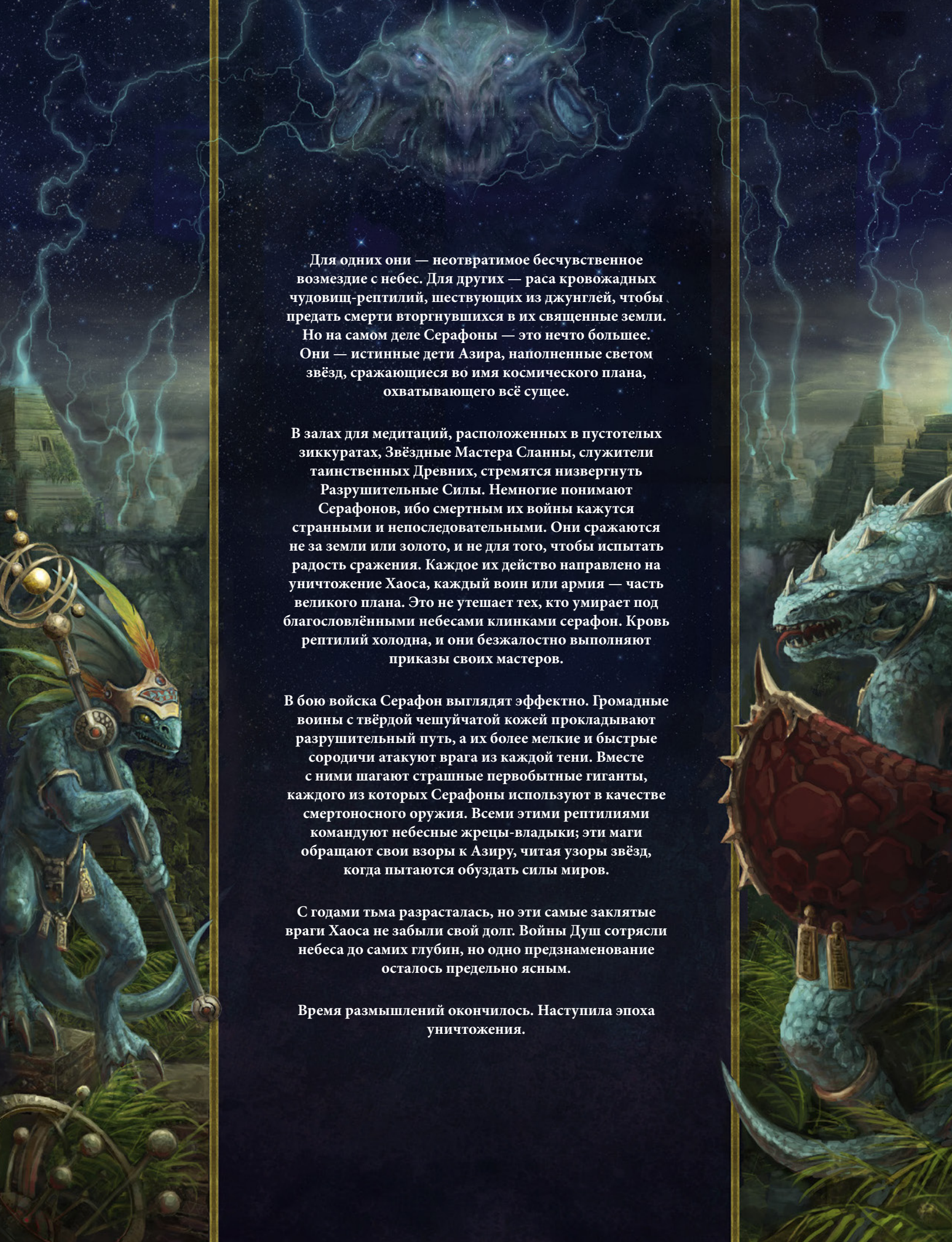


WARHAMMER AGE OF SIGMAR



— БОЕВОЙ ТОМ ПОРЯДКА —
СЕРАФОНЫ



Для одних они — неотвратимое бесчувственное возмездие с небес. Для других — раса кровожадных чудовищ-рептилий, шествующих из джунглей, чтобы предать смерти вторгнувшихся в их священные земли. Но на самом деле Серафоны — это нечто большее. Они — истинные дети Азира, наполненные светом звёзд, сражающиеся во имя космического плана, охватывающего всё сущее.

В залах для медитаций, расположенных в пустотелых зиккуратах, Звёздные Мастера Сланны, служители таинственных Древних, стремятся низвергнуть Разрушительные Силы. Немногие понимают Серафонов, ибо смертным их войны кажутся странными и непоследовательными. Они сражаются не за земли или золото, и не для того, чтобы испытать радость сражения. Каждое их действие направлено на уничтожение Хаоса, каждый воин или армия — часть великого плана. Это не утешает тех, кто умирает под благословлёнными небесами клинками серафим. Кровь рептилий холодна, и они безжалостно выполняют приказы своих мастеров.

В бою войска Серафим выглядят эффектно. Громадные воины с твёрдой чешуйчатой кожей прокладывают разрушительный путь, а их более мелкие и быстрые сородичи атакуют врага из каждой тени. Вместе с ними шагают страшные первобытные гиганты, каждого из которых Серафоны используют в качестве смертоносного оружия. Всеми этими рептилиями командуют небесные жрецы-владыки; эти маги обращают свои взоры к Азире, читая узоры звёзд, когда пытаются обуздать силы миров.

С годами тьма разрасталась, но эти самые заклятые враги Хаоса не забыли свой долг. Войны Душ сотрясли небеса до самих глубин, но одно предзнаменование осталось предельно ясным.

Время размышлений окончилось. Наступила эпоха уничтожения.



СОДЕРЖАНИЕ

ВЕЛИЧИЕ РЕПТИЛИЙ	4
ВОИНЫ ЗВЁЗД	8
Мастера Порядка	10
Города-Храмы	12
СИЛА, ДАРОВАННАЯ ЗВЁЗДАМИ	14
Хвост Дракотиона	16
Клыки Сотека	17
Коготь Коатля	18
Грохочущий Ящер	19
ВЕЧНОСТЬ ВОЙНЫ	20
Звёздные Мастера Сланны	22
Защитники Серафон	24
Первобытная Дикость	26
Жрецы Серафонов	28
Охотничьи Стаи	30
Хищная Ярость	32
Гнев Космоса	34
КОСМИЧЕСКОЕ ВЕЛИКОЛЕПИЕ	38

Оригинальный дизайн: Games Workshop
Автор перевода: Барс_ВДВ
Вёрстка: TheLord
Правка документа от: 03.06.2021
Приятного ознакомления!



Даже самый жестокий враг не способен устоять пред гневом Серафон, ибо эти воины-рептилии — олицетворение мощи Порядка, обрётшее плоть и готовое нести смерть.



ВЕЛИЧИЕ РЕПТИЛИЙ

Серафоны — безжалостное воплощение космоса. В их сердцах нет сострадания — только холодная целеустремлённая преданность своей цели. Они — загадочная сила во Владениях Смертных, древняя раса, явившаяся из звёзд, рождённая из смеси небесной силы, чужеродной технологии и чистой дикости.

Те, кто смотрели в небеса, первыми поняли, что что-то не так. Звёзды засияли ярче, перестраиваясь строго определённым образом. Затем донеслись еле слышные звуки первобытных барабанов. Они звучали всё громче и громче, воздух наполнялся небесной силой.

С ослепительной вспышкой появились воинства. Шли когорты жестоких ящеров, издавая раскаты боевые кличи, проламываясь сквозь ряды врагов клинками и челюстями. Земля содрогнулась, когда стада титанических чудовищ устремились вперёд со странными орудиями ужасающей силы на спинах. Те, кто пытался бежать, оказались отрезаны отрядами прятавшихся стрелков и стаями визжащих летающих хищников. Ими командовали древние военачальники, восседающие на устрашающих боевых зверях, и маги, способные обращать космос в смертоносное оружие. Это — армии Серафон, и мало кто может устоять перед гневом этих рептилий.

Понятие «Серафоны» включает в себя несколько подвидов двуногих ящеров. Они зарождаются в мистических бассейнах, что находятся в глубинах золотых храмов. Наиболее многочисленны сцинки, ловкие, наделённые острым умом маленькие существа. Вместе с ними обитают гигантские крокодилоподобные твари, известные как Кроксигоры, медленно соображающие звери, способные без усталости выполнять тяжёлую работу несколько дней напролёт. Воины представлены завами, сильными послушными солдатами, выведенными специально для сражений. Вершину иерархии Серафон занимают Звёздные Мастера Сланны. Несмотря на свои тела обрюзгших земноводных, они практически не имеют равных в мастерстве владения магией. Чтобы сравниться со сланном в мистическом поединке, колдуны должны действовать сообща целой группой, ибо он

владеет магией так же ловко, как искусный воин клинком.

Кроме того, сланны — больше, чем просто могущественные маги. Они — последнее звено, связывающее Серафон с их создателями, мифическими Древними. Загадочные фигуры, неведомые даже богам, Древние имели план всего сущего. Цель сланнов — истолковать этот Великий План, каждое действие, совершённое Серафонами по их воле, приближает его к завершению.



ЗВЁЗДОРОЖДЁННЫЕ И ПОСЕЛЕНЦЫ

Серафоны уже давно орудуют во Владениях Смертных — повсюду во дворцах и коллегиях Азиркейма стоят фрески Эпохи Мифов, изображающие воинов-рептилий в звёздном свете. На заре Эпохи Зигмара многие из тех, кто сталкивался с Серафонами, считали их проявлением Азира, похожим на Прозорождённых Вечных. Они спускались с небес в ослепительных лучах.

Истина несколько сложнее. Серафоны по своей сути существа из плоти и крови, с текущей по венам небесной магией. Первые из них обитали в огромных кораблях-храмах, дрейфующих в эфирной пустоте. После попадания в Азир их нерестилища оказались пронизаны звёздной магией. Вскоре появившиеся внутри Серафоны, как и обитатели кораблей, в понимании большинства смертных стали больше походить на небесных существ, чем на живых.

Многие Серафоны всё ещё поддерживают этот образ. Наполненные энергией Азира эти «Звёздорождённые» существуют по несколько иным законам, нежели другие миры; их оружие наполнено небесной яростью, и когда их убивают, они взрываются чистым звёздным светом. Используя порталы, обнаруженные в своих таинственных кораблях, эти создания наносят точный беспощадный удар. Сущность Звёздорождённых в форму рептилий облачают сланны. Многие Звёздные Мастера могут призывать воинов прямо из своих кораблей-храмов одним жестом; очевидцам может показаться, что сланны создают этих существ из энергии звёзд или даже из собственных мыслей.

Звёздорождённые могут взаимодействовать с материальным миром, но их прочная связь с Азиром не даёт обрести полноценную осязаемость. Однако по прошествии нескольких столетий некоторые флотилии-храмы Серафон, покинувшие Азир, основали постоянные поселения во Владениях Смертных. Присущая этим Серафонам Азиритная сущность смешалась с магическими энергиями, которые сформировали эти владения. Подобно ветрам магии, ставшим со временем достаточно насыщенными, чтобы создать владения, Звёздорождённые в конце концов обретут истинное постоянство.

В этих Серафонах, известных как Поселенцы, проснулись первобытные инстинкты, после того, как угас небесный свет. Вокруг приземлившихся городов-храмов расплодился непроходимый джунгли, чей рост ускорялся волнами необычной силы, исходящей из загадочных Терраформирующих Машин, усеивающих их территории. У Поселенцев нет умений Звёздорождённых управлять пространством и временем, зато есть первобытная ярость. Все Серафоны — и Звёздорождённые, и Поселенцы — сражаются за одну

и ту же цель: осуществить Великий План Древних и уничтожить Хаос.

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ ПОРЯДОК

Хаос — самый главный враг Серафон, они называют его Извечным Врагом. Вырезанные на стенах их святилищ изображения повествуют о битвах с Разрушительными Силами, чьё влияние распространяется далеко за пределы всего сущего.

Целеустремлённость Серафон в выполнении этой миссии кажется очень странной другим народам владений. Они редко сражаются за территории или материальные ценности, а в борьбе против Хаоса никогда не просят и не знают пощады.

Вокруг дрожащих костров по всем Владениям Смертных многочисленные племена рассказывают о свирепых воинах-ящерах, неожиданно спускающихся с небес,

уничтожающих целые народы и так же быстро исчезающих.

Их действия продиктованы не злым умыслом, а необходимостью; сланны постоянно заняты небесными делами, и осознание того, что только им может быть доверено осуществление Великого Плана, давит тяжёлым грузом. Любые существа, случайно или преднамеренно ставящие под угрозу претворение в жизнь тысячелетней стратегии, неотвратно исключаются, чтобы восстановить великое космическое равновесие.



Благодаря дару предвидения сланнов, многие из этих угроз сводятся на

нет прежде, чем проявляются в полной мере. Бесчинствующие боевые кланы оружков, Некроманты, ворошащие тайны, которые лучше оставить в покое, обречённые на помешательство и заражение форпосты Порядка — все они уничтожены неожиданными атаками воинства Серафонов, так и не узнав причины своей гибели. Иногда Серафоны сражаются даже между собой, когда их Звёздные Мастера считают свои методы выполнения Великого Плана несовместимыми. Но и эти внутренние распри ведут к победе над Извечным Врагом, являясь по сути испытанием на прочность, в котором добиваются успеха только самые достойные.

Серафоны никогда не были частью пантеона Зигмара; их война за пределами владений и вне интересов богов и смертных. Эту войну они ведут в одиночку, безжалостно и самоотверженно во имя прославления Порядка и низвержения Хаоса.

ДРЕВНИЕ

Осталось загадкой, кто или что такое эти Древние; самые старые сланны могут лишь смутно припомнить великую катастрофу, которая разлучила их с создателями. Известно лишь, что они были существами, наделёнными непостижимым интеллектом и силой, имеющими великий замысел для всего сущего. Они прибыли из-за звёзд на величественных серебряных кораблях давным-давно и привезли избранных служителей, наделённых частью способностей своих хозяев. Наиболее доверенными были первые сланны. Именно они были ответственны за строительство первых храмов Серафон в туманном далёком прошлом; эти сооружения не просто обычные жилища, а проводники и хранилища магической силы,местилища великих тайных технологий, которые однажды превратились в корабли-зиккураты флотилии Серафон.

Забыты первоначальные имена этих почти мифических созданий. В древних табличках, имеющихся в хранилищах Серафон, говорится о Древних и их планах, но многие из них повреждены или утеряны за столетия войн, иные восстановлены писарями-сцинками, которые изо всех сил пытаются постичь хитросплетения космического послания. Эти знания многие Серафоны, особенно Поселенцы, олицетворяют с Древними. От тайного Хуанчи до непостижимого Тепока почитаются

фигуры этих создателей их заблудшими детьми, но истинные сущности их остаются неизвестными.

Для Древних магия была сродни науке. Как алхимики, проводящие грандиозный эксперимент, они загадочным образом изменяли законы реальности. Многие техно-колдовские реликвии, оставшиеся после Древних — от печаток, испускающих солнечные молнии, до искажающих реальность машин богов — возможно, изначально не использовались, как оружие, их основное предназначение было известно только Древним. Однако они оказались чрезвычайно полезными в нескончаемой войне Серафон с Хаосом.

Возможно, что Врата Владений — величайшее достижение Древних; древние Азиритские тексты упоминают загадочную расу, связанную с их созданием, и очень похоже, что сланны что-то знают о принципах работы порталов между мирами. Они могут телепортировать своих служителей через эфирную пустоту силой мысли и — хотя для этого нужны огромные резервы их силы — управлять сетью Врат, чтобы сбивать с толку врагов. Сланны неоднократно вмешивались в Войны за Врата Владений, чтобы подстеречь тех, кто угрожал силам Порядка — но они были осторожны, не задействовали сеть на пределе возможностей, по-видимому, опасаясь вызвать нестабильность.



Много раз силы Хаоса пытались низвергнуть Серафон. Но дикие дети Древних всегда готовы ответить на любой подобный вызов. Когда воинства ящеров сокрушают врага, древняя технология их потерянных создателей превращает силу самих миров в оружие, помогающее воплощать Великий План.



ВОИНЫ ЗВЁЗД

Многие расы Владений Смертных имеют отдалённое представление о своём появлении. Для большинства из них истина скрыта под слоями мифологии. Так же и с Серафонами, несмотря на то, что многие знания о них остаются непостижимыми, одно не поддаётся сомнению: их происхождение связано со звёздами.

Никто не может сказать наверняка, как корабли-храмы Серафон попали во Владения Смертных. Возможно, это известно сланнам, но они хранят молчание. Конечно, ни один завр или сцинк не может помнить ничего до того, как он выполз из нерестилища в недрах своей звёздной посуды. Те цивилизации, которые сталкивались с Серафонами, как и сами вечно любопытные сцинки, придерживаются различных убеждений о происхождении расы рептилий. Насколько они близки к истине — это выше понимания смертных.

Во всех человеческих культурах миров немногие задумываются о космосе так серьёзно, как Лунные Монахи Хиша. Это братство одержимо природой лунных тел в их мире и за его пределами. Размышляя о небесах, Монахи неожиданно пришли к многим накопленным

знаниям о Серафонах. Эти знания не имеют большого значения, но одно монахи знают точно: сланны не из Владений Смертных. Нет существ, подобных им. Из этого Монахи заключили, что корабли-храмы Серафон также должны были появиться вне Владений Смертных или даже предшествовать им.

Первыми Серафонами были выжившие после разрушения мира-что-был. Города-храмы, разбросанные по мирам, отнюдь не новые постройки, а последнее воплощение империи рептилий — когда рушился мир, обитающие в них существа были вынуждены бежать в небеса на кораблях, из которых теперь состоят эти города. Когда корабли-храмы восстановились под звёздным светом, холоднокровная природа их обитателей начала проявляться в лишённой света пустоте.

Стремясь спасти хотя бы часть своих служителей, сланны при помощи магии ввели их в состояние анабиоза; постепенно сила, кружившая вокруг кораблей-храмов, рассеялась, её неоткуда было восполнить в эфирной пустоте, и для сланнов началось одинокое путешествие сквозь звёзды в размышлениях о том, как нанести ответный удар силам, разрушившим их мир.

Так продолжалось, пока плывущие через Великое Ничто покрытые льдом корабли не обнаружил богоподобный зверь Дракотион, небесный Великий Змей. Это он зажёл над ними свет звёзд и пробудил обитателей.

Некоторые сцинки-исследователи предполагают, что первые Серафоны сформировались дыханием Дракотиона. Другие ссылаются на примеры древней звёздной



картографии, где прослеживаются первые появления аномалий, ныне известные как флоты-храмы. Они верят, что Дракотион оживил корабли-зиккураты и дал им возможность самостоятельно путешествовать в пустоте, а также наполнил давно дремлющие нерестилища магией небес. Именно этот момент считается рождением истинных Серафонов посредством прикосновения Азира.

Третьи утверждают, что пока Дракотион с любопытством наблюдал за флотом, сланны установили телепатическую связь с богоподобным зверем. Узрев видения разрушения мира-что-был, Великий Змей заплакал серебряными слезами — возможно, так метафорично названы пролетающие огненные кометы или дождь из падающих звёзд — которые направили сланнов и их корабли в Небесное Владение.

Возможно, в каждой из этих историй есть доля правды. В других культурах

есть свои собственные легенды о том, как появились Серафоны; некоторые шаманы, например, утверждают, что в самых верхних пределах Азира скрыто королевство истинных богов, в котором флот Серафонов всего лишь разведчики.

Есть даже те, кто предполагает, будто хозяева сланнов в какой-то мере участвовали в формировании Владений Смертных. Подобные рассуждения не выходят за рамки возможного, ибо если кто-то и наделён таким могуществом, что способен обращать дику энергию магии в физическую форму, так это, несомненно, Древние и их служители. Осведомлённость сланнов о природе Врат Миров и того, как их обойти или перенаправить в случае необходимости, ещё больше подкрепляет это убеждение. Некоторые легенды говорят, что первые Серафоны были грубыми формами рептилий, переделанными для новых целей Древних. Природа сланнов — управлять низшими

формами жизни во имя Великого Плана — под руководством своих давно потерянных хозяев это вмешательство вполне могло распространиться на создание самого космоса.

Вряд ли правда станет когда-нибудь известна, разве что сланны решат раскрыть тайны своего прошлого. Однако нельзя отрицать, что Серафоны теперь обитают в высоких небесах Азира. Их звёздный флот исследовал большую часть этого заколдованного небесного свода, обосновавшись далеко за пределами золотого величия Зигмарона и яркого света Высшей Звезды, Сигендил. Большие корабли-храмы этого флота — одни из последних уцелевших реликвий мира-что-был. Поэтому вполне вероятно, что в этих звёздных зиккуратах находится немало звёздных мастеров, размышляющих о космическом порядке и наилучшем способе окончательного разгрома Хаоса.

КОРАБЛИ-ЗИККУРАТЫ

Космические корабли Серафонов совсем не похожи на бороздящие океаны корабли других рас. Их флоты больше похожи на целые парящие города, оказавшиеся в небесах, наполненные всевозможными странными и загадочными технологиями. Под величественными пирамидами и мистическими обелисками расположены огромные звёздные машины и механизмы для трансформации миров, заряженные магической силой, которая используется по указанию сланнов.

Обычно корабли-зиккураты парят в верховьях Азира или дрейфуют во тьме эфирной пустоты. Когда воины, находящиеся внутри, собираются в атаку, с помощью технологий Древних распаиваются небольшие Врата Миров, чтобы отправить Серафонов прямо в нужные владения за пределами Азира. Ослепительный свет этих телепортирующих лучей часто неверно истолковывается как проецирующий свет звёзд и способствует распространению убеждения, что Звёздорождённые Серафоны являются по сути проявлением Азира.

Геометрия этих кораблей-крепостей недоступна пониманию смертных, в то время как упорядоченные и рациональные умы Серафонов отлично в них ориентируются. В каждом корабле-зиккурате научное смешивается с таинственным и примитивным воедино. Целые залы занимают стелларии и планетарии, с их помощью провидцы Серафонов наблюдают за небесным сводом и просматривают пути в будущем. Стены испещрены иероглифами и витиеватыми

схемами. Охранные символы звёзд отмечают вход в огромные инкубатории, где рядами выложены яйца — следующее поколение монстров-рептилий, выведенных Серафонами — за которыми присматривают стайки хмурых сцинков-погонщиков.

Большинство Серафонов в корабле-храме обитают в мирах-залах. Это целые окрестности, порождённые мистическими Терраформирующими Машинами Древних, с жарким тропическим зноем, непроходимыми джунглями и извилистыми реками. Здесь Серафоны живут и охотятся, когда не воюют. С многоярусных балконов и сверкающих звёздных мостов жрецы-сцинки наблюдают за своими сородичами, отмечая тех, кому суждено стать великими.

Глубоко в недрах кораблей-храмов находятся нерестовые бассейны. Эти изумрудные озёра искрятся Азиритовой магией, звёздный свет танцует на спокойной поверхности. Вращая огромные маховики и нажимая на золотые пластины в определённой последовательности, Серафоны питают эти бассейны непостижимой энергией, выводя новые поколения своих сородичей. Нерестилища чрезвычайно ценны для Серафонов, ибо они производят новых воинов для борьбы с Извечным Врагом. Завры-чемпионы охраняют вход в эти священные покои, и многие флоты Звёздорождённых предпочитают оставаться в небесах только для того, чтобы обслуживать эти машины жизни, которые недостижимы для астромансеров и демонов, жаждущих их изучить или разграбить.



МАСТЕРА ПОРЯДКА

Сланны не забыли и не простили ни одного жестокого поступка, совершённого силами Хаоса и не пренебрегают своей великой миссией победить Разрушительные Силы раз и навсегда. Их умы всегда ищут способ победить этого древнейшего врага, ибо такова была воля их создателей, непостижимых Древних.

Несмотря на то, что временами Звёздные Мастера Сланны могут казаться сонными, они несут на своих плечах бремя, которое могут понять только боги. Именно им поручено привести Великий План в исполнение. Воспоминания сланнов о подробностях этой космической миссии смутные, возможно, из-за сознательного усилия лордов-магов защитить свой разум от разрушительного ужаса тёмных дней, когда Древние были потеряны. Всё же, хотя каждый сланн по-разному вспоминает мельчайшие детали Великого Плана, все они одинаково понимают его цель — уничтожение Хаоса, Извечного Врага.

Такая высокая цель может показаться недостижимой, но у сланнов были столетия, чтобы спланировать свою войну. Силы Хаоса, напротив, погрязли в непрекращающемся круговороте междоусобных столкновений. С приходом Эпохи Зигмара власть Разрушительных Сил над владениями уменьшилась, и внимание тёмного пантеона оказалось разделено. Даже если бы боги Хаоса сосредоточили все свои усилия на уничтожении Серафон, один из братьев тьмы, скорее всего, попытался бы захватить власть. Так что Серафоны способны тягаться силой с самими богами, и даже, возможно, однажды одержат победу.

КОСМИЧЕСКАЯ СЕТЬ

Излюбленные цели Серафон — места скопления магической энергии, где соединяются леи — линии таинственной силы, пересекающие эфирную пустоту, похожие на сеть Врат Владений, видимые только под светом высокой Азиритской звезды Сигендил тем, кто обладает магическим зрением. Беря под контроль эти магические узлы, очищая их от скверны Хаоса, сланны наводят порядок в этой странной паутине связей, раскинувшейся между мирами.

Что именно ищут сланны, связывая эти тайные места воедино, неизвестно, за исключением

того, но это должно как-то помочь одержать победу над Извечным Врагом. Возможно, устанавливая строгий порядок в этих магических источниках, сланны приводят землю в равновесие вопреки силам Хаоса — альвские странники преследуют ту же цель, устанавливая свои путевые камни вдоль лей-линий, хотя они вступали в столкновение с прислужниками особенно бескомпромиссных сланнов столько же раз, сколько Серафоны им помогали. Или возможно, соединяя эти узлы, сланны создают хранилище магической сущности каждого владения, к которому они могут подключиться; когда выстраиваются звёзды Азира, эти лей-линии начинают светиться мощной колдовской энергией, которой Звёздные Мастера могут манипулировать.



Эта целеустремлённость создала Серафонам репутацию жестоких мстителей. Они могут позволить алчным охотникам за сокровищами завладеть золотыми артефактами, но если будет потревожена хотя бы одна песчинка, резонирующая с великим космическим порядком, то жестокое возмездие не заставит себя ждать.

Сеть магической силы Серафон имеет множество названий — Таинственная Космическая Сеть, Переплетение

Миров, Великая Сеть и другие. Некоторые жрецы сцинки полагают, что Космическая Сеть повторяет подобную сеть из давно потерянного дома Серафон, другие твёрдо уверены, что её нити на самом деле отражают странную светящуюся схему, пронизывающую стены их кораблей-храмов. На самом деле верны оба эти предположения, ибо сланны должны действовать во Владениях Смертных так же, как когда-то действовали Древние.

КАК УНИЧТОЖИТЬ ЗВЁЗДНЫЙ СВЕТ

Несмотря на свою прозорливость, сланны тоже ошибаются. Застать их врасплох — задача трудная, но не невозможная.

Кульминация многовекового заговора бога смерти некротрясение Нагаша затронуло самое основание миров. Даже Азир не смог защититься от воздействия эфирной ударной волны. Когда волна аметистовой магии захлестнула вселенную, начали умирать звёзды. Для Серафон, тесно связанных с небесными телами, это оказалось катастрофой. Для воплощения своего плана Нагаш запасся бесконечным терпением и смог усыпить бдительность Звёздных Мастеров, так что они, будучи сосредоточенными на войне с Хаосом, пропустили надвигающийся катаклизм. Корабли-храмы потемнели, когда их наполнила мрачная энергия, затихли бурлящие нерестовые бассейны, а сланны впали в смертельное оцепенение.

Ещё более пагубной оказалась смена полярности магии Шаиша, когда после воплощения тёмного плана Нагаша энергия этого мира сместилась от края к центру, и сформировался Надир Шаиша. Для таинственной Космической Сети это оказалось роковым. Только благодаря своим глубоким резервам магической силы Звёздные Мастера предотвратили магический коллапс, грозящий разорвать Шаиш на части,



поскольку многие таинственные лей-линии были уничтожены или искажены сокрушающей силой. Последовавшее за некротрясением пробуждение Арканума Оптимара и созданные им затянувшиеся мощные мистические феномены грозили контролю Серафон над найденными в мирах источниками магии. Другие расы недолго колебались и высвободили своё разрушительное колдовство; поступив так, они усилили магическую нестабильность миров.

Будто вымещая обиду за причинённый вред, Мрачнозлые Поганцы, возможно, даже не осознавая этого, окончательно погубили Великий План. Их злобный лунный бог Дурная Луна разбушевался в неустойчивых небесных путях; спутались ряды звёзд, образовав новые формирования, похоронив

точные небесные расчёты Звёздных Мастеров. За всеми этими бедствиями слышался смех Тёмных Богов, которые радовались неудачам древнего врага.

То, что Серафоны не поддались отчаянию, свидетельствует об их непоколебимой решимости. Впервые за целую вечность многие сланны объединились телепатически, задействовав свои могучие разумы со звёздных кораблей и приземлившихся городов-храмов. Спустя несколько месяцев раздумий было принято единодушное решение; несмотря на то, что война с Хаосом всегда будет иметь главный приоритет для Серафон, слишком долго они закрывали глаза на интриги других сил.

Когда Серафоны сражались за восстановление Космической Сети, они пронеслись через все

владения, сокрушив всех, кто стоял на их пути. Они снова обрели контроль над дикой магией, опустошающей миры; используя запасы энергии Космической Сети, маги Серафон смогли управлять даже блуждающими заклинаниями, о чём другие расы могли только мечтать. Чтобы истощить силы почитателей Дурной Луны, тайные логовища Лунного Клана и гнездовья Паучьих Клыков были зачищены. Астроном Паланис Безумный, из смертных, утверждал, что видел корабли-храмы, которые пытались приземлиться в местах логовищ гротов, хотя многие его единомышленники опровергали эти слова.

Вечная война вступила в новую фазу. Началась эпоха возмездия, ибо те, кто стоял на пути Великого Плана, доказали, что не заслуживают ничего, кроме уничтожения.

ГОРОДА-ХРАМЫ

Многие флоты храмов начали приземляться во Владениях Смертных и основывать поселения Серафон. Серафоны из этих флотов становились поселенцами и превращались в истинных существ этих миров, постепенно обретая устойчивость своих физических форм и изменяя вокруг себя окружающее пространство.

Города-храмы Поселенцев раскинулись в диких владениях, явив собой оплоты порядка в землях, зачастую всё ещё находящихся под гнётом Хаоса. В этих поселениях Звёздные Мастера оберегают Космическую Сеть, черпая её силу для своих непостижимых целей. В зиккуратах и на улицах города-храма живёт и трудится множество Поселенцев, поклоняясь в его храмах и используя свою технологию во имя Великого Плана.

После приземления флота храмов в ход идёт способность сланнов управлять законами пространства. Большинство городов-храмов — лишь вершина айсберга; большая часть великих машин, нерестовых бассейнов и тайных хранилищ постепенно погружаются в землю, выдалбливаемые под ними пещеры становятся улицами нового города. Таким образом, величайшие сокровища Древних остаются

скрытыми от посторонних глаз. Выбранная земля отправляется в космос, из неё формируются пылающие метеоры — яркие падающие звёзды, возвещающие основание города-храма.

Безопасность этих крепостей обеспечивают Тетраформирующие Машины. Эти загадочные устройства отделяются от нижней части кораблей-храмов и прибывают в миры либо перед приземлением кораблей, чтобы основать город-храм, либо пока те ещё остаются в Высоком Азире. Известно, что даже Звёздорождённые отправляли эти сверкающие золотые пирамиды через порталы, чтобы изменять территории, когда считали, что это нужно для выполнения Великого Плана. Прежде чем испустить тетраформирующие волны, на вершинах зиккуратов начинает ярко светиться заряженный небесной энергией шар. На скалах тут же стремительно вырастают джунгли, бесплодные пустыни уступают место клочку болотам, а ползучие лозы и ядовитые растения оплетают руины древних цивилизаций.

Вскоре получившаяся окружающая среда привлекает множество рептилий. Заросли кишат змеями, а душный климат и густые деревья благоприятствуют жизни и охоте боевых зверей Серафон. Таким образом сланны создают между Серафонами и другими расами, которые могут вмешаться в их дела, природный барьер. Когда обрзгшие маги не погружены в глубокие размышления, они могут питаться жужжащими тропическими насекомыми, привлечёнными изнуряющей жарой.

Многие города-храмы и Тетраформирующие Машины расположены на важных узлах Космической Сети. С помощью этих загадочных неиссякаемых источников Звёздные Мастера расширяют возможности технологий своих потерянных хозяев. В качестве побочного эффекта такого



воздействия на Космическую Сеть джунгли, выращенные Терраформирующими Машинами, начинают обретать свойства их мира. Вокруг городов-храмов в Акши они представлены особенно жаркими лесами, а те, что в Шайше, высохли и зачахли, хотя и изобилуют удушливыми виноградными лозами и цепкими ветвями. А о том, во что превращаются джунгли в Гуре, лучше вообще не думать.

Нередко города-храмы, созданные из кораблей, принадлежащих одному флоту, расположены друг от друга на расстоянии тысяч миль — самые большие корабли-храмы способны распадаться на более мелкие корабли и даже самовоспроизводиться, благодаря странным изобретениям Древних, разворачиваясь подобно золотым коробочкам-головоломкам. Многие из них, в отсутствие сланнов, управляются почтенными Звёздными Провидцами. Чтобы истолковать Великий План, эти сцинки полагаются на небесные предсказания и надписи на священных плитах, а ещё прислушиваются к словам Оракулов.

Не существует двух одинаковых городов-храмов, и их расположение тщательно выверено, чтобы направлять энергию Космической Сети. Все зиккураты соединены лей-линиями силы. Вокруг них возвышаются столбы и обелиски, испещрённые символами, которые черпают энергию миров и космоса. Структура города-храма подобно огромному сверхпроводнику управляет потоком магии, подпитывая расположенные внутри загадочные технологии, и в свою очередь подпитываясь звёздными ритуалами Серафон.

Эту магическую проводимость обеспечивает специальный материал, используемый Серафонами. Сверхтвёрдый камень, чья истинная сущность не поддаётся пониманию величайших умов Мистической Коллегии, известный как целитит или — как он упоминается в некоторых текстах — «обстинит». Его связь с Азиром не поддаётся сомнению, ибо даже оружие Поселенцев порой вспыхивает небесным светом; некоторые полагают, что целитит — на самом деле куски Азира, отломанные дикой магией края этого владения,

подобренные флотами-храмами Звёздорождённых. По этой теории целититом занимаются Звёздные Провидцы; во многих зиккуратах имеются тайные литейные мастерские, где метеорные обломки преобразуются магией этих высших жрецов и стараниями умелых работников-сцинков.

Сердце каждого поселения — величественный храм, возвышающийся к небесам. На вершинах зиккуратов расположены Звёздные Залы, где восседают невозмутимые сланны, созерцая космос и телепатически общаясь со своими собратьями. Эти вооружения окружают пирамиды поменьше, похожие на предгорья, раскинувшиеся вокруг выдающегося пика. В некоторых из них оборудованы наблюдательные пункты или хранилища технологий Древних, другие представляют собой традиционные храмы, где толпы Серафон поклоняются своим создателям.



В самых отдалённых первых городах-храмах совершаются великие кровавые жертвоприношения во славу Древних. В качестве жертв там особенно ценятся Скавены — древние враги Серафон. Поскольку на тех скользких от крови алтарях погибло множество крысолодей, вид Серафон может вызвать инстинктивный ужас у отдельных тварей, чьи умы наполнены грохотом жертвенных барабанов.

Города-храмы — это огромные скопления поселенцев, и, хотя многие здания не помогают претворять в жизнь Великий План, все они в той или иной степени способствуют развитию Серафон, как общества. В пригородах сосредоточены рабочие кварталы, где обитает множество сцинков. Маленькие ящеролуды высокоорганизованы и религиозны.

Галдящие сцинки надсмотрщики руководят неуклюжими Кроксигорами, которые легко могут укладывать блоки целестита или ремонтировать повреждённые строения — крокодилоподобные звери им безропотно подчиняются. Рабочие бригады сцинков не только ухаживают за храмами, но и прокладывают дороги, чинят укрепления, выращивают продукты питания в огромных куполообразных столовых, расположенных в зиккуратах, и следят за символами, вырезанными на каждой золотой стеле или обелиске, чтобы они лучились магической силой. Внешне холодные и равнодушные, сцинки обладают утончённым эстетическим вкусом. Величайшие мастера трудятся над созданием высоких статуй Древних и сложных мозаик, изображающих космические связи или мифологические сюжеты Серафон.

Нерестовые бассейны сцинков расположены также на окраинах города-храма, но родильные бассейны и баракы завров раскинулись глубоко под его центром. В мирное время завры обитают в этих пещерах — патрулируют свою территорию или охотятся в ближайших джунглях; однако, когда раздаётся громкий призыв к войне, они быстро собираются в поход. Во всех городах-храмах есть порталы для перемещения, этакие Врата Владений в миниатюре, сооружённые с помощью тайных знаний сланнов. Их можно активировать в мгновение ока, чтобы повести когорты завров в бой против тех, кто посягает на владения Серафон.

Многие города-храмы основаны несколькими поколениями во время Войн Душ, и те мужчины и женщины, которые осмелились проникнуть в глухие джунгли и сумели спастись, бормотали о таинственных сокровищах и зверях-рептилиях, обвешанных золотом. Каждый год лучшие из лучших всех рас отправляются в поход за богатством и славой. Эти охотники за сокровищами редко добиваются успеха, в большинстве случаев они находят свою гибель в пасти затаившегося хищника, или сбиваются с пути, попав в наделённый зачатками разума туман, или оказываются в когтях Серафон.

СИЛА, ДАРОВАННАЯ ЗВЁЗДАМИ

Армии Серафон построены на рядах жестоких завров, коварных сцинков и титанических монстров. И хотя они могут казаться не далеко ушедшими от обычных рептилий, их войска весьма специфичны. Каждая когорта рептилий или боевых зверей воплощает тщательно продуманный замысел, отражающий видение их владыки Великого Плана.

Серафоны принадлежат разным группам, известным как созвездия. В некотором смысле они похожи на племена и цивилизации смертных, каждое из которых ведёт войну по-своему и имеет свои отличительные признаки и даже культуру. Но всё же созвездия — это нечто большее, они связывают Серафон с Азиром, а их наименования и очертания напоминают великие зодиакальные построения на верхних сводах небес, например, Клыки Сотека или могучий Грохочущий Ящер. Бесчисленные созвездия можно найти в верхней части Азира или в мирах, где обосновались Поселенцы. Некоторые из них включают лишь нескольких Серафон, другие же состоят из многих тысяч.

Главный в большинстве созвездий Звёздный Мастер Сланн формирует сердце созвездия. Вокруг его величественного корабля-храма летают скопления других судов и зиккуратов. Часто такой флот под командованием сланна выстраивается в формацию, которая отражает определённый звёздный рисунок, притягивая таким образом часть энергии этого небесного скопления. Даже после образования поселений новые воины и работники часто рождаются под периодически возникающим небесным предзнаменованием, которое Звёздный Мастер или сцинк-жрец считает наиболее благоприятным. Так что «созвездие» — также подходящий термин для обозначения подразделений Поселенцев.

Созвездие может состоять из нескольких флотов храмов или из городов-храмов, основанных в нескольких мирах. Многими из них командует их собственный Звёздный Мастер; в самых больших созвездиях может быть несколько сланнов в каждом флоте храмов или городе-храме, но в большинстве из них руководит только один одутловатый маг. Именно он определяет сражения, в которые ввязывается созвездие, его власть

абсолютна, ибо установлена самими Древними. Несмотря на это, многие сланы позволяют своим служителям заврам принимать командование на поле боя во время войны, полагаясь на их инстинктивное мастерство и многолетний фронтовой опыт. Благодаря этому маги могут сосредоточиться на более обширных военных действиях против Тёмных Богов, а также творить своё страшное колдовство, если они всё-таки выходят на поле боя.



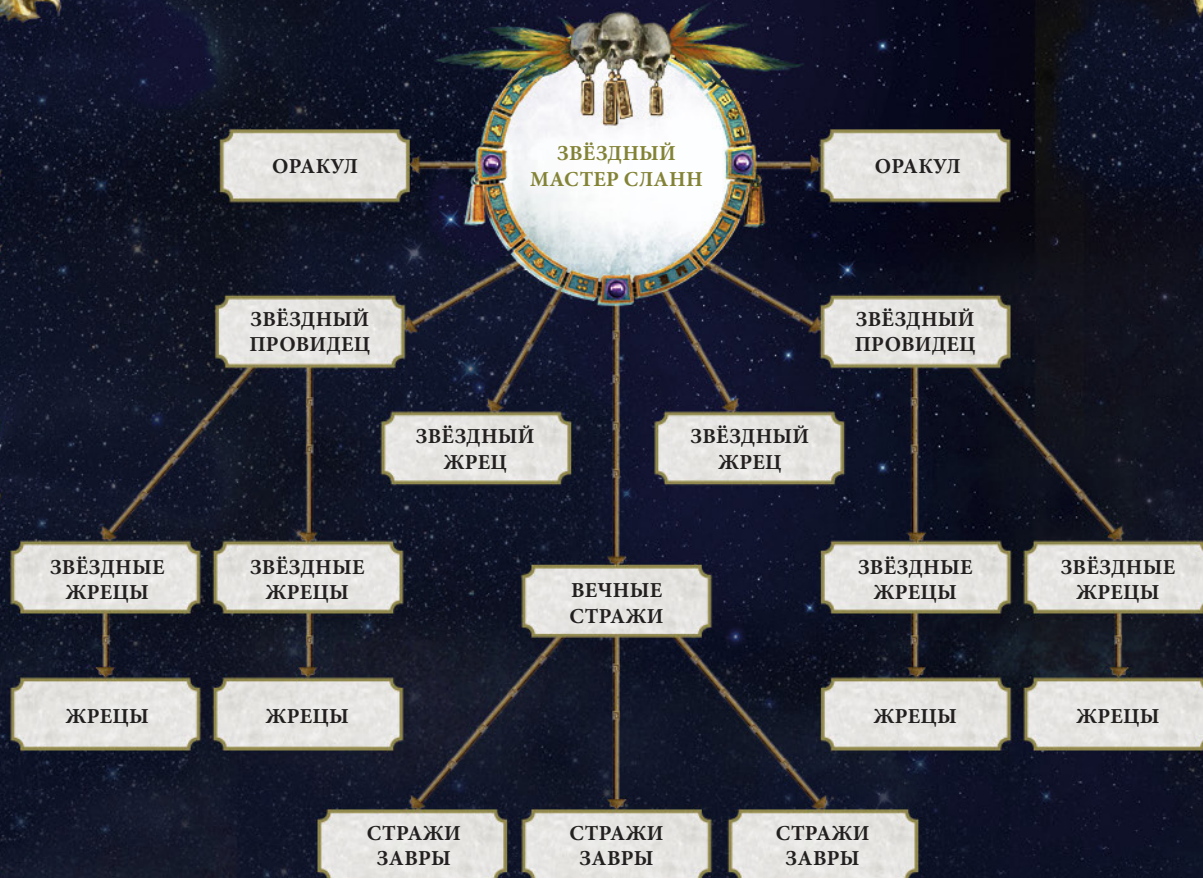
Часто сланны отправляют на войну всевозможных чешуйчатых воинов и монстров, собранных упорядоченными формированиями, называемыми «боевыми воинствами», которые могут состоять из Звёздорождённых и тогда именуется «звёздными воинствами», или из Поселенцев и тогда именуется «храмовыми воинствами». Созвездие состоит из нескольких звёздных или храмовых воинств, каждое из которых сформировано вокруг определённого командира завра или сцинка по воле руководящего Звёздного Мастера; в некоторых созвездиях лишь горстка таких формирований, а в самых крупных — сотни.

Наибольшее распространение получили четыре варианта боевых воинств, каждое из которых образовано на основе одного из подвидов Серафон или их боевых зверей. Воинства Солнечного Когтя сформированы из многочисленных когорт воинов завров, а их собратья наездники образуют Воинства Пылающей

Пики. Сцинки — основа Воинств Теневого Удара, подкидывающих противнику смертоносные ловушки. И наконец, титанические рептилии с дикими охотничьими стаями составляют Грохочущие Воинства, способные растоптать врага в прямом смысле ногами.

Армии Звёздорождённых отражают свою сущность истинных существ Порядка. Их грандиозные Вечные Звёздные Воинства состоят из множества меньших звёздных воинств, которыми командует сланн со своим нестигаемым телохранителем. Небесная сила, наполняющая Серафон, усиливается, когда всё больше представителей определённого подвида собираются вместе; окружающая их оружие энергия вспыхивает с новой силой, и всё больше воинов рептилий возникает из разреженного воздуха в потоках света. Вместе с этим усиливается связь сланна с Азиром, и ему становится легче призывать подкрепление.

Созвездия Поселенцев обычно действуют на территории вокруг своего города-храма или земель, соседствующих с Вратами Миров, которые находятся под их защитой. Отличительная черта их армии — первобытная жестокость; толпы обычных воинов, сражающихся с врагом, почитаются среди Поселенцев так же, как воинственные чемпионы, вроде сеющего смерть Солнечнокровного. Когорты Поселенцев сражаются с неудержимой яростью: смертоносные челюсти завров разрывают глотки врагов, а предводители сцинков устраивают коварные засады, пользуясь знаниями окружающей местности. Сланны, командующими Вечными Храмовыми воинствами, самыми крупными формированиями Поселенцев, черпают силу, накопленную в Космической Сети, чтобы обратить в оружие сам ландшафт, их мощное колдовство превращает дремучие леса или заросшие руины в смертельную ловушку для незадачливых врагов.



Звёздный Мастер окружён запутанной сетью жрецов — его верных слуг и телохранителей. Под ними находятся боевые воинства созвездий, каждый из которых сформирован вокруг ядра дисциплинированных воинов-рептилий.

ВОИНСТВО СОЛНЕЧНОГО КОГТЯ

Древнекровный
Воины Завры
Воины Завры
Воины Завры

ВОИНСТВО ТЕНЕВОГО УДАРА

Звёздный Жрец
Сцинки
Сцинки Хамелеоны
Наездники на Террадонах

ВОИНСТВО СОЛНЕЧНОГО КОГТЯ

Солнечнокровный
Воины Завры
Воины Завры
Воины Завры

ВОИНСТВО ТЕНЕВОГО УДАРА

Сцинк Жрец
Сцинки
Сцинки Хамелеоны
Наездники на Риппердактилях

ВОИНСТВО ПЫЛАЮЩЕЙ ПИКИ

Шрам-Ветеран
Завры Наездники
Завры Наездники
Завры Наездники

ВОИНСТВО ГРОХОЧУЩИХ

Сцинк Вождь
Бастиладон
Стегадон
Кроксигор

ХВОСТ ДРАКОТИОНА

Ярость Азира, Потомки Звёздного Света, Избранные Великого Змея

Серафоны Хвоста Дракотиона — истинные дети звёзд. Быстрые, непредсказуемые и обладающие самой могущественной магией, эти Звёздорождённые — одни из самых ненавистных врагов Хаоса. Каждый наносимый ими удар предельно точен, некоторые говорят, что их воины направляются когтистой лапой бога-зверя.

Звёздные воинства Хвоста Дракотиона обрушиваются с силой метеора. Последствия их деяний могут отозваться спустя столетия, но в конце концов, каждое воплощение замыслов мастеров созвездия наносит новый удар Извечному Врагу. На протяжении многих веков войн, немногие Серафоны были столь же активны, как воины Хвоста Дракотиона.

Хвост Дракотиона — одно из немногих созвездий, способных похвастаться многочисленными Звёздными Мастерами. Их корабли-храмы дрейфуют в небесных ветрах самых верхних сводов Высокого Азира. Необычно, но сланны Хвоста Дракотиона стараются лично возглавлять свои армии. Они обрушивают мощнейшие заклинания, подавляя противника непрерывным шквалом.

Сланны созвездий Звёздорождённых призывают подкрепления напрямую с кораблей-храмов своих флотов, в мгновение ока перенося воинов на поле боя. Обладая самым большим объёмом знаний среди сородичей, Звёздные Мастера Хвоста Дракотиона возвысили своё могущество до смертоносного искусства. К примеру, они могут ослепить врагов и материализовать перед ними воинство завров наездников или мгновенно переместить визжащие стаи Риппердактилей на огромное расстояние, чтобы отвлечь внимание неуклюжего монстра, приготовившегося разнести ряды Серафон.

Азиритские астрономы, посвятившие свою жизнь изучению Серафон, тщательно изучили путь движения созвездия по небосводу и предположили, что корабли-храмы Хвоста Дракотиона следуют за богом-зверем, именем которого называются.

Те, кто сражался бок о бок с воинами Хвоста Дракотиона, утверждают,

что в небесах над боевым воинством ослепительно сияли звёзды, которые было видно даже днём, а особенно внимательные заметили, что звёзды двигались в волнообразном построении и раскачивали космическое пространство. Как будто сам Дракотион пристально наблюдал за Серафонами. Боги-звери редко вмешиваются в дела смертных, ибо это совершенно другой класс существ. Но Великий Змей активнее большинства из них и уже долго выступает союзником Бога-Короля, поэтому то, что Дракотион уделяет столько внимания воинам созвездия, говорит о даже большем совпадении их интересов, чем многие полагают.

Самые радикальные исследователи считают, что существа Хвоста Дракотиона не являются по-настоящему разумными, а представляют собой лишь проявление воли Великого Змея. Если в этом и есть хоть капля правды, то Серафоны никогда об этом не скажут, поскольку они пренебрежительно относятся к чужакам. Но всё же немногие могут отрицать, что над сражающимся Хвостом Дракотиона небесные тела светят ярче, а небеса одобрительно мерцают каждый раз, когда получают нечистую жизнь.



У Серафон Хвоста Дракотиона характерные жёлтые отметки, часто в виде небесных узоров или символов Великого Дракона.

КЛЫКИ СОТЕКА

Внезапная Смерть, Полузвёзды, Приемники Змеи

Клыки Сотека атакуют со стремительностью гадюки. Засады когорт сцинков изматывают нервы противника до предела, после чего в ярком звёздном свете возникают завры и наносят смертельный удар. Говорят, что Клыки Сотека охотнее других Серафон взаимодействуют с силами Порядка...

Клыки Сотека наиболее активны в те ночи, когда небеса сияют особенно ярко. Их Звёздный Мастер Зектока крайне неохотно пускается в размышления; его войны быстры и бесхитростны.

Когда разразился Шторм Зигмара, Клыки оказались одним из первых созвездий, пришедшим на помощь Грозорождённым. Хотя формально союз и не был заключён, когорты завров, отмеченных характерными для Клыков красными гребнями, собрались вокруг Врат Владений, находящихся под защитой Грозовых Воинств. Созвездие истребило бесчисленное множество заражённых племён, благодаря чему Серафоны выиграли время для возведения Грозовых Крепостей и Городов Сигмара.

Когда Порядок начал снова вторгаться во владения, стратегия Клыков изменилась. Несмотря на то, что раньше они использовали многочисленные атаки завров, Зектока всегда хотел создать единый фронт против Хаоса. Поэтому основой Клыков Сотека стали более цивилизованные сцинки. Эти сообразительные рептилии начали формировать анклавы в свободных городах, со временем приобретая известность в качестве ремесленников, писцов и толкователей пророчеств. Таким образом Клыки Сотека стали необычным созвездием, отчасти Поселенцами, но скрывающими большую часть своей силы.

Когда свободным городам угрожает опасность, Клыки спешат выступить на их защиту. Зектока слишком много усилий затратил на их подъём, чтобы просто позволить им пасть. Клыки Сотека устраняют угрозы прежде, чем армии Бога-Короля замечают их существование, поэтому редко сражаются бок о бок с городскими войсками. Из темноты в командиров потенциального противника летят дротики, разрезанным формированиям

сцинков, направляемым небесными видениями своих предводителей-жрецов, невозможно прижать хвост. С нечеловеческим терпением Зектока следит за этими «теневыми походами», в нужные моменты отправляя когорты завров, чтобы те выполнили свою кровавую работу.

И всё же за Клыками Сотека следуют тревожные слухи. От Хаммерхала до Анвилгарда шёпотом рассказывают о странных ритуалах, совершаемых в тихих городских

кварталах, с возмутительными жертвоприношениями, которые совершаются во имя так называемого «змеинобога». Сцинки утверждают, что ничего об этом не знают. Поэтому, когда благородного человека находят в канале с вырезанным сердцем, вину возлагают на кровожадных Дочерей Кхаина, особенно если позже выясняется, что покойный был мерзким богохульником. Однако Дочери утверждают обратное, указывая на вырезанные в плоти жертв клыки.



Скривившиеся челюсти Клыков Сотека видны в те ночи, когда сила Азира достигает своего апогея, судьба многих уже в их мёртвой хватке.



КОГОТЬ КОАТЛЯ

Пропавший, Освобождённый Зверь, Первое Полчище Гура

То, что творит Коготь Коатля — ужасающее зрелище. Многочисленные полчища завров идут под бой обтянутых кожей барабанов, предвкушая кровопролитие. Эти Серафоны бесхитрольны; по их мнению, Великий План провалился много столетий назад. Теперь Коготь Коатля полностью полагается на дикий инстинкт, чтобы выжить любой ценой.

Коготь Коатля, пожалуй, первое созвездие, которое стало Поселенцами. В самом начале Эпохи Хаоса Скавены клана Чумы прогрызли дыру в главном корабле-храме в поисках ингредиента для очередной Великой Чумы, по слухам созданного гибелью мира. И хотя атака крысолодей была отбита, нанесённые ими повреждения оказались катастрофическими. Хитроумные механизмы поразила загадочная коррозия, и корабль-храм начал опасно снижаться. В конце концов он рухнул в равнинах Мекитопсара Гура.

Ударная волна на много миль вокруг превратила в руины селения племён, чудом уцелевшие, чтобы выжить обратились к грязным богам. Коготь Коатля понёс огромные потери, но что ещё хуже, их Звёздный Мастер, владыка Квекс, оказался заражён скавенами. Слани силой мысли предотвратил свою гибель, и даже в последствии мог астрально переноситься на поле боя, чтобы помогать своим воинам, но с того момента Звёздный Мастер был прикован к своему «смертному одру», никогда не покидая разрушенных покоев из страха, что любое физическое напряжение его прикончит.

После того, как Звёздный Мастер оказался выведен из строя, его служители сцинки впали в панику, и предводителям заврам пришлось брать командование на себя. Они начали делать то, что умеют лучше всего — готовиться к войне. Уцелевшие в крушении нерестовые механизмы были выставлены на полную мощност, и ожили сотни завров. Ускоренное порождение не прошло бесследно — появившиеся на свет испытали ни с чем не сравнимые мучения, что навечно оставило шрамы в их душах и наполнило первобытной яростью. Получив столь огромное воинство диких завров, какое до этого никто не видел, Древнекровные Когтя

Коатля выбрали в качестве первой цели развёрнутые племена Мекитопсара; ящеры быстро выпотрошили этих людей.

В армиях Когтя Коатля преобладают полудикие ящеры. Нерестовые бассейны практически никогда не бездействуют, высвобождая при этом неистовая небесная энергия сталкивается с извечной враждебностью Гура, подпитывая Терраформирующие Машины, установленные вокруг разбитого корабля созвездия.

Мекитопсар — это первобытный кошмар, поглощающий целые армии, иногда буквально. Выжившие

должны сражаться с коготами раздражённых завров. Эти воины не заботятся о самосохранении; только владыки Когтя Коатля могут обуздать ярость своих сородичей настолько, чтобы успеть применить стратегии, отточенные за столетия войны.

По приказу своих свирепых военачальников воинства Когтя Коатля могут отправляться в другие миры за пределами Гура. Там полубезумные воины-рептилии сражаются с любым противником, которым сталкиваются, и их вера в превосходство ящеров с рёвом разносится над выпотрошенными останками врага.



Дикая враждебность Гура почти полностью поглотила завров Когтя Коатля, вселив в них неужеримую звериную ярость.

ГРОХОЧУЩИЙ ЯЩЕР

Топот, Хранители Сокровищ, Стражи Дебрей

В древних местах обитают Серафоны Грохочущего Ящера, хранители величайших сокровищ Древних. Стремясь оградить земли от скверны Хаоса, они будут использовать все доступные средства — от технологий потерянных богов до жестоких, подвластных их воле зверей.

Созвездие Грохочущего Ящера впервые поселилось в изменчивых землях Хамона. Подобно большинству созвездий Поселенцев они основали золотые города вокруг узлов Космической Сети, но у Грохочущего Ящера также была и вторая, более специфичная обязанность. В своих огромных храмах они хранили самые могущественные артефакты и механизмы Древних.

Почему таким большим количеством технологий Древних обладает именно Грохочущий Ящер, непонятно. Возможно, в Великом Плана им отведена роль накапливать эти сокровища, пока в них не возникнет необходимость, или может быть в их зиккуратах скрыты механизмы, способные дотянуться до самых диких из таинственных узлов, ведь многие из их крепостей основаны на опасных окраинах миров. Впрочем, охотников за сокровищами это не остановило, поскольку алчные сердца всё ещё ведут их туда. Но у Грохочущего Ящера всегда готов ответ на такие угрозы.

Окраины миров — места наибольшего скопления магической силы. В таких землях встречается камень миров. Жрецы Грохочущего Ящера тщательно изучили это вещество и открыли древнюю технологию переработки его в более устойчивую форму. Особенно ценится Хамонит, ртутный катализатор, найденный в мире Металла. Сцинки-жрецы созвездия научились использовать Хамонит в инкубационных машинах своих городов-храмов, с помощью транслокационных технологий, найденных в зиккуратах. Благодаря этому они порождают монстров-рептилий поистине устрашающей силы.

Эти существа всегда находятся на острие атаки боевых воинств этого созвездия и несут на себе мощнейшие машины Древних.

Солнечное оружие и легендарные Машины Богов — обычное зрелище в армиях Грохочущего Ящера, управляющие ими сцинки хорошо знают своё дело. Это оружие не только разрушительно в открытом бою, но и является главной осадной силой Серафон Грохочущего Ящера, наряду с впечатляющей мускулатурой монстров, когда требуется выбить охотников за сокровищами созвездия, укрывшихся за городскими стенами.

Самые сложные взаимоотношения у Грохочущего Ящера с Сильванетами.

Когда самые дальние боевые воинства созвездия прибывают, чтобы зачистить и заселить осквернённое место естественной силы, они и лесной народ часто сражаются с общим врагом. Однако после битвы дети Аллариэль зачастую выступают против навязанного природе небесного порядка Грохочущим Ящером. Эти разногласия постоянно перерастают в войну; армии, только что сражавшиеся вместе, безжалостно нападают друг на друга; древесные лорды сталкиваются со Стегадонами, леса стонут от грохота войны.



Сочетая древнюю технологию и самых ужасных рептилий, Грохочущий Ящер хранит сокровища Древних.



ВЕЧНОСТЬ ВОЙНЫ

Серафоны держатся в стороне от других рас Владений Смертных, но история тесно переплетает их пути. Благодаря махинациям сланнов, появилось множество древних мифов и легенд. Звёздные Мастера тщательно выбирают битвы, в которых принимают участие, и все они наносят удар силам Хаоса.

◆ ЭПОХА МИФА ◆

ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ

Корабли-храмы целую вечность дрейфовали в эфирной пустоте, пока сланны не решили, что пришла пора вернуться к выполнению Великого Плана. Сцинки, обслуживающие флоты, перезапустили древние нерестовые бассейны. Корабли-храмы нашли пристанище в Азире, пропав с поля зрения смертных. Со временем Серафоны стали практически продолжением небесного владения.

БОГИ СО ЗВЁЗД

Зигмар начал свою миссию по возвышению смертных племён в мирах, обучая их искусству основания цивилизаций. В этом Серафоны сыграли тайную роль; сланны выбирали определённые племена, чтобы выведавать магические секреты или даже заполучить образцы технологий Древних, взамен помогая им становиться могучими империями. Многие носители тех величественных культур в последующих столетиях станут первыми Прозорождёнными Вечными.



ОБУЗДАНИЕ КОСМИЧЕСКОЙ СЕТИ

Сланны предсказали появление своего старейшего противника. Прежде чем началась бы эра кровопролития, необходимо было

продвинуться в выполнении Великого Плана как можно дальше. Созвездия Серафон выдвинулись, чтобы занять первые узлы того, что впоследствии станет загадочной Космической Сетью; многие общины смертных, живущих неподалёку от таких магических мест, таинственным образом исчезли.

◆ ЭПОХА ХАОСА ◆

СТАРЫЕ ВОЙНЫ НА НОВЫЙ ЛАД

Наступление Эпохи Хаоса ознаменовало гибель цивилизаций во всех мирах. Долгое время Тёмные Боги заманивали в ловушку души жаждущих власти смертных и кровожадных племён; в конечном счёте такое развращение привело к прорыву толп демонов из мира Хаоса. В самых верхних небесных сводах сланны начали телепатически обсуждать детали плана против Извечного Врага. Во всех Владениях Смертных их созвездия атаковали места силы, работавшие маяками для легионов Хаоса, прерывая грязные ритуалы. Благодаря их действиям, многие смертные оказались в такой же безопасности, как жители Азира, так никогда и не узнав, кто их спас.

ОКРОВАВЛЕННЫЕ КОГТИ

После уничтожения заражённых Хаосом жителей Мекитопсара многие легионы заврв из Когтя Коатля продолжили бесчинствовать в мире Зверей. Одна из таких армий случайно наткнулась на полчища скавенов клана Чумы, преследовавших альвских странников. Завры обрушились на крысолюдей с такой яростью, что с тех пор среди плотоядных королевств Гура место той битвы считалось землёй обетованной. Странники принялись благодарить

своих спасителей, но озверев от яростного сражения, завры обратили против них своё оружие.

ИДЕАЛЬНАЯ ЛОВУШКА

Разрушительный поход боевого клана Стального Лязга по предгорьям Уизердвелла в Гиране оказался сорван Звёздными Воинствами Хвоста Дракотииона. Снова и снова Железные Челюсти находили останки армий, которые могли бы стоять на их пути, посреди густых джунглей и нетронутых золотых зиккуратов. Это постоянное ускользание битвы привело в ярость Мегабосса Гитзоггу. Пойдя по следам своего неуловимого противника орруки вышли аккурат к легионам демонов Кхорна, давно осаждавших рошу Сильванет. В жажде пролить кровь, орда Гитзогги столкнулась с демоническим воинством. Когда осела пыль, обе армии были уничтожены, а бесценные вместилища душ Сильванетов спасены. Со временем из них появились новые воины, пролившие кровь в Войне Жизни.

КРОВЬ И ЧЕШУЯ

Йаэзмат, Королева-Ведьма храма Харон Хо, прослышала о воинах-рептилиях, охотящихся на приверженцев Хаоса во мраке Улгу. Охваченная жадой убийства Кхаина, она поклялась испытать кровь любого зверя, найденного в принадлежащих её храму землях. Сланны не могли позволить такому злодейству идти вразрез их планов относительно Серого Владения; разгромив воинство искателей Слаанеша, Йаэзмат со своим ковром сама оказалась атакована хладнокровными воинами Стрелы Поктли. Дочери сражались с яростью, не уступающей заврам, но Королева-Ведьма с

ужасом обнаружила, что из ран Серафон льётся не кровь, а чистый звёздный свет. Чудом избежав смерти, Йаэмаг принесла весть об этом открытии Верховному Оракулу. Морати сразу же заинтересовалась полубожественной природой Серафон.

● ЭПОХА ЗИГМАРА ●

КОГДА НЕБЕСА РАЗВЕРЗЛИСЬ
Долгое время Серафоны несли месть Азира прислужникам Хаоса в одиночку. Сверкающие облака Бури Сигмара грохотали над мирами. Из них со вспышками молний спускались Грозорождённые Вечные. С их прибытием начались Войны за Врата Владений, когда Бог-Король пытался защитить тайные пути между мирами. Серафоны не заключили союз с Грозорождёнными, но они признали друг друга небесными существами. Иногда Серафоны даже салютуют Грозорождённым — поистине высокая честь от непостижимых созданий.



СДЕРЖИВАНИЕ ЗВЕРЯ
Участие Звёздного Мастера Ксен'фантика в Войне Жизни долгое время было ограничено тонким манипулированием Сильванет и Священных Рыцарей, носителей хранилищ душ Аларизель, но когда Кхорн спустил обезумевшего великого демона Скарбранда, сланн понял, что не может сидеть сложа руки. Воинства созвездия Войны Звёздного Огня нанесли удар Кровожаду и его армиям в древнем каменном кругу. Бойня длилась до тех пор, пока из хладнокровных воинов не остался один Ксен'фантика. Однако сланн за это время успел воспользоваться своей силой; могущественным

заклинанием он открыл врата между мирами и изгнал Скарбранда в Акши, выиграв драгоценное время для стражей Аларизель. Увы, Войны за Врата Владений обернулись для Ксен'фантики гибелью. Пытаясь сравнять непокорные демонические воинства, он и большая часть его созвездия были убиты.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ ФЛОТОВ

Следующий этап Великого Плана начался с высадки флотов-храмов в мирах смертных. Укрепились позиции на захваченных в прошлые века узлах Космической Сети, были основаны сияющие города-храмы. Клыки Сотека расселили множество сцинков в свободных городах. Очень скоро эти трудолюбивые существа стали пользоваться уважением во многих поселениях — таким образом шпионы Клыков скопили немало разведанных и передали Звёздному Мастеру Зектоке.

ВРЕМЕННАЯ МЕСТЬ

Во Времени Скорби высоко в небесах Акши вошёл Шар Инфернии, готовый высвободить Кровавую Волну Кхула. В отчаянии военачальники собрали всех магов и инженеров, чтобы соорудить колоссальную временную пушку, работающую на древних механизмах, известных как Шестерни Вечности. Это не самое дальнобойное орудие успело выстрелить, прежде чем Кровавая Волна нанесла удар. Убитые воинства Звёздного Мастера Ксен'фантики вернулись на Шаре к жизни, как и изгнанные во время завоевания Кхула демоны. Серафоны снова ввергли демонические армии в пучину войны, звуки непрекращающихся сражений разносились далеко по выжженным землям.

УБИТЫЕ ЗВЁЗДЫ

Разъярённый кражей своих законных душ богами соратниками, Нагаш провёл величайший ритуал, чтобы расширить власть Шайша во Владениях Смертных. В последний момент ему помешали козни Рогатой Крысы, но процесс уже был запущен. Ударная волна

прокатилась по всему сущему; были разрушены священные для Серафон небесные тела, укреплённые ими хранилища таинственной силы, подверглись нашествию вопящих Ночных Призраков. Новая волна сражений началась с попытки Серафон разгромить безжалостные призрачные армии.

ВОЙНА НА ОКРАИНАХ

Созвездие Грохочущего Ящера продолжило наводить порядок в наиболее опасных магических источниках. Однако их владениям стали угрожать воинства Оссиархов Нуль Мириада, которые стремились завоевать изменившиеся после некротрясения окраины миров. Как раз для такого случая у Грохочущего Ящера имелись технологии Древних и стада смертоносных боевых зверей; бескомпромиссная мощь Азира столкнулась с жутким ужасом Шайша, на сотне полях сражений, недоступных взорам смертных, разразилась война небес и смерти.

ПРЕДВЕСТНИКИ КРОВОПРОЛИТИЯ

Обеспокоенные помрачневшей судьбой, сланны многих созвездий провели телепатическое собрание. Они решили начать новую эру экспансии. В мрачных Проклятых Лесах Пенультимы союз трёх созвездий — двух Звёздорождённых и одного Поселенцев — обрушился на враждующую с демонами нежить. Поселенцы врзались в гущу врагов, вызывая на себя атаку и бессмертных духов, и злобных демонов, а воинства Звёздорождённых тем временем завладели рядами мистических обелисков, воздвигнутых племенами, которые получили от сланнов дары в Эпоху Мифа. Когда призрачные генералы и демонические повелители раскусили замысел Серафон, было поздно. Звёздные ритуалы сланнов и их прислужников жрецов зарядили обелиски очищающим светом Азира, усиленным энергией Космической Сети. Разлившись по полю боя, небесная сила уничтожила обе вражеские армии. Во всех мирах Серафоны одержали немало побед, твёрдо решив до конца воплотить в жизнь Великий План.

ЗВЁЗДНЫЕ МАСТЕРА СЛАННЫ

Сами звёзды отзываются сланнам. Эти невообразимо древние существа — истинные мастера магии, их знания настолько велики, что даже крупица способна разрушить разум смертного. Именно они определяют судьбу Серафон, подчиняя саму реальность своей воле силой мысли.

Немногие существа могут соперничать с мистической силой Звёздных Мастеров Сланнов. Они кажутся немощными, их тела раздутые и жабоподобные, а конечности иссохшие, но каждый из них — могущественнейший маг. Под медленным движением больших пристальных глаз сланна враги вспыхивают магическим пламенем. Одно-единственное заклинание может привести к гибели городов. Выход сланна на поле боя замечают сами боги, ибо их присутствие предвещает события космического значения, последствия которых могут отдаваться столетиями.

Сланны — непрекаемые маги́стры расы Серафон, руководящие умы, направляющие более низшие расы к выполнению Великого Плана. Каждый из них фактически бессмертен — случаи, когда Звёздный Мастер умер от старости, неизвестны. Отстранённая жизнь позволяет сланнам воспринимать реальность совсем не так, как её воспринимают другие существа. Для них время летит быстро, и даже древние альвы кажутся им недолговечными. Большой интеллект Звёздных Мастеров прекрасно справляется с размышлениями космических масштабов и

выведением небесных эзотерических формул; состояние задумчивости сланнов настолько глубоко, что они могут казаться спящими целые десятилетия или даже века, но всё это время их высокоорганизованные разумы просчитывают бесконечное множество вариантов развития будущего.

Эти качества сланнов выведены целенаправленно. В прошлом они были основными служителями Древних, их магические умения использовались в больших космических начинаниях. Хозяева открыли им множество мистических тайн, включая принципы работы Врат Владений. Некоторые смертные исследователи считают, что сланны приложили свою руку к созданию первых Врат Владений в мире-что-был, и что это, возможно, сыграло некоторую роль в разрушении того мира.

Весьма вероятно, что сланны — самые ярые враги Хаоса. Каждое их повеление — результат долгого размышления над тем, что способно нанести силам ада наибольший вред. Но несмотря на свой упорядоченный разум, каждый сланн — индивидуум и поэтому имеет своё видение наилучшего способа выполнения Великого Плана. Ситуация усугубляется тем, что ни один из сланнов не помнит Древних, то ли по вине самой великой катастрофы, разлучившей их с создателями, то ли в результате попытки сланов защититься от последствий ужасных травм, нанесённых теми событиями. Всё что им остаётся — довольствоваться обрывочными воспоминаниями, зловещими видениями, которые являются во время просчёта путей будущего, и древними табличками, многократно переписанными писарями сцинками.

За каждым сланном присматривает круг доверенных сцинков Звёздных Провидцев и Звёздных Жрецов, которые руководят Серафонами. Благодаря им сланны могут



ЛОРД КРОАК

Нет Жреца-Реликвии более могущественного и таинственного, чем Лорд Кроак. Из его высохшей оболочки исходят волны Азиритовой энергии, и чтобы убивать, достаточно лишь одного его присутствия. Считается, что он — самый старый сланн, возможно, один из немногих, кто прибыл вместе с Древними на заре истории, и что всегда возвращается продолжить великую войну Серафон, несмотря на то, что раз за разом приносит себя в жертву в бою против Извечного Врага.

Кроак появляется там, где нужен больше всего, когда нужно склонить чашу весов судьбы в ту или иную сторону. Одной мыслью Кроак может выхватить из небес Азира комету и швырнуть в миры, выпустить сверкающие молнии или материализовать воинство Звёздорождённых воинов. Выиграв битву, он исчезает в ореоле мерцающего звёздного света, чтобы вновь появиться, когда это будет угодно судьбе. Некоторые сцинки верят, что Лорд Кроак вознёсся, чтобы сесть по правую руку Древних, не желая успокоиться, пока Хаос не потерпит окончательного поражения.



сосредоточиться на своих великих задачах. Святилища сланнов наполнены мощной небесной и временной магией. Сланны, чьи созвездия состоят из Поселенцев, часто возводят свои святилища прямо над узлами Космической Сети. С помощью этих неиссякаемых источников силы, они управляют энергией самих Владений Смертных, беря таким образом под контроль земли, которым угрожают разрушительные силы Хаоса, и изменяя их физическую природу по необходимости.



На первый взгляд внешний вид сланнов может показаться неподходящим для сражения. В окружении завров стражей обрюзгшие маги невозмутимо парят на целеститовых паланкинах — старинных артефактах Древних, способных испускать чистые лазурные молнии. Смятение

врага от видимой слабости вялого существа быстро сменяется ужасом, когда Звёздные Мастера пускают в ход свою силу. Когда на ряды врага обрушиваются метеоры, вражеские командиры понимают, что их манёвр был предсказан и учтён владыками-магами. Сланны могут выстраивать звёзды, вызывая небесный резонанс, который передаётся их служителям.

Когда на поле боя появляется Звёздорождённый Сланн, его пришествие обретает ужасающие масштабы. Вообще сланны созданы при помощи непостижимой энергии Древних и поэтому чужеродны для небесного мира, но благодаря владению технологиями Врат Владений, Звёздорождённые могут с лёгкостью призывать Серафон-воинов из Азира на поле боя. Менталитет сланна влияет на этих призванных существ, поскольку они состоят из звёздного вещества, которому сланн придал форму; когда сланн разъярён, чешуя призванных воинов имеет кровавый оттенок, а если разум сланна подвергся влиянию времени или коварных внешних сил, внешний вид воинов может быть отвратительно искажён, что никак не отражается на их боевых качествах.

Известно пять поколений сланнов. Даже самые молодые, из Пятого Поколения, невероятно стары. Каждое поколение играет свою особую роль в Великом Плане.

Из Первого Поколения в живых не осталось никого, из Второго Поколения всё ещё дышат менее пяти Звёздных Мастеров. С тех пор, как исчезли Древние, не создано ни одного нового сланна. Они — вымирающая раса, уменьшающаяся с каждым погибшим, но все до одного полны решимости увидеть полный разгром Извечного Врага, прежде чем стать историей.

Несмотря на свои невероятные способности и практически бессмертие, сланны не являются непобедимыми. К тем, кто пал в бою, Серафоны относятся даже с большим почтением, чем к живым. Их останки собирают и торжественной процессией возвращают в храмы созвездия, где мумифицируют. Получаются так называемые Жрецы-Реликвии, всё ещё испускающие мистическую энергию. В какой степени Жрец-Реликвия может сознательно влиять на материальный мир — неизвестно, но некоторые армии Серафон, в особенности более суеверные Поселенцы, иногда идут на войну с такими останками. Глаза золотой погребальной маски пылают зловещим светом, а высохшие останки испускают разрушительные небесные заклинания, уничтожающие врага. Таким образом, сланны остаются верны Великому Плану даже после смерти, абсолютно беспощадные в войне против Хаоса.

ЗАЩИТНИКИ СЕРАФОН

Во главе армий созвездий идут командиры завры. Каждый из них — ветеран с многовековым опытом кровавых сражений, древний военачальник, боевая мощь которого сочетается с холодным расчётом и образцовой дисциплиной его боевого воинства. Среди миров немного отыщется врагов, столь же смертельно опасных, как эти воины-чемпионы.

ПРИРОЖДЁННЫЕ ЛОРДЫ ЗАВРОВ

Прошедшие множество сражений завры не только становятся искусными в бою, но и обретают командирские качества. Их стратегическое мастерство растёт благодаря инстинктам; они бывают не в состоянии объяснить специфику зачистки фланга или ухода в глухую оборону, но каким-то чувством распознают, когда это необходимо для достижения победы. Подавая рыком команды Серафонам, они перестраивают когорты, дают старт отвлекающим манёврам, чтобы в конце концов уничтожить врагов Звёздного Мастера. К тому же эти завры остаются непревзойдёнными убийцами. С возрастом их чешуя затвердевает и окостеневает, а растущие мышцы увеличивают и без того феноменальную силу. Их тела покрывают шрамы — свидетельство бесчисленного множества поверженных врагов — и окутывает первобытная аура, объединяя со стадами зверей и собратьями Серафонами. В сражениях все Серафоны (и даже иной раз непроницаемые сланны) подчиняются авторитету лордов завров.

Шрам-Ветераны — фронтовые командиры армии Серафон, у каждого из которых в подчинении множество когорт, а иногда и целые армии. Они обладают врождённой способностью пробуждать в нужный момент первобытную свирепость, которая таится в сердцах их сородичей завров. Со временем Шрам-Ветеран может быть повышен до Старокровного. Старокровные — повелители и генералы войск созвездий, часто им вверяют священные боевые реликвии их городов-храмов: убивающие светом перчатки или наполненные солнечной энергией копыта и клинки.

Завры умеют разговаривать, хотя подавляющее большинство из них совсем не разговорчивы и способны издавать лишь односложное

ворчание. У их командиров немного более расширенный словарный запас, в основном в сторону вопросов войны и их простой культуры. Иногда между командирами-заврами возникают разногласия, которые разрешаются в ритуальных поединках, а не залах для обсуждений, ибо все на уровне инстинктов понимают, что над полчищами завров власть дают именно дела, а не слова.

Только завры, и притом самые могущественные, могут обуздать страшных Карнозавров и отправить на них в бой. Несомненно, Карнозавры — самые свирепые хищники, выведенные Серафонами. Длина от головы до хвоста — больше тридцати футов, их излюбленная тактика — пригвоздить к земле жертву сильными передними лапами и растерзать огромными челюстями. Карнозавру достаточно оглушительного рёва, чтобы заставить вражеских воинов спастись бегством. Когда начинается сражение, они впадают в самое настоящее кровавое безумие, и только железная воля лордов завров, восседающих на их спинах, способна управлять этими зверями.

СОЛНЕЧНОКРОВНЫЕ

Сила Азира неразрывна с Солнечнокровными заврами. Эти покрытые боевыми шрамами воины чудовищной силы — боевые чемпионы Серафон и воплощение беспощадной ярости расы. Они сражаются с необузданной свирепостью, не останавливаясь ни на мгновение, пока ещё есть враги, которых можно убивать. О гигантский щит вечности Солнечнокровного может разбиться даже самая яростная атака врага, после чего он становится лёгкой добычей: разрывается на части челюстями завров или попадает под сокрушительные удары их тяжёлых celestialовых дубин. Хотя обычно глобальные стратегические вопросы решают Старокровные, Солнечнокровные

мастерски определяют уязвимые места во вражеских построениях. В решающий момент сражения, покрытый шрамами ящер, издаёт леденящий кровь рёв. Его сородичи инстинктивно отвечают, бросаются на указанных врагов и разрывают их в клочья.

Серафоны с благоговением относятся к Солнечнокровным. После того, как они становятся Поселенцами, их чешуйчатая кожа ещё долго сияет небесной энергией, им чаще всего поручают защищать жизненно важные участки зиккурата, особенно священные нерестовые бассейны. Солнечнокровные появляются очень редко. Подавляющее большинство сражается с самых первых дней Эпохи Мифа, новые рождения всегда превосходят самые зловещие расположения небесных тел. Некоторые жрецы сцинки верят, что каждый Солнечнокровный — источник концентрированной Азиритовой энергии; эта сила никогда не иссякает полностью, отмечая своих носителей, как истинных благословлённых звёздами, даже если те принимают физический облик. У завров о Солнечнокровных совсем иное мнение. Для касты воинов Серафон эти небесные чемпионы — настоящее воплощение битвы, каждый из которых часть потерянного божества-рептилии войны, которое вернулось, чтобы сражаться на стороне своих последователей против хищников Хаоса. Среди поселенцев Солнечнокровные воспринимаются сородичами почти как полубоги, осязаемые связующие звенья с далеким светом звёзд Азира.

АСТРОЛИТОНОСЦЫ

Астролит — это исписанный символами диск, из центра которого выпирает непонятный шар. Многие орудия Древних вызывают любопытство у Серафон, но мало сыщется столь же интригующих и вдохновляющих, как эти странные приспособления. Иногда при изучении древних руин и

забытых пещер в мирах Серафоны находят странные вырезы в скалах, идеально подходящих для астролита. Размещение табличек в этих выемках позволило сделать множество великих открытий; таблички могут направлять небесную энергию в огромных количествах, тем самым отворяя Врата Владений. Их обдувают ветра Азира, и те Серафоны, которые чувствуют эту энергию, ощущают вместе с тем и прилив сил.

Астролитоносец — не обязательно величайший боец созвездия или его самый способный генерал. Но сланны считают, что их ждёт великая судьба. Завры по натуре лишены гордыни, но всё же радуются, когда их выбирают нести одну из самых ценных реликвий расы Серафон; в бою они тысячу раз умрут, но не выпустят её из рук, поднимая высоко над головой и убивая любого, кто подбирается достаточно близко.

Астролиты широко распространены в армиях Звёздородённых. Когда сланны призывают воинов на поле боя, они на самом деле перемещают

их из кораблей-храмов, и процесс этот способен ускорять астролиты, позволяя магии Азира принимать формы более мощных рептилий.

ВЕЧНЫЕ СТРАЖИ

У Звёздного Мастера могут быть сотни Стражей Завров, задача каждого из которых отстаивать какой-то важную часть Великого Плана. Но немногим удаётся стать Вечными Стражами. Таким выпадает самая священная обязанность, которая вообще может быть возложена на завра — защита самих Звёздных Мастеров. Это необходимо, поскольку сланны на поле боя — первоочередная мишень для врагов. Благодаря Вечным Стражам, остальные командиры завры имеют возможность больше сосредоточиться на вопросах стратегии, им не нужно присматривать за своим владыкой.

Вечные Стражи решают, кому будет позволено пройти к сланну; их слово в этом деле непререкаемо, и если Серафоны не смогут убедить их в важности встречи, то у них нет шансов предстать перед своими

Звёздными Мастерами. В бою Вечные Стражи либо хладнокровно ожидают угрозу, либо неистово атакуют. Тот, кто случайно оказывается по близости, попадает под град жестоких мощных ударов булавы из звёздного камня; движения отточены и точны, без излишних обманных выпадов, гарантируют сланну постоянную защиту. Рядом с Вечным Стражем Стражи Завры сражаются более ожесточённо, ибо быть заподозренным в недостаточно твёрдом следовании своему долгу для них хуже, чем смерть. При необходимости Вечный Страж без колебаний отдаёт жизнь за своего владыку; рассказам о героизме этих выдающихся воителей, обернувших трагедию триумфом, нет числа.

Любопытно, но со временем защитники сланнов кажутся удивительно похожими вплоть до боевых стилей и положения шрамов. Некоторые сцинки верят, что они не Серафоны вовсе, а нечто совершенно иное — существа с чистой Азиритской силой, которым неведом покой, пока не будет окончательно выполнен Великий План.



ПЕРВОБЫТНАЯ ДИКОСТЬ

Когорты завров — основа большинства армий Серафон. Каждое поколение воинов-рептилий выполняет своё особое предназначение, и всё что их заботит — выполнение приказов командиров. В заврах нет теплоты и отзывчивости, только первобытное желание истреблять тех, кто становится на пути осуществления Великого Плана.

ВОИНЫ ЗАВРЫ

Завры созданы только для войны. Они до конца верны сланнам и безжалостны, когда дело доходит до уничтожения слуг Хаоса, а также всех, кто им помогает, независимо от того, преднамеренно или нет.

Как и все Серафоны завры не рождаются в привычном понимании

этого слова, а выращиваются в нерестовых бассейнах. Когда приходит время, они выползают из светящихся вод полностью сформированными с холодным взглядом в ожидании приказов. Обычно появляется целая когорта Воинов Завров с практически телепатической связью между собой, которая просуществует до конца их тяжёлой жестокой жизни.

Воины Завры на уровне инстинктов чувствуют, что собираются сделать их братья: когда одни атакуют, другие их защищают, когда одни отвлекают противника, другие бросаются вперёд и наносят удар.

В этой варварской дисциплине и есть сила завров. Внешне похожие на зверей, они — необычайно сосредоточенные солдаты, обладающие врождённым талантом выполнять сложные боевые манёвры по первой команде своих сородичей-вожаков.

Завры смертельно опасны. Их когти остры, как кинжалы, а мускулатура настолько внушительна, что сила удара при атаке сбивает врагов с ног. Мощными хвостами они ломают кости ног, а челюстями разгрызают черепа и грудные клетки. Ещё более смертоносно их кованое оружие. Некоторые когорты вооружены целеститовыми дубинами и клинками, усеянными шипами, которыми разрывают тела врагов. Другие вооружаются целеститовыми копьями и ошетиливаются непреступной стеной, когда их пытаются атаковать. Даже щиты завров имеют жестокие режущие кромки. Мало кто может противостоять наступающей когорте завров, ибо она подобно чудовищному хищнику не остановится, пока полностью не уничтожит противника.

Повседневные обязанности когорты завров могут меняться, но все они так или иначе связаны с войной. В кораблях храмах Звёздорождённых Воинам Заврам разрешается бродить по залам-мирам, но в основном они находятся в состоянии анабиоза до призыва на войну; когда приходит время, Жрецы Сцинки определёнными ритуалами запускают оживляющие машины кораблей-храмов, отчего кровь дремлющих воинов согревается, и они с рычанием возвращаются к жизни. Азиритовая энергия





переносит их на поле боя в сиянии звёздного света, который всегда следует за их пробуждением, и они тотчас же синхронно несутся к своей обречённой цели, сверкая дикими глазами.

Завры-Поселенцы, когда не задействованы в бою, занимаются обороной города-храма. Их можно найти неподвижными на стенах поселений Серафон, совершенствующими свои боевые навыки во время охоты или патрулирующими душные дебри джунглей. Жёсткая чешуйчатая кожа вместе с врождённой решимостью делают их трудными мишенями для засад; если хотя бы один завр выживет после первой атаки, он будет без устали сражаться, пока не придёт подкрепление. Завры-Поселенцы — пример самых диких Серафон своего вида, их природные инстинкты хищников усиливаются по мере того, как наполняющий их свет Азира смешивается с магической энергией других миров.

Образ хладнокровного, но в то же время дикого воина завра вошёл в легенды и мифы культур во всех владениях смертных. Когда Прозорождённые Вечные из Рыцарей Эксельсиора зачищали пещеры Раввагов в Гуре, они обнаружили многовековые наскальные рисунки, изображающие воинов-рептилий, спускающихся со звёзд, чтобы сразить колдунов, которые правили землями. С незапамятных времён протравленные Великого Двора Пробитого Сердца облачались в чешуйчатые шкуры рептилий и орудовали грубыми дубинами и копьями, сделанными из заострённых костей, считая себя первобытными людьми, образы которых подбрасывал их безумный разум.

Из всех рас наиболее близки заврам по духу варвары орруки. Зеленокожие орды жестоких бойцов Железных Челюстей или безумных Костоломов считают завров угрюмым, но весьма упорным и прямолинейным противником. Некоторые особенно хитрые боссы орруков даже начали возводить уродливые тотемы похожие на посвящённые богам Хаоса монолиты; с помощью этих сооружений они

надеются навлечь на себя гнев Серафон, ибо знают, что там, где ступают завры, можно ввязаться в самые кровавые сражения.

СТРАЖИ ЗАВРЫ

Самые лучшие вражеские воины разбиваются о сомкнутые щиты Стражей Завров. Тем, кто осмеливается приблизиться к Звёздным Мастерам без приглашения, они кажутся беспощадной чешуйчатой стеной из клацающих челюстей. Стражи никогда не отступают и ни разу не оставляли своего владыку в разгар боя. Даже в мирное время другие Серафоны подходят к сланну с осторожностью, немало чрезмерно ретивых сцинков было разрублено напополам мастерским ударом преданного Стража Завра.



В отличие от большинства Серафон Стражи Завры не выходят из нерестовых бассейнов целыми когортами; когда они несут потери, новые войны появляются по одному или по двое. Они молча проходят по храму-зиккурату в оружейный склад своих новых братьев и без единого слова берут священное оружие и доспехи. Когда Страж падает, сражённый в бою, всё выглядит так, будто он сражался за десятерых. Однако такое случается редко. Чешуя Стража Завра невероятно толстая и спасает от ударов, пробивающих крепкую кожу Воинов Завров. Стражи — мастера обороны, поэтому практически неуязвимы, особенно когда вместе смыкают чешуйчатые щиты. В долине Статуй Стражи Звёздного Мастера Лумкву сомкнули свои щиты огромным куполом, сдерживая гигантского хкорнатского военачальника, известного как Медный Гаргант.

Кроме защиты сланна Стражам Заврам часто поручают охранять священные места зиккуратов

Серафон. Места скопления застывших камней миров, забытые астрономическими механизмами залы, святилища Древних — всё это защищают когорты Стражей Завров, десятилетиями покрываясь пылью. При первых признаках появления незваного гостя, ожившие статуи с немыслимой скоростью уничтожают свою добычу.

ЗАВРЫ НАЕЗДНИКИ

В авангарде Серафон можно встретить Завров Наездников. Они входят в число главных ударных сил Серафон — опытная кавалерия, хорошо разбирающаяся в вопросах ведения войны от быстрых ударов, сметающих всё на своём пути, до массированных, проламывающих оборону атак. С тотемами в виде извивающихся змей Завры Наездники врываются в самую гущу сражения, разрывая врагов клинками и когтями. Те, кто чудом уцелел после первого столкновения, вскоре оказываются растоптанными.

Скакунов Завров Наездников называют Холодными. Это — свирепые звери, в бою жестокие, хитрые и смертельно опасные. Когда Холодных бросают на произвол судьбы, они становятся вспыльчивыми и своенравными. Даже Звёздорождённые способны вновь обрести свои первобытные инстинкты и со временем начинают огрызаться на слишком близко подходящих Серафон, пожирать неудачливых сцинков. Если свора холодных пробирается в корабль-храм или город, это может наделать много шума, пока когорта Завров Наездников не вернёт их в загоны.

Наездники — это особый подвид расы завров; считается, что их благословил Древний, известный как Итцль, Отец Зверей, у них есть специальные шпоры, чтобы управлять скакунами в разгар сражения. Но самое важное — они в некотором смысле родственны диким существам, в частности Холодным. Под нестигаемой волей Завра Наездника холодный из обычного опасного хищника становится послушной машиной разрушения; когорта этих зверей с их наездниками, слаженно действуя, способна в одиночку переломить ход сражения.

ЖРЕЦЫ СЕРАФОНОВ

Внутри Сцинков Жрецов ярко сияет космический свет. Их мастерство владения небесной магией уступает только мастерству сланнов, через них Серафоны трактуют волю небес. Те, кто принадлежит более низким рангам, верно служат своим хозяевам, а самые старшие помогают сланнам решать судьбу расы Серафонов.

СЦИНКИ ЗВЁЗДНЫЕ ПРОВИДЦЫ

Звёздные Провидцы — самые почитаемые сцинки заклинатели. Немногие изучающие магию, даже среди Грозных Воинств Зигмара, могут сравниться с их умением управлять магией Азира. Усилием воли Звёздный Провидец может раскрыть значение звёздного построения, предвидеть звёздные события и космические последствия, чтобы спрогнозировать путь, ведущий к победе над врагами Серафонов. Большинству сланнов служит несколько Звёздных Провидцев, они предсказывают будущее и доносят эти сведения командирам и младшим жрецам — вожакам серафонов. Без предсказаний Звёздных Провидцев созвездия не смогли бы понимать небесные предзнаменования.



Благодаря своему высшему положению в иерархии сцинков, Звёздные Провидцы держат Серафонов в благоговейном страхе; даже завры почтительно склоняют перед ними головы. Звёздные Провидцы управляют крупными районами города-храма или целыми кораблями в составе флотов, но их главная обязанность — создание целестита. Мало кто умеет работать с этим странным материалом, и хотя Звёздным Провидцам не удаётся смастерить что-то похожее на одно из величайших сокровищ Древних, всё же у них достаточно знаний, чтобы Серафоны не останавливались в развитии. Благодаря этим знаниям, Звёздные Провидцы создали свои парящие троны, уменьшенные образцы величественных паланкинов

сланнов. Те, кто сталкивается со Звёздными Провидцами, нередко принимают их за повелителей Серафонов, обманутые внушительным зрелищем. Это не удручает Звёздных Провидцев, поскольку они всецело преданы своим сланнам, и если они должны навлечь на себя гнев врага, чтобы их хозяева могли работать в спокойной обстановке, то они с радостью принесут себя в жертву.

ЗВЁЗДНЫЕ ЖРЕЦЫ

В некоторых случаях из нерестового бассейна появляется только один сцинк. Чаще всего он оказывается сведущим в магическом искусстве, и ему не подходит жизнь рабочего или ремесленника. Такие существа пополняют ряды Звёздных Жрецов.

Звёздные Жрецы на уровне инстинктов могут управлять эфирными ветрами, но постоянно оттачивают этот навык под руководством своих хозяев — Звёздных Провидцев. Звёздному Провидцу прислуживает несколько Звёздных Жрецов; а некоторые, самые многообещающие маги созвездия, служат непосредственно сланну. Звёздные Жрецы — одни из самых общительных представителей своей породы рептилий, многие из них обладают врождённой способностью понимать другие расы, отличные от Серафонов. Звёздные Жрецы широко распространены в Клыках Сотека и в общинах сцинков, проживающих в свободных городах — там они служат главными посланниками к городским властям.

Обученные толкованию небесных знамений, Звёздные Жрецы чаще прибегают к колдовству, нежели рассудительные Звёздные Провидцы, предпочитая высвобождать мощь небесных молний или уничтожать вражеские формирования звёздным светом. Как и многие вожаки Серафонов, часто они берут с собой техно-мистические реликвии. Особой популярностью пользуются змеиные посохи; определёнными

заклинаниями сцинк колдун может обратиться к силе двуглавой змеи, одной из многих зодиакальных чудовищ, обитающих в Азиритских небесах, чтобы покрыть клинки и даже челюсти своих собратьев Серафонов сильнодействующим ядом. Одна-единственная царапина, нанесённая таким оружием, может заставить врага дёргаться в конвульсиях, и он увидит Звёздного Жреца, призывающего гнев небес, в последний раз.

СЦИНКИ ЖРЕЦЫ

Повседневной жизнью Серафонов управляют именно Сцинки Жрецы, поскольку сланны по своей природе от неё далеки, а завры сосредоточены исключительно на войне. Так же, как и несколько Звёздных Жрецов служат одному более могущественному магу, так и группа более низших помощников и советников выполняет волю одного Звёздного Жреца. Ими становятся Сцинки Жрецы, проявившие себя на войне или в ремесле, они выполняют роль посредников, передавая слова своих хозяев полчищам сцинков, коих имеется бесчисленное множество в каждом городе-храме и в рабочих кварталах каждого флота. Один Сцинк Жрец отвечает за несколько подразделений сцинков; между подразделениями жёсткая конкуренция, и каждый Сцинк Жрец призывает своих последователей воздвигать величайшие монументы во славу Древних или достигать наивысших показателей производства целеститового оружия и предметов хозяйства.

Во время войны Сцинки Жрецы собирают сцинков в когорты и ведут в бой. В этом они похожи на Вождей Сцинков, но Вожди сосредоточены на масштабной стратегии, а забота Сцинка Жреца — добиваться от подчинённых выполнения команд. Сцинки Жрецы не обладают врождёнными магическими умениями, но обучены своими хозяевами Звёздными Жрецами мистическим ритуалам Серафонов.



Через эти ритуалы их последователи приходят к небесным ритуалам и поклонению Древним. В беспокойное время взбалмошная натура сцинков сбивает их в странные субкультуры, поклоняющиеся мистическим зверям джунглей или таинственной богине-змее. В этих культах заправляют именно Жрецы, но сланны терпимо относятся к таким отклонениям, пока это не мешает следованию Великому Плану.

Часто Сцинкам Жрецам доверяют образцы технологий Древних; многим из них перепадают посохи, способные высвободить раскалённую добела энергию, по яркости не уступающую звёздам. Такие артефакты связывают жрецов с их божественными создателями; жрецы беззаветно преданы своей расе и способны заставить сцинков самоотверженно сражаться во славу Великого Плана.

ОРАКУЛЫ

Оракулы — самые необычные представители подвида сцинков. Нет никаких критериев, по которым жрец становится одним из них;

скорее всего, Оракулы появляются на свет благодаря магическому вмешательству сланнов в процесс размножения. Такое случается редко, примерно один раз на тысячу астрологических циклов. Сцинк, появляющийся из благословлённого таким образом нерестилища, распознаётся по раздвоенному хвосту, это физическое отклонение считается знаком благосклонности Древних даже среди рассудительных Звёздородённых.

Оракулы обычно спокойные и отстранённые, их лица скрыты причудливыми золотыми масками. По-настоящему воодушевлёнными они становятся только тогда, когда на них находит влияние сланна. При этом глаза сцинков закатываются, тело начинает содрогаться, а на губах от бешенства выступает пена. Наполняясь космической силой своих учителей, Оракулы без умолку бормочут всякие воззвания. Эти слова, как пророчество, тут же записывают в золотые скрижали оказавшиеся неподалёку жрецы. Связь между Оракулами и сланнами очень прочна, Звёздные Мастера

могут направлять магию через этих сцинков, независимо от расстояния между ними. Сами Оракулы — способные заклинатели, особенно искусные в нейтрализации вражеской магии. Для этого у них есть артефакты, способные справляться даже с самыми могущественными заклинаниями, рассеивая их энергию древней силой.

У оракулов развит странный симбиоз с их омерзительными чудовищами, известными как Троглодоны, или «Бледная Смерть». Эти мерзкие твари обитают в самых тёмных закоулках корабля-храма; они слепы, но обладают острым слухом и обонянием, и способны плеваться ядом. Троглодоны по своей природе одиночки и подобно Оракулам имеют раздвоенные хвосты; возможно, именно эта общая черта позволяет Оракулам приручать Троглодонов. Обычно Оракулы ездят на них верхом, полагаясь на свои собственные глаза, когда берутся за слишком важное задание, чтобы доверить его кому-либо ещё, кроме как живому воплощению воли самого сланна.



ОХОТНИЧЬИ СТАИ

Незаметные и быстрые от природы сцинки играют важную роль, как в обществе Серафон, так и в их армиях. Эти смышлённые существа небольшого роста способны выпускать град отравленных снарядов в ничего не подозревающих врагов или выставлять против них грозных тварей.

СЦИНКИ

Среди Серафон наиболее многочисленны сцинки. Несмотря на то, что они ниже даже дуардинов, сцинки быстры, умны и очень способны — даже могут разучивать языки других рас. Ловкость помогает им преуспевать в качестве ремесленников, чернорабочих и писарей. Именно они ответственны за расширение города-храма с момента приземления и сохранение технологий и артефактов Древних. Сцинкам не требуется

понимание функционирования этих устройств, они всецело преданы Великому Плану, и команда сланна — достаточное объяснение любой задачи.

Сцинки по своей природе слабы и потому воины из них выходят не слишком самонадеянные. Но всё же в минуты отчаяния они самоотверженно бросаются в рукопашную, хотя в большинстве случаев избегают прямого столкновения. Эта осторожность

особенно ярко проявляется, когда они селятся в мирах, и пылающий в них чистый свет Азира рассеивается. Находчивые сцинки извлекли из этого качества пользу. Они стали хорошими стрелками, вступающими в бой с врагом на безопасном расстоянии. Целеститовые дротики, выкованные их собственными руками, не такое уж дальнобойное, но смертоносное оружие, способное уложить даже самого крупного монстра, если конечно метнуть в достаточном количестве. Ядовитые снаряды для плевательных трубок имеют меньшую останавливающую силу, но мощным плевком посылаются на значительные расстояния. Если сцинки вынуждены сражаться с противником лицом к лицу, они нападут огромной массой и будут крушить его дубинками из лунного камня при поддержке заклинаний командующих жрецов.

СЦИНКИ ХАМЕЛЕОНЫ

Многие подвиги сцинков обладают своими уникальными качествами, каждое из которых необходимо для осуществления Великого Плана. Дурную славу в этом отношении снискали Сцинки Хамелеоны. Они могут сливаться с окружающей средой, становясь бесформенной тенью. Место Хамелеонов — в авангарде боевых воинств, они прячутся и засыпают врага дротиками, смазанными смертельным ядом, добытым из тел радужных амфибий, которые водятся в мирах-залах Серафон.

Откуда сцинки хамелеоны заполучили такие уникальные способности — неизвестно, но в жилищах сцинков обсуждаются вполне правдоподобные объяснения. Некоторые шепчутся о первых кораблях-храмах, породивших Хамелеонов, которые вместо света Азира бороздили мрак Улгу, где нерестовые бассейны флота подверглись воздействию силы теней. Как убийцы Хамелеоны высоко ценятся среди Серафон.



Прячась в городах и военных лагерях варваров, они ждут свою цель, чтобы совершить выстрел. Лорды Хаоса, дворяне Губителей Душ, ревущие Мегабоссы и чемпионы Зигмара — все они встретили смерть в виде отравленного дротика Сцинка Хамелеона.

РАЗОРДОНЫ

Одна из многих обязанностей сцинков в созвездии — разведение рептилий, которые помогают прямоходящим представителям расы Серафон. В храмах есть залы с рядами яиц, которые вынашиваются с помощью необычных технологий Древних. Серафоны освоили множество способов использования в бою зверей, вылупляющихся из этих яиц, включая формирование смертоносных свор. С рождения наполненные Азиритовой энергией, эти существа могут телепортироваться сланнами в миры, где медленно превращаются в Поселенцев, подобно их хозяевам — Серафонам.

Разордоны — хищные рептилии с острыми шипами на спинах. Мощным сокращением мышц они способны выпускать целые залпы этих шипов с невероятной силой. Взбешённый Разордон может устроить целый шиповый шквал, и не один неудачливый сцинк погонщик стал похож на истыканную подушку для иголок после того, как ткнул этого своенравного зверя. Оказавшиеся в опасной близости враги точно также ощущают на себе гнев Разордона. Разордоны умеют ловить подходящий момент, чтобы выпускать заградительный огонь. Действуя сообща, свора этих тварей может остановить самую решительную вражескую атаку.

САЛАМАНДРЫ

Смерть, которую несут Саламандры, выглядит жутко. Эти агрессивные хищники могут изрыгать из горла струи едкой кислоты, которая воспламеняется при контакте с воздухом. Те, которые имели несчастье оказаться рядом, покрываются этой всепожирающей жижей. Доспехи и плоть оплавляются словно горячий воск, отделяясь от костей, пока жертва отчаянно вопит и бьётся в бессилии что-либо сделать. Эта

едкая жидкость брызжет из челюстей Саламандры и переваривает укушенную ещё живую добычу.



Саламандры используются Серафонами для охраны флангов своих армий или для штурма наиболее укрепленных точек вражеской обороны. Извергаемое этими зверями пламя способно расплавить даже самые прочные

сооружения. Воины, пережившие подобную атаку, с удивлением обнаруживают, что их плоть продолжает отслаиваться, куда бы ни попал огонь Саламандры.

Многие племена Акши почитают Саламандр как первобытных духов огня, надевая большие холодные ошейники, которые росли вокруг шей животных, в качестве символов силы и власти. Некоторые склонны связывать этих созданий с убийством бога-зверя Вулкатрикса. Навероятно, но несмотря на небесное происхождение Серафон, глубоко в хранилищах трофеев магматических крепостей огненных убийц можно найти скелеты, напоминающие Саламандр — факт, доказывающий более раннее присутствие Серафон в мирах, чем принято считать.



ХИЩНАЯ ЯРОСТЬ

Рядом с армиями Серафон можно увидеть грозных воздушных хищников и чудовищно сильных зверей, чья скорость и мощь дополняет холодную ярость завров. За этих тварей ответственны сцинки, которые направляют их туда, где те способны нанести врагу наибольший урон.

НАЕЗДНИКИ НА ТЕРРАДОНАХ

Большими стаями Террадоны проносятся над полем боя, их пронзительное верещание разносится над скопившимися внизу армиями. Кожистые крылья и природная проворность делают их первоклассными летунами; Террадон может оставаться в воздухе несколько дней, если он попадает в тепловые потоки, то лишь изредка взмахивает крыльями,

выдерживая высоту. Заметив добычу, Террадон издаёт леденящий кровь визг и стремительно пикирует. Позади остаются завихрения сверкающей энергии, и прежде чем враг что-либо заметит, он наносит удар и разрывает добычу на части острыми, как лезвие, зубами.

Сцинки верхом на Террадонах выполняют роль разведчиков и дозорных. Наездники на Террадонах не суются в ближний бой без

крайней необходимости. Полагаясь на скорость своих летунов, они наносят удар и уносятся прочь. Под стать этой тактике их излюбленное оружие: дротики и болы с солнечными пиявками — интересные новшества Серафон, метающие этих мелких тварей. Тех, в кого попадает такой снаряд, охватывает пламя, поскольку эти твари взрываются при ударе. Лапы Террадонов удивительно мощные, в них они способны переносить тяжелейшие грузы на большие расстояния. Сцинки ремесленники вырезают на кусках метеорита Азиритовые символы и прикрепляют ручки, после чего Террадоны могут отправляться с ними в бой. По сигналу своих наездников смыслённые звери сбрасывают свою ношу, камни обрушиваются на врага и взрываются небесным светом.

НАЕЗДНИКИ НА РИППЕРДАКТИЛЯХ

Риппердактили — это жестокость в чистом виде. Беспощадные крылатые убийцы, готовые без предупреждения в безумной ярости нападать на всё живое, не взирая на размеры жертвы. Даже сытый Риппердактиль убивает, повинувшись необъяснимому инстинкту, будто резня сама по себе насыщает этих страшных существ.

Сцинков, оседлавших Риппердактилей, называют храбрецами, по меркам их не слишком смелого вида, они — самые настоящие смельчаки. У них острые копы с наконечниками из лунного камня, но основную кровавую работу выполняют загнутые когти и необузданная ярость Риппердактилей. Чтобы эту ярость направить в нужное русло, маги Серафон призывают на поле боя мелких жаб. Их запах привлекает Риппердактилей и разжигает в них кровожадность; часто враг понимает, что гибель скрывается в его рядах, когда сверху обрушивается стая Риппердактилей и разрывает всех на части.





КРОКСИГОРЫ

Кроксигоры — огромные звери, ростом вдвое выше человеческого, обладающие феноменальной силой. Их чешуйчатая кожа тверда, как зигмарит, а челюсти настолько сильны, что даже самые большие монстры могут погибнуть от одного укуса. Один Кроксигор может разбить множество мелких врагов; а целая когорта способна держать весь фланг битвы.

Кроксигоры незаменимы при расширении городов-храмов, которые ныне рассеяны по мирам, и пользуются уважением завров за свои умения. Однако в самом близком родстве с этими гигантами состоят сцинки. Всё же Кроксигоры не настолько умны, поэтому старательно выполняют работу, которую им даёт младший народ ящеров. В бою нередко можно видеть, как Кроксигоры сражаются бок о бок с когортами сцинков, естественная связь с меньшими Серафонами, которую они чувствуют, заставляет набрасываться на тех, кто угрожает крошечным сородичам.



СЦИНКИ ВОЖДИ

Самые крупные и сильные сцинки, или те, которые отличились в бою, могут в конечном итоге стать Вождами. Пока высшие жрецы сцинки сосредоточены на толковании небесных знамений и обрушивании на врага небесной магии, а низшие жрецы вдохновляют сцинков на бой, Вожди координируют между собой когорты с командующими всей армией, осуществляя более глобальные боевые стратегии.

Проносясь над полем боя верхом на крылатых рептилиях, Вожди выкрикивают приказы когортам внизу, их подвиги вдохновляют собратьев-сцинков не меньше, чем любой жреческий ритуал. Часто у представителей жречества сцинков имеется по несколько Вождей, которые исполняют их

волю во время войны; опытный многообещающий Вождь может даже возглавить группу когорт Серафон, практически небольшую собственную армию, когда Великий План требует координирования слишком сложной или хитроумной для понимания прямолинейных завров миссии.

Выбирая себе летуна, Сцинк Вождь определяет свою роль на поле боя. Тех, кто седлает надёжных Террадонов, иногда называют Хозяевами Небес, они — наиболее осторожные среди представителей своего вида. Тесная связь летуна с наездником позволяет совершать смертельно опасные подвиги, которые невозможны на земле. Такие Вожди — образцовые наводчики и разведчики, сигнализирующие ближайшим Наездникам на Террадонах,

когда следует метать снаряды или сбрасывать метеоритные валуны, чтобы причинить гораздо большее разрушение.

Вожди, осмеливающиеся садиться на Риппердактилей, одни из самых агрессивных среди сцинков, но их роль состоит не в том, чтобы очертя голову бросаться в заведомо проигрышный бой. Они возглавляют стремительные атаки с бравадой, не свойственной мужественным сосредоточенным Серафонам; часто они — одни из первых воинов звёздного воинства, вступающих в бой с врагом, и если их смелость недостаточно воодушевляющая для следующих за ними бойцов, то вид мечущегося в ярости вожака Риппердактилей наполняет уверенностью даже самого слабонервного сцинка.

ГНЕВ КОСМОСА

В плотных рядах армий созвездий есть громадные гиганты войны. Эти монстры способны парировать самые сильные удары, сокрушая всех, кто попадает на пути, благодаря своей ужасающей силе и смертоносным оружием. На их спинах сидят расчёты сцинков, которым доверено управлять разрушительными техно-мистическими реликвиями Древних.

СТЕГАДОНЫ

Стегадоны — титанические четвероногие животные, покрытые толстым слоем чешуи. Их голову венчает огромный гребень, из которого торчат острые, смертельно опасные рога. Эти существа громадной массы всеядны. Они пожирают всё на своём пути; благодаря крепкой пищеварительной системе, Стегадоны могут двигаться практически бесконечно при условии, что на пути встретится достаточно питания. По меньшей мере одно племя огоров поклоняется этим рогатым зверям, как чешуйчатому воплощению ненасытного Горкаморки, идущему по протоптанному Стегадонами пути сквозь душные джунгли пути и пожирающему всё, что они оставляют за собой.

В привычных условиях Стегадоны — одни из самых послушных зверей, которых можно встретить у Серафон. Издавна ящеролуды использовали их в качестве вьючных животных, которые работают вместе с Кроксигорами и толпами сцинков, перевоза тяжёлые строительные материалы и выравнивая участки земли для дорог и разрастающихся храмовых комплексов. У большинства созвездий есть хранилища яиц Стегадонов в зиккуратах, но самые большие нерестовые бассейны способны производить взрослых зверей мгновенно, когда в достаточной мере наполнены силой. Произведённые таким способом Стегадоны, как правило, связаны с силой Азира более прочно, их чешуя сияет небесным светом, а шкуры покрыты всевозможными зодиакальными знаками подобно созвездиям на ночном небосводе.

Несмотря на недостаток естественной агрессивности, Стегадоны яростно реагируют на любые угрозы. Серафоны используют это свойство в своих целях и устраивают большие

корзины на спинах этих зверей. Сопровождающие сцинки набраны из обслуживающих инкубаторы созвездия, которые тесно связаны со Стегадоном, на котором едут. Они метают с высоты дротики с острыми наконечниками из обломков метеорита и управляют смертоносными боевыми механизмами, часто установленными в корзинах — небесными луками, чьи крупные снаряды способны пробивать ряды бронированных воинов, и популярными во все времена двойными огнёмётами, известными как метатели солнечного огня. Но наибольшую опасность для врагов представляет сам Стегадон. Когда Стегадону что-то угрожает, он опускает голову и атакует всей массой, прорываясь сквозь вражеские ряды, пронзая рогами тех, кто имел глупость или несчастье оказаться на пути. В большинстве случаев этого достаточно. Учитывая те разрушения, которые способен учинить Стегадон, и те повреждения, которые он способен пережить, неудивительно, что сцинки предпочитают сражаться под прикрытием этих зверей. В Стегадоне они видят проявление величия Древних, рептилию-идол, которая несёт быструю смерть любому, кто ему сопротивляется.



Когда Великий План требует полного уничтожения города или абсолютного истребления врага, Звёздный Мастер набирает свои звёздные воинства на основе самых могущественных боевых зверей, выведенных его созвездием. И хотя такими войсками часто командует Старокровный Завр

на Карнозавре, для управления своенравными охотничьими сворами и гоним титанических зверей джунглей необходимы опытные Сцинки Вожди, восседающие на Стегадонах. Когда многочисленные ящеры-монстры начинают атаку, содрогается и ломается земля; вражеская оборона рассыпается, пытаясь сохранить остатки боевого порядка, когда вождь со своими монстрами врывается в их строй.

МАШИНЫ БОГОВ

Великий План Древних невероятно огромен по своим масштабам. Само мироздание для этих существ было всего лишь строительным материалом, из которого они создавали жизнь на свой собственный упорядоченный лад. Для претворения этих немыслимых замыслов они сконструировали множество странных устройств, чтобы усилить свою феноменальную магическую мощь. Большинство этих артефактов скрыто в самых глубоких хранилищах храмов Серафон, их назначение неизвестно даже Звёздным Мастерам. Однако широко используются Машины Богов, которые всё ещё запускают ударные волны на полях сражений всех Владений Смертных.

Машины богов везут на своих спинах самые древние Стегадоны, поскольку только существа с таким нравом, как у них, могут нести такие реликвии. Устройства гудят от мистической энергии, воздух вокруг них гудит от едва сдерживаемой магии. Нажимая на светящиеся таблички с символами, Сцинк Жрец высвобождает из машин энергию. Если Серафоны когда-либо и понимали, как работают эти механизмы, то они уже давно забыли об этом; даже сланны могут лишь регулировать мощность двигателей. Поэтому результат практически непредсказуем. Врагов разрывают на части взрывы лазурных молний, или вокруг них изменяются космические законы, и они просто исчезают. Изменяется течение времени, и

залечиваются раны ближайших Серафон, или даже призываются с небес ещё не рождённые воины. Иногда Машина Богов высвобождает такую силу, что вселенная начинает рассыпаться, и тогда мироздание со всей яростью восстаёт против её существования. Такая возможность непредвиденных разрушений заставляет Серафон использовать Машины Богов в качестве самого последнего средства. У большинства созвездий лишь несколько этих древних космических устройств, извлекаемых из недр храмов только во времена наибольшей опасности. Однако есть исключения, например, Прохочущий Ящер или Дыхание Тепока, у которых множество исправных машин. Когда их применяют в большом количестве, высвобождаемая сила обретает колоссальный масштаб, и сама реальность подчиняется замыслам Серафон.

БАСТИЛАДОНЫ

Через непроходимые джунгли пробираются Бастиладоны, каждый из которых — непобедимая ходячая крепость. Немногие существа в мирах могут сравниться с этими чудовищными рептилиями в

плане живучести. Их спины покрывают щиты из толстой чешуи по твёрдости, не уступающей зигмариту, а кожа напоминает скорее прочную кость, чем мягкую плоть. Самые сильные удары оставляют лишь небольшие вмятины в бронированной шкуре Бастиладона; заговорённые рунные клинки и невероятно острые лезвия отскакивают при ударе, а дерзнувшие напасть враги сметаются тяжёлым костяным наростом на конце мощного хвоста.

Даже призрачные клинки Ночных Призраков мало что могут сделать Бастиладонам, поскольку их тела переполнены силой Азира, и её сияние отражает любую попытку нанести вред душе существа. Широко известны легенды о броне Бастиладонов, и не один хитрый капитан Харадрона получил солидную прибыль, торгуя «подлинными доспехами из чешуйчатой кожи Бастиладона».

Пожалуй, единственная слабость Бастиладона — его низкая скорость, обусловленная тяжестью многочисленных защитных слоёв. Благодаря своей тяжеловесности,

Бастиладоны обычно используются Серафонами в качестве живых боевых машин. На многих из них навешивают солнечные машины, артефакты чудовищной разрушительной силы, способные испускать лучи небесной энергии, особенно опасные для древних врагов Серафон — демонов Хаоса. Избыточное тепло, выделяющееся при этом из оружия, опасно для любого зверя, но толстые пластины брони Бастиладона достаточно прочны, чтобы его защитить.

Ещё более загадочны, но не менее смертоносны вместилища Сотека. Каждое из этих странных устройств представляет собой маленькие Врата Владений, соединённые с глубокими змеиными ямами, расположенными в храмах Серафон и наполненными рептилиями. Когда вместилище активируется, на поле боя переносится множество ядовитых змей. То ли повинувшись повелению вместилища Сотека, то ли просто рассердившись из-за внезапного перемещения, змеи устремляются к врагу с ужасающей скоростью. Впрыснутый в кровь яд практически мгновенно валит с ног даже самых крупных монстров и чемпионов.





Между крысой и змеей существует древняя вражда. Когда их городам-храмам угрожают их враги-паразиты, Серафоны отвечают холодной и беспощадной яростью.



КОСМИЧЕСКОЕ ВЕЛИКОЛЕПИЕ

Серафоны — это сила, которая не похожа ни на какую другую на полях сражений во Владениях Смертных и которая объединяет тайные технологии и первобытную мощь в единое смертоносное целое. Здесь представлены демонстрация серии Citadel Miniatures, искусно нарисованных командой 'Eavy Metal из Games Workshop и покрашенные войска от Design Studio.



Под пристальным взглядом достойного Лорда Кроака храмовое войско Поселенцев выходит из своих владений в джунглях, чтобы уничтожить тех, кто будет мешать великому замыслу Древних.



Старокровный Завр на Карнозавре



Старокровный Завр



Солнечнокровный Завр



Старокровный Завр





Во вспышке ослепительного звёздного света наездники воинства Хвоста Дракотииона нанесли удар — их атаки были произведены с предельной точностью, чтобы приблизить Великий План на один шаг к завершению.



Завр Астроликоносец



Завр Вечный Страж



Вожак Стражи Завров



Машина Богов



Звёздный Мастер Сланн



Красногребенчатые сцинки Клыков Сотека прокрадываются сквозь мелколесье, сопровождаемые таинственной силой — удивительной и смертоносной Машиной Богов.

Наездники на Террадонах наносят удар с силой и скоростью метеоритного дождя. Низко пикируя над полем боя, они выпускают свои смертоносные заряды ещё до того, как враг поймет, что они находятся под их атакой.



Вожак Наездников на Риппердактилях



Наездник на Риппердактиле



Наездник на Террадоне с блом с солнечными пиявками



Вожак Наездников на Террадонах с блом с солнечными пиявками

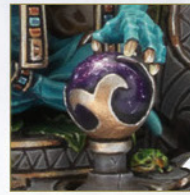




Сцинк Звёздный Жрец



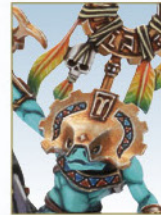
Сцинк Звёздный Провидец



Сцинк-Хамелеон



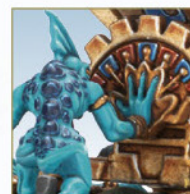
Троглодоны могут выпускать потоки ядовитой слюны.



Сцинк Оракул на Троглодоне



Бастилоданы всегда несут в бой могущественные реликвии Древних. Немногие из них также страшны, как извергающие змей устройства, известные как Ковчеги Сотека.



Бастилодан с Солнечной Машиной



Кроксигоры сражаются ещё усерднее, когда вступают в бой бок о бок со своими сородичами сцинками, их холодная и жестокая ярость поднимается на новые высоты и жадно изливается на врагов Серафонов.



Кроксигор со змеиной кувалдой

Кроксигор с лунным молотом

Кроксигор со змеиной кувалдой



Вожак Стражи Завров из
Рога Потемека

Завр Страж из Колчана
Капутока

Носитель знамени Звёздного
Дракона из Когтя Коатля

Завр Воин из Глаз
Ицалотля



Сцинк из Чешуи Кселбабии

Сцинк из Пера Чотека

Сцинк из Пасти Хуанчи

Сцинк из Хребта
Локсбитла



Под предводительством Старокровного, восседающего на могучем Карнозавре, сцинки Грохочущего Ящера ищут новые узлы Космической Сети среди опасных земель владений.