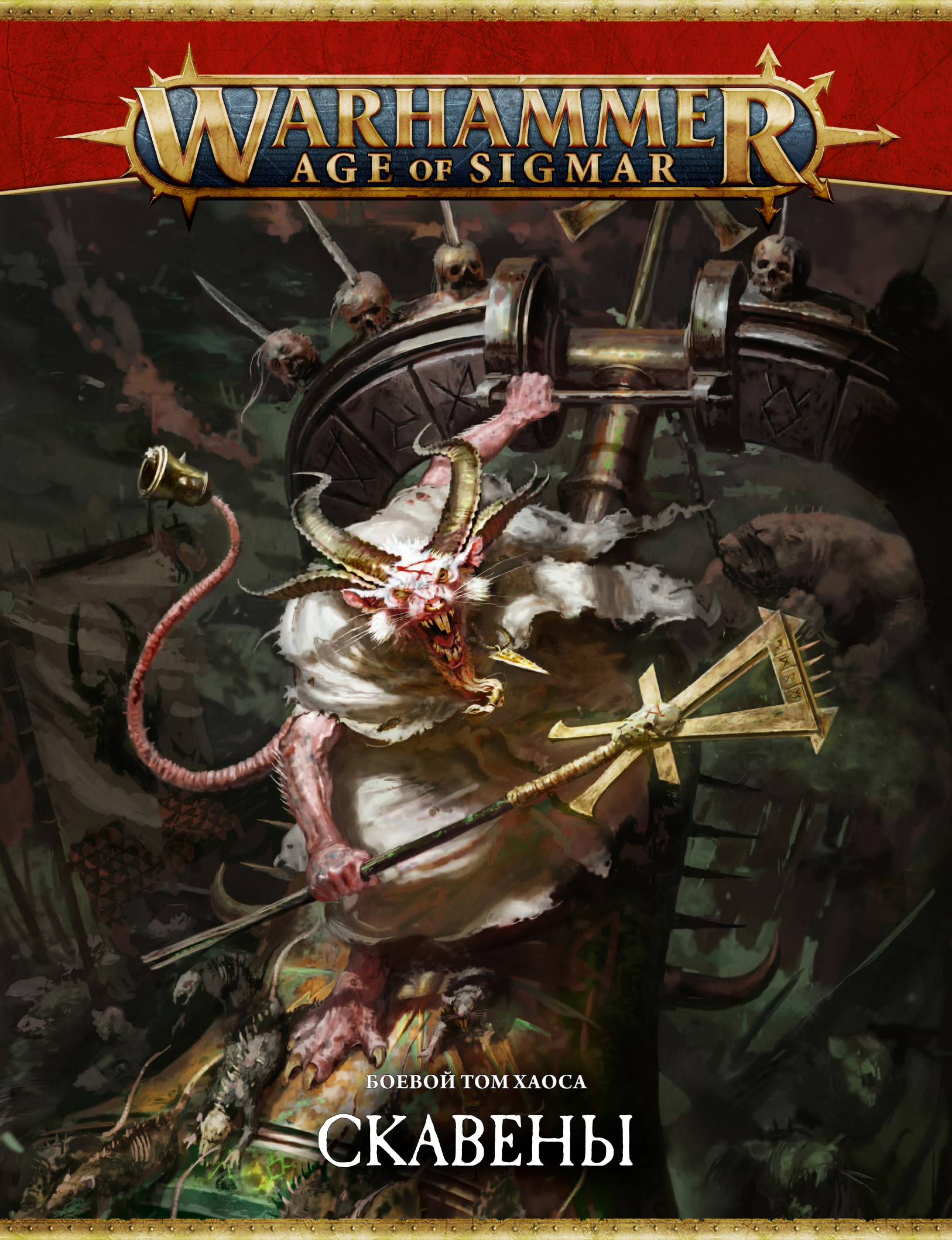
WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



БОЕВОЙ ТОМ ХАОСА

СКАВЕНЫ



Всё начинается с шума — бешеного топота,
скрежета когтей, шелеста хвостов, — который
с каждым мгновением звучит явственнее
и громче. Следом приходят они — стаи паразитов,
покинувшие потаённые логова, — и волною
нечистой шерсти заполоняют всё вокруг.

Скавены — это порождения Великой Рогатой
Крысы, злого, подлого божества, каждая черта
которого нашла отражение в его выводке.
Будучи хитрыми, вероломными созданиями,
они убеждены, что располагают несравненной
гениальностью и неотъемлемым правом
на завоевание Владений Смертных.

Любого, кто угрожает господству скавенского мира,
постигнет страшный гнев крысиных армий. Сама
земля корчится, когда на поле боя обрушивается
полчище шелудивых тел, повергающих всё
на своём пути в неистовом вихре ржавых клинков.
Батареи техномагических орудий взрывают землю
очередями отвратительных зелёных молний.
Мерзкие чудовища, буквально сшитые из разных
кусков плоти, с жёлтыми клыками, истекающими
слюной, сметают вражеские ряды. Сквозь массу
тел пробираются громадные крысиные демоны,
их рогатые головы крутятся из стороны в сторону,
а глаза с упоением наблюдают за кошмарной бойней.

Едва ли не с зарождения Владений Смертных
крысолюды грызли самую ткань реальности, но в Эру
Зверя, когда всё мироздание потонуло в вихре
звериной дикости, скавенов охватило настоящее
исступление; ныне, внемля порыву действовать, они
миллионами рвутся из Чумного Города, завоёвывая
и убивая во имя Великой Рогатой Крысы.

СОДЕРЖАНИЕ

ГРОЗНЫЕ ВРЕДИТЕЛИ **4**

ПОДЗЕМНАЯ ИМПЕРИЯ **8**

ВЕЛИКАЯ РОГАТАЯ КРЫСА **10**

КРОВЬ НА КЛЫКАХ **12**

ЧУМНОЙ ГОРОД **14**

ГРЫЗОТОЧИНЫ **16**

СТРАНА КРИВОГО ЖЕЛЕЗА **18**

ВОЗНЕСЕНИЕ СКАВЕНОВ **20**

КЛАНЫ НА ВОЙНЕ **24**

Мастерклан 26

Крысиные владыки 28

Орудия Скрайр 30

Фанатики Пестиленс 34

Воины Верминус 38

Монстры Моулдер 40

Агенты Эшин 42



Перевод и вёрстка: Warhammer Age of Sigmar — Чертог Просвещения

Версия Правки от: 26.08.2024



С визгом и скрежетом когтей, грезя о завоеваниях и кровавом убое, детища Рогатой Крысы мчатся вперёд, и мало кто может выстоять пред лицом их, кажется, необъятной численности и разрушительным гневом их варп-каменных орудий.

ГРОЗНЫЕ ВРЕДИТЕЛИ

Скавены — это злые крысолюды, наводнившие практически каждый уголок Владений Смертных. Они чудовищно изобретательны, страдают манией величия и напрочь лишены угрызений совести, тогда как их главная цель — присоединить весь мир к своим крысиным империям.

Совсем немногие существа служат лучшим олицетворением безудержной анархии Хаоса, чем скавены. Эти беспринципные паразиты почитают Великую Рогатую Крысу, божество голода, запустения и вероломства. Всю свою жизнь они проводят за плетением интриг, потакая собственной корысти. Если это обеспечит их хотя бы малейшим преимуществом, они с радостью вонзят нож в спину соперника — или даже временного союзника. Исполненные злобы, практически непредсказуемые и совершенно безумные, скавены являют собой страшную угрозу для всех смертных рас, населяющих владения, ибо за их стихийным поведением кроется плутовское коварство, сгубившее больше королевств и империй, чем кто-либо из живых сможет упомнить.

Скавены — это существа примерно человеческого роста,

«Старик Трулби уронил факел в навозную яму, и что же мы видим? Сотни крошечных жёлтых глаз-бусинок, обращённых прямо на нас, а ещё громадный, копошащийся клубок вымокшей шерсти с торчащими отовсюду, извивающимися хвостами. Едва мы их приметили, как они хлынули на нас, визжа и размахивая ножами. Помяни моё слово, парнишка: куда бы ты ни спрятался, для скавена ты всегда как на блюдечке».

— Туннельщик Коули из Сапёров Сероводной

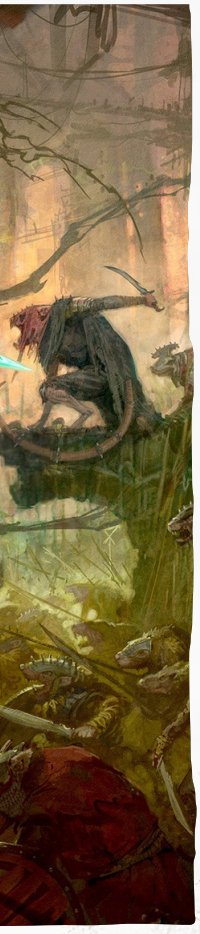


ЛЮДОТВАРЕЙ, АЛЬВОТВАРЕЙ, ДРЕВОТВАРЕЙ — ВСЕХ-ВСЕХ ПЫРЯЙ-УБИВАЙ!

с жилистыми, покрытыми шерстью телами и узкими мордами, внимание к которым привлекают смертоносные резцы, способные разгрызть и древесину, и даже металл. Их коварные глаза, напоминающие бусины, вечно бегают из стороны в сторону в поисках затаившихся врагов или удобного пути к отступлению. Скавены от природы трусливы и потому стараются избегать честной схватки: пока лапы уносят их прочь, тела источают мускус страха. Стоит сказать, что такого выражения, как «честная схватка», просто-напросто не существует в языке скавенов — к несчастью для их врагов. Нападают они лишь тогда, когда превосходят противника числом (минимум два к одному), ведь в громадном рое наступающего скавентопа их охватывает безумная храбрость.

НЕСКОНЧАЕМЫЙ РОЙ

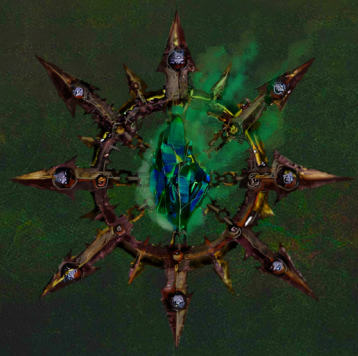
Если объединить популяции всех цивилизованных рас, итог всё равно не сравнится с численностью скавенов. Складывается впечатление, что эти паразиты размножаются в геометрической прогрессии. Стоит оставить их без внимания, и скавены вмиг обгрызут даже самые богатые земли, да так, что от пышных лесов и цветущих лугов останутся только бесплодные, безжизненные пустоши. Их вид распространился буквально повсюду, и если бы в довесок к такой плодовитости шла несравненная гениальность, обладателем которой мнит себя каждый среднестатистический крысолюд, то они давным-давно завоевали бы всё мироздание.



Каждый скавен истово верит, что он — непревзойдённый гений, достойный наивысшей славы. Любая досада или неудача суть заговор завистливых соперников, любой катастрофический поворот судьбы — некомпетентность соратников. Лишь полная неспособность видеть дальше своего эгоистичного стремления к власти мешает скавенам утопить весь мир в червеобразных хвостах, жёлтых когтях и бурой шелудивой шерсти.

ВАРП-КАМЕНЬ

Во Владениях Смертных варп-камень считается одним из ужаснейших материалов. Этот чёрный как смоль кристалл, окутанный зелёной дымкой, источает свирепую, безудержную силу, повергающую в безумие и вызывающую мутации; в сущности, это сгущённая форма магии, насквозь пропитанная скверной Хаоса, и всего лишь одного прикосновения к нему хватит, чтобы навлечь на себя морок, разложение и смерть. На первый взгляд, он походит на варанит (ужасно смертоносный мирокамень Восьмиконечья), однако при всей своей кошмарной силе варп-камень более непостоянен и практичен; посредством манипуляции он легко перетекает между тремя состояниями — жидким, твёрдым и газообразным, а при смешении его с другими магическими субстанциями можно добиться уникальных, повергающих в ужас результатов. Кланы скавенов одержимы этим веществом, ведь без него не было бы их безумных изобретений и омерзительных экспериментов по сращиванию плоти. Работа с варп-камнем сопряжена с большим риском из-за его взрывоопасности и непредсказуемости, однако при должном обращении эта субстанция испускает огромное количество энергии. Кроме того, варп-камень входит в рацион самых могущественных крысолюдских колдунов; они либо грызут его «в сыром виде», либо перерабатывают в чистый порошок, который потом втирают в дёсны или вдыхают через ноздри. Подобная практика обеспечивает прилив потусторонней магической силы, но вместе с тем — подвергает тело и разум огромному риску; поэтому лишь самые отчаянные скавены балуются употреблением варп-камня.



Однако при всей их гордыне (порою самоубийственной) не стоит недооценивать предприимчивость скавенов на поприще коварных заговоров. Эти существа на удивление изобретательны, их оружие и боевое снаряжение компенсируют свою нестабильность разрушительной мощью. Большинство кланокрысов отправляется на бой, потрясая ржавыми клинками и побитыми щитами. «Зачем нужна экипировка, — думают военачальники скавенов, — если единственная задача этих войск — должным образом умереть?» Ударные отряды, в свою очередь, располагают целым арсеналом разрушительного оружия: от многоствольных пушек, посылающих вихри перегретого металла, до пламемётов, работающих на варп-камне, и стеклянных шаров, заполненных токсичными газами.

Многие из этих орудий способны с той же вероятностью испепелить врагов, что и взорваться в лапах, но скавенов это нисколько не тревожит. К жизни они питают скупое презрение, которое вдобавок определяет их подход к ведению войны: неважно, сколько незадачливых приспешников сгинет в мясорубке на пути к триумфу, ведь на их место всегда встанут новые.



«Мы всех сильнее, всех мощнее, всех достойнее, как говорит нам Великая Рогатая Крыса. Он стрекочет в наших головах и всё посмеивается, пока мы несём смерть жителям поверхности. Мы накидываемся на них, превосходим их числом, давим, жжём, да-да! Они дохнут-дохнут с когтями скавенов в глотках, с ножами скавенов в спинах. Сколько бы хитрых планов они ни выдумали, сколько бы ни пробовали остановить нас, в конце концов, мы подчиним их и сгрызём все их кости».

— Владыка когтей Натчирк из клана Враш



ПОДЗЕМНАЯ ИМПЕРИЯ

Скавенские территории непостижимо огромны: из кошмарной столицы, Чумного Города, они простираются едва ли не во все уголки Владений Смертных. Не зная усталости, выводок Рогатой Крысы сеет страх и присваивает всё новые регионы, в считанные дни опустошая их под чистую.

Вредительские империи скавенов процветают в каждом из Владений Смертных, не считая Азира. Благодаря целой сети грызоточин все они соединены с Чумным Городом — бесспорной столицей всего скавенского мира. Отпрыски Великой Рогатой Крысы отличаются поразительной живучестью и могут приспособиться даже к тем условиям, которые любая здравомыслящая раса смертных сочтёт крайне непригодными для жизни. Их убогие города разрастаются внутри действующих вулканов, держатся на честном слове над бурлящими теневыми морями и даже парят среди облаков благодаря дымящим варп-дирижаблям.

Интриги, козни и убийства служат фундаментом всего скавенского мира, и если сперва это заставит усомниться в эффективности крысолюдского общества, то при должном рассмотрении присущая ему анархия начнёт обретать смысл. Великая Рогатая Крыса призывает многочисленных отпрысков убивать и калечить друг друга, причём в таких катастрофических масштабах, что лишь самые хитрые поднимаются на вершину славы. Таким безжалостным образом бог скавенов намерен вывести целый рой коварных убийц, которые однажды прогрызут дорогу сквозь саму реальность и пожрут каждый клочок снедомой материи, пока от владений не останутся только голые, безжизненные просторы, висящие в Великой Пустоте. Эта самая цель определяет всё существование скавенов: они неустанно расширяют свои территории, завоёвывая новые земли и даже не задумываясь об эффективном расходовании сил и ресурсов. День ото дня они множатся в тени, а затем, благодаря непревзойдённой численности и колдовским орудиям катастрофической мощи, сокрушают вражеские крепости.

Помимо безудержной экспансии каждого скавена заботит собственное положение в обществе: все они только и думают, как бы подорвать позиции соперников — а иногда и их самих впридачу. С тех самых пор, как Бог-Король Зигмар основал великие города Порядка, скавены с завистью поглядывают на «людотварей» и их творения. Однако при всей заговорщической суетности, при всей решимости в один прекрасный день низвергнуть эти поселения, скавены обладают огромным терпением. Некоторые вольные города веками стоят на поверхности, даже не подозревая о ветхих гнездилищах, раскинувшихся глубоко под городскими улицами. В жестоких убийствах и похищениях принято винить культистов и других врагов империи, а всех тех, кто шепчется о красных глазах, мерцающих в темноте, и о когтях, скребущих по камню, мгновенно клеймят выдумщиками и параноиками.



В иных землях на присутствие скавенов невозможно закрывать глаза, ибо самые безумные плоды их изобретательности сеют хаос и разрушение. Грохочущие варп-машины испускают сейсмические волны, которые стирают целые районы с лица земли; громадные трубчатые аппараты извергают потоки прожорливых крысиных гейстов, захваченных в глубинных уголках Шаиша; а нестабильный мирокамень воспламеняется по щелчку пальца, чтобы в радиусе дюжины лиг от места взрыва поглотить всё живое ураганом зелёного пламени.

СОВЕТ ТРИНАДЦАТИ

Скавенский мир хоть и погряз в анархии, но некоего подобия формальной управленческой структуры отнюдь не лишён. Все решения, касающиеся распространения скавенов, принимает Совет Тринадцати. В нём заседают двенадцать Владык Упадка, тогда как тринадцатое место по традиции пустует, ибо отведено для Великой Рогатой Крысы. Полномочия Владык почти ничем не ограничены, поэтому на собраниях они обсуждают любые вопросы: от новых грызоточин и бесчисленных завоеваний до разрешения междоусобиц и гражданских войн. В совет входят члены от каждого из шести великих кланов, определяющих общество скавенов: Мастерклана, кланов Эшин, Моулдер, Скрайр, Верминус и Пестиленс. Дополнительные места предоставляются жречеству серых провидцев — самым ревностным почитателям Рогатой Крысы.

Совет собирается в самом сердце Чумного Города на вершине Башни Кавзара, в палате, известной как Хозяева Нора. Зал этот напоминает глухую пещеру. Его размеры так велики, что две армии смогут не просто поместиться внутри, но и затеять настоящую битву; именно такой Нора была задумана ещё строителями на случай, если дипломатические переговоры зайдут в тупик, и решать спор придётся демонстрацией воинственных полчищ.

Вокруг палаты на расстоянии пушечного выстрела друга от друга располагаются тринадцать башен. Все они оборудованы мордозвонами и писк-усилителями, чтобы каждый

делегат мог сыпать обвинениями в адрес соперников, сорить угрозами и сквернословить, не опасаясь того, что в голову прилетит пуля из варповой джизели. Каждая башня оснащена громадным арсеналом магической защиты и так вычурно, так богато украшена, что одним своим видом повергает соперников на колени. Пустует лишь тринадцатый балкон. Посреди него возвышается огромный трон, высеченный из чистого варп-камня, а прямо за ним в каменной стене башни зияет провал — нора, уходящая в бездонную тьму. Из глубин её доносится вой недоброго ветра и отдалённый скрежет мириада когтей. Скрич Крысиный Король — единственное существо, которому хватает смелости восседать на троне Великой Рогатой Крысы, да и то лишь в самые неспокойные времена скавенской истории. В одно из таких пришествий, позже наречённое Ночью Тысячи Взвизгов, крысиный демон стащил с места каждого члена совета и под вопли обречённых вышвырнул их в пасть, зияющую за пустым троном; стоит ли говорить, что никто о них больше не слышал.

ТЕНЕВОЙ СОВЕТ

В недрах Царства Хаоса лежит кошмарное субвладение, чьи границы постоянно меняются. Это место принимает самый разный облик, становится то морем извивающихся хвостов да скребущих когтей, то широкой долиной, окружённой горами из сшитой плоти и вращающихся шестерёнок.

Это Грызобездна, и именно здесь собирается Теневой Совет, чтобы определить судьбу скавенского мира. В заседаниях этого жуткого собрания участвуют тринадцать крысиных владык — громадных демонов запустения, которые служат воле Великой Рогатой Крысы. Двенадцать из них постоянно сменяются, их места занимают отпрыски то одного выводка крысиных владык, то другого. Тринадцатый и единственный постоянный член совета, Скрич Крысиный Король, более всех близок к могучему правому когтю Великой Рогатой Крысы и буквально одержим хозяином.

Теневой Совет прекрасно осведомлён о желаниях Великой Рогатой Крысы, но напрямую редко делится этим знанием со смертными скавенами — в противном случае их ждёт анафема. Крысиные владыки получают огромное удовольствие от заблуждений и манипуляций и потому влияние их, как правило, ограничивается тихим шёпотом в умах военачальников и серых провидцев.

Избранные крысы-марионетки редко осознают, что планы и идеи, внезапно пришедшие им в голову, им самим не принадлежат. Даже когда члены Совета Тринадцати пытаются удовлетворить личные амбиции, издалека ими управляют демоны Теневого Совета. Так и получается, что каждый скавен — всего лишь крошечный винтик в адски сложной машине двоедушных присяг и мотивов, которая день за днём снедает миллионы жизней.

СИМВОЛЫ УПАДКА



Каждое место в Совете Тринадцати обозначается замысловатой руной, которую можно увидеть не только на трибуне Владыки, но также на коже и щитах его личной гвардии; как правило, это доработанный символ клана, задача которого — напоминать о величии и кошмарном могуществе соответствующего Владыки.

Место, занимаемое Владыкой Упадка в Хозяевой Норе, свидетельствует о его ранге и влиянии. По традиции сильнейшие Владыки сидят по правую и по левую лапу от тринадцатого пьедестала, то есть чисто символически занимают места самых надёжных когтей Рогатой Крысы. По поводу того, какое место престижнее — первое или двенадцатое, — ведутся нескончаемые споры, шумные и ожесточённые. В погоне за истиной было пролито много скавенской крови, но к полному консенсусу Владыки так и не пришли.

СМЕРТЬ-СМЕРТЬ СЛАБАКАМ!

ВЕЛИКАЯ РОГАТАЯ КРЫСА

Великая Рогатая Крыса — это коварное отродье, страдающее паранойей и непомерными амбициями. Не так давно он вступил в Пантеон Хаоса и теперь жаждет превзойти своих божественных соперников. По воле хозяина бесчисленные крысолюды разоряют Владения Смертных, дабы однажды от них остались только бесплодные, изморённые голодом пустоши.

В отличие от собратьев по Пантеону Хаоса, которые не видят причин скрывать свои амбиции, Великая Рогатая Крыса держится в тени мироздания, где планомерно грызёт корни реальности. Он — божество безмерного коварства и всепоглощающего голода. Его глаза налиты злобой, и одного их взгляда на физический мир будет достаточно, чтобы ввергнуть любого провидца или боевого авгура в кошмарное безумие.

Великая Рогатая Крыса жаждет полного разорения Владений Смертных, ни больше ни меньше — пускай чудесные просторы обернутся заброшенными пустошами, а единственными их жителями останутся копошащиеся стаи скавенов. Он с упоением обрекает на гибель чужие достижения, к красоте питает неприязнь, а такие понятия, как честь и нравственность, открыто презирает.

Каждая черта, присущая естеству Великой Рогатой Крысы, находит отражение в обществе его последователей. Бог скавенов получает огромное удовольствие, наблюдая за мелкими кознями и междоусобными бойнями, раздирающими то, что принято называть скавенским обществом. Не единожды он одаривал амбициозных военачальников своей благосклонностью, чтобы в роковую минуту отнять её и насладиться отчаянным визгом, поднятым незадачливыми жертвами в момент своей гибели.

В поклонении Великой Рогатой Крысе всеми скавенами движут страх и корысть. Многие истово верят, что именно им по воле божества предстоит достичь исключительного величия, поэтому неудивительно, что у каждого из великих кланов есть собственное представление об истинном воплощении Рогатого. Для кланов Верминус он — Король Хлыстов, высокомерный завоеватель с напоминающими кнуты пальцами, а для кланов Пестиленс — Великий Разлагатель, хранитель Тринадцати Великих Казней, с покрытой капюшоном головой. Кланы Скрайр видят в нём Тёмного Новатора, чья форма напоминает груду инфернальных механизмов, собранных воедино, тогда как кланы Моулдер — Воздарителя Плоти, многоликую массу раздутых крысиных тушек, которая стремится утопить все владения в море вечно прожорливых паразитов. Наконец, кланы Эшин почитают Рогатого как Тень-Убийцу и Копошащегося-в-стенах: всякий раз, когда клинки их режут глотки ничего не подозревающих жертв, скавены возносят хвалу своему покровителю.



БЕЗГРАНИЧНЫЕ АМБИЦИИ

Давным-давно Великая Рогатая Крыса был малым божеством, которому поклонялись одни только скавены, и единственное, что связывало его с богами Хаоса, — анархичная природа его крысиной паствы. В ходе гибели Мира-что-Был — чему Рогатый поспособствовал своими кознями — пламя и колдовство поглотили миллионы душ. Усмотрев в катастрофе свой шанс вознестись до Тёмного Пантеона, бог скавенов вцепился в него жёлтыми когтями и вскоре присоединился к Губительным Силам.

Народное поверье скавенов гласит: набив целую пасть извивающимися тушками приспешников — всеми теми, кто не сгинул в пламени Конца Времён, — Рогатый скрылся в пустоте, где скитался меж потаённых разломов реальности, пока в конечном счёте не прибыл в новоявленные Владения Смертных. Там он и исторг целый рой крысолюдов, что так долго стерёг в своей пасти, и разбежались они по едва зародившимся землям, благоухающим магией. Первородные скавены положили начало великим кланам, и Рогатый поставил перед ними три простые задачи: размножаться, поглощать и разорять. С тех пор минуло много веков, но они по-прежнему верны приказу хозяина. Когда-то скавенский мир был тайной цивилизацией, спрятанной от посторонних глаз благодаря шпионам, ловким махинациям и внезапным убийствам; ныне вотчина Рогатого гордо кажет всю свою стихийную славу, противоречащую всякой логике. Каждый раз, когда на свет появляется новое поколение крысликов, численность скавенов преумножается, а с нею — и могущество их божества.

Несмотря на то, что влияние его стремительно растёт, прочие Губительные Силы по-прежнему отвергают бога скавенов, видя в нём всего лишь выскочку, недостойного принимать участие в их Большой игре — вечном противостоянии за господство. Кровавый бог Кхорн страшно презирает его двуличную натуру,

а Нургл, хоть и питает скупую симпатию к распространяющим чуму монахам Пестиленс, вечно приходит в ярость при виде того, как приспешники Рогатой Крысы повергают в губительную энтропию всё, чего касаются, нарушая ход его любимых циклов — циклов смерти и кошмарного перерождения.

В сравнении с обширными владениями четырёх главных соперников, территория Царства Хаоса, отведённая под вотчину Рогатого, прискорбно мала. Уродливая метрополия Чумного Города простирается вглубь этого кошмарного измерения, но даже он — этот промышленный оплот, вышедший из сновидения безумца, — не может соперничать с громадной Медной Цитаделью Кхорна и непостижимыми просторами всепожирающего Сада Нургла. По крайней мере, пока.

Только Тзинч удостаивает Рогатого вниманием, заключая с ним тайные союзы на почве всеобщей выгоды. Не единожды ассасины Эшин помогали Переменчивому богу одержать триумф перед лицом поражения, а тот по требованию Рогатого раскрывал магические секреты и делился пророческими видениями — иными словами всячески способствовал продвижению скавенского мира по пути бесщадного разорения.

Остальные члены пантеона ни во что ни ставят Рогатую Крысу, хотя всем им стоило бы поостеречься: смертных почитателей Хаоса действительно много, но даже их число не сравнится с нескончаемыми миллиардами скавенов, заполонивших владения. Строя козни и подставляя соперников, каждый такой крысолюд наделяет Рогатого частичкой силы, и, хотя их паразитические души далеко не так питательны, как души простых альвов или людей, их количество легко восполняет этот недостаток. Поговаривают, что, куда ни ступи во Владениях Смертных, не дальше чем на расстоянии брошенного копья хоть один скавен да найдётся. Вдобавок ко всему отпрыски Рогатого так умело скрывают своё присутствие, что враги, как правило, не сознают их истинную численность, пока неудержимый крысиный потоп не застигает их врасплох. Грызоточинами изрыт фундамент всей реальности, но несмотря на это Рогатый требует большего: изо дня в день появляются всё новые и новые туннели, и если слухи не врут, скавены просочились даже в небесный Азир.

Сторонники богов Порядка, Хаоса, Разрушения и Смерти вечно сменяют друг друга в кровавом цикле служения, а выводок Рогатой Крысы только и делает, что множится да набирает силу. Скавены — это угроза, тень которой нависает над всеми живыми обитателями владений. Когда придёт время, они явят свои полчища, и в этот день Великая Рогатая Крыса будет пировать на телах побеждённых врагов.



РОГАТЫЙ ВСЁ ВИДИТ

КРОВЬ НА КЛЫКАХ

Владения Смертных вступили в эпоху разрушения и необузданной дикости; звериный дух Гура набирает силу, и его безумный рёв сотрясает всё мироздание. Для скавенов это время больших возможностей, ибо мало кто может обернуть трагедии и бедствия себе на пользу так же ловко, как крысолюды.

Азирские учёные постановили, что начало Эре Зверя положил побег Крагноса из тюрьмы под тондийской горой, Двурогим пиком. Эта катастрофа повлекла за собой неожиданные последствия, коснувшиеся всех фракций, борющихся за власть над владениями, но в первую очередь — зеленокожих полчищ Гура: в лице Погибели Империй они снискали нового аватара зверской силы, вокруг которого мгновенно сплотились.

Что же до скавенов, то они оказались готовы к бурным переменам новой эры и поспешили извлечь свою выгоду. На тот момент среди великих кланов Подземной империи лидировали Пестиленс и Скрайр. Едва Совет Тринадцати узнал о положении дел в далёком Гуре — а именно о всплеске первобытной магии, из-за которого смертные вырождались в безмозглых тварей, — оба клана задумались о том, как обернуть ситуацию себе на пользу.

ШЁРСТНАЯ ВЗДУТНИЦА

Кланы Пестиленс давно подозревали, что где-то в Срединных землях Гура можно отыскать ценный ингредиент для одной из Тринадцати Великих Казней — шёрстной вздутницы. Этот метафизический недуг описан на страницах «Книги хищника»: если верить священному чумному тому, заражённого раздувает от пульсирующей энергии, его волосы — или шерсть — выпадают, а глаза лопаются и вытекают из черепа. Немного погодя жертва взрывается фонтаном внутренностей, и из распоротого брюха выползают тысячи невероятно жирных кровяных клещей.

К началу Эры Зверя скавены собрали большинство ингредиентов для этой Великой Казни: предсмертные судороги сотни альвийских магов, закупоренные в бутылях; кровь гигаклеща размером с настоящего гарганта; и ещё с полдесятка таких же отвратительных вещей. Всё, что оставалось найти, согласно писаниям «Книги хищника», — это некий ингредиент, называемый «Волосом Землетрясения». Однако Церковь Заразы даже не догадывалась, что это может означать.

Когда пробудился сам Крагнос, предприимчивого чумного жреца по имени Икбит посетило



откровение: не с проста же первобытного бога зовут живым землетрясением, прокатившимся по владениям? Выяснив, что Крагнос собирается выплеснуть свой гнев на Эксельсис, и пустив в ход все привилегии, какими только обладал, Икбит нанял отряд ассасинов из клана Шушбик, чьи гнездостоки раскинулись под Городом Секретов.

Пока вокруг бушевала битва, от которой зависела судьба Эксельсиса, скрытные убийцы искали свою добычу, стараясь не ввязываться в кровавую резню. Когда они, наконец, наткнулись на Крагноса, тот громил очередную зигмаритскую часовню. При виде того, с какой маниакальной яростью этот титан орудует своей непомерно большой булавой, скавены чуть было не пустились наутёк, поджав свои хвосты; однако мысль о горах варп-камня, обещанных Икбитом, всё-таки перевесила. Ассасины клана Шушбик подобрались к разбушевавшемуся дрогрукху и срезали пучок его шерсти. С кошмарной скоростью Крагнос обернулся, раздавив трёх скавенов копытами, но остальные ассасины успели скрыться, сжимая в лапах драгоценный трофей.

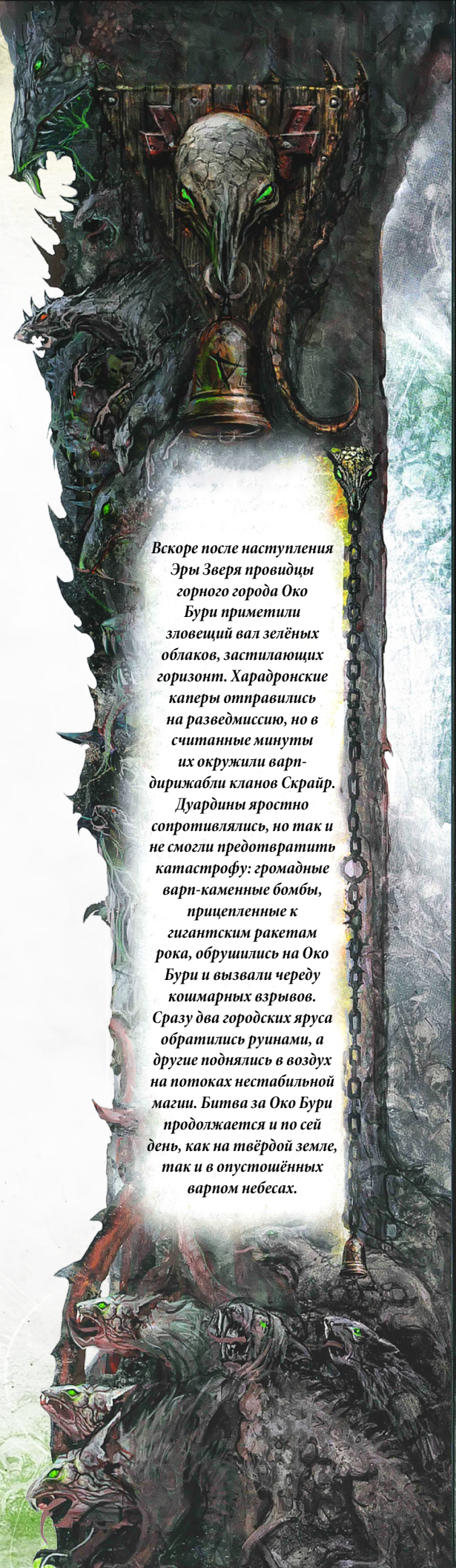
Самомнение Икбита и так было нестерпимо, а уж каким оно стало, когда подозрения чумного жреца подтвердились. Как только хворевары Пестиленс добавили «Волос Землетрясения» к кошмарному зелью, земля под Чумным Городом задрожала и разошлась. Из широких трещин хлынул поток кровяных клещей, демонических, крысомордых насекомых, которые пронеслись по всему городу и разбежались по многочисленным грызоточинам скавенской столицы. Так на владения обрушилась девятая из Тринадцати Великих Казней.

В ПОГОНЕ ЗА ПАРАЗИТАМИ

За это время кланы Скрайр заметно преуспели в своих экспериментах с нестабильным мирокамнем — правда, немалая доля мерзошахт Чумного Города сгорела в процессе. Как бы то ни было, безумный гений Скрайр породил на свет несколько разрушительных чудо-орудий. Архиколдун Питрик изобрёл впечатляющий «реальностный взрыватель», а сумасшедший оружейник Скатчник даже заработал себе место в Совете Тринадцати благодаря варп-спиральному уничтожителю — молниевой пушке таких больших размеров и такой страшной силы, что для стрельбы из неё требовались сотни скавенов (стоит ли говорить, что после первого же залпа от большинства оставались кучки пепла).

Скрайр всегда поддерживал выгодные отношения со зверокройщиками Моулдер, которые, в свою очередь, снабжали сородичей отвратительными грудами крысиной плоти. Из этого самого мяса скавены Скрайр выводили своих штурмокрысов и других орудийных мутантов. В новую эру два великих клана снова пришли к согласию, чтобы воплотить поистине безумный план.

Кланы Моулдер обзавелись десятками гигантских червышей, отродий богозверя Фангатрака; их удалось изловить по следу, оставленному Мировым Червём, и в ходе этой погони многие скавены поплатились своими жизнями. Технологии Скрайр позволили им запрячь червышей в громадные варп-зубчатые экстракторы, после чего твари зарылись глубоко под земную кору Андтора. Прогрызая себе дорогу сквозь корни и камни, они поглощали жизненные соки дремлющего континента — пузырящееся, похожее на смолу вещество. Выпив смесь из «крови» царства и жидкого варп-камня, даже самый крошечный скавен мог преисполниться зверской силы. Открыв эту особенность, архикодуны Скрайр и мастера-формовщики Моулдер погрузились в безумные мечты о том, чего смогут добиться с помощью такого могущественного приобретения.



Вскоре после наступления Эры Зверя провидцы горного города Око Бури приметили зловещий вал зелёных облаков, застилающих горизонт. Харадронские каперы отправились на разведмиссию, но в считанные минуты их окружили варп-дирижабли кланов Скрайр. Дуардины яростно сопротивлялись, но так и не смогли предотвратить катастрофу: громадные варп-каменные бомбы, прицепленные к гигантским ракетам рока, обрушились на Око Бури и вызвали череду кошмарных взрывов. Сразу два городских яруса обратились руинами, а другие поднялись в воздух на потоках нестабильной магии. Битва за Око Бури продолжается и по сей день, как на твёрдой земле, так и в опустошённых варпом небесах.

ЧУМНОЙ ГОРОД

Чумной Город — это столица всего скавенского мира. Словно вены, пульсирующие скверной, пещеристые гнёзда сей инфернальной метрополии протянулись из опустошённых земель Царства Хаоса во все уголки Владений Смертных и теперь целыми днями содрогаются под пронзительным эхом варп-каменной промышленности.

Чумной Город — это окутанное смогом сердце Подземной империи. Он стоит посреди громадного пласта варп-каменной руды, а его улицы кишат столькими миллионами жителей, что считать ни одному скавену не захочется. Вообразить такое место под силу только безумным отпрыскам Великой Рогатой Крысы; это кошмарное гнездо промышленности и извращённой магии, его масштабы невероятны, а писк и визг местных паразитов слышен в каждом его уголке.

Из гнёзд Чумного Города — центра Подземной империи скавенов — можно попасть в другие крупные поселения скавенского мира, разбросанные по владениям, и даже в глубины самого Царства Хаоса; если собьёшься с пути — запросто окажешься в заваленном трупами логове крысиного владыки или в бездонной яме, где кишмя кишат оторванные хвосты.

Как и вся Подземная империя, Чумной Город постоянно меняется и растёт: каждый день в земле появляются десятки новых гнёзд и мерзошахт; старые колокольни, фабрики плоти и усыпанные железными шипами крепости уступают место новым сооружениям. И если бы не рабский труд миллиардов измученных крыс, которые гнут спины от зари до гроба, чтобы потешить тщеславие хозяев, — бесперебойную промышленность скавенов можно было бы оценить по достоинству.

От одного лишь взгляда на архитектуру Чумного Города любой дуардинский каменщик или альвийский шпилестроитель наверняка бы упал в обморок. Устройство метрополии лишено всякой логики, зато желание впихнуть сюда как можно больше шатающихся башен и зловеще грохочущих труб читается очень даже ясно. Мириады городских районов поднимаются друг над другом, новые — поверх старых, пока все эти «каменные джунгли», пропахшие гнилью и плесенью, не терпят свой неотвратимый крах.

Тишина и покой чужды Чумному Городу. Мастерские Скрайр искрят и шипят, отчего небеса принимают мерзкий зелёный оттенок, а громадные колёса, вращаясь без остановки, вырабатывают энергию для чудовищных машин. Головорезы и крысы, оставшиеся без клана, шныряют по усыпанным щебнем улочкам, держась теней и подыскивая лёгкую добычу. Миллионы обретающихся здесь скавенов — заложники бесконечного круговорота убийств, предательств и корыстных сделок. Вероломство — это масло, смазывающее колёса власти Чумного Города. Ничтожные кланокрысы ползут по трупам своих соперников, грезя о том, чтобы одолеть ещё одну ступеньку социальной иерархии. Те же, кто смотрит на них свысока, ведут не менее коварную борьбу в стремлении удержать завоёванные позиции или взойти на следующий пьедестал.

Великая Рогатая Крыса — главный архитектор Чумного Города — с упоением наблюдает за всем этим действом, и ничто не ускользает от его взгляда. Не зря у кланов Скрайр есть распространённое поверье: город и бог — это одно целое, его обитатели плетут интриги и снуют среди инфернальных внутренностей самого Тёмного Новатора.



С наслаждением потирая когти, серый провидец Читтик наблюдал за бойней, которую вершили его наёмники. Жалкая стая соперника очевидно уступала головорезам Читтика. Шелудивые кланокрысы Скорта только и успели, что сделать пару отчаянных взмахов: штурмокрысы серого провидца смели толпу незадачливых тварей и насадили их на свои ржавые алебарды, вонзая их поглубже и проворачивая лезвия в плоти.

Один из скавенов попытался проскочить мимо Читтика, но ему повезло даже меньше соратников: вскинув лапу, серый провидец выпустил трещащую стрелу изумрудной молнии, и кланокрыс мгновенно обернулся полыхающим, пищащим факелом.

— Ничтожество! — прошипел Читтик. — И как это Дурень Скорт заполучил место в совете, когда Гения Читтика оставили ни с чем? Да-да, уму непостижимо. Но сейчас-то всё изменится.

Впереди тесный туннель оканчивался круглой дверью, помеченной угловатыми руническими царапинами. Личные покои Скорта. Читтик разразился победоносным гоготом и испустил ещё один поток молний, разнеся дверь в щепки. Одним нетерпеливым взмахом он приказал наёмникам пройти через дымящийся проём, что они и сделали, почти не чувствуя страха. Как ни странно, штурмокрысов не испепелило на месте и не изрешетило снарядами джизелей, и потому Читтик невозмутимо зашагал следом.

Палаты Скорта занимали верхний уровень крепостного шпиля клана Бешик. Из-за широкого зеленоватого окна открывался вид на безумный клубок Чумного Города, от кислосборников на озере Плоти до восточного массива варп-колёс. Читтик ощутил острый приступ ревности оттого, насколько величественными были эти покои, пока не осознал, что всё это теперь принадлежит ему.

Мордой к окну стояла одинокая дрожащая фигура, покрытая капюшоном и облачённая в серые робы. Дурень Скорт.

— Ну и ну, — протянул Читтик, едва завидев поверженного соперника. Штурмокрысы расступились, и он с важным видом зашагал в сторону Скорта. — Теперь-то ты не так умён, а, Скорт? И не так могуч. Неужели даже в морду Читтику не посмотришь, зная, какие у него на тебя планы? Он заставит тебя визжать и пищать, да-да.

Читтик поднял лапу и вонзил когти в спину соперника, рванув того на себя. Два перепуганных глаза уставились прямо на него, но принадлежали они далеко не Скорту: во-первых, у существа была коричневая шерсть песочного оттенка, и рога из лба не торчали; во-вторых, язык его был вырван, а задние лапы — ржавой цепью прикованы к полу.

В-третьих, он сжимал тряпичный свёрток, внутри которого явно что-то щёлкало. Читтик почувствовал, как напряглись его железы, как в воздухе сгустилось облако мускуса, вызванного страхом. Безъязыкий скавен стряхнул с себя всё тряпьё, и глазам серого провидца открылся варп-каменный жезл, окутанный зловещим сиянием и связанный проволокой с несколькими тикающими латунными сферами.

— Ох, — проговорил Читтик, хотя толку от его слов уже не было.

Затем мир побелел и внезапно стал очень-очень горячим.

ТРУПОТВАРИ, ЛЮДОТВАРИ, ЗЕЛЕНЮЩИЕ ТВАРИ — ВСЕ ПОДОХНУТ КАК ОДИН



ГРЫЗОТОЧИНЫ

Магия и скверна — основа любой грызоточины. Эти отвратительные туннели тянутся сквозь ткань самой реальности, за счёт чего и позволяют скавенам обходиться без врат владений.

Создание грызоточин — это искусство, граничащее с безумством. Ни одна раса — кроме скавенов, разумеется, открывших эту самую науку, — не стала бы намеренно бурить скважины в реальности, не говоря уже о том, чтобы строить всю военную стратегию вокруг таких нестабильных порталов. Какой бы глупой эта практика ни казалась, магические рытвоноры стали невероятно ценным открытием для скавенов, они помогают не только преодолевать вражеские укрепления, но и почти полностью избавляют от необходимости контролировать сеть врат владений.

У каждого из великих кланов есть оригинальный и весьма необычный подход к созданию новых туннелей. Скрайр предпочитают крошить ткань владений с помощью варп-каменных буровых установок, тогда как Моулдер разводят слепых титанов-рытвороев, которые жадно вгрызаются в Пустоту своими зубами-зубилами из варп-камня.

Несмотря на все преимущества, грызоточины страшно неустойчивы в своей сути и представляют смертельную угрозу для любых существ, кроме скавенов — да и те часто не догадываются, куда может завести очередной туннель. На каждую грызоточину, которая позволяет крысолюдам застать врага врасплох и организовать смертоносную атаку, приходится другая, ведущая в необъятную, пугающую Пустоту или в бурлящее море лавы, где незадачливый рой находит свою погибель.



Даже земли Гирана корчатся под воздействием чумы Пестиленс, проедающей любые барьеры меж владениями.



Кланы Моулдер предпочитают использовать свежее мясо в своих странных экспериментах, но и мёртвой плоти, которой в Шаише предостаточно, всегда найдётся жуткое применение.

Воздушные пространства Владения Зверей — это всего лишь испытательный полигон для безумных орудий Скрайр, а харадронцы, бороздящие гурийские небеса, — настоящие подопытные.

Чумной Город — это гнойное сердце империи скавенов, где они строят свои козни и планируют завоевание владений.

Поговаривают, что кланы Эшин едины с тенями; даже в мрачных гротских норах Аяды не спрятаться от их ножей.

По мере того, как цивилизации крепнут по всему Великому Пеклу, скавены сверлят их своими голодными взглядами, готовя свой величайший заговор...

СТРАНА КРИВОГО ЖЕЛЕЗА

Хамон — это непостоянное царство химических веществ и металлов, сущий рай для алхимиков и инженеров. С давних пор это владение считается главным оплотом Тзинча, но за столько лет в ржавых хлам-пустошах освоились и дети Рогатой Крысы. Ныне драгоценные ресурсы владения поддерживают безумную военную промышленность скавенов.

Хамон не похож ни на одно из Владений Смертных. Издалека он напоминает не единый земной массив, а скопище островов, парящих посреди Эфирной Пустоты и сильно отличающихся между собой, как формой, так и величиной. Одни выглядят как громадные диски из сияющего серебра, другие — как кинжалообразные куски ржавчины. Между собой эти острова связаны лишь ртутными водопадами да непредсказуемыми магическими порталами. Сквозь линзу азирского астроскопа Владение Металла выглядит как труд некоего богоподобного алхимика — незаконченный эксперимент, цель которого не в силах постичь ни один здравомыслящий разум.

Одурманенный постоянными метаморфозами Хамона, Тзинч, Изменяющий Пути, вот уже много веков жаждет овладеть им целиком. В Эпоху Хаоса именно он обрушил металлопокалипсис на земли Хамона, перекроив всё царство сообразно со своим безумным видением. Заметнее всего последствия той катастрофы проявились в регионе Спирального Узла: некогда это была страна прямолинейной логики, и границы её земель отличались чистыми, ровными линиями, пока по воле Тзинча срединные земли не были изорваны в клочья магическим вихрем Хаоса. На сегодня только изогнутые внешние континенты остаются пригодными для разумных смертных, тогда как внутренние острова наводнены свирепыми культами и жуткими пернатыми зверолюдами, служащими Тзинчу.

Скавены обожают экспериментировать со смертоносными материалами, в чём Хамон, как известно, не испытывает недостатка. Здесь есть и плавучие стальные острова, и горные хребты, которые буквально распирает от драгоценных металлов, и целые океаны горючих жидкостей, время от времени вспыхивающих разноцветным пламенем, а с тех пор, как непредсказуемая энергия Хаоса разлилась по всему Узлу, тут и там выросли громадные залежи варп-камня — ценнейшего из ресурсов.

Потому неудивительно, что скавены — а особенно мастера-колдуны Скрайр — заполонили Спиральный Узел, жаждая овладеть всем Хамоном. Под широченными просторами Аяды — от пещер Вредителей, где раскинулись громадные индустриальные гнёзда, и до плюющейся дымом вершины, известной как Клякса, — скавены пробурили множество варп-каменных шахт. Каждый новый день по велению владык Верминус рои кланокрысов облачаются в ржавые доспехи, готовясь к завоеванию новых земель и истреблению вооружённых конвоев, покидающих города Зигмара. Новые гнёзда появляются с пугающей регулярностью. Подгород Грызореха, — где давным-давно располагалось пристанище изобретателей, именуемое Дуренбергом, — превратился в испытательный полигон безумного машиностроения: в ход идут новейшие варп-устройства лучших архиколдунов из кланов Физзик, Шювик и Нибболт, а полчища плотоядных вкусивших, мечтающих отвоевать свои древние чертоги, невольно становятся прекрасными целями для демонстрации разрушительного потенциала этих орудий.

СПИРАЛЬНЫЙ УЗЕЛ



ПЕЩЕРЫ ВРЕДИТЕЛЕЙ

Племена гротов Аяды не единожды нападали на эти варп-каменные шахты, уходящие глубоко под землю.



ГРЫЗОРЕХА
Если раньше здесь жили ведущие изобретатели Хамона, то теперь это место служит испытательным полигоном для нескольких кланов Скрайр.



ВЫСАДКА НА ХЛАДНОЖЕЛЕЗНОЙ
Пока людо- и мелкотвари осваивают поверхность, в подземных глубинах скавены строят козни и плетут свои заговоры.

Условные обозначения

- Зигмаритская метрополия
- Легендарное место
- Зигмаритский оплот
- Легендарная битва
- Гнездогород скавенов
- Грызоточное вторжение
- Врата владения



ЧЁРНЫЙ КОГОТЬ
Будучи затаённой угрозой для рассветоносцев, этот гнездогород постепенно разрастается в недрах Просперис.



ВОЗНЕСЕНИЕ СКАВЕНОВ

Подлинная история скавенов неизвестна практически никому: каждая их победа приукрашена, каждое поражение — стёрто из летописей, а сами крысолюды вечно выставляют себя остроумными героями. Но даже в этом безумном клубке преувеличений и лжи есть зёрна истины, свидетельствующие об успехах скавенов и если не о славном, то, по крайней мере, продолжительном существовании их расы.

ЭПОХА МИФА

ПЕРВЫЕ КЛАНЫ

На заре Эпохи Мифа втайне ото всех Великая Рогатая Крыса выбирается из Пустоты. В бездонных защёчных мешках он несёт первых скавенов, которых вскоре извергает на просторы Владений Смертных. Эти разрозненные племена крысолюдов собираются в первые великие кланы. Всего их тринадцать, если верить серым провидцам, но со временем некоторые кланы терпят крах, а иные — теряются в пучине истории.

ЗОВ РОГАТОЙ

Первому приказу Великой Рогатой Крысы — множиться и кормиться — многочисленные скавены следуют с неистовым рвением. В ранние годы своего существования Подземная империя остаётся тайной за семью печатями; ассасины из кланов Эшин убивают любого, кому удаётся раскрыть правду о цивилизациях паразитов, процветающих глубоко под городами смертных.

ОСНОВАНИЕ ЧУМНОГО ГОРОДА

Бог-Король созывает божественных единомышленников и создаёт Пантеон Порядка. Скавены тем временем словно заноза впиваются в плоть реальности: они осваивают кошмарное субвладение, где грызут и роют, и, наконец, возводят Чумной Город. О том, как это было достигнуто, существует много противоречивых мнений (что вполне себе обычное явление для общества скавенов). Одни говорят, что метрополия вознеслась посреди руин прежней твердыни скавенов, которую Великая Рогатая Крыса протащила через всю Пустоту во Владения Смертных; иные верят, что когда-то это был город людей, зовущийся Кавзаром и разрушенный страшным проклятием; а некоторые кланы Скрайр считают, что Чумной Город есть продолжение инфернальной сущности самой Рогатой Крысы. Истина утеряна в веках, да и в любом случае — скавенам нет особого дела до того, как возникло их величайшее поселение.

ГРЫЗУЩАЯ ПОГИБЕЛЬ

Крысиные владыки — демонические приспешники Рогатого — приоткрывают секрет создания грызоточин для подопечных скавенов. Каждый из великих кланов быстро перенимает эти магические практики, «улучшая» их всевозможными модификациями и чудными ритуалами, пока извилистые, нестабильные туннели не расползаются на всю реальность.



ПАДЕНИЕ ТИХРИТТ

Среди первозданных великих кланов Тихритт — один из самых могущественных. Эти скавены владеют хрономантическим оружием, которое может во мгновение ока состарить врагов на целую сотню лет. Они настолько уверены в своей военной мощи, что сбрасывают покров тайны, защищавший скавенов долгие годы, и устраивают полномасштабное вторжение в Тандрию, так называемое Бесконечное Королевство. Зигмар и его боги-союзники приходят в ярость, и хотя кланы Тихритт уничтожают большую часть Тандрии, силы скавенов не чета Богу-Королю. Пантеон Порядка стирает Тихритт из истории: их города обращаются руинами, а армии гибнут до самой последней крысы. Великие кланы, всё ещё существующие к тому моменту, соглашаются, что участь сородичей — это справедливая цена за проявленное высокомерие; они продолжают верить, что на неизбежном пути к собственной славе покажут себя лучше всех прочих.

ТУЧИ НА ГОРИЗОНТЕ

Будучи посвящённым в тайны Тёмных богов, Рогатый прекрасно знает о той катастрофе, которая уготована царствам. Он предвкушает новую эру возможностей для скавенов и через крысиных владык передаёт им свою волю: пора готовиться к Великому Восхождению. Совсем скоро под самыми дивными городами владений раскрываются громадные грызоточины.

ЭПОХА ХАОСА

РАССВЕТ ПОГИБЕЛИ

Эпоха Хаоса начинается с масштабного вторжения демонов, охватившего все Владения Смертных. Всеобщие ужас и смятение скавенам только на руку, в поисках новых территорий они немедленно отправляют боевые рои на войну.

ВОЗВЫШЕНИЕ ПЛОТЬ-ВАЯТЕЛЕЙ

Скверняющая энергия Хаоса разливается по всем владениям,

и те становятся настоящей ареной для плоть-ваятелей Моулдер, совершенствующих своё гадкое ремесло. Осадные изверги и мерзости Адской Ямы сокрушают стены множества крепостей Порядка, их защитники тонут в телах прожорливых крыс, достигающих размеров собаки. Гнев мастеров-формовщиков застигает не только союзников Бога-Короля: на гурийском континенте Андтор плоть-ваятели ввязываются в жестокую войну против боевого клана орруков, известного как Костохмылы, ибо зеленокожие не готовы терпеть скавенов-звероловов, чьи стаи оскверняют их священные земли. К удивлению и ярости крысолюдов, орруки прекрасно справляются с полчищами мускулистых отродий Моулдер, и эта неудача вынуждает мастеров проводить всё новые и новые эксперименты над варп-камнем: в тела боевых тварей они вшивают пластины с торчащими стрижалами, ещё больше клыкастых пастей и больше цепких хвостолап. Результаты предсказуемо кошмарны и феноменальны.

ВЕЛИКАЯ ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

Под натиском Тёмных богов бастионы Порядка терпят крах по всем фронтам. Для скавенов наступает золотая эпоха, их Подземная империя «жиреет» на боевых трофеях. Два великих клана — воинственный Верминус и свирепый Икк — одерживают победу за победой и, обретя большую силу, подминают Совет Тринадцати под себя. У них появляется шанс прибрать к лапам весь скавенский мир, и вскоре два соперничающих клана развязывают ужасную гражданскую войну. Оставшиеся семь великих кланов вынуждены занять чью-то сторону.

Целых двадцать шесть лет Чумной Город не знает ничего, кроме гнева и грома жестокой вражды. Миллиарды скавенов гибнут, и огромная часть города сгорает в варп-пламени. Легионы кланов Верминус, якобы бесчисленные, тают на глазах, и их владыки вынуждены искать новые средства для ведения войны. Они обращаются за помощью к скавенам Пестиленс, и те выпускают вспеноротую чуму, под влиянием которой легендарные яробойни Икк становятся ещё более смертоносными и неконтролируемыми. Остальные кланы выслеживают скавенов Икк, выродившихся в безмозглых тварей, и истребляют ценою многих жизней. Крысы Верминус объявляют о своём триумфе, но они так слабы, что на том гражданская война не кончается, остальные великие кланы плетут собственные козни в погоне за властью.

ВОЙНА ЖИЗНИ

В отличие от других великих кланов, Пестиленс не увязли в междоусобной войне на истребление. Всё их внимание занимает охваченный войной Гиран, и вскоре, в надежде укрепить свои позиции, скавены Пестиленс вступают в Войну Жизни. Присоединившись к легионам Чумного Отца Нургла, миллионы чумных монахов вторгаются в Нефритовые Королевства Алариэль, где разводят грязь и сеют опустошение.



УКАЗ КРЫСИНОГО КОРОЛЯ

Великая Рогатая Крыса устаёт от безрассудного самоистребления скавенов и посылает своего величайшего демонического лейтенанта, чтобы наставить их на путь истинный. Скрич Крысиный Король прибывает в разрушенные войной залы Хозяевой Норы и произносит страшное проклятие — тысячи сражающихся когтестай обращаются горстками пепла. Он усаживается на огромный трон из варп-камня и вершит суд над Владыками Упадка, которые не смогли контролировать подчинённых. По мановению когтя Крысиного Короля Великий Чуморатор Эболокс, архиколдун Сниттеркрит, Главный Владыка Когтей Тракк и ещё несколько выдающихся скавенов растекаются пузырящейся слизью. Владыки Упадка, коих не постигла столь ужасная судьба, — а также те, кто пробрался на места казнённых, — получают простой ультиматум: вечной вражде между великими кланами должно положить конец, ведь жестокие распри скавенов никак не способствуют целям Рогатого; отныне все великие кланы обязаны следовать указаниям Мастерклана, дабы жертвами изощрённого скавенского коварства стали немногочисленные бастионы Порядка и армии других богов Хаоса.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ШРИКТ

Следуя безмолвному зову, который слышен только им одним, кланы Шрикт собираются в глухих пещерах Акши — все до одного. Там они создают грандиозную грызоточину, после чего растворяются в её горячих недрах, обрушив туннель за собой. И по сей день причины и основания исчезновения Шрикт не дают покоя соперничающим кланам.

ПОСТОРОННИЕ ВЗОРЫ

Укрывшись за Вратами Азира и предвкушая своё возвращение, Зигмар принимается за работу над великой армией. Бог-Король даже не подозревает, что Грозорождённые Вечные привлекают внимание любопытных глаз: из глубоких теней Зигмарона агенты Эшин какое-то время наблюдают за приготовлениями, пока не ускользают через искусно открытые грызоточины. Рогатый и его аколиты ждут с нетерпением, когда буря, собирающаяся над владениями, наконец, разразится и переломит ход войны. У скавенов будут все шансы поживиться на этом.

ГНЕВ БОГА-КОРОЛЯ

Рогатая Крыса прекрасно знает о грядущей буре Бога-Короля, но принимает мудрое решение скрыть эту информацию от большинства скавенов, справедливо полагая, что те не смогут держать язык за резцами. Бог скавенов мечтает о том, чтобы надвигающийся катаклизм застал врасплох богов Хаоса. У него появится тайное преимущество перед незадачливыми собратьями, и если в результате пара миллионов его отпрысков встретит свою смерть — так тому и быть.

Многие подгорода скавенов, разбросанные по всем владениям, оказываются неготовы к натиску Грозорождённых Вечных. На Ручейных островах Хамона в безжалостном вихре клинков, принадлежащих Небесным Поборникам, гибнут все скавены Шелудивого Шипа, а в Срединных землях Гура Всеверховный Мастер Когтей Руктиус и его Нескончаемый Рой оказываются в ловушке меж яростью Молотов Зигмара и гневом Астральных Храмовников. Руктиусу удаётся спастись верхом на колесе рока, бросив тысячи и тысячи кланокрысов в мясорубку, устроенную грозорождёнными.

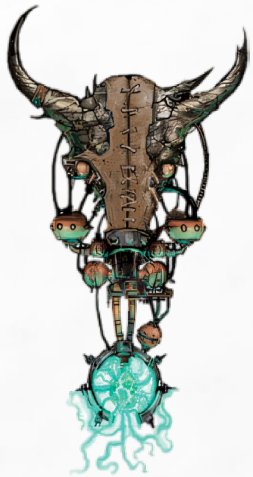
Кланы, которые находятся на добром счету у скавенов Эшин — или пользуются большой любовью в глазах Рогатого, — получают разного рода предупреждения и прячутся незадолго до того, как грозорождённые обрушиваются с небес.

ВОЗВЫШЕНИЕ ВЕРМИНУС

Владения охватывает всеобщая война. Могущество кланов Верминус достигает таких высот, каких не знало со времён гражданской войны скавенов. На тысячу и тысячу фронтов выступают их когтистые орды — нескончаемый поток крысиных тел, сдержать который не в силах даже армии небес. Другие великие кланы могут сколько угодно презирать их примитивную стратегию, но мало кто оспаривает тот факт, что без армий Верминус Подземная империя вряд ли бы выстояла под яростным натиском Азира.

ПОДЗЕМНЫЕ ОБИТАЛИЩА

Войны за Врата Владений подходят к жестокому окончанию. После череды побед Зигмар основывает новые вольные города на всей протяжённости Владений Смертных, и правители многих таких бастионов даже не подозревают, что глубоко под улицами их обителей миллионы копошащихся тел заняты строительством собственных мерзких гнёзд.



ГОД УТОПШЕЙ КРЫСЫ

В Шаише, Владении Смерти, к концу подходит возведение Великой Чёрной Пирамиды Нагаша. С её помощью Верховный Повелитель Нежити намеревается провести ритуал космического масштаба: вызвать неожиданный всплеск магии смерти — причём такой ужасающей силы, чтобы его собственное могущество выросло тысячекратно. Получив предупреждение от агентов Эшин, Совет Тринадцати устраивает череду набегов на Нагашиззар, но каждая такая осада заканчивается катастрофой. Самая большая неудача выпадает на долю мастера-формовщика Сниттерскритча, чей миллионный рой совершенно случайно создаёт грызоточину под чёрными водами Каптарского моря. Сниттерскритч, вся его армия и немыслимое количество жителей Чумного Города гибнет в начавшемся потопе, а орды бродячих зомби, принесённые волнами, только усугубляют ситуацию.

НЕКРОТРЯСЕНИЕ

Заключив, что в борьбе с Нагашем явная агрессия значительно уступает хитрости, Совет Тринадцати нанимает агентов Эшин для проникновения в Великую Чёрную Пирамиду. Шпионы кланов Эшин пробираются внутрь сооружения, но мгновенно оказываются в ловушке, ведь ужасный ритуал Нагаша подходит к своему финалу. Скавены обращаются горстками пепла, все до единого, но их присутствие оскверняет заклинание Нагаша. В результате по владениям проносится волна смерти, которую впоследствии нарекут Некротрясением. Мертвецы восстают триллионами, а бесконечные заклинания материализуются прямо в воздухе, чиня кошмарную резню. Воцарившаяся анархия несказанно радует Владык Упадка, и заслугу за этот явно преднамеренный акт саботажа, перекроивший все владения, каждый стремится присвоить себе.

СМЕРТЬ В ГЛУБИНЕ

Собрав флотилии буровых варпоскафов, кланы Скрайр начинают масштабное подводное вторжение в земли идонетского анклава Наутилар. От клинков и морских заклинаний глубинорожденных гибнет бесчисленное множество крысолюдов, но даже это не спасает многочисленные магические хранилища от грабежей.

РОЙ ГЕЙСТОВ

Магические последствия Некротрясения так очаровывают безумного архиколдуна Вриска Трупоуса из клана Краньяк, что в подземных мирах Шаиша он находит загробную жизнь, куда после смерти отправляются души скавенов, — гнездо размером с целый континент, изъеденное плесенью и истерзанное голодом. Население Вечногрызи — именно так называется эта загробная

жизнь — исчисляется триллионами призрачных паразитов, которые уже глодают соседние подземные миры.

Пустив в ход безумную изобретательность, присущую только его роду, Вриск создаёт некроразрядный варпобур — машину, способную открывать небольшие порталы в Вечногрызь и призывать в реальность бесплотные полчища прожорливых гейстокрысов. К несчастью для Трупоуса, первое испытание устройства приводит к уничтожению не только вольного города Гальдхарт, но и всей его варп-шестерённой конвокации, включая самого Вриска и его лучших колдунов-инженеров. Тем не менее, другие кланы Скрайр быстро воспроизводят технологию Трупоуса и теперь используют её в своих ужасающих целях.

РАЗБИТЫЕ МЕЧТЫ

В Сиаре, люменетский мастер-архитектор Йионнет Меларанн принимается за творение вечной красоты, в котором хочет запечатлеть стойкость своего народа перед лицом самых тяжёлых лишений. На свет появляется Архив-Децимара — результат более чем двух веков кропотливого труда, парящая пирамида из стекла и эфирокварца, в которой сокрыто множество сиарийских трактатов и бесчисленные искусно выделанные сокровища. Но не проходит и десяти дней с завершения строительства, как вокруг Архива начинается землетрясение. Из грызоточины гигантских размеров, разверзшейся неподалёку, выплёскиваются рои вопящих кланокрысов: крысиный войновестник Пекрустик и его союзники из кланов Верминус наблюдали за Архивом и его переливающимися сокровищами с тех самых пор, как Меларанн заложил его фундамент. В вихре бездумной бойни они обрушивают Архив прямиком на голову его создателя, а после уносятся через грызоточину, сжимая в лапах награбленные реликвии.

ЭКСЕЛЬСИС В ОГНЕ

Помешанный на пламени колдун-бомбардир Раттачак слышит голоса, взывающие к нему из огней полыхающей варп-лаборатории. Вдохновлённый услышанным, он клянётся сжечь дотла гурийский город Эксельсис. В ход идут факела наёмных кланокрысов и ракеты рока, наполненные жидким варп-пламенем. Пожарище, сотворённое колдуном, поглощает доки Эксельсиса, однако яростное контрнаступление грозорождённых из буревоинства Рыцарей Превосходства вынуждает его отступить. Несмотря на неудачу, существа, подговорившие Раттачака напасть на Город Секретов, довольны результатом: под прикрытием бушующих пожаров агенты Эшин прокладывают путь для богов-близнецов Синессы и Дексессы — в обмен на горы чистейшего тенекамня.



ОТГОЛОСКИ РОКА

Серый провидец Скриттат жаждет занять место в совете подгорода, зовущегося Безумством Чакрика. Чтобы доказать превосходство своего ума, сморщенный от старости скавен устраивает вторжение в суверенную страну сильванетов — Неос. Он нанимает знаменитого мастера смерти Вирртика, даже не догадываясь, что ненавистный соперник Крескитт уже заплатил за услуги того же убийцы Эшин. На вершине собственного вопящего колокола, в окружении наёмных кланокрысов, Скриттат выбирается из потайной грызоточины, одерживает верх над сильванетами, которые уязвимы к звону, пропитанному чистейшей энергией Хаоса, и крадёт драгоценные семена душ, принадлежащие лесным духам. На пути домой в тайне от серого провидца мастер смерти Вирртик оставляет след, который должен привести сильванетов в Безумство Чакрика, к обиталищу нестерпимо самодовольного Скриттата. Месть сильванетов стремительна и жестока: сама Леди Лоз, грозная защитница Алариэль, вторгается в подгород и возвращает семена, не поддавшиеся порче, а Скриттата — к большому удовольствию серого провидца Крескитта — нанизывает на вершину его собственной колокольной повозки.

ЗЕМЛИ ГОЛОДА

Грандиозные походы Зигмара продолжают самым вопиющим образом вторгаться на территории, захваченные скавенами. Однако цветущие земли, о которых грезят многие рассветоносцы, предстают сухими, безжизненными просