вступить во владения и потому действуют через доверенных слуг — как правило, демонического происхождения. Однако демон — всего лишь частичка бога, аватар его родительского сознания, и он никогда не сможет достичь тех высот провидения, которые способны удивить и восхитить божественного покровителя. Вспыльчивые умы смертных, напротив, наделены безграничным воображением и отчаянными амбициями, столь желанными Тёмным богам. Но что самое главное, именно под знамёнами смертных, не приемлющих покровительства какого-то одного божества, войска Губительных Сил объединяются в единую кошмарную силу.

По этим и по многим другим причинам вся Четвёрка полагается на Архаона как на главного агента, орудующего в материальном мире. На протяжении шести долгих веков он творил злодеяния во владениях, чтобы — как полагают многие — сломить их, разрушить и предать энергии Хаоса. Такова его главная цель, однако в череде нескончаемых планов и жестоком властолюбии кроется нечто ещё. Истина, о которой ведают лишь Архаон да его ближайшие советники: Всеизбранный стремится низложить самих богов и подчинить их своей неукротимой воле.

Во времена до появления владений Архаон был верующим человеком, который отвернулся от света и всему миру явил свою твёрдую решимость. Меж Архаоном и Зигмаром пылает древняя вражда, ведь бесчисленные миллионы людей Бога-Короля сгинули под пятою Всеизбранного — как во владениях,

так и в Мире-до-Начала-Времён. Однако в сердцах их зреет куда более глубокая ненависть. Никто из смертных не знает о том, но давным-давно Архаон был храмовником зигмаритской веры. В поисках мистических знаний он проводил много свободного времени за чтением старинных томов и в результате наткнулся на труды пророка Некродомо. В одном из томов говорилось об истинной природе Зигмара как божества — о природе всех богов, в сущности, — и именно эта тайна наставила его на вечный путь разрушения.



Учинив кровавое побоище, поглотившее всё, что было ему дорого, Архаон поклялся отомстить лжебогу Зигмару. С того дня он и нескольких часов не провёл в бездействии; летопись его деяний могла бы занять все страницы в анналах Великой библиотеки Тор Лимина. Но сперва он поднялся над рядами простых поклонников Хаоса, отыскав несколько артефактов, которые значительно укрепили его право на титул Всеизбранного.

С тех пор Архаон никогда не расстанется с шестью реликвиями,

возвеличившими его в Мире-что-Был. Они стали единым целым, и даже если бы Всеизбранный захотел избавиться от них, у него это вряд ли бы получилось. Первым делом он получил восьмеричную метку, выжженную на лбу в виде сгига живого пламени. Покрывает это порочное клеймо не только непробиваемая Броня Моркара (прошлого Всеизбранного, которого одолел сам Зигмар Унбероген), но и Корона Превосходства, подчиняющая посторонних тёмной воле Архаона. В центре шлема Архаона горит Око Шириана — драгоценная сфера, извлечённая из брюха трёхголового змия и наделяющая не только сверхъестественным предвидением, но и способностью проецировать свой образ на бесконечные расстояния. В правой руке он держит Убийцу Королей — разумный демонический клинок, найденный в сокровищнице легендарного отца дракоогоров, Краканрока Чёрного. Этот громадный меч унёс жизни сотен монархов и немыслимых тысяч простых смертных. Однако более всего Архаон ценит зверя Доргара, Коня Апокалипсиса; сей гигантский оборотень обладает такой свирепостью, что смог не только одолеть трёх самых грозных высших демонов Хаоса, посланных убить его, но и вобрать их силу, перенеся черты их внешнего облика.

Титанический демон-зверь несёт Архаона, куда тот пожелает, и за несколько веков земли владений покрылись многочисленными шрамами от его вторжений. На вершине горы Кронус Архаон и его Варанья Гвардия перебили всех Молоторуких, целую воинскую палату Молотов Зигмара; в разгар той битвы Убийца Королей оборвал

жизнь Ванда Молоторукого, и молниевая вспышка его гибели окатила латные рукавицы Архаона, словно капли дождевой воды. Именно он свёл с ума необъятную Игнакс, вогнав клинок в сердце её гигантского черепа и сделав из неё марионетку в последней битве за хамонские всеврата. По приказу Всеизбранного хаоситы нарушили коматозный сон большого богозверя Бегемата, ибо с помощью Солнечного Змея и отца гаргантвов Архаон намеревался прорвать врата Азира; план был так близок к осуществлению, что Богу-Королю пришлось поразить Бегемата, прежде чем буйство его стало бы неотвратимым. Наконец, именно Архаон разорвал одну из парадоксальных цепей Слаанеша, заточённого в альвийской темнице, тем самым возложив долг на плечи Тёмного Князя, который мстительному богу Хаоса придётся отплатить на свободе.



Когда в Восьмиконечье вторглись мортархи Катакрос и Олиндер, Архаон переломил ход войны, бросив вызов Катакросу как на стратегическом поприще, так и в бою один на один; война зашла в тупик, однако Убийца Королей всё-таки отведал кости гордого мортарха. И Ванд, и Игнакс, и Катакрос по-прежнему влачат своё существование, но время идёт, и истинная цена их гибели от меча Архаона постепенно даёт о себе знать; Трёхглазый Король не случайно выбирает себе жертв. Даже Зигмар проиграл Архаону в Битве Горящих Небес: Бог-Король повёлся на обман и потерял драгоценное оружие, после чего был вынужден отступить, разгневанный и опозоренный. Но и этого Всеизбранному недостаточно.

Многие рабские племена видят в Архаоне проявление тёмных сил, существо древнее, как сами боги Хаоса. Иные полагают его воплощением чистого завоевания. Племена Неукротимых Тварей поклоняются ему как Пожирателю Миров, а теневые убийцы из Кабала Ворона считают его аватаром своего алчного бога-демона, Великого Собирателя. Архаону безразлично, что думают о нём слуги — до тех пор, пока они повинуются. В последнее время его мысли вновь обратились к разрушению священных врат владений, ведущих в Азир; созвав сто сотен ватаг по всему Восьмиконечью, он добыл целое море трансмутирующего камня, чтобы пробиться через давно запечатанные врата. Вознесение

орручных племён и махинации Морати и Бе'лакора — его могучих соперников во тьме — сорвали планы Архаона, но даже сейчас он не сидит сложа руки. Лишь когда Азир сгорит дотла, а демоны будут плясать на его пепелище, Архаон ощутит полное удовлетворение. Однако в конечном счёте он не может быть везде и сразу — не зря символ его власти называют Пустым Троном. Как и Зигмар до него, Архаон должен отыскать новый способ расширить сферу своего влияния — и не просто с помощью магических искусств, а выковав собственное несокрушимое воинство. И коли ему это удастся, расплачиваться будут все владения.



ДА ОБРУШИТСЯ ВОЗМЕЗДИЕ КРОВАВОЙ БУРЕЙ

НОВАЯ СМУТА

После Войн за Врата Владений последователи Зигмара добились больших успехов, даже несмотря на борьбу альвийских богов за превосходство. Когда же Обряд Жизни Аларизель разъярил сущность самого Гура, силы Хаоса осознали, что их безраздельную тиранию испытывают на прочность. Дальнейшие события привели к опасному расколу...

Несмотря на то, что большая часть Владений Смертных до сих пор находилась во власти слуг Хаоса, многогранные, всеобъемлющие планы Архаона по низвержению каждого из царств потерпели серию неудач. Первым ударом стала Буря Зигмара, в ходе которой Грозорождённые Вечные ослабили железную хватку Хаоса в сотнях регионов. Однако то, чего Архаон лишился территориально, он восполнил в единении, ибо возвращение ненавистных воинов Бога-Короля позволило ему с лёгкостью объединить разрозненные племена Хаоса, которые обратились друг против друга в отсутствие других достойных соперников. Так силы тьмы вновь выступили на марш под единый барабанный бой.

Следующим вызовом его власти стал ещё более странный и эзотерический феномен — Некротрясение, а с ним и медленное наступление мёртвых на крепости едва ли не каждого военачальника Хаоса. Всплеск некромантии положил начало новой армии — ночным охотникам, коих обуревала жгучая ненависть к поклонникам Хаоса. Следом за гейстами, против которых железные клинки были бессильны, войну Всеизбранному объявили костяные жнецы оссиархи — армия столь дисциплинированная и организованная, что не уступала по мощи ни одному из воинств Архаона. Но именно пробуждение Крагноса породило раскол, который совсем скоро рассорит силы Хаоса сильнее, чем когда-либо прежде.

Многочисленные ниточки судьбы вели к осаде Эксельсиса; Архаон узрел это в туманных видениях Ока Шириана и немедленно стал собирать силы в Гуре, у Хребта Ужаса. Под влиянием Всеизбранного Сигвальд Великолепный

и падкий на удовольствия Глутос Орсколлион отправились в прибрежную метрополию, чтобы поспеть ко времени пришествия Новорождённого и неизбежной кончине города.



К несчастью, несмотря на общие цели, два гордых военачальника Слаанеша довели своё соперничество до открытой войны после того, как попали в засаду серафонов Мекитопсара. То, что должно было стать грандиозным завоеванием, свершённым новорождёнными демонами Слаанеша, Синессой и Дексессой, было погребено в стычках, развернувшихся прямо на городских улицах. Демоны-близнецы были изгнаны Грозорождёнными Вечными и Орденом Азира, в то время как серафоны и обожествлённая Морати-Кхаин сотворили магический портал, который избавил город от Крагноса и обратил его гнев на юг — на Архаона. Хребет Ужаса и так уже успел пострадать от нескольких атак, ибо в последнее время даже самые защищённые цитадели подвергались нападениям зверей. Однако под натиском Крагноса и следовавших по пятам злободёров зловещая крепость была разрушена до основания.

В Восьмиконечье Архаон более не мог сносить блокаду

со стороны сил Нагаша. Он решил во что бы то ни стало прорваться через врата Конца и охранявшую их крепость Аркс-Терминус, но вместо того, чтобы осадить новоявленные бастионы, он предпринял попытку стремительного штурма прямо с облаков Вараньего Шпиля, низко нависающих над землёй. Высокие стены были не помехой. Пустившись вскачь сквозь огонь костяных катапульт и аметистовое пламя смертотворцев, Архаон и его Восьмой Круг — подразделение Вараньей Гвардии, способное мчаться в небесах, — прорвались в самое сердце цитадели, преодолели врата Конца и вышли по ту сторону, в Готизаре. Всего за один день они учинили такие разрушения в крепостном городе Нагаша, на которые едва ли способны орды орруков за целый месяц осады.

Так Архаон и его вараньи гвардейцы пробились к водоворотному portalу Жадного Зева. Прорубив себе путь сквозь силы Воинства Бивня, сторожившие врата владения, — подвиг, свершённый дорогой ценой, ибо капитаны оссиархской армии сражались со звериной яростью за гранью всякого понимания, — хаоситы ступили на землю Гурийской Некрозии. Оттуда дорога до Хребта Ужаса была недолгой, но, как и опасался Архаон, несколько дней промедления сыграли свою роль; от сил, расквартированных в Хребте Ужаса и готовых присоединиться к вторжению слаанешитов в Тондию, не осталось практически ничего. Некоторое время Архаон безмолвно глядел на руины своей бьярлской крепости. А затем его обуял гнев.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО И РАСКОЛ

Гнев Архаона, вызванный разрушением Хребта Ужаса, был

столь велик, что в слепой ярости он прямо на месте зарубил трёх варяных гвардейцев, грозясь погубить всех богов, мыслимых и немислимых. Когда железный самоконтроль вновь вернулся к нему, Архаон приказал забрать всё ценное, что осталось в крепости — хотя её гарнизон был буквально стёрт в порошок. Разрушитель — кентавроподобный бог, как описывали его немногие выжившие, — был уже далеко.



В тот же самый день Архаона посетил иной план, и он принял решение оставить Гур наедине с его собственным всепожирающим голодом. Его шпионы донесли о том, что Гордракк, Кулак Горка, уже покинул Срединные земли Гура, отыскав собственный путь в Восьмиконечье через Утробные врата в глотке богозверя Фангтрака. Оседлав Доргара, он приказал войскам возвращаться в Восьмиконечье своими силами несмотря на то, что они были в смятении, а вокруг рыскали яростные твари; их ждал поистине нелёгкий обратный путь. Что же до варяных гвардейцев Восьмого Круга, события того дня потрясли их до глубины тёмной души; они заговорили о том, что пришла пора новому военачальнику принять корону Всеизбранного.

Среди гвардейцев нашёлся тот, кто с превеликим вниманием слушал гневные речи Архаона об убийстве

богов, — мечник Атарус. Капитан Восьмого Круга первым отправился на поиски нового покровителя; после стольких кровопролитий с таким ничтожным результатом он стал смотреть на Пустой Трон как на доказательство ограниченной власти. В конце концов, на что годится король, который избегает собственного престола? До него дошли слухи о другом чемпионе, кто первым достиг величия на Пути к Славе многие эпохи назад. О том, кто обрёл демоничество, и был старше самого Архаона. Так Атарус пустился на поиски Бе'лабора.

Молва о Тёмном Господине распространилась подобно лесному пожару после того, как он опустошил небеса Хамона. Миновав Алембические врата и проведя много дней в странствиях под бурлящим небосводом Спирального Узла, Атарус узрел Бе'лабора и возложил свой клинок к ногам его. Он отрёкся от Архаона и пообещал помочь ускорить его гибель в обмен на покровительство.

Бе'лабор возликовал, ибо узрел великий потенциал в своём новом приспешнике. Князь демонов вырвал Атаруса из седла и унёс его высоко в небеса, отравленные магией Хаоса и словно сочащиеся маслянистой кровью. Молниевые гейсты убитых грозорождённых бушевали вокруг них; неспособные вернуться в Вышний Азир, они были заперты в чудовищном чистилище. Когда двое приблизились к ним, гейсты бросились на них то ли из ярости, то ли потому, что просто были там. Они не могли навредить Тёмному Господину, ибо он знал секрет их силы, и небеса эти принадлежали ему. Однако Атарус — дело совсем другое, и когда гейсты обрушились на него, гвардеец забился в агонии и был опалён до самых костей.

Среди молниевых вспышек, в железной хватке когтей-серпов Бе'лабора Атарус встретил свою смерть. Когда шторм окутал их, Тёмный Господин впитал в себя сине-белую сущность развоплощённых грозорождённых, но лишь затем, чтобы стрелами

чёрной энергии вместиť её в обугленный труп Атаруса. Вновь и вновь он низвергал эти отголоски бессмертия на тело Атаруса, пока, наконец, с оглушительным криком варяных гвардейцев не воскрес. Получив в дар краденое бессмертие, он был возрождён как Этернус, Клинок Первого Князя, и вновь оседлал своего демонического скакуна — Дракоцефала. Бе'лабор поведал ему о его новой природе и о том, что, будучи убитым, он обратится сгустком чёрных молний и возродится вновь, дабы сеять возмездие. Он также предупредил Этернуса, что если тот предаст его, то утратит покровительство Тёмного Господина, и молниевые гейсты внутри него испепелят тело Этернуса до горсточки пепла.



Этернус был первым варяным гвардейцем, обратившимся против Архаона, но далеко не последним. Вернувшись в Варяный Шпиль, бывший капитан Восьмого Круга распространил новую веру среди подчинённых и даже за пределы своего Круга — либо убеждая братьев в том, что они следуют за ложным королём, либо обрушивая глефу смерти на шеи тех, кто хранил верность Архаону. Лишь немногим из Восьмого Круга удалось сбежать от него, и теперь их преследуют агенты Бе'лабора, дабы те не успели распространить весть о вероломстве Этернуса.

На сегодняшний день предательство Этернуса остаётся секретом, его последователи осторожны и собираются избегать гнева Архаона до тех пор, пока не будут уверены в своих силах. Бе'лабор наделён терпением истинно-бессмертного, и он сполна вкусит победу, когда достигнет её.

ВЛАДЕНИЯ В РУИНАХ

Каждое Владение Смертных было потрясено, истерзано, изуродовано, а кое-где и загублено силами Хаоса. Земля вопит в гневе и возмущении, чувствуя, как её разъедает порча, а среди диких дебрей и пустошей обретаются бесчисленные племена, почитающие Тёмных богов и изо дня в день борющиеся за выживание.

С наступления Эпохи Хаоса минуло столько поколений, что вера в павших богов укоренилась едва ли не в каждом государстве Владений Смертных. Тем не менее, это не означает, что во всех владениях обитатели в равной степени обратились во грех или принялись почитать одних и тех же богов — или даже одних и тех же воплощения и инкарнации оных. Отчасти из-за отличающихся форм поклонения, а отчасти из-за географического положения в каждом владении появились области, принадлежащие тому или иному племени. В зависимости от успехов и неудач местных владык эти племенные земли расширяются и уменьшаются. Так, если с особой точностью нанести на карту некоторые густонаселённые континенты, то очам смотрящего откроются земли, пребывающие во власти десятков деспотов, тиранов и лордов Хаоса, которые вовлечены в неустанную и ожесточённую борьбу за господство. И лишь когда властелин, обладающий поистине неоспоримым могуществом, собирает всех их вместе, эти племена полностью раскрывают свой потенциал в попытке превзойти друг друга не только на глазах у врагов, но и перед взором богов.

ПЛЕМЕНА ПЕКЛА

Падение Великого Пекла — одна из самых документированных страниц истории. В прошлом этот процветающий континент был домом для учёных народов Аспирии и Батаара, для воинов-кузнецов из племени Лютых Клинков и для дуардинов с горы Востарги. Большинство жителей континента научилось улаживать свои разногласия, отправляя племенных чемпионов на совместные состязания, и посему в Эпоху Мифа Великое Пекло процветало. К несчастью, масштабное состязание, начавшееся на Ключевых островах Акши, обернулось

таким легендарным всплеском кровопролития, что Кхорну удалось открыть разлом и впустить своих демонов в реальность. Чтобы выжить, племена Пекла обратились в деградацию, резню и почитание Хаоса. Судьба континента была решена.

За пять сотен лет Великое Пекло превратилось в засушливую пустошь, населённую убийцами и каннибалами. Там, где раньше судьбы государств вершили учёные и торговцы, ныне правят сильные и безжалостные. Освоившись в этих землях, некоторые великие племена осквернили их в угоду желаниям своих древних божеств. Первым среди них считается Волна Кровопролития — громадное объединение Связанных Кровью Кхорна, которое контролирует не только центральную часть Пекла (от Пустоши Кхула на юге до Опалённого побережья на севере), но ещё и большую часть западных просторов, в том числе и дикие земли, окружающие Батаар и Аспирию. Однако даже они не осмеливаются заступать на территорию Империи Похищенного Времени; эти кабалисты, оставшиеся от магократии аглоракси и овладевшие хрономантией, с такой силой опорочили земли к западу от Стального Шипа, что даже само время стало жертвой их колдовства.

К северу от этих земель живут Скальпированные, племена быстрых всадников Слаанеша, которые свежуют свою добычу и оставляют её жариться под полуденным солнцем. Ещё дальше, в землях Котхи, обретаются Валрафы, осквернители севера, которые уже по традиции снова и снова совершают набеги на гольварийское побережье во имя Кровавого бога. Много раз они вступали в схватку с силами демонического лорда Заронакса, который правит

Восточной Гольварией, представляя интересы Всеизбранного; по его собственным словам Заронакс говорит с Архаоном на равных. Однако в попытке расширить свою империю на юг, лорд Заронакс встретил сопротивление альвийских каперов и наездников на ящерах из Хар Курона.

К югу от Хар Курона располагаются боевые территории Хозяев Рока из Араментии. Подчиняясь Архаону с тех пор, как Всеизбранный поспособствовал заключению союза между ними и Коргосом Кхулом, они успешно заняли свою нишу, время от времени посещая руины Призматикона и расширяясь на юг, в земли Пепельной Орды. В свою очередь, покрытые сажей варвары из Орды — это бесстрашные разорители, и потому любые предприятия Хозяев Рока на их территории сопровождаются неслабым риском для жизни. Воины Пепельной Орды сжигают всё, что попадает им на пути. Своих жертв они привязывают к длинным шипастым колям, а затем развеивают их испепелённые останки по ветру в глубокой ночи. Известно, что они поддерживают торговые связи со зверолодами, живущими на западе, а также с племенами Воспламенённого леса, которые поклоняются вечно-горящему пламени пожара, бушующего среди огнекорых деревьев Зверемоста.

К востоку от Хар Курона находится вотчина Королей-Падальщиков Аридиана. Когда-то это была земля горных кузниц и славной промышленности, которую развивали дуардины с Магмарских фьордов и Адамантовой цепи, однако сейчас Сажевые холмы усеяны руинами кузнечных мастерских и оружейных фабрик, простаивающих с незапамятных времён. Тем не менее, оцинкованных металлов среди этих руин всё

ещё в избытке, и именно они составляют основу всей силы Королей-Падальщиков. Обладая более высоким уровнем технологий, нежели соседние племена, они широко распространили своё влияние. Лишь племена Горячей Крови — ярые почитатели Кхорна, чья кровь, по слухам, лучится силой, — противостоят им в продвижении на юг, в точности, как Багровая Орда, наполовину состоящая из демонов, мешает племенам захватить осквернённые Кхорном земли священных Едких вершин.

Дальше к востоку властвуют СверкающиеНалётчики — разорители, которые, как говорят, пылают изнутри и способны без промедления промчатся сквозь яростные пожары берега Браймана. Сейчас они вовлечены в жестокое противостояние с вольными гильдиями за Отвоёванные Просторы, ибо у переселившихся зигмаритов хватило смелости растить сельскохозяйственные культуры с помощью драгоценного аквагираниса. Снежные вершины к югу от Адамантовой цепи — вотчина клана Клеймителей, чьи воины, не боясь холодов, обжили верхние склоны: лёд и снег — источник чистой питьевой воды для них. На крайнем востоке Пекла живут Клинки Кровавой Королевы — могучие враги тзинчитов, которые занимают побережье Тысячи Глаз. Ещё дальше раскинулись земли поклонников Нургла, Молящих о Благе, которые захватили весь Коготь Игнакс, превратив остров в рассадник своих болезней. Далеко на юге властвует Орден Греховного Трона, феодальная культура слаанешитов. Их соперничество с Медным Легионом грозит перекинуться на соседнюю Сульфурию и, быть может, даже опустошить Знойную бухту. В условиях, когда по всему Великому Пеклу идёт напряжённая борьба за власть, любое путешествие через дикие пустоши сопряжено с опасностью. И, пожалуй, единственное, что можно сказать точно — конфликты будут раздирать все эти земли ещё много поколений.



В ГОРНИЛЕ ИСТОРИИ

Война за Великое Пекло стала олицетворением борьбы между Порядком и Хаосом. Именно здесь первые грозорождённые, призванные из Владения Небес, нанесли удар по племенам Связанных Кровью, и здесь же вознеслись величайшие из новых городов Зигмара.

В землях, раскинувшихся от Серного полуострова на крайнем юге и до Опалённого побережья на севере Пекла, тянется ожесточённая борьба между силами Бога-Короля и племенами богов Хаоса. Всё внимание приковано к судьбе этого региона. Первое буревоинство — Молоты Зигмара — не знает поражений, и по той же причине сеть новых оплотов и городов Молотодержца, поднявшихся по всей Капиларии и за её пределами, не может дрогнуть под натиском Хаоса; в противном случае, разве есть у Бога-Короля шансы на победу в длительной войне против заклятых врагов? Даже посреди океана невзгод и трудностей его главные метрополии должны процветать, а иначе вера в отвоевания миглом оставит его людей.

То же самое можно сказать и о тех экспедициях, которые отправляются из Хаммерхола-Акша по каждому звону походного колокола. Множество поселений вознеслось над землёй: большинство было разграблено и сожжено, их жители — съедены (порою даже живьём), однако некоторые по-прежнему держат оборону, над стенами их нависают стражи-идолы, а во дворах стоят сифоны средоточия, гудящие от накопленной геомантической энергии. В оплоте Щедрого Глотка, Роднике Извозчика и Беззатишье вдобавок к аквалитам есть источники чистой воды, а над Гаванью Кузнеца и двуединым поселением Перескол разносятся звуки работающих кузниц и фабрик.

Важность этих уголков цивилизации не осталась незамеченной племенами Хаоса. На рассвете нового дня то один, то сразу несколько зигмаритских оплотов подвергаются нападению Волны Кровопролития Кхула или любого другого племени Хаоса, коих в Пекле не счесть. Даже Хаммерхол-Акша не раз оказывался под осадой, ведь крепкие механофорты, сторожащие его вечно расширяющийся периметр, далеко не неуязвимы, и каждый раз, когда один из них выходит из строя или превращается в груды металлолома, обезумевшие орды в считанные часы преодолевают ничейную землю вокруг города и вторгаются в бастионные районы. Судьба Великого Пекла висит на волоске, а вместе с ней и боевой дух всех армий Бога-Короля.

ПУСТОЙ ТРОН

Самая дурнославная крепость Хаоса — это Вараний Шпиль, оплот самого Всеизбранного. Возвышаясь в центре Восьмиконечья — необычного субвладения в сердце мироздания, что позволяет перебрасывать целые воинства в срединные земли каждого из восьми царств, — Вараний Шпиль не поддаётся пониманию смертных. В высоких башнях, пронзающих небеса, провидцы Архаона исследуют извилистые пути будущего и передают полученные сведения его ближайшим соратникам. В колоссальных стенах располагаются плацдармы для огромных армий, марширующих бок о бок со всеми кошмарами, какие только можно вообразить. Но величайшая из всех ценностей Шпиля — это Палата Покорённых. Здесь находится внутреннее святилище, где стоит легендарный трон Архаона — отлитое из душ сооружение, окружённое высокими колоннами, на которых запечатлены стелющиеся лица побеждённых врагов и рваные знамёна, оставшиеся от царственных воинств, посмевших бросить вызов самому Всеизбранному; это место силы, которое до сих пор оставалось пустым, ибо Архаон не успокоится, пока не завоюет все владения.

ПЛЕМЕНА ВЕЛИКОГО ПЕКЛА



ВОСПЛАМЕНЁННЫЙ ЛЕС
Каждую ночь безумцы танцуют среди
огней вечно полыхающих деревьев.





ПЕПЕЛЬНЫЕ НАНОСЫ ВИТРОЛИИ
Выходцы из Пепельной Орды покрывают
руки и лица сажей, которая остаётся
от многотысячных тел испепелённых врагов.



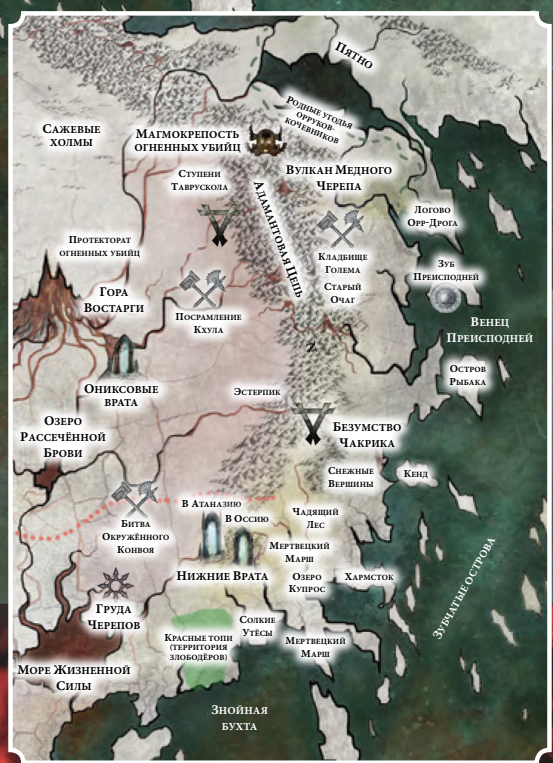
СНЕЖНЫЕ ВЕРШИНЫ
Несмотря на множество опасностей,
Темноклятенники успешно
обжили Снежные вершины.



- Условные обозначения
- Зигмаритская метрополия
 - Военизированный город
 - Легендарное место
 - Зигмаритский оплот
 - Легендарная битва
 - Магмокрепость огненных убийц
 - Врата владения
 - Крепость Хаоса
 - Подгород скавенов



РУИНЫ АРИДИАНА
На железных останках аридианского
государства Короли-Падальщики
основали новую империю, растянувшуюся
на всё Ополённое побережье.



ЛЕТОПИСЬ ПОГИБЕЛИ

Начавшись незаметно, разложение Владений Смертных быстро прогрессировало, пока не вылилось в бедственный потоп, что охватил практически все территории. С тех пор, как воцарилась Эпоха Хаоса, кошмарным переменам, злодеяниям и бояням не было конца и края. Кто знает, может, оно и к лучшему, что полной хроники о тех событиях не осталось.

● ЭПОХА МИФА ●

СЕМЕНА ПОСЕЯНЫ

Невообразимо много лет восемь владений, появившихся из останков Мира-что-Был, пребывают в первозданном состоянии. Ступив на эту землю, Зигмар разжигает светоч цивилизации, и расы смертных расселяются по владениям, во все уголки, которые готовы их принять. Континент за континентом зигмаритская вера просачивается в самые дальние земли, и даже дикий бог Горкаморка вступает в Пантеон Порядка.

Столетиями Зигмар продвигает воинственную идею колонизации и завоевания. Земные богатства становятся собственностью его людей, некоторые из которых идут на поводу алчности и жестокости. Новоиспечённые империи и народы берут у природы больше, чем нужно. Шпили прогресса возносятся до небес, и в тени их медленно, но неизбежно расцветают тёмные силы.

СМОТРЯЩИЕ ИЗДАЛЕКА

Жадные взоры Губительных Сил обращаются к восьми владениям, ибо в их безграничных возможностях они видят новую реальность, созревшую для разорения. Перед ними открывается чистый холст, который можно опорочить, и необъятное море арен, готовых к Большой игре. Злым шёпотом и лстивыми обещаниями они распаляют темнейшие желания людей, дуардинов и альвов, и со временем первые семена разложения приносят ужасные плоды в каждом из владений.

● ЭПОХА ХАОСА ●

ГОРЕСТИ И БЕДЫ

Эпоха Мифа обращается прахом, когда слабости смертных раскрывают

трещины в фундаменте порядка, а те, в свою очередь, разрастаются до расщелин, бездн и катаклизмов, рвущих ткань самой реальности. Так, армии Хаоса обрушиваются на владения, и во главе их становятся демоны — враг невиданный и вместе с тем древний как время. Тысяча кошмарных судеб постигает все те народы, которые волей или неволей внемлют шёпоту Хаоса.



Когти Губительных Сил впиваются в жителей Владений Смертных. Народы, процветавшие под эгидой пантеона Зигмара, становятся свидетелями того, как покровители их отворачиваются друг от друга, отдаляются или напрочь забывают об общем деле. Масштабы апокалипсиса постепенно становятся очевидными. И тогда как слепцам эти ужасы видятся вопиющей несправедливостью, мудрые люди прекрасно осознают, что именно слабости смертных впустили богов Хаоса во владения, и что самое жуткое ждёт только впереди.

ВСЁ, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ

С наступлением Эпохи Хаоса демоны вторгаются едва ли не в каждый уголок владений, и у осаждённых народов не остаётся иного выбора, кроме как следовать темнейшими путями. Так возникают первые истинные культы Хаоса. Большинство подстраивается, чтобы выжить, хотя со временем все они забывают о намерении вернуться

к сосуществованию с природой и соседними племенами. Ряды поклонников Хаоса растут, и вскоре к ним присоединяются не только те, кто отвернулся от сородичей во имя спасения, но и те, кто продал душу потусторонним сущностям в надежде избежать страшной участи и заодно извлечь выгоду.

КАМПАНИЯ ВСЕИЗБРАННОГО

Чтобы демоническое вторжение обрело импульс необратимой лавины, Губительные Силы призывают Архаона Всеизбранного. Высшие демоны Кхорна, Тзинча и Нургла испытывают его в бою, но демонический оборотень Доргар пожирает их всех. Тёмных богов удовлетворяет такой исход, и они нарекают Архаона Возвышенным Гроссмаршалом Апокалипсиса. Правда, благосклонность Рогатой Крысы, новоявленной Губительной Силы, он отвергает.

Могущество Тёмных богов крепнет, и Звери Хаоса находят общую цель с Губительными Силами. В то же самое время Архаон подчиняет своей воле девять Тощих Призывателей. Жертвой его завоевания становится Перепутье, межвладение, висящее в самом сердце космоса, ибо для защитников Владений Смертных оно служит великим благом. Восемь гигантских порталов, именуемых арочными путями, готовятся держать оборону и превращаются в настоящие крепостные врата. Порталы так велики, что целая армия может проществовать чрез них, не разбиваясь на узкую колонну, и Архаону истинно необходимо такое стратегическое преимущество. Бок о бок с девятью Тощими Призывателями, с почётной Вараньей Гвардией за спиной, верхом на Доргаре Архаон спускается из пустоты и открывает собственные порталы. Орды демонов

и безумных рыцарей наносят удары по всем фронтам, к чему гарнизонные войска не готовы от слова совсем. Прозорливость и уверенность Архаона делают своё дело, и защитники терпят неминуемое поражение.

СМЕРТЬ НА РАВНИНАХ ГУРА

Дикие народы Гура становятся прекрасным кормом для воинств Хаоса. Цель их грандиозных вторжений — полное уничтожение орручьих племён, населяющих это владение. Обе стороны несут кошмарные потери, однако вскоре к жестоким железнозубам присоединяются огоры и гарганты Внутренних земель. Силы Разрушения неумолимо растут, и при виде нескончаемых войн Кровавый бог Кхорн исторгает одобрителный рёв.

КРАСНЫЙ ВЕК

Первый век Эпохи Хаоса сопровождается массовыми убийствами и кровавыми боями, которые наделяют Кхорна небывалым могуществом. Со временем он возносится над всем Тёмным Пантеоном, особенно в землях Великого Пекла. Магократия аглораки вынуждена отступить в свои парящие цитадели, а Стальной Шип подвергается атакам кхорнитов и тзинчитов.

ВОЙНА КОСТЕЙ

Во главе с Архаоном и его Вараньей Гвардией силы Хаоса вторгаются в Шайш. Кхорн устремляет свой взор на Халлост, желая поглотить души могучих героев, тогда как Нургл протягивает лапы к мрачным духам Внутренних земель Шайша, что ведёт к полномасштабной войне против великого полководца Катакроса и коварной королевы, которой ещё только предстоит стать Мортархом Скорби.

ПАДЕНИЕ ВРАТ КОНЦА

Тзинч и Архаон договариваются посеять вражду между Азиром и Шайшем. Войска Нагаша не успевают прибыть на битву за готиззарские всеврата, и многие азирыцы встречают свою гибель. Гнев Зигмара ужасает, а армии Архаона

неизбежно захватывают последние всеврата и проникают в Перепутье.

СМЕРТЬ ВЕЧНОГО

Потеряв много сил в междоусобице с Зигмаром, Нагаш вынужден отступить в Нагашиззар. Немногим позже войска Архаона и Нургла берут город штурмом; Нагаш терпит поражение и едва ли не гибнет окончательно от клинка Всеизбранного, его дух уносится в потайную усыпальницу Стигса, а мортархи забирают его останки. Нагашиззар ввергнут в Хаос, а вместе с ним и большая часть Шайша.



ХАМОН ПОД УДАРОМ

Армии Тзинча расползаются по Владению Металла в поисках хамонита для своих магических ритуалов. Кабалисты всех мастей оскверняют фантастические пейзажи Висячих долин Анврока. Твердыни Кхазалидской империи терпят крах, и многие дуардины поднимаются в небеса, где зарождаются первые небесные порты. Так появляется новая цивилизация — владыки Харадрона.

БИТВА ГОРЯЩИХ НЕБЕС

Апогей Эпохи Хаоса наступает на Огненных равнинах Акши в темнейший из часов для Порядка. В каждом владении существует множество версий этой истории, но через большинство единой нитью проходит следующий сюжет: Зигмар собирает двенадцать племён Белликоса и лично выходит на бой с демоническими войсками Архаона. К нему присоединяются

члены Пантеона Порядка, и даже бессмертный Нагаш приводит символическую армию — хотя собственные силы лишний раз не показывает. Семь раз Бог-Король возглавляет наступление, а на восьмой уничтожает всех Тетрархов Погибели (коалицию из четырёх высших демонов, пользующихся особым положением). Завидев Архаона, он швыряет свой молот Гхал-Мараз, надеясь свершить быструю, решительную кару. Однако фигура Всеизбранного оказывается иллюзорным порталом, через который Гхал-Мараз исчезает где-то в Висячих долинах Хамона.

Лишившись молота, а значит и части своего могущества, Зигмар понимает, что иного выбора у него не остаётся. Он объявляет отступление и, хотя сам ещё бьётся какое-то время, в конечном счёте уводит остатки альянса через Врата Азира.

Зигмар бежит во Владение Небес, и Архаону более никто не препятствует. Перепутье быстро подчиняется его воле, и в сердце этого субвладения порабощённая раса фомороидов возводит Вараний Шпиль — оплот власти Всеизбранного. Военачальник переименовывает Перепутье в Восьмиконечье в честь восьмиконечной звезды Хаоса; драгоценное звено, связующее все восемь владений, оказывается в лапах Тёмных богов, а Пантеон Порядка распадается окончательно.

ВРАТА ЗАПЕЧАТАНЫ

После отступления Зигмара порталы, известные как Врата Азира, запечатывают в кратчайшие сроки. Целые народы оказываются заперты в раздираемых войной владениях; покинутые богами, они вынуждены принять Хаос, чтобы выжить.

ЗИГМАРОВ ЗАМЫСЕЛ

Зигмар строит планы по сотворению новой армии, которая даст отпор войскам Хаоса. Множество великих героев, оказавшихся на пороге гибели, уносится из владений в Азир, где их перековывают на Накоевальне Апофеоза. Армия Зигмара быстро растёт, однако вследствие того многие народы, всё это время

державшие оборону против Тёмных богов, лишаются сильнейших чемпионов и терпят поражение.

УТРОБА ВАРАНТАКСА

По приказу Архаона громадный горнодобывающий комплекс, известный как Утроба Варантакса, увеличивает свои мощности, ведь глубоко под инфернальной кузницей хаоситы находят большие залежи жидкого варанита.

ВРЕМЯ КРОВИ

Едва ли не в каждом уголке восьми владений силы Хаоса одерживают победу. В пустошах не остаётся достойных противников, и разгневанные этим кхорниты объявляют войну приспешникам других богов Тёмного Пантеона. Вражда приносит им огромное удовлетворение, но вместе с тем лишает силы Хаоса окончательного триумфа, поскольку их армии буквально поглощают друг друга.

УНИЧТОЖЕНИЕ АГЛОРАКСИ

Лучшие маги Араментии обращают всю мощь орудия Призматикона против боевой орды кхорнитов. В отместку Кхорн разрушает цитадели аглоракси. Армии их чародеев теряют своё влияние на Гольварию, и к власти приходит князь демонов Зельфер Заронакс.

ПОХИЩЕННЫЙ МОЛОТ

Колдун Тзинча Эффрикс находит место упокоения Гхал-Мараза. Он завоёвывает близлежащий город, Эликсию, и, взвалив всю работу на бригады слепых огорок, приказывает возвести Мистическую крепость вокруг молота. Эффрикса охватывает желание подчинить божественную силу орудия и с его помощью провести ритуал, который разом осквернит все врата владений в Хамоне.

● ЭПОХА ЗИГМАРА ●

ПОД ЧЁРНЫМИ ТУЧАМИ

Небесная буря, воплощающая гнев самого Зигмара, прокатывается по всему космосу и с собою приносит лучшие братства Грозорождённых Вечных. Для хаоситов,

изголодавшихся по достойным противникам, гром знаменует воцарение новой эры войны. Почитатели Кхорна торжествуют как никто другой, ведь внезапно разгоревшиеся бои охватывают сразу тысячу важнейших фронтов.



СУДЬБОНОСНОЕ ОТКРЫТИЕ

Буревоинство Небесных Поборников захватывает врата Серебряного Пути, что в Анвроке, и предпринимает штурм Мистической крепости Эффрикса. Ценою многих жизней лорд-целестант Тост Бура Клинков приносит Зигмару весть о местонахождении Гхал-Мараза.

У БЕЗЗВЁЗДНЫХ ВРАТ

Воскресший Нагаш минует Беззвёздные врата и истребляет целую орду Хаоса. С этого начинается его кампания по отвоеванию всего Шайша. Строительство Великой Чёрной Пирамиды, которое он задумал много веков назад, набирает свои обороты.

ВОЙНЫ ЗА ВРАТА ВЛАДЕНИЙ

Поход Молотодержца под предводительством Ванда Молоторукого и Тоста Бури Клинков отправляется за Гхал-Маразом. По окончании этого предприятия Первый Целестант пробуждается в Чрезвычайной Палате и получает в своё распоряжение захваченный реликтовый молот.

Немногим позже Молоторукие высаживаются на хамонской

горе Кронус, чтобы помешать демону-провидцу Киатанусу сбежать из своей тюрьмы. Сперва их перехватывают демонические армии Короля-Часового — Тощего Призывателя, который возомнил, будто сможет сбросить с себя Архаоновы оковы, присвоив силы Киатануса. Следом прибывает и сам Всеизбранный в сопровождении огромного войска Мечей Хаоса. Убийца Королей разрушает Ванда пополам, а палата Молоторуких гибнет вся до последнего воина.

С помощью поработённых боготварей Архаон намеревается сокрушить Врата Азира. Молоты Зигмара и огненные убийцы из ложи Аустарг объединяются в бою против армий Всеизбранного, но те всё-таки освобождают драконицу Игнакс от оков. Втайне от Архаона огненные убийцы жертвуют собой, чтобы вбить руну подчинения в шкуру Солнечного Змея, и в конечном счёте их подвиг срывает планы военачальника.

Тем временем в Гиране, в Терновом Краю, коалиция буревоинств даёт бой войскам Нургла и кланам Скрайр: сражение разворачивается как на земле, так и посреди мистического Великого Зелёного Торка. Силы Хаоса намереваются разбудить Бегемата с помощью паразитных машин, а затем подчинить его волю, повесив осквернённый Торк на шею Мирового Титана. В момент, когда Бегемат поднимается на ноги, грозорождённые идут на крайнюю меру: Первый Целестант проламывает его череп Гхал-Маразом, а затем убивает ударом Великих Молний Зигмара. Вослед гибели Бегемата во владениях становится всё больше громадных увальней, известных как Мега-Гарганы. Несмотря на то, что агенты Хаоса невольно поспособствовали гибели Бегемата, многие гарганы винят в этом силы Зигмара. Во главе с мстительным королём Броддом они принимают закрушить оплоты цивилизации.

ВСЕВРАТНАЯ ВОЙНА

Объединённые силы сильванетов и грозорождённых наносят

удар по племенам нурглигов, удерживающим врата Бытия. Подкрепления из Восьмиконечья не успевают перебраться в Гиран, чтобы дать им отпор, — войска Порядка очищают и запечатывают водопадный портал. Тем временем Небесные Поборники и их союзники, огненные убийцы, спускаются в потайную сеть подземных туннелей и предпринимают штурм Ртутных врат Хамона, однако Архаон и его союзники берут верх. Доргар съедает ослабшего после перековки Тоста Бурю Клинков. Грозорождённые и дуардины вынуждены отступить.

В Гуре, скопище боевых кланов железнозубов обрушивается на контролируемые Хаосом Утробные врата, зияющие в глотке богозверя Фангатрака. Битва перерастает в кровавую бойню, когда Повелители Бури спускаются на землю, чтобы тоже сразиться за портал. Однако прибытие Гордракка и его Великой Вааа! перевешивает чашу весов: Фангатрак разрывает свои путы и отправляется сеять хаос по всему Гуру; врата владения не достаются ни силам Порядка, ни силам Хаоса. Позднее Гордракк вылавливает богозверя, и все попытки хаоситов вернуть себе портал оборачиваются прахом.



ВОЙНЫ ДУШ

Грандиозный ритуал Нагаша подходит к завершению, но агенты Эшин, забравшиеся в Великую Чёрную Пирамиду, нарушают точные расчёты. Ритуал перекраивает самую сущность магии и создаёт Шаишский Надир. Великая Чёрная Пирамида погружается в сердце мировой коры и начинает затягивать подземные миры в свою голодную утробу. Десятки тысяч гейстов

восстают из могил, армии мёртвых с небывалой силой обрушиваются на живых, а нарушение магических законов приводит к тому, что амбициозные Кабалисты творят всё более могущественные и долговечные заклинания.

ПРОКЛЯТЫЕ НЕБЕСА

Следуя своему грандиозному плану, Бе'лакор разрушает несколько врат владений Хамона, истребляет целое буревоинство, а небеса оскверняет магией Хаоса. Для возвышенных армий Зигмара, безраздельно правивших небосводом, это становится страшнейшим ударом.

ЭРА ЗВЕРЯ

Силы Разрушения возносятся до новых пьедесталов могущества после Обряда Жизни Аларизль. Магическая рябь, вызванная её ритуалом, достигает самого Вараньего Шпиля, но особенное влияние она оказывает на Владение Зверей: дикая душа Гура порывается сорвать с себя пространственные оковы и заразить свирепой волей иные владения. Ныне рокот боевых барабанов, — ещё недавно звучавший в ответ на беснования Крагноса в своей подгорной тюрьме, — эхом разносится по Гуру и возвещает о начале важнейшей войны за владения.

ОГРОИДСКАЯ ДИЛЕММА

С давних пор огроиды считают себя более цивилизованной расой, нежели большинство чудищ Гура, однако даже их внутренний зверь внемлет разрушительному ритму, звучащему во снах. Их гладиаторские состязания и воспитательные побоища становятся всё более ожесточёнными, что не остаётся незамеченным для вараньих гвардейцев. Вскоре после вознесения Крагноса и бесчинств, устроенных им по всей Тондии, огроиды целыми тысячами покидают Вараний Шпиль по приказу Архаона. Большинство устремляется в Гур: с такой внезапностью, с такой яростью огроиды выходят из Утробных врат, что застают врасплох оружков и помешанных на пауках гротов, захвативших в плен великого червя Фангатрака. Они прорываются

сквозь орды зеленокожих и отправляются на поиски ватаг и воинств Хаоса, чтобы поддержать их в отчаянной войне за выживание против бесчисленных полчищ Разрушения. Всё чаще они поддаются зверю, беснующемуся внутри, — особенно когда тела их изнывают от ран, а в воздухе витает запах крови. В конце концов, они познают страх, ибо внутреннего зверя нельзя покорить ни клинками доброй работы, ни искусно сделанными щитами.



НАСЛЕДИЕ УБИЙЦЫ

По всем владениям жертвы демонического клинка Архаона, выжившие благодаря чарам своих покровителей, постепенно осознают, сколь великую цену платят за дар продолжающегося бытия. Обременённый тёмными видениями, которые становятся только хуже, Ванд Молоторукий теряет над собой контроль прямо посреди выступлении в Великой Храмольне. Тут и там появляются слухи, что порою он говорит не своим голосом, и в конечном счёте его запирают в собственной келье, в Зигмарабулуме, выпуская лишь когда долг требует его присутствия; если Тост Буря Клинков поплатился за схватку с Архаоном своим телом, то Ванд — своим разумом. Мортарх Катакрос, душа которого успела вселиться в новое тело после роковой дуэли с Архаоном в Восьмиконечье, с ужасом осознаёт, что образы Хаоса вторгаются в его мысли; раз за разом слуги разрушают его костяное тело, а смертотворцы — создают новое, но это практически не помогает. А тем временем в Хамоне, в недрах ртутного вулкана, Солнечный Змей Игнакс открывает своё зловещее око, и в глубине его мерцает тёмная магия...

ОРДА ВО ВСЕОРУЖИИ

Чтобы собрать орду Хаоса, требуется твёрдое убеждение, образцовая сила и немалая доля потусторонней помощи. В сущности, структура орды определяется простой, не меняющейся идеей: каждую группу возглавляет самый благословлённый среди соратников, который, в свою очередь, подчиняется кому-то ещё, притом в погоне за властью лидеры постоянно сменяют друг друга.

В народе пустошей Хаоса принято говорить: «Закон клинка — значит всё», — и это далеко не пустые слова. Как и во множестве племён безжалостных зеленокожих, претендующих на территории пустошей, сила, подкреплённая оружием, занимает особое место в культуре Хаоса; всякого, кто неспособен отстоять своё право на власть, постигает участь обезглавленного тела, брошенного в грязи.

Путь каждого предводителя — это череда стихийных, определяющих судьбу испытаний: как бы ни отличались культуры и кланы Хаоса, их члены охотно присягают новому кандидату, если тот доказывает своё превосходство над старым владыкой. Но даже у такого безграничного культурного феномена как дуэль есть свои исключения. Так, к примеру, воин, наделённый могуществом богов, может повергать ниц силой собственной личности: сторонники старого предводителя будут уходить от него по двое, по трое, чтобы вступить в ряды нового, — к чему формальный поединок, если боги явно определились со своим выбором? Когда же в борьбу за власть над кабалом вступают колдуны Хаоса, их вражда оборачивается красочной демонстрацией магической мощи — как правило, в свете благоприятных знамений и на глазах у как можно большего числа зрителей.

Некоторые — Тёмный Господин в том числе — избегают открытого конфликта: они действуют из тени, медленно, но верно подрывая мощь противника, пока от одного толчка не рухнет весь фундамент сопернической власти. При всём при этом в сердцах прислужников Тёмных богов пульсирует горячая кровь, и потому на каждый тщательно спланированный заговор в орде

Хаоса приходится десяток убийств, свершённых в безудержном гневе.

Предводитель любой группы, почитающей Хаос, становится проводником божьей силы в глазах своих последователей. О его подвигах, как правило, слагают сагу, исполнение которой занимает не меньше часа; правда, в виде иллюминированного манускрипта или книги она вряд ли где-то сохранится — в Эпоху Хаоса большинство письменных традиций кануло в забвение. Деяния выдающихся чемпионов Хаоса запечатлевают на монолитах, высоких камнях или скальных стенах; высеченные руны тёмного наречия хранят эти истории даже после смерти чемпионов — своеобразное напоминание о Тёмных богах, которым они поклонялись.



Разнообразие владений проявляется во всём, и памятные саги хаоситов не исключение. Некоторые из них вырезаны не в скалах, а на колоннах из живой плоти или глыбах пульсирующего мирокамня; иные передаются из уст в уста или принимают форму букв, начертанных в пламени, да ртутных капель, которые являют легендарное повествование о чемпионе, лишь когда на них опустится чей-нибудь взгляд; единственным свидетельством остальных служат доспехи: легенда чемпиона хранится до тех пор, пока ему не найдётся преемник, который

наденет дурнославную маску и напишет новую историю.

Большая орда состоит из ватаг, которые подчиняются нескольким харизматичным военачальникам; все они маршируют под знамёнами тех, кто, как им кажется, снискал большую благосклонность богов, чем они сами. Чемпион небольшого культа из Варяного Шпиля присоединится к восходящему чемпиону из другой ватаги, если посчитает, что ему это выгодно; тот, в свою очередь, встанет под знаменем чемпиона, поднявшегося ещё выше в глазах Губительных Сил, а уже его скопище племён и культов будет маршировать в составе армии лорда Хаоса — и так далее. Таким образом ватаги, племена и культы, часто насчитывающие десять, а то и меньше человек, формируют разрозненные армии Хаоса; по приказу могучего военачальника, который обладает достаточным провидением и личной силой, чтобы объединить их в непобедимое воинство, хаоситы устремляются вперёд, готовые истреблять целые народы и сжигать земли дотла.

Ватаги, служащие единому божеству, носят магическое клеймо своего покровителя и именуют себя Помазанниками: приспешники Кровавого бога — это Отмеченные Кровью (хотя то, как они называют себя, мало кого волнует); Нургл покровительствует Тронутым Чумой; Связанные Жаждой почитают Слаанеша, потребность в неповторимых ощущениях толкает их на всё более тёмные деяния; почитатели Тзинча, в свою очередь, носят имя Клятых Судьбой. Тех, кто поклоняется Хаосу во всём его безраздельном величии, можно условно отнести к Богоизбранным, если они заключают пакты на манер дикарей Тёмной Клятвы, к Несущим Погибель, если на войну они отправляются верхом на свирепых скакунах, и к Божьим Гневателям, если вера их особенно сильна.

НАЛЁТЧИКИ ЛОРДА ИНФЕРНИЛА

БОГОИЗБРАННЫЙ ВЛАДЫКА

Магнос Инфернил, Мясник Циклопова Раздола,
верхом на ужасающей мантикоре Злорвице.

ЧЕМПИОНЫ ПОГИБЕЛИ

Лорд Инфернил окружил себя лучшими воинами орды, ветеранами среди избранных и рыцарями из Братства Адских Оков, которые убеждены, что под предводительством Магноса обретут великую славу.

ВАТАГА БОЖЬИХ ГНЕВАТЕЛЕЙ (ЛОРД ДОРГОТ УБИЙСТВЕННЫЙ КЛИНОК)

Многие воины Убийственного Клинка почитают Хаос в форме Вечно-Падающей Секиры. Они на дух не переносят безудержных гедонистов из окружения лорда Рапсиона

ВАТАГА НЕСУЩИХ ПОГИБЕЛЬ (ЛОРД ЭГРИЛ МЯСНИК)

Будучи ветеранами жестоких конных сражений в пустошах Налётчиков, что в Аридиане, отряды колесничих и всадников Эгрила — это стремительный молот армий Инфернила

ВАТАГА БЕСЩАДНЫХ ГУБИТЕЛЕЙ (КИЗО КРАСНЫЙ ПРОРОК)

Убив лорда Демоникуса и возглавив его банду, шаман-вождь Кизо плетёт интриги, чтобы вырвать власть над ордой из рук Инфернила.

ВАТАГА СВЯЗАННЫХ ЖАЖДОЙ (ЛОРД РАПСИОН ПОЖИРАТЕЛЬ)

Сотворив культ вокруг излишеств, Рапсион властвует над шестью ватагами Помазанников, которые ищут новых ощущений и мечтают лишь об удовлетворении своих самых мерзких желаний

В прошлом ордою Магноса Инфернила руководил могущественный князь демонов Кравот Чёрный, бич Летраделя. Когда Кравот вознёсся до войны богов, иначе именуемой Большой игрой, Инфернил захватил контроль над его армиями, прибегнув к силе и заручившись поддержкой других чемпионов, с которыми заведомо заключил соглашения. Внушая страх, подкупая тёмной харизмой и регулярно добиваясь успехов на поле боя в бесконечной погоне за славой и завоеваниями, Магнос Инфернил держит в узде всех своих Разорителей.

Как и в большинстве орд, воины и племена Налётчиков Инфернила разбиты между вольно укомплектованными

ватагами, в основе этого разделения — их культурные особенности и боевые умения. Личную гвардию Инфернила составляют Чемпионы Погибели. Это ближний круг богоизбранного владыки, и обычно именно из их рядов выходят новые полководцы. Ватаги Божьих Гневателей служат сердцем многих орд и представляют собой отряды фанатичных воинов, которые собираются вокруг святилищ войны своего бога-покровителя. Ватаги Несущих Погибель составляют множество верховых воинов, обожающих охоту и лобовые атаки. Помазанники — вроде Связанных Жаждой, служащих Рапсиону, — одержимы исполнением воли своего божества и следуют за ордой лишь пока это соответствует их нынешним целям.

ПРОКЛЯТЫЕ ЛЕГИОНЫ

Многообразие армий Хаоса столь велико, что двух похожих найти не получится. Войска Вараньего Шпиля отличаются как от орд, рыщущих в пустошах, так и от полчищ, обретающихся в осквернённых землях, где реальность и Хаос сливаются воедино. Большинство, однако, можно разделить между шестью вольными категориями — проклятыми легионами.



ВОИНСТВО ВСЕИЗБРАННОГО

Они приходят из-за усыпанных шипами стен зловещих цитаделей и из всеврат Восьмиконечья. С ног до головы покрытые чёрной бронёй, они терзают Владения Смертных, а Хаос почитают во всех его проявлениях. Внутри Воинства Всеизбранного идёт ожесточённая борьба за власть, но перед лицом общего врага всех их объединяет беспощадная дисциплина. Сотни воинов Хаоса, облачённых в доспехи из самой преисподней, возносят знамёна, украшенные тёмными символами их богов, и выступают на войну под грохот железных барабанов, обтянутых человеческой кожей. Бок о бок с ними шествуют лучшие чемпионы орд Хаоса: избранные воины с могучими секирами, потрошителями душ; грохочущие колесницы, запряжённые диковинными тварями; наконец, рыцари Хаоса, восседающие на бронированных дестризах, которые принимают рвать и топтать ещё до того, как мечи хозяев настигают своих жертв. Крушить творения тех, кто всё ещё надеется на лучший мир, доставляет им огромное удовольствие, ибо Воинства Всеизбранного есть железный кулак самого Архаона: встать у них на пути — значит подписать себе смертный приговор.



РАЗОРИТЕЛИ

Во Владениях Смертных почитание Хаоса — и его величайших чемпионов — разнится от племени к племени, от региона к региону. Ни церкви, ни священные писания, ни иконы, как правило, не объединяют хаоситов; отсюда такое многообразие ипостасей, которые принимает вера в Тёмных богов. Но когда раздаётся зов войны, когда старейшины объединяются против общего врага, их племена отбрасывают все разногласия и собираются в могучую силу под знамёнами военачальников. Разрозненные на первый взгляд, но единые в своих намерениях, такие воинства могут насчитывать десятки разных племён, кто — из Темноклявственников, кто — из культистов Восьмиконечья; одни маршируют в составе большого войска, другие — загоняют врагов, словно дичь, или преодолевают целые пустоши в стремлении зайти с тыла. Несмотря на показное единство, их предводители не зарывают топор междоусобной вражды; стоит одному пасть в бою или допустить непоправимую ошибку, как другой мгновенно берёт власть в свои руки. В конечном счёте, их главный трофей — это не что иное, как одобрение самих богов Хаоса.



КАБАЛИСТЫ

Порою в стремлении ещё быстрее стяжать внимание и силу Тёмных богов магистры колдовских искусств объединяются в кабалы; ведь если всего один заклинатель, призывая дарованное ему могущество, способен творить настоящие чудеса, то сразу несколько таких чемпионов, объединив познания и силы, смогут перекраивать реальность на собственное усмотрение. Как правило, племена и ватаги, лицемерящие подобные чудеса в действии, оказываются под таким впечатлением, что охотно присоединяются к чародеям и с восторгом наблюдают за творимыми на их глазах разрушениями. Некоторые даже жертвуют собой, чтобы придать силу таким ритуалам; они верят, что мученическая гибель поможет им обрести благословенное бессмертие по ту сторону завесы, — однако всё это миф, который Кабалисты сами же и распространяют. В сущности, добровольцы передают заклинателю свою духовную энергию, и за счёт этого мистическая сила колдовства каскадом разливается по полю боя. Если жертва дорога заклинателю, то могущество его чар преумножается. Такие вероломные деяния забавляют богов Хаоса, и посему жаждущие их благосклонности не останавливаются ни перед чем в попытке извлечь всю выгоду из своего сверхъестественного дарования, полученного, как они истово верят, по праву рождения.



ЛЕГИОН ПЕРВОГО КНЯЗЯ

Последователи Бе'лагора предпочитают действовать из тени, и только благословение Тёмного Господина скрывает их от пристального взора Архаона. Когда же приходит час отправляться на битву, они являют всю свою силу. Тысячи легионеров выступают из тени, каждый несёт метку, а то и лик, Бе'лагора на своём снаряжении; то, что выделяло их из толпы, но всё же несильно бросалось в глаза на фоне других войск Всеизбранного, для целой армии легионеров становится главным символом преданности иному властелину. Под руководством кентаврионов-маршалов эти чемпионы чередуют ложные атаки с сокрушительными ударами, а затем мгновенно отступают — враги не успевают даже понять, с кем вынуждены сражаться. Лучших легионеров возглавляет сам Этернус, вероломный чемпион Тёмного Господина. Легион Первого Князя всегда находится на два шага впереди своих противников: как только тени рассеиваются, чтобы явить эту ужасающую правду, убийцы в богато украшенных шлемах вопят имя своего истинного хозяина и устремляются вперёд, чтобы довершить начатое дело в смертоносном вихре клинков, чёрных от копоти.



ОСКВЕРНИТЕЛИ

Воздух звенит, земля корчится, и сама реальность стонет в знак протеста, когда зверские войска Осквернителей распространяют свою порчу. Во главе этих мерзких орд становятся князья демонов, и бок о бок с ними выступают одни из самых чудных, самых чудовищных тварей во владениях — те, кто наиболее восприимчив к сущности Хаоса. Князья, собирающие эти чудовищные армии, мнят себя малыми божествами; особенно это касается тех, кто уверовал в безраздельную природу первозданного Хаоса или каким-то образом завоевал расположение всех Тёмных богов, ибо — подобно истинным звероголовым отпрыскам Хаоса, демонам, известным как фурии, и громадным полумеханическим душедробителям — они воспринимают Хаос как единое целое. Независимо от верований и покровителей, эти бессмертные чудища мечтают собственными глазами увидеть, как поля сражений будут преданы анархии, как глина и камень обретут новую отвратительную форму под их поступью, а вослед им землю поглотит неестественная тьма, ими же порождённая. Даже те, кто выживает в битве против Осквернителей, платят страшную цену, ведь лицезреть их орды в действии — значит навсегда лишиться рассудка.



РЫЦАРИ ПУСТОГО ТРОНА

Хозяин нечасто становится во главе их рядов, но даже несмотря на это вараньим гвардейцам Восьмиконечья нет равных во владениях. Стук сотни копыт сливается в какофонию, грохот поднимается такой, словно вот-вот наступит конец времён. Притом копыта эти принадлежат не простым боевым жеребцам, а гигантским демоническим скакунам, жаждущим человеческой плоти; на спинах их восседают всадники, которым не терпится окропить землю кровью. Всего три вараньих гвардейца сродни отряду тёмных героев, способному посеять полный хаос в рядах вражеской армии. Повстречать десяток таких рыцарей — всё равно что бросить вызов стальному вихрю и познать всю бессмысленность противления Архаону. Вслед за Вараньей Гвардией мчатся всадники, которые либо мечтают вступить в их ряды, либо жаждут воочию посмотреть на бойню: с маниакальным ликованием они наблюдают, как Рыцари Пустого Трона втоптывают в землю лучшие войска противника, как вершат кровавую казнь над их предводителями и нанизывают головы на клинки и копья — любому, кто противостоит Всеизбранному, уготована такая участь. Варанья Гвардия — это не просто кавалерия, но стремительная лавина из железа, мышц и демонической плоти; бросить им вызов — значит кануть в забвение.

МЕТКА ВСЕИЗБРАННОГО

Если воин, присягнувший Тёмным богам, проявит исключительную жестокость и коварство перед Архаоном или одним из его вараньих гвардейцев, он может получить особый дар — право носить метку самого Всеизбранного, символ скорой гибели, который знает каждый житель владений. Каждое такое клеймо избранные воины получают от пламенеющего лезвия Убийцы Королей. Многие гвардейцы носят эту метку на своих доспехах как символ мастерства и свидетельство безраздельной верности Всеизбранному и всем Тёмным богам (чтобы всяк, кто задумает склонить их на свою сторону, сразу понимал тщетность своей затеи). После пробуждения Крагноса, вознесения Бе'лагора и раскола, который постиг ряды Вараньей Гвардии, метка Всеизбранного стала символом тех, кто готов убить за Архаона, уличив малейший признак вероломства, — даже если казнить придётся тех воинов, с которыми много десятилетий они сражались бок о бок.



АРХАОН ВСЕИЗБРАННЫЙ

Всего одна душа в мироздании претендует на статус избранного представителя первозданной четвёрки богов Хаоса — Возвышенный Гроссмаршал Апокалипсиса, имя которому — Архаон. По приказу его целые полчища отправляются на войну, а от руки его гибнут и чудовища, и короли, и полубоги.

Существо, известное как Архаон, старше самих владений. Задумав погубить родной мир, он преуспел, а после — став главным приспешником Тёмных богов — сокрушил несколько других миров и реальностей, пока дорога не привела его во Владения Смертных. Так, кошмарное Царство Хаоса неизбежно проникло в разные уголки мироздания, дабы поглотить его целиком. Однако конечная цель самого Архаона — не просто уничтожить владения, но подчинить богов своей воле и стать самым могущественным разжигателем анархии во всём космосе.

Бытие Архаона исчисляется целыми эрами, но он не демон и даже не князь демонов. Формально он всё ещё смертный, а значит может умереть, и только вложенная в него тёмная сила мешает терпеливому проклятию времени отнять его жизнь. На почве общих интересов Тёмного Пантеона — а именно завоевания Владений Смертных войнствами Хаоса — он добился своеобразного перемирия в Большой игре, и главными инструментами в этих переговорах ему послужила сильная воля и несравнимое мастерство. Сколько бы испытаний ни выпало на его долю, Архаон всегда выходил победителем. Ныне он пользуется благосклонностью сразу четырёх первозданных сил Хаоса, неразрывно связанных с его душой и телом. Быть может, именно это — причина гнева, снедающего его главного соперника, Бе'лагора: то, что простой смертный узурпировал титул Всеизбранного, бесконечно злит и огорчает Тёмного Господина.

Свой титул Архаон получил не просто так: он отправился в странствие, чтобы разыскать артефакты из легенд о Всеизбранных, и ценою жизни и смерти добыл их все. Этими реликвиями он владеет и по сей день, каждая — наделяет

его огромной силой, хотя это далеко не главное его достоинство. Сила воли и непостижимая дальновидность, с которой он планирует свои завоевания, сделали Архаона равным Зигмару на попрание войны; более того, сторонники Всеизбранного утверждают, что в вопросах тактики и стратегии он уже давно превзошёл Бога-Короля. В конце концов, в ходе Битвы Горящих Небес именно Архаон обманом заставил Зигмара метнуть легендарный молот Гхал-Мараз в магического двойника Всеизбранного, который в сущности был порталом в пустоту. В тот день, в переломный момент сражения, силы Хаоса взяли верх, и это предредило судьбу всех владений: потеряв свою драгоценную реликвию, Зигмар объявил о масштабном отступлении. Владения Смертных были брошены, и так началась Эпоха Хаоса.

Возможно, Зигмар был прав, не вступив в великое противостояние под Горящими Небесами, ведь если и был клинок, способный погубить его, то это Убийца Королей. В этом громадном иззубренном мече заключена сущность У'зула — демона, который упивается душами монархов, чемпионов и полубогов. Всего один удар этого клинка способен во мгновение ока вырвать сознание из тела врага; не единожды он убивал богов битвы и в будущем, вероятно, ещё не раз повторит это злодеяние. Мало кому удаётся спрятаться от Архаона, когда тот выходит на тропу войны, ведь он разъезжает на демоническом оборотне, известном как Доргар, Конь Апокалипсиса. За свою долгую жизнь зверь пожрал сотни врагов и принял столько же форм, чтобы сражаться бок о бок с хозяином; но после того, как он поглотил трёх высших демонов, посланных убить Архаона, Доргар обернулся великим химерическим чудовищем,

способным и старейшего драконита разорвать на кусочки.

ВАРАНЬЯ ГВАРДИЯ

Личное войско Всеизбранного — это сила, которой нет равных. Вероятно, всего один из тысячи чемпионов обладает достаточным могуществом, чтобы пройти испытания Вараньей Гвардии, а уже из них — лишь малая часть удостоится чести вступить в элитное формирование Архаона. Рыцари Погибели — это самые жуткие воины Тёмных богов, каждый из них подобен лорду Хаоса, возглавляющему целые племена. И когда на войну они отправляются целым воинством, сами боги обращают на них свои взоры.

Просто так стать вараным гвардейцем нельзя. Каждый из их тёмного братства был призван в Восьмиконечье видением — таинственным знамением на Пути к Славе. У него нет какой-то строгой формы: чемпион может узреть метку Всеизбранного в пламени беснующегося пожарища или образ Архаонова шлема в брызгах крови из перерезанной артерии. Некоторые противятся своему призванию, но мало кто может избежать его действительно долго. С этого и начинается длинный нелёгкий путь в Восьмиконечье, где чемпиону предстоит проявить себя в восьми испытаниях боя, коварства и тёмной верности перед Пустым Троном. В их числе — Мрачный Котёл, Тропа Клинков и Чёрный Труд; лишь немногие выживают после всех этих испытаний. Те же, кто преуспевает, становятся только сильнее, получают собственного демонического скакуна и вступают в один из Восьми Кругов Вараньей Гвардии, дабы воевать во имя Архаона и править там, где трон его пустует. Всяк, кто носит метку Всеизбранного, говорит от его имени — правда, не все они безоговорочно верны хозяину, коли верить слухам...



БЕ'ЛАКОР, ТЁМНЫЙ ГОСПОДИН

Он — существо бессмертное, вековечное, одержимое зловещей ненавистью. Он — знамение сгорающих в пепел миров и тускнеющих звёзд. Он — первый и величайший из князей демонов. Когда-то он назывался Всеизбранным, но с тех пор у него отняли этот титул. Ныне всё его существование определяют три вещи: тени, злоба и смерть.

Тень, которую крылья Бе'лакора — словно у громадной летучей мыши — отбрасывают на Владения Смертных, принимает множество форм. Он — разжигатель тысяч катастроф, спланированных тайне ото всех; вдохновитель бесчисленных злодеяний. Среди заклятых врагов Пантеона Порядка он считается одним из коварнейших. Но куда важнее то, что его смог превзойти смертный человек — пусть даже не простой, а сам Трёхглазый Король. Горечь от понесённого позора суть осколок ядовитого стекла в гниющем сердце Бе'лакора, боль, которую он не подавил до сих пор. Во времена грядущие она может повлечь раскол в рядах многочисленных легионов Хаоса и саморазрушение, от которого они уже никогда не оправятся.

Страшная легенда о Тёмном Господине зародилась в смутной доистории Мира-что-Был, когда Бе'лакор являл собою смертного военачальника. Его амбициозность и дальновидность привлекли внимание всех четырёх богов Хаоса,

которые усмотрели в нём сосуд почти что безграничной силы. Грезя о господстве над всеми смертными, которого они смогут добиться через избранника, боги вознаградили его за преданность и обратили в князя демонов: он стал первым живым существом, снискавшим подобную благодать, и вдобавок к этому — первым, кого все четыре бога Хаоса в равной степени одали своими силами. Обретя частичку могущества каждого божества, Бе'лакор стал примером истинной мощи Хаоса Неделимого.

Как и почему Бе'лакор лишился благосклонности покровителей — доподлинно неизвестно. Одни говорят, что он восстал против богов, другие — что потерпел поражение в катастрофической битве с Чемпионом Света. Какой бы правда ни была, Тёмные боги вверили свои желания череде смертных военачальников, известных как Всеизбранные. Бе'лакор же снискал самое унижительное из проклятий: учреждая власть каждого нового

избранника, он снова и снова венчал их головы Коронай Превосходства, которую сам так и не смог надеть.

Несмотря на немилость богов, Тёмный Господин не ведает покоя. Лишившись положения, которого так жаждет его раздутое эго, он подчинил своей воле необъятное воинство — Легион Первого Князя — и ныне терзает Владения Смертных: во главе Легиона он разбил войска нежити, вторгнувшись в Восьмиконечье по велению мортархов; осадил и захватил Силонтум, оплот власти и столицу призрачной империи леди Олиндер; учинил массовую резню над Зигмаритовым Братством, покончив с целым буревоинством и одержав ошеломительную победу над силами Бога-Короля. Наконец, именно он спланировал уничтожение Ока Тепока, скрыв злые козни даже от провидящего будущее сланна.

Если Архаон встречает врагов вихрем явственной жестокости, то Бе'лакор действует куда утончённее. Из тьмы он плетёт



ЭТЕРНУС, КЛИНОК ПЕРВОГО КНЯЗЯ

Этернуса — в прошлом состоявшего в рядах Вараньей Гвардии — называют покровителем предателей, ведь Архаону он предпочёл Бе'лакора, став его бессмертным чемпионом. Клинок Первого Князя всегда на шаг впереди своих врагов; его шпионская сеть велика, его легионеры служат в каждом воинстве Хаоса. Плетя свои интриги, Бе'лакор учитывает множество деталей, и если Этернус когда-нибудь воспротивится воле хозяина, его вечная жизнь, вероятно, оборвётся во мгновение ока.

Быть может, именно понимание того, насколько хрупкое его бессмертие, заставляет Этернуса проповедовать речи Бе'лакора с такой отчаянной, убедительной силой. Как бы то ни было, он настойчиво превозносит Тёмного Князя над Трёхглазым Королём, и его слова уже принесли свои плоды: на «путь истинный», как называет его Бе'лакор, Этернус наставил почти весь Восьмой Круг. Вараньи гвардейцы, оказавшиеся под его началом, искренне верят, что служат настоящему Всеизбранному, и что Архаон — всего лишь узурпатор, которого однажды ниспровергнут и навек оставят гнить в могиле.



интриги, которые охватывают все владения, сеет семена, влекущие гибель королей и низложение цивилизаций. Тень и ужас — его оружие, смятение и нерешительность — яды, которыми он ослабляет своих жертв перед бойней.

Однако не каждую битву можно выиграть из тени. Коли он сочтёт нужным, Тёмный Господин выйдет на поле боя, овеянный падшей славой, обнажит Клинок Теней и с мастерством, отточенным за столетия бойни, будет сеять смерть в стане врага. Его молниеносный ум в совокупности с умением находить слабые места в защите противника действительно ужасают: там, где иные гиганты бьются словно яростные звери, Бе'лакор орудует клинком с грацией и изяществом мастера-дуэлянта. При всём при этом он с упоением

применяет свои колдовские способности: творит наговоры и теневые проклятия, вытягивая силу из противников, сковывая их конечности или ослепляя их видениями об отчаянии и утрате.

Медленно, но верно Бе'лакор перенимает власть над ордами Хаоса, и триумф его славы уже начался. Спровоцировав разрушение Серебряной Башни — одного из главных достояний Архаона, — Бе'лакор вызвал магический взрыв, который уничтожил целую группу врат владений и изверг в небеса над ними беспримесную энергию Хаоса. Это деяние не только подорвало боевой дух чемпионов Зигмара, но ещё и разорвало связь между Вышним Азиром и остальными владениями. Проклятые небеса лишили грозорождённых бессмертия: их души более не могут растворяться

в молниях и уноситься домой на перевовку. Мало того, что такой мастерски сыгранный ход знатно повеселил Тёмных богов, так он ещё и снискал большую славу в рядах хаоситских орд. Первый Легион, куда входят последователи Бе'лакора, разросся настолько, что едва ли не в каждой крупной ватаге теперь есть сторонники Тёмного Господина.

Даже тем, кто раньше был верен Архаону, надоело вечное отсутствие Всеизбранного. Они переметнулись на сторону Тёмного Господина, чем тот мгновенно воспользовался, возложив новую миссию на плечи своего избранного чемпиона — Этернуса. Переманив воинов из элитной гвардии Архаона, он фактически объявил войну, и расплата за подобное деяние не заставит себя долго ждать.

ЧЕМПИОНЫ ПЛЕМЁН ХАОСА

Нет такого воина, кто стал бы предводителем ватаги Хаоса — не говоря уже об армии — и при том не оставил бы шлейф трупов за спиной. Самые успешные из них с такой пламенной страстью и непоколебимой решимостью вносят свои имена в анналы истории, что становятся легендами на много веков вперёд.

ВЛАДЫКИ ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ

Вожди тех варварских племён, которые клятвенно исполняют волю Тёмных богов, не могут похвастаться закалёнными в преисподней доспехами или зачарованными клинками, как у их соперников, но их мужество и решимость говорят за себя. Эти чемпионы влекут сторонников не только кровавыми казнями, но и складом своего характера: созерцая простую, приземлённую харизму, которую те излучают, целые племена стекаются под их замёна. Дальновидная Маракарр Кровавое Небо, шаманка Теддра Провидица Черепа и Гуннар Клеймо со Снежных вершин — многие из вождей

Тёмной Клятвы всего за несколько десятилетий стали героями легенд, их сторонники множатся, их истории становятся всё длиннее. Носить руны тех племён, которые путём союза или подчинения вошли в состав целого войска Тёмной Клятвы, — предмет большой гордости для вождя или королевы войны. Порою их силы так велики, что могут бросить вызов целым государствам так называемых цивилизованных народов. Среди этих племён встречаются не только всевозможные кланы и культуры Темноклятвенников, но ещё и разрозненные ватаги налётчиков, известных как мародёры: здесь и отпрыски прибрежных деревень, которые обратились в Хаос, чтобы выжить, и закалённые жители

равнин, которые признали величие чемпиона Хаоса и последовали за ним в надежде на славу, грабежи и хорошую пищу.

Культура, глубоко укоренившаяся в народах Тёмной Клятвы, зиждется на кровопролитии и принесении нерушимых обетов. Их отношения с Тёмными богами носят необычный деловой характер: они дают амбициозные обещания, которые подкрепляют собственной кровью, но взамен, достигнув поставленной цели, ожидают награду — и наказание в противном случае. В ходе каждого торжественного обета клятвенный жетон пропитывается их кровью, но особенную тяжесть ему придаёт обещание, данное воином. Если клятва будет исполнена, боги, вероятно, наградят молебника силой, стойкостью или неземной аурой власти, иногда — необычной мутацией, иногда — благословением, которое иные сочтут проклятием, что тоже далеко не редкость. В любом случае подобное достижение принято чествовать, ведь привлечь взгляд божества — это уже настоящий подвиг. Как правило, внимание Тёмного Пантеона мизерно и мимолётно, но даже такое «помазание» считается большой благодатью в обществе Темноклятвенников, тогда как тянуть с исполнением клятвы или приносить второй обет, не исполнив условия первого, — строгое табу. Подобные расточители часто отправляются в изгнание и остаются без последователей, пока не выполнят данное обещание — или не встретят свою смерть.

ВОЗВЫШЕННЫЕ ГЕРОИ

Чемпионы Хаоса принимают самые разные воплощения, но в большинстве своём это крепкие воины с бороздящими плоть шрамами, заработанными в поединках или во время охоты на чудищ. Их наплечники

ПЕРВЫЙ ШАГ — ВСЕГДА САМЫЙ ТРУДНЫЙ

и примитивные реликварии украшают трофеи, собранные с тел убитых врагов, а с большим влиянием и властью растёт и шанс, что они обзаведутся коваными доспехами Хаоса, которые защитят от бесславной кончины; пройдя столь длинный путь, ни один чемпион Тёмного Пантеона не захочет понапрасну рисковать своей жизнью, когда в воздухе свистят болты и стрелы, — вдруг в решающий момент боги отвернутся от него? Некоторые стараются выделиться на поле боя за счёт необычных шлемов или причёсок, иные раскрашивают лица кровью или толчёной костью. Каким бы ни было их оружие — парные клинки, проклятая демоном булава, как у бесславной Кхагры Узурпаторши, или целый арсенал из меча, щита и спрятанного жертвенного кинжала, — все они бьются с нерушимой стойкостью и звериной свирепостью, закалёнными в сотне сражений.

ЛОРДЫ ХАОСА

Чемпион, способный собрать целую армию во исполнение своих намерений, зовётся лордом Хаоса, вне зависимости от пола. Лорды Хаоса — это озлобленные монархи, как правило, окружённые элитной бандой самых способных сородичей, среди них — провидящие колдуны

Хаоса, палачи с массивными двуручными секирами, а иногда и личные «питомцы» в лице отродий Хаоса. Многие из них правят огромными зловещими цитаделями. Из-за этих самых стен, усыпанных шипами и отравляющих саму землю, доносятся вопли тех, кто прогневал своих хозяев. Однако на каждого лорда Хаоса, заседающего в жуткой крепости, приходится множество других властителей, коим широкая пустошь — единственный оплот, а острие собственных клинков — главный закон. Их вассалы — настоящие кочевники, их племена идут всё дальше по тропе войны.

Аура убеждённости, окружающая каждого лорда Хаоса, обладает такой силой, что, кажется, волною омыкает его воинов, закаляя их дух, а тела — наполняя энергией. Их одержимость судьбой, уготованной для них богами, может быть заразной, а те лорды Хаоса, которым покровительствует только один бог, вызывают у последователей не меньший трепет; охватившая их мания так велика, что просачивается в души посторонних. Однако подобными «фокусами» лорды Хаоса не ограничиваются: когда наступает час битвы, они лично выходят на поле боя, где

орудуют проклятыми боевыми молотами, одетыми клинками, зачарованными цепями и зловещими копьями, с лёгкостью пробивающими доспехи. Они — истинные поборники пути Хаоса, и, заслужив это звание в нескончаемой резне, они радуются любой возможностью показать, на что способны.

СВЯТИЛИЩА ВОЙНЫ

Самые набожные чемпионы Хаоса возносят хвалу божественным покровителям в самый разгар боя. Их боевые святилища с торчащими отовсюду лезвиями тащат крупные, мускулистые мутанты, а вокруг этих алтарей часто собираются паствы сторонников, приносящих кровавые жертвы Губительным Силам, пока сражение идёт своим чередом. Но это далеко не праздный акт почитания, ибо если боги лицезреют грандиозную резню, творимую во славу их, они насыщают сверхъестественной силой и святилище, и его хранителя, и даже разделяющих его веру воинов, оказавшихся поблизости. Так, святилище войны становится машиной веры и ярости, ввергающей целые племена в фанатичное безумие: хаоситы рубят и калечат без разбора — а если теряют своё оружие, то рвут врагов голыми руками.

ЕЗДОВЫЕ ЗВЕРИ ХАОСИТОВ

Зверинец благословлённых чемпионов Хаоса поражает своим разнообразием, ибо никто и никогда не знает, сколь необычной окажется очередная награда на Пути к Славе. От бронированных, изрыгающих пламя дестриэ, известных как скакуны Хаоса, до гигантских, многоликих кошмаров наподобие Доргара, принадлежащего самому Архаону, — все ездовые звери, на которых избранные Тёмных богов отправляются на войну, обладают тёмным сознанием и, как следствие, служат настоящими союзниками, нежели простые вьючные животные. В один день праведный чемпион Хаоса, преуспевший в глазах своего покровителя, может проснуться от фыркания такого зверя, взрывающего землю своими лапами; если чемпиону удастся подчинить его, тот станет его собственностью. Как и мутации, и новое оружие, это дар Губительных Сил — и действительно впечатляющий, надо сказать.

Скакуны Хаоса — это как правило четвероногие существа, но далеко не все они — лошади.

Каркадрак, к примеру — это крепко сложенная рептилия, которую предпочитают выходцы из более первобытных владений. Его шкура такая толстая, что легко примет удар меча и отобьёт стрелу в сторону. Лишь целясь в уязвимое брюхо, можно надеяться убить его, но и этот подвиг граничит с невозможным, учитывая свирепость, с которой зверь набрасывается на любого, кто подойдёт слишком близко, и кусает, рвёт и кромсает.

Особенной ценностью обладают львиноподобные мантикоры. Это существо совсем не ведает страха, ибо может кружить над землёй благодаря массивным изодраным крыльям, а размерами превосходит даже каркадрака. Наездник на мантикоре не зря испытывает большую гордость, ведь и он, и его зверюга — настоящие альфа-хищники посреди поля боя: с дикой целеустремлённостью они выискивают лучших вражеских чемпионов, и пока их превосходство не будет доказано через акт жестокой расправы, покоя они не познают.

МАГИСТРЫ ТЁМНЫХ ИСКУССТВ

С благосклонностью Тёмных богов чемпион, как правило, обретает способность к непостижимому, таинственному колдовству. Всё, что требуется от амбициозного претендента, дабы овладеть этим искусством, — в верный час пожертвовать душу подходящему богу. С того и начинается скользкий путь к вековечному рабству.

КОЛДУНЫ ХАОСА

Многие племена верят, что только в битвах и боях можно снискать расположение богов. На деле же сколь много звёзд в небесах, столько и способов привлечь внимание Тёмных Сил: если одержимость молебника пересечёт грань безумия, боги Хаоса непременно наградят его дурманящим могуществом. Кто только не мечтает о власти над колдовством: от прорицателей и проводцев до учёных и исследователей, даже представители цивилизованных народов, жаждущие превзойти соперников за счёт любых доступных инструментов.

Колдуны Хаоса владеют дикой энергией необузданной магии и перекраивают реальность в соответствии с прихотями затаённых хозяев. Они не знают ничего о выверенных практиках и безотказных средствах защиты, освоенных Коллегией Таинств; одни полагаются на древние традиции ведьм и прорицателей, черпая силу из источников сырой магии, другие распалют врождённые искорки таланта, чтобы Тёмные боги раздули их в бушующее пламя мистического могущества. Среди знающих и интересующихся бытует мнение, что суетливое изучение магии может привести только к беде, а попытки произнести заклинание без должной практики и подготовки — к бурной и, как правило, фатальной реакции. Однако терпение далеко не самая сильная сторона колдунов Хаоса; если есть короткий путь к могуществу, эти магики непременно воспользуются им, а о цене будут думать позже — если вообще придётся. Чувствуя, как магическая энергия разливается по всему телу, колдун приходит в упоительный восторг; один только вид разлетающихся на куски останков, когда-то принадлежавших врагам, — вполне весомое подтверждение, что он следует

верным путём. В конце концов, ждать годами, пока способности дадут о себе знать, — значит склониться перед другими чародеями, которые не сидят без дела и хватаются за любую возможность, предлагаемую богами. Под астральными сопряжениями, в ходе жутких ритуалов, наконец, в самый разгар сражения, колдуны поглощают мистическую энергию Хаоса, а затем передают её своим приспешникам или посылают в сторону врагов в форме сверкающих пламенных стрел.



Каждый колдовской подвиг только усиливает голод чародея, а уже на смену жажде приходит зависимость от потустороннего, которая заканчивается либо бессмертием, либо позором. Те же, кто добивается больших успехов на магическом поприще, пробиваются сквозь ряды соратников и возглавляют целые племена Кабалистов; большинство сторонников колдунов Хаоса пленяет своей харизмой, причём многие из последователей становятся живым топливом для их самых амбициозных заклинаний. Некоторые колдуны умудряются подчинять себе свирепых чудовищ: их излюбленный зверь — львиноподобная мантикора, поскольку её грубая физическая сила служит прекрасным дополнением к магическому мастерству чародея, и нет такого врага, кто смог бы бросить им настоящий вызов. Мантикоры — ревнивые существа и готовы разорвать любое чудовище, обижавшее их превосходящими размерами. Вероятно, именно черты, присущие всем злобным тиранам,

влекут амбициозных колдунов Хаоса к этим свирепым созданиям.

ТОЩИЕ ПРИЗЫВАТЕЛИ

Девять — число Тощих Призывателей, сотворённых Тзинчем, демонических колдунов, что в первую очередь служат Всеизбранному. Архаон положил много времени и сил на то, чтобы подчинить их своей воле, и в конечном счёте приобрёл ценнейших агентов. Пускай они вечно сетуют на своё рабское положение, пускай снова и снова пытаются улизнуть из-под пяты Архаона, пока Трёхглазый Король остаётся их хозяином, Девять Призывателей отвечают на любой его зов и предлагают ему свою хитрость и проницательность. Вдобавок к этому каждый Тощий Призыватель заседает в личной Серебряной Башне — огромной магической цитадели, насквозь пропитанной магией и обладающей способностью к перемещению в пространстве: Серебряная Башня может пронестись сквозь Эфирную Пустоту, царящую между миросферами, и доставить хозяина туда, куда он пожелает. Магия соединяет эти цитадели с сетью врат владений, потому история знает слишком уж много случаев, когда отважные путники входили в один из порталов, разбросанных по владениям, и внезапно воплощались внутри Серебряной Башни, чтобы весь остаток своего жалкого существования провести по прихоти безумного демонического похитителя.

В сравнении со смертными колдунами Тощие Призыватели — всё равно, что лев рядом с муравьём. Они даже не пытаются овладеть тёмной силой, ибо сами же из неё состоят. Они зловеще худые и высокие, с безглазыми мордами и чудными выростами на головах, с которых сквозь время и пространство глядят многочисленные глазные яблоки; по полю боя они предпочитают

перемещаться на дисках Тзинча — летающих демонических чудовищах с торчащими отовсюду лезвиями. Тонкими, дрожащими пальцами они вылавливают нити судьбы, словно паук, плетущий паутину, и так же плотно стягивают ими жертву. Будучи мастерами в области изящных и разрушительных заклинаний, они владеют магией как чем-то обыденным, ибо по праву рождения, как демоны Тзинча, привносят во владения целый калейдоскоп дурманящих перемен. Благодаря пониманию самых диких и вредоносных форм магии, в открытом бою Тощие Призыватели превосходят любых врагов; более того, они получают огромное удовольствие, когда низшие чародеи, задумавшие бросить им вызов, внезапно осознают, с какой силой столкнулись. Со сверхъестественной точностью они орудуют посохами, творят заклинания, занесённые в их магические грымзаы, и открывают разломы в ткани реальности, впуская во владения целые толпы приспешников. Пускай противник думает, что заманил демона в ловушку, — всего через несколько мгновений его, вероятнее всего, сметут полчища тзинчитов, воплотившиеся в серебристой дымке и готовые разорвать врагов хозяина своими клинками, когтями и чарами.

БУЙНАЯ МАГИЯ

Когда сгустки бурлящей энергии срываются с пальцев колдуна Хаоса, заклинание не просто приходит в действие, а обретает волю. На первый взгляд может показаться, что многие чары живут собственной жизнью, и с рассвета Арканум Оптимар это стало действительностью. На каждую стрелу трансмутирующей энергии, с треском выжигающую врагов, приходится неизгладимая прореха, раскрывающаяся прямо в земле; на её месте возникает магмовая расщелина или гряда вымазанных кровью черепов, из которых поднимается масса раскалённых железных шипов, напоминающих лучи восьмиконечной звезды Хаоса. Некоторые заклинания обращаются пламенными иконами, что висят посреди мерцающего от жары воздуха, поглощают души убитых и наделяют краденой силой всех верноподанных Хаоса. Восьмиконечные печати рока — так поминают их в легендах — вселяют ужас в сердца врагов, ибо оказаться в их присутствии — значит навлечь на себя безвременное проклятие. Чернопламенные бреши оказывают столь же пагубное воздействие на окружающее пространство: реальность разражается воплями, когда демоническая сущность, мечтающая выместить всю злобу на окружающих, извергает мутантные потоки сырой энергии Хаоса. Другие заклинания рябью расходятся в воздухе и размывают землю, словно разбушевавшиеся морские волны. Поднимающиеся над поверхностью шипы пронзают и распаривают плоть любого, кто не успел спастись, и сама земля разваливается на части в этом губительном потоке. Всё это и многое другое — дело рук хаоситских колдунов, ибо, отвергнув свою человечность, о земле они тем более не тревожатся.



ЗЛО, В ЖЕЛЕЗО ОБЛАЧЁННОЕ

Не жалкий сброд и не шайка ненавистных головорезов, а настоящее войско, собранное из едва ли не самых безжалостных душ Владений Смертных, — именно таков костяк воинства Рабов Тьмы. Все они облачены в адские доспехи, а в руках держат жестокие клинки, и даже армия вдвое превосходящей численности им не страшна.

ВОИНЫ ХАОСА

Рядовые пехотинцы, служащие в армиях Хаоса, — все до одного закоренелые убийцы. Их жизнь полна опасностей, неопределённости и беспричинной жестокости, и им это по нраву, ведь в горниле невзгод ум остаётся гибок, а рука, владеющая клинком, не успевает растерять всю силу. Вражда определяет каждый новый день воинов Хаоса: пережив очередное испытание, они становятся сильнее, а их души, выкованные в адском пламени, закаляются в крови убитых. Эти мужчины и женщины оставили свои семьи, слабости, а зачастую и последние крупинцы человечности. В объятия их заключают лишь боевые доспехи Хаоса — зачарованная пластинчатая броня, охватывающая конечности и формирующая такую

тесную связь с телом, что зачастую снять её уже не представляется возможным. Их раскатистые голоса приобретают металлический оттенок, а со временем искажаются до гортанного рыка. Считать выражение их лиц — задача не из простых, но, учитывая их грозную, жестокую натуру, возможно, оно и к лучшему — тем более, что большую часть времени головы их покрывают увенчанные рогами шлемы, словно это демоны во плоти.

В их латных рукавицах покоятся превосходные тяжёлые клинки и топоры, в случае необходимости способные и укреплённую дверь прорубить, и голову огора отсечь. К ним часто прилагаются большие металлические щиты, которые воины Хаоса всегда тащат на себе,

даже если дорога занимает много-много миль. Рунический щит Хаоса прекрасно выдерживает как физические удары, так и атаки более эзотерического толка. Как правило, их куют союзники Рабов Тьмы, дуардины Хаоса: поверхность щитов они покрывают рунами тёмного наречия, которые формируют сложные контрмагические обереги, едва на воинов обрушиваются чьи-то чары.

ИЗБРАННЫЕ ХАОСА

Те воины Хаоса, которым удаётся впечатлить Тёмных богов зрелищными актами резни, зовутся избранными. Их ударные отряды сокрушают вражеские порядки, всегда первыми взбираются на лестницы и бросаются в проломы, созданные осадными орудиями. Жажда славы — главная сила, движущая избранными Хаоса, и на собственном горьком опыте они убедились, что в погоне за ней лучше иметь пару таких же грозных воинов за плечами; в боях, которые предпочитают избранные, всего одно слабое звено может навлечь погибель. Все избранные тяготеют к крупному оружию, ведь добычей этих будущих чемпионов становятся не простые люди, а чудовища, герои и короли: одни владеют кровожадными клинками, что украшены рунами, другие — потрошителями душ, секирами, на которых лежат такие сильные проклятия, что от одного лишь удара жертва теряет рассудок и бездыханным трупом растягивается на земле.

Избранные обычно не подчиняются какому-то одному божеству, но, как правило, обладают сверхъестественным даром Хаоса, который выделяет их среди собратьев, будь то загадочная сила предвидения, пламенный взгляд или вопиющая удача. Некоторые могут похвастать и физическими



проявлениями благосклонности Тёмных богов: твёрдыми как сталь рогами, растущими из черепа; лишними глазными яблоками, которые перекатываются под кожей и диким взглядом сверлят окружающих; наконец, похожими на щупальца отростками, которые хватают врагов и разрывают их на куски. Однако чаще всего избранный воин отправляется на войну как бесстрашный громила в металлических доспехах, источающий смертельную угрозу.

РЫЦАРИ ХАОСА

Атака рыцарей Хаоса сопровождается таким раскатистым грохотом, что земля содрогается под их поступью, а бывалые солдаты приходят в ужас. Бронированный скакун наезднику под стать — такой же могучий, тяжёлый и крепкий, а уж целый клин таких рыцарей уподобляется стенобитному тарану: смета вражеские ряды, они принимаются кромсать и калечить в самом сердце воцарившейся анархии.

Если до обращения в Хаос смертный предпочитал сражаться верхом, то на новый, куда более мрачный путь он может ступить вместе со своим скакуном. Рыцарь Хаоса, напротив, седлает не обычного жеребца и не боевого коня, ведь

ни одна простая лошадь не выдержит вес чудовищного воина в тяжёлой броне и с массивным оружием наперевес. С виду звери рыцарей Хаоса напоминают дестризов, выращенных неестественным путём, они невероятно сильны, из их ноздрей валит сера, а копыта высекают пламенные искры.



Стать избранником такого зверя — сущее благословение для любого воина Хаоса. В своей сути скакун Хаоса — не просто боевой конь, но гигантский сверхъестественный фамиляр. С наездником, которого он несёт на войну, скакуна Хаоса связывают глубокие узы. В свирепости он ничуть не уступает хозяину, в его теле беснуется воинственный дух, а в жилах течёт демоническая кровь.

Рыцари Хаоса, восседающие на этих зверях, располагают целым арсеналом тяжёлого, острого как бритва оружия. Одни владеют гигантскими копьями, с той же лёгкостью пробивающими

твёрдые панцири и зигмариновые доспехи, с которой алебарда вскрывает кольчугу. Другие предпочитают зачарованное оружие, овеянное гиблой магией и способное убить одним прикосновением. Неудивительно, что жители владений испытывают неподдельный ужас перед этими грозными всадниками.

КОЛЕСНИЦЫ ХАОСА

Тяжёлые колесницы, распространённые среди племён Хаоса, — это машины грубой силы и жестокого убоя. Каждая из них весит столько же, сколько глыба железной руды, — и крушит с ничуть не меньшей силой. Разгоняются они медленно, но в конечном счёте набирают смертоносный, разрушительный импульс, благодаря которому взрезают вражеские ряды, пока дикий кнут погонщика подстёгивает огромных мускулистых скакунов Хаоса. В редких случаях в колесницу запрягают массивного кровозверя — злостное чудовище, которое почти не чувствует боли, а с виду напоминает что-то среднее между большим обезьяном и гурийским рокодиллом. Ещё до того, как хозяин колесницы обгагрет кровью свой большой клинок, эта гигантская тварь сминает вражеские ряды и отнимает жизни десятков солдат.

День подходит к концу. Члены Лоффри скованы тяжестью доспехов из чёрной стали. Каждая царапина, каждая засечка ей как родная, но кто из соперников оставил их, Лоффри не помнит. Да и зачем? Все они мертвы.

В её руках, пронизанных толстыми венами, покоятся тяжёлые топоры. Ороговевшие мозоли стискивают рукояти, словно шипы, проступающие сквозь перчатки из кожи кровозверя. Вытянув шею, Лоффри чувствует кислоту, обжигающую мышцы, — нечто среднее между болью и удовольствием; наследие долгого, тяжёлого труда во имя Красного бога. Сегодня на счету её много жертв — может, даже больше, чем когда-либо прежде. И тем не менее, удовлетворение, вызванное бойней, постепенно сходит на нет, а бездна в её сердце по-прежнему зияет пустотой.

Деревня у неё за спиной объята ревущим пламенем, шкура носорока, покрывающая её плечи, слегка потрескивает от прикосновения огня. Едкая вонь горящих волос оседает в горле. Болезненные воспоминания о старом племени,

о былой семье оживают в сознании Лоффри. Отблески пожара, разыгравшегося давным-давно, мелькают на окровавленных топорах.

— Оно того стоило, Лоффри, — вот уже в тысячный раз шепчет она себе, пока заострённые зубы срывают струпья с изодранных губ. — У тебя не было другого выбора. В конце пути всё встанет на свои места.

Она делает шаг вперёд, затем ещё один, медленно переставляя ноги. Прищулив глаза, она опускает голову и со смесью ужаса и замешательства созерцает две конечности, покрытые чешуёй, с вывернутыми назад суставами, словно это не человеческие ноги, а задние лапы гончей. Из пламени доносится предсмертный вопль, от которого глаза её раскрываются вновь. Каждый новый шаг даёт ей уверенность. Всего пара убийств, и от сомнений ничего не останется, а Кровавый, наконец, получит своё лакомство.

Она видит силуэты, маячащие в пламени. На них трёхрогие шлемы союзников, но кровь их послужит ничем не хуже. Ведь в конце-то концов, только кровь и имеет значение.

ОГРОИДЫ ВСТУПАЮТ В ВОЙНУ

С тех пор, как началась эра Зверя, тысячи свирепых огроидов пополнили армии Хаоса. Давным-давно эти громадные чудовища оставили первобытные племена и уверовали в Тёмных богов; теперь же они делают всё возможное, чтобы сохранить воинственную культуру предков, несмотря на дикий дух, беснующийся внутри.

Для обывателя огроид — это груда мышц весьма скверного нрава, рогатое, парнокопытное чудовище, которое разрывая тела на кусочки, а павших врагов втаптывает в землю. Если же взглянуть на мир глазами самих огроидов, вещи будут выглядеть совсем иначе. Мало того, что эти рогатые гиганты мнят себя полноправными хозяевами неукротимых пустошей, творцами лучшего оружия и мастерами на поприще дуэлей и лобовых штурмов, так они ещё и верят, что возвышаются над примитивными расами, для которых война — это самоцель. Однако стоит пустить огроиду кровь, как сознание его затмевает страшная, убийственная ярость, а наперёд выходит внутренний зверь...

ОГРОИДЫ-ТЕРИДОНЦЫ

Хоть они и выглядят как чудовища, огроиды располагают самобытной культурой, уникальным языком и особым подходом к торговле, образованию и изучению магии. Родом они из глубинных земель Гура, где давным-давно вознеслись над первобытными племенами и заложили фундамент развитой цивилизации. В те времена их гордая раса носила совсем другое имя, гороа, и сражалась в авангарде армий Горкаморки. Поход во истребление самых крупных и опасных хищников Гура они считали славной идеей, которая непременно укрепит остои их личной империи.

К несчастью, стабильность была чужда Горкаморке и его зеленокожим полчищам, и они делали всё возможное, чтобы её нарушить. Любые попытки гороа создать могущественную империю встречали сопротивление оруков — зеленокожих дикарей, из которых состояло большинство Горкаморковских армий, — а любые ремесленные

достижения подвергались порче и разрушению. В надежде скрепить союз с оручными вождями предводители гороа преподнесли им немало славных клинков, выкованных кастой кузнецов, а после сбалансированных и зачарованных клановыми чудотворцами, дабы лезвия вовек оставались острыми как бритва. Но если одни оказались непрочь помахать оружием в бою, другие стали помешивать им варево, бурлящее в котлах, укреплять навесы и колотить соплицев.



Но хуже всего были огоры, почитавшие Горкаморку в аспекте Глотающего бога. Они были одержимы собственным брюхом, но с виду почти не отличались от гороа, и потому их часто принимали за родственников. В какой-то момент малые расы стали называть гороа огроидами или просто огорами; те, в свою очередь, считали огоров неотёсанными болванами с крайне поверхностной культурой и страшно ненавидели такое сравнение. Ещё оскорбительнее было то, что из-за длинных рогов и мускулистых тел их принимали за храпящих быкогоров — неразумных чудовищ, которые олицетворяли всё то, что подавляли в себе гороа. К счастью, подобная путаница возникала редко, ведь гороа сражались бок о бок с полчищами равнинных зеленокожих, а не с ревушими стадами из лесных чащоб. В сердце диких земель гороа основали несколько великих анклавов и какое-то время жили относительно мирно, оставаясь частью альянса, промышленяющего вечной войной.

Напряжённые отношения между гороа и дикими ордами Разрушения потерпели окончательный крах, когда в конце Эпохи Мифа горойский город, наречённый Высокой Прогрезией, был разграблен армией вопящих и улюлюкающих оруков. Пустившись в разрушительный поход, Вааа! Ухрупка, костоломы поддались такой дикой ярости, что обрушились на город, то ли не признав в нём оплот союзников, то ли не придав этому значения. Большинство местных жителей участвовало в военной кампании вдали от дома, и хотя молодые отпрыски гороа всеми силами сопротивлялись вторжению, орда оруков всё же razорила и сожгла до основания жемчужину Горойской империи. Разграбление Прогрезии породило столько ненависти и злобы между будущими огроидами и их первобытными союзниками, зеленокожими, что вражда между ними сохраняется и по сей день.

Тёмные Силы, разумеется, не преминули этим воспользоваться. Архаон лично посетил гороа и дал им клятву, что изменит их жизнь; что все они получат новый дом вдали от буйства неразумных зеленокожих, где смогут воссоздать свою цивилизацию, — в земле, которая впоследствии будет названа Восьмиконечьем. Гороа понимали, что не может быть всё так просто, но авторитет Всеизбранного, в ком они увидели могущественного предводителя, развеял последние сомнения: как только суверенные земли поступят в их распоряжение, попутные разрушения от набегов прекратятся раз и навсегда. Всё, что требовалось от гороа взамен, — это передать Архаону силы воинской касты теридонцев, дабы сражались они под его знамёнами. Гороа охотно согласились, ибо все до одного, включая исследователей магических наук, слыли

прирождёнными воинами. К тому моменту они не чувствовали ничего, кроме ненависти к бывшим союзникам — разрушительным ордам, что заполнили весь Гур. Так, огроиды поклялись в верности Хаосу: мирмидонцы и теридонцы стали хранителями Вараньего Шпиля, а чудотворные волшебники взялись за освоение тёмных искусств под началом колдовских визирей Архаона, Тощих Призывателей.

ОГРОИДЫ-МИРМИДОНЦЫ

Всю Эпоху Хаоса гороа служили Архаону в качестве надзирателей, которые поддерживали своего рода порядок и занимались военной подготовкой среди бесчисленных кланов, племён и звериных стай, входивших в армии Всеизбранного. Ввиду устрашающего вида гороа, даже в Восьмиконечье их называли огроидами; в подчинении у Архаона находилось так много жестоких тварей и головорезов, что более широкий термин мгновенно вытеснил настоящее

имя некогда гордого народа, покинувшего родные земли.

Мирмидонцы каждого горойского анклава выступали в роли бойцовых мастеров и надзирателей, которые следили за жестокими гладиаторскими боями, проходившими у самого основания Вараньего Шпиля: в результате кровавого самоотбора, отсеивающего слабаков, на обочину отправлялись тысячи гниющих трупов, а немногочисленные победители пополняли ряды Вараньей Гвардии. Однако этим обязанности огроидов на службе у Архаона совсем не кончались. Ватаги могучих теридонцев во главе с мирмидонскими капитанами стали настоящей боевой элитой в воинствах демонических князей, присягнувших Пустому Трону, но втайне ото всех преследовавших личные цели, дабы в один прекрасный день превзойти самого Всеизбранного. Князья, что упивались чудовищной силой, усмотрели в огроидах эффективных штурмовых пехотинцев, ведь

все гороа обладали родственной связью со звериными энергиями. Бытует мнение, что частицы янтарной магии они могут учуять прямо на ветру, так что, если чемпиону Хаоса взбрело в голову бросить вызов чудовищам Гура, огроиды могли послужить ему прекрасными охотниками. Несмотря на это военачальники Хаоса всегда оценивали их по дикому внешнему облику и ставили в один ряд со всевозможными чудовищами: буйными голиафами, хищными тварями из диких уголков Восьмиконечья и гадкими отродьями-мутантами. В том случае, если мирмидонцы верой и правдой служили демоническим князьям, те предоставляли им полную свободу действий, и огроиды умело этим пользовались: собираясь в сплочённые банды, они становились шпионами Вараньего Шпиля и сообщали Архаону о всех сильных и слабых сторонах соперников, повелевающих ордами Осквернителей и втайне планирующих отнять корону Всеизбранного.



Всё чудовищное — истинно

ПРОПАЩИЕ И ПРОКЛЯТЫЕ

Чудовищные звери и отродья ночных кошмаров пользуются большим уважением в культуре хаоситских племён, ведь в масштабной войне против врагов Тёмного Пантеона, они дают немалое преимущество. Мерзейшие твари, что только есть во владениях, сражаются в армиях Тёмных богов, и по следу их остаются целые груды изорванных тел.

КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ

Верховная власть над некоторыми ордами Хаоса принадлежит не смертным, а князьям демонов, которые всем своим существом олицетворяют Путь к Славе. Едва они устремляются вперёд, их чёрные, налитые злобой глаза загораются предвкушением. Их размеры огромны, поля сражений меркнут в тени их распростёртых крыльев, земля размокает под поступью их когтистых лап, а от соперников, которые посмели бросить им вызов, остаются лишь груды разделанного мяса. Их воплощения поистине многообразны, ведь боги, предлагающие им бессмертие и в обмен получающие их души, клеймят и перекраивают избранных, словно скульпторы, ваяющие из глины. Неотъемлемая черта каждого князя — это кошмарное величие, ведь, будучи представителями и ожившими иконами богов, они обязаны и дальше распространять великий миф о небывалом могуществе, что приходит с благосклонностью Тёмных Сил. Князья демонов мнят себя божествами, хотя в действительности все они — рабы, вечные слуги существ, владеющих их телами и душами. Неудивительно, что многие из них возглавляют орды Осквернителей, преследуя одну единственную цель: обратить реальность в руины, чтобы обиталища смертных познали те же мучения, что и сами князья.

ОТРОДЬЯ ХАОСА

Всяк, кто ступает на Путь к Славе, рискует стать жертвой готескной трансмутации и обернуться отродьем Хаоса. Достигнув предельного количества, жуткие «благословения» выходят из-под контроля, и в процессе диких телесных метаморфоз тело воина изменяется до неузнаваемости. Иногда сознание несчастного остаётся заключённым внутри горы плоти, всё, что ему остаётся, — это кричать и биться в отчаянии.

Случается и так, что от прежнего лица остаётся искажённая гримаса ужаса, с пастью, перекошенной от нескончаемых воплей, причём прямо из глотки рвутся толстые скользкие щупальца, жаждущие впиться в незадачливую жертву своими игольчатыми клыками. Такая мясистая мерзость обладает чудовищной силой, её многослойные придатки и хваткие ложноножки легко раздирают плоть и отрывают конечности. Отродья Хаоса — это детища безумия и беспорядка, поэтому на поле боя они действуют совсем неочевидно: то отползают и разваливаются на земле, то поддаются губительной ярости и принимаются калечить врагов. Если же на поле боя согнать целую стаю отродий, ничуть не заботящихся о самосохранении, — кровавая бойня в гуще вражеских рядов будет обеспечена. При виде иступления, в котором они визжат и стонут, создаётся впечатление, что отродья Хаоса мечтают лишь об избавлении от своих мучений...



ДУШЕДРОБИТЕЛИ

Закипая от дьявольской ненависти, с лязганьем, шипением и рёвом душедробитель мчится в сторону врага, и натиск его едва ли можно остановить. В отличие от пехотинцев, служащих Тёмным богам, душедробитель являет собой не просто демона, но чудовище, скроенное из плоти, металла и потусторонней силы,

своим существованием обязанное скорее кузне, нежели сырой магии Хаоса. Внутри этой насмешки над природой скрывается демонический дух, в прошлом потерпевший поражение и за то изгнанный из реальности. Кто бы ни предпринял ритуал экзорцизма, демон возвращается в Царство Хаоса, где вынужден отбывать свой карательный срок, порой — длиною в тысячу лет и один день. Тот, кто не в силах вытерпеть томительное заточение, может разыскать кузницы душ — субвладения за пределами реальности, где развивается демоническая индустрия, — чтобы выторговать себе новую телесную форму и вновь обрушиться на Владения Смертных.

В том случае, если демон соглашается на страшную сделку, он становится рабом тех господ, что правят кузницами душ. Его новая миссия — пожирать сущность смертных, пока в уплату за новую жуткую форму инфернальные субвладения не обзаведутся тысячами бессмертных духов. Лишь немногим демонам удаётся выполнить условия этой сделки; большинство же постепенно впадает в уныние и приносит всё больше отчаянных клятв, которые никогда уже не исполнят — и хозяева кузниц прекрасно это понимают. При этом новое тело, обрётённое демоном в результате сделки, внушает такой неподдельный ужас, что почти оправдывает уплаченную цену. Душедробители так сильны, что всего одним ударом наотмашь могут выкорчевать целый криводуб. В их распоряжении есть внушительный арсенал — от «Пожинателей», стреляющих градом убийственной дробы, до огромных иззубренных клинков, и это не говоря о способности извергать пульсирующие стрелы энергии Хаоса. Любой, кто заключает кошмарную сделку, сражается

с отчаянным упорством истинно проклятых.

МУТАЛИТНЫЕ ВИХРЕЗВЕРИ

Существо, известное как вихрезверь, нарушает все законы природы: если почти у каждой твари, рысущей во владениях, есть голова, то у этого чудовища — гнездо толстых, истекающих слизью щупалец. Приблизиться к нему — значит стинуть в зубастой пасти, если только цепкие когти толщиной с древесный ствол не настигнут тебя первыми и не размажут в кровь по каменистой земле. Однако главная особенность этого мерзкого существа не прожигающее глаза уродство, но чудное устройство на его спине — муталит, окружённый кольцом магического пламени. Он представляет собой горящую, полужидкую сферу энергии Хаоса, которая, как заявляют некоторые, имеет отношение к вараниту. Любой, кто подходит слишком близко, подвергается ужасающим, абсолютно непредсказуемым мутациям: мозг превращается в кашу, руки — в покрытые перьями щупальца, ноги — в полупрозрачное желе, и это далеко не предел. Сотни странных метаморфоз происходят с жертвой, и вскоре от неё остаётся жуткая, бесполезная груда плоти.

ЗАБОЙНЫЕ ГРОМИЛЫ

Остерегайтесь забойного громилы, ибо его чудовищная, звериная сила подчиняется железной воле лорда Хаоса. Все — кроме, пожалуй, храбрейших чемпионов Хаоса — избегают встреч с этими горами мышц, настолько они неуправляемы. Некоторым, однако, удаётся доказать свою силу и в ходе сложного ритуала поработить забойного громилу, вырезав символ Хаоса на спине чудовища и погрузив в его плоть собственный рунический клинок. Пока меч остаётся в позвоночнике существа, восьмиконечная звезда подчиняет его воле хозяина, но притом оставляет ему небольшую свободу в исполнении приказов и выборе целей. Однако стоит ему освободиться от клинка или потерять хозяина в бою, и неконтролируемое буйство существа обернётся куда более разрушительными последствиями...



БАТАГИ ВОСЬМИКОНЕЧЬЯ

Покинув Восьмиконечье, бесчисленные ватаги Хаоса распространяют власть Архаона на семь из восьми Владений Смертных. С наступлением войны их разрозненный альянс превращается в поистине смертоносную орду.

В диких землях Восьмиконечья, на гладиаторских аренах и в бойцовских ямах его городов, процветает необычная культура вражды и соперничества, объединяющая людей, зверей и чудовищ. В надежде привлечь внимание вараньих гвардейцев или самого Трёхглазого Короля, они стараются проявить себя под взорами тёмных владык, правящих этими землями. И хоть для большинства всякая надежда тщетна, находятся и такие, кому хватает упорства, хитрости или боевого мастерства, чтобы пополнить ряды закованных в броню воинов Архаоновых легионов. Большинство объединяется под началом могущественного предводителя, тогда как разрозненные орды Разорителей могут следовать сразу за несколькими такими героями. Чемпионы Всеизбранного отправляются в самое горнило войны, в дальние уголки владений, где мечтают превзойти всех соперников и готовятся отдать жизнь за идеалы Хаоса. Однако воинства Архаона состоят не из одних лишь чемпионов, бойцов да восходящих героев; среди них встречаются и звери Восьмиконечья — жуткие, чудные создания, которые рыщут между племенными воителями в поисках костей и мяса.



РАЗДЕЛАННЫЕ

Среди всех ватаг, служащих Архаону, кошмарнее Разделанных не сыскать. Эти садисты, канныбалы и убийцы родом с острова Тэлид, что лежит недалеко от Шаишского Надира, одержимы болью и телесными увечьями. Они верят, что отдать Хаосу должное можно только через агонию. По достижении совершеннолетия каждый член племени проходит через жуткий ритуал: он срезает собственный лик с черепа, высушивает его и подвешивает к доспехам. С каждым новым злодеянием Разделанные приносят в жертву всё больше плоти, они отрезают конечности и на место их вонзают либо колющие клинки, либо коварные лезвия, тогда как их вожди — Блаженные — ходят на высоких шипастых опорах и орудуют серпами, заменяющими им обе руки. Таким образом они превращаются в орудия для пыток, избавляются от последних остатков человечности и посвящают себя Тёмным богам.



РАСКОЛОТЫЙ КЛЫК

Агенты Расколотого Клыка не видят ничего постыдного в использовании отравы; более того, это оружие считается главным преимуществом их племени. В ходе ритуалов их шаманы готовят смертоносные яды, воздавая должное Извивающимся — демоническим сущностям, коих почитают все ватаги Расколотого Клыка. Шаманы могут повелевать змеями силой собственной мысли, и потому в племени к ним относятся с большим благоговением; проводя свои обряды, эти мистики призывают демоническую силу Хаоса и с её помощью усиливают токсины змеиных фамилъяров. В бою воины Клыка предпочитают колющие и зазубренные клинки: они кружат около своих жертв, нанося стремительные удары, и смертоносный яд, быстро проникающий в кровь врагов, исполняет своё ужасное предназначение. Жертвы умирают в муках, их кровь сворачивается, словно испорченное молоко, а в худшем случае неестественные мутации поражают их тела: клыки и чешуя вырываются из костей, а плоть сползает подобно содранной коже.



РОГА ХАШУТА

Рога Хашута — это глашатаи Отца Тьмы, бога, по воле которого они несут разор и погибель. В преддверии скорого прибытия его марширующих легионов Рога захватывают новые территории и обращают их в бесплодную пустошь, на которой со временем поднимутся громадные демонические кузны и тёмные арсеналы. Ряды Рогов Хашута почти полностью состоят из людей, однако почитают они одноимённого дуардинского бога — тёмного владыку, исполненного страшной злобы и неутолимой жажды власти. Присягая на верность этому мрачному божеству, боевые трэллы получают особый дар — так называемый «хашутаар», рогатый шлем, наделяющий владельца такой несравненной силой, что, опустив голову с разбегу, тот запросто пробьёт каменную стену. Будучи кузнецами войны, Рога маршируют впереди легионов Хашута в поисках регионов, достойных завоевания; всем тем, кто обретается в этих землях, они приносят бойню и погибель, ибо таков их священный долг.



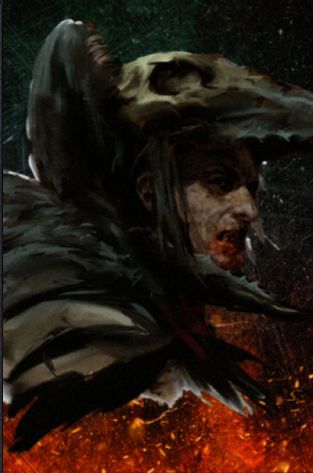
ТИРАНЫ ШПИЛЯ

Тираны Шпиля — это чемпионы бойцовых ям, которыми славится Вараний Шпиль, свирепейшие гладиаторы, сумевшие пережить самые жестокие, самые кровавые испытания. Вся их жизнь проходит в нескончаемой бойне, ведь только у самых неумолимых душ есть шанс вырваться с арены. Те немногие, кто возносится на пьедестал тёмного величия, присоединяются к войскам Всеизбранного в надежде снискать ещё более дурную славу. Несмотря на высокомерие и самолюбие, присущие им от природы, Тираны Шпиля поддерживают взаимовыгодные союзы, чтобы выжить в суровых пустошах Вараньего Шпиля. В основе таких альянсов — стайное мышление, развившееся в бойцовых ямах: во главе каждой ватаги становится величайший воин из их числа. Несмотря на хрупкую иерархию в их войсках, Тираны Шпиля бьются с невероятной слаженностью и несравненным коварством; они полагаются на инстинктивное понимание воинского ремесла, которое смогли отточить за десятилетия бойни.



ТАРАНТУЛИЙ ВЫВОДОК

Тарантулий Выводок почитает Хаос в форме Восьмиокого Наблюдателя — обрюзгшего чудовища, благодаря которому всё живое связывают нити беспорядка. Его последователи действуют вдумчиво и неторопливо и напроочь лишены сострадания. Одержимые идеей возвышения всех смертных, они стараются «облагородить» свои тела за счёт сходства с пауком — не зря же восемь его глаз и восемь лап находят отражение в числе владений и концов священной звезды Хаоса. С помощью крови осквернённых арахнидов и других трансмутирующих ингредиентов опытные зверобои и охотники Выводка проводят скверные ритуалы и готовят пузырящиеся зелья; так, они подвергают тела мутациям и обретают священный паучий облик. Самая пугающая особенность Выводка — это необычный психический гештальт, который позволяет его воинам общаться с арахнидами, сопровождающими их в бою.



КАБАЛ ВОРОНА

Среди Просторов Падали, что в Улгу, на вершине столовых гор живут убийцы и теневые охотники из Кабала Ворона. Они почитают аспект Хаоса, который знают под именем Великого Собирателя, покровительствующего воров и головорезам; изображают его обычно в виде хищной птицы, съёжившейся в гнезде из выбеленной кости, её размеры огромны, её перья черны, а под когтями переливается грудка краденых сокровищ. Охота для кабалита заканчивается лишь в том случае, если он может предложить достойный трофей Собирателю; тех, кому это не удаётся, сталкивают с самых высоких пиков, поднимающихся над Просторами. Воины Кабала верят, что Архаон — аватар Собирателя, и что его нескончаемые походы пресытят бездонную жадность их божества; чтобы снискать благосклонность Всеизбранного, они отправляют к нему своих самых смертоносных убийц. Среди пустошей Вараньего Шпиля и за их пределами кабалиты устраивают святилища, где вывешивают трупы своих жертв и оставляют награбленное в качестве подношения.



ЛОРДЫ НАД ШИФРАМИ

Город-зиккурат Нохсид напоминает центр культуры и благоразумия, такой же просветлённый, как и прочие великие оплоты Хиша, — но то лишь на первый взгляд, ибо за фасадом цивилизованности скрывается ужасная правда. Лорды над Шифрами, проживающие в этом городе и покрывающие лица масками, почитают Хаос как бесформенную, многоликую сущность — чистейшее воплощение хитрости и безумия. Лорды над Шифрами стремятся не просто одолеть врагов, но свести их с ума за счёт колдовских иллюзий и алхимических бомб, извергающих галлюцинаторный яд. Главная цель этих таинственных кульгистов — занять место рядом с Архаоном в качестве его ассасинов и мастеров над шпионами, дабы сеять безумие Хаоса во Владениях Смертных. В Вараньем Шпили можно встретить немало соглядатаев, чьи глаза словно отлиты из золота и серебра; они всё видят и о любой раскрытой тайне сообщают Лордам над Шифрами.



ОТПРЫСКИ ПЛАМЕНИ

Отпрыски Пламени — это фанатичные поджигатели и воинственные жрецы, мечтающие лишь о том, чтобы пожар очищения охватил все владения. Они поклоняются Хаосу в форме Вечно-Буйствующего Пламени — злого олицетворения самого Владения Огня. Они стараются обуздать яростную страсть акшийской магии, охотятся на магмоядов и пепельных саламандр, чьи полыхающие сердца затем съедают перед боем, в ходе необычных ритуалов. Все недостойные сгорают изнутри; остальные обращаются живыми факелами и в муках религиозного иступления разрывают врагов на куски, пока клинки их полыхают жарким огнём. Отпрыски верят, что пламя, разожжённое войнами Всеизбранного, однажды поглотит всё живое; присягнув Архаону на верность, они стараются заслужить себе место в надвигающемся огненном апокалипсисе.



ЖЕЛЕЗНЫЕ ГОЛЕМЫ

В народе говорят, что Железные Големы создают войну, причём с ловкостью настоящего мастера. Проживают они в Ферриумных горах Хамона, в зловещей цитадели, расположившейся на вершине действующего вулкана. Считается, что их предки заточили Солнечного Дракона в недрах горы, и что с тех самых пор бушующие потоки магмы, извергаемые чудовищем, помогают им в ковке оружия и доспехов. Железные Големы верят в то, что были избраны самим Архаоном, дабы обеспечивать оружием его бесчисленные орды. Они прекрасно понимают, что плоть уязвима, а металл вечен и при том невероятно податлив под действием кузничного пламени. Сей огонь, по мнению Големов, служит истинным воплощением Хаоса, поэтому после победы над врагами они сваливают тела и всё оставшееся снаряжение на полыхающие костры. И если плоть сгорает дотла, то доспехи и оружие растекаются жидким металлом, а со временем застывают в неприглядные обелиски, воздвигнутые во славу Хаоса.



НЕУКРОТИМЫЕ ТВАРИ

Неукротимые Твари — это племя гурийских кочевников, которые охотятся исключительно на хищников. Поедая плоть других существ, питающихся мясом, они перенимают их силу и хитрость. Хаос для них — это Пожиратель Всего Сущего, а Архаон — Поглотитель Миров, к охоте которого мечтают присоединиться все Неукротимые Твари. Члены племени носят шкуры и фетиши хищников, плоть которых они вкусили; с помощью нечестивых клятв они связывают воедино сущности этих созданий с собственными душами, что наделяет их способностью к необычайным вспышкам звериной ярости. Будучи воинами первобытного уклада, они презирают всех тех, кто следует по пути цивилизации: носит кованые доспехи, к примеру, или возводит поселения для оседлого образа жизни. Подобное поведение кажется им обманчивой слабостью, ибо ни один смертный не сможет пережить гнев Пожирателя; думать иначе — страшнейшее богохульство.



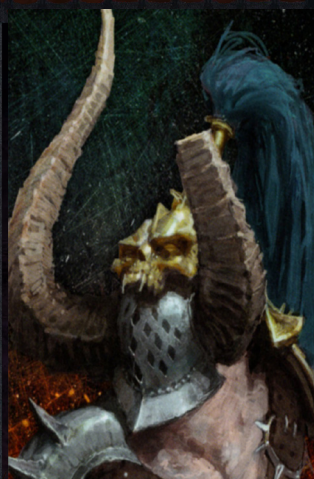
ДИКАРИ ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ

Дикари Тёмной Клятвы развязывают жестокие войны на всей протяжённости Владений Смертных, и главный их вестник — это громогласные обеты Губительным Силам, от которых кровь стьнет в жилах. В глазах диких мародёров каждый новый рассвет — это шанс завоевать расположение богов. Чтобы достичь этого, они приносят клятвы пред очами самих богов (так они, по крайней мере, думают), причём обеты варьируются от казни вражеского чемпиона и до поступления на службу к одному из грозных воинов Вараньей Гвардии. Сведения о каждой клятве хранятся на каменных табличках и украшенных резьбою костях, с которыми Дикари не расстаются даже в бою. Самое тяжкое преступление в их обществе — это нарушение обета, поэтому в самый разгар битвы Дикари Тёмной Клятвы даже не думают об опасностях; покрытые одними мехами в знак своей смелости, они сражаются с нестигаемой волей, чтобы исполнить принесённую клятву.



ЛЕГИОНЕРЫ ХАОСА

Легионеры Хаоса — это враг, прячущийся у всех на виду. Будучи приверженцами тайного вероучения, известного как Тёмное Кредо, они состоят в полчищах Хаоса, однако истинным Всеизбранным полагают Бе'лагора; Архаон же для них — самый простой самозванец. Везде, где только можно, они распространяют свои идеи, понимая при этом, что до поры до времени необходимо держаться в тени. Легионеры Хаоса предпочитают сражаться по флангам больших полчищ Хаоса; они отбирают тех, кто ещё не пал под влияние Всеизбранного, и приглашают их вступить в ряды сторонников Бе'лагора. Секретность — всяко лучший щит, нежели закалённый в аду доспех, а потому ключ к распространению Тёмного Кредо кроется в тихих речах. На периферии войны Легионеры тоже проповедуют свою кровавую веру, одерживая победы во имя истинного хозяина и топором добываясь много большего, чем любой священник мог бы достичь словом.



КЕНТАВРИОН-МАРШАЛ

Кентаврион — это жуткое существо с четырьмя мускулистыми руками (в каждой — по оружию) и с подкованными железом копытами, которыми оно лягает и топчет врагов. Несмотря на звериную ярость они очень хитры и проницательны, их главная цель — сместить Всеизбранного во имя Тёмного Господина Бе'лагора. На зов кентаврионов-маршалов могут откликнуться целые подразделения прислужников, истинно верующих и Легионеров Хаоса; по отдельности, в разных владениях, они не очень страшны, но в совокупности являют собой действительно могучую, пугающе сплочённую силу. Маршалы способны убеждать одними речами, ибо истово верят в праведность собственных заявлений. Если же слова тщетны, в ход идёт грубая сила; подчинив потенциальных союзников, маршалы заставляют их смотреть на икону Тёмного Господина, прямо ему в глаза, полыхающие чёрным пламенем. Стоит ли говорить, что решимость их тает во мгновение ока.



РАПТОРИКС

Рапторикс — это неестественная помесь ящерицы и хищной птицы, появившаяся в результате воздействия порчи Хаоса на дикую природу Восьмиконечья. Рапториксы совсем не умеют летать; вместо этого они ловко подпрыгивают и с поразительной грацией скользят по воздуху, уворачиваясь от стрел и пращевых пуль. Эти хищники отличаются злейшим коварством и впечатляющей свирепостью, они охотно атакуют и часто даже убивают врагов, многократно превосходящих своими размерами. Острыми как бритва клювами они прокалывают глаза и вскрывают глотки, лезвиями задних конечностей потрошат тела незадачливых жертв, и всё это время их парные гребни, характерные для рептилий, пульсируют от приливающей крови. Хуже всего того, что их истошные крики эхом разносятся по пустошам; прикончишь одного, и на сладкий запах пролитой крови да предсмертные вопли сородича вскоре сбегутся другие рапториксы. Ватагам, которые пользуются этими непредсказуемыми, кровожадными тварями, храбрости действительно не занимать.



ФУРИИ

Фурии Хаоса — это низшие демоны, исполненные злобы и жестокости. Они охотятся не ради утоления хищнического голода, но из желания убивать и калечить. Несмотря на свою худобу, фурии выносливы и сильны, а в больших количествах особенно смертоносны. Спроси любого, кто останавливался в пустошах Восьмиконечья, и он не задумываясь ответит: едва на горизонте появляются крылатые силуэты, напоминающие летучих мышей, едва разносятся пронзительные вопли демонов, общающихся на грубом тёмном наречии, — нужно срочно искать укрытие. Но уж где их действительно много, так это на территории Вараньего Шпиля: словно миниатюрные горгульи, они наблюдают с разрушенных башен ветхих руин. По природе своей фурии очень вероломны, но, коли их подкупить или подчинить, могут оказаться чрезвычайно полезными: благодаря ловким пальцам, острым как бритва кинжалам и умению летать из них выходят надёжные разведчики и налётчики, способные опередить врагов и первыми захватить место магического значения.



ФОМОРОИД-КРУШИТЕЛЬ

В прошлом фомороиды были кастой строителей, ибо все до одного тянулись к работе по камню. Они возводили настоящие чудеса в землях одной из великих цивилизаций Перепутья, но по окончании Войн Средоточия были вынуждены подчиниться Архаону. Всеизбранный направил их силу в совершенно иное русло: фомороиды стали громить, разрушать и с впечатляющей лёгкостью давить врагов кусками каменной кладки. Архаон понимал, что ни одна физическая тюрьма не сможет удержать некогда вольных фомороидов, и потому наложил на них сильные чары. Ныне те, кто когда-то творил, могут лишь разрушать. Если странник забредёт в логово фомороида, глазам его откроются останки древней культуры — вернее, их отражение в тёмном зеркале; если раньше фомороиды возводили величественные империи, то теперь они выкладывают мозаики из зубов, рисуют картины кровью и создают скульптуры из раздробленных костей.



КРАДУЩИЙ РАЗУМ СФИРАНКС

Крадущий разум сфиранкс — это странное, злостное существо, которое с большим удовольствием выуживает секреты из сознания своих жертв. Источник его телепатической силы — третий глаз на лбу, нечестивый дар, заработанный страшной ценой. В давние времена они охраняли эзотерическое знание и служили Теклису, вот только изнутри их снедала жажда магической силы. Изменяющий Пути распалил эту страсть, и их верховный библиарх согласился на тёмную сделку. С тех пор у них появилось третье око, способное заглядывать в чужие умы. Кто бы ни попался им на пути, сфиранксы были вынуждены вытягивать все их знания, пока в конечном счёте не сошли с ума. Теклис изгнал их, и сфиранксы укрылись в опороченных Хаосом дебрях. Ныне они похищают воспоминания и перенимают навыки своих жертв, а затем разрывают их тела на кусочки.



WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



«У нечистой силы, скрывающейся по ту сторону реальности, столько же личин, сколь много звёзд на азирском небосводе. Некоторые из этих масок с виду прекрасны, они являют царственное величие либо колоссальное могущество, и у всякого, кто их носит, под кожей переливается сила, прельщающая неосторожных и опьяняющая слабых. Однако силу эту они обретают взаймы, сын мой, и однажды, к собственному их ужасу, хозяева их явятся за тем, что им причитается».

— Авентис Пламенный Удар, Магистр Хаммерхола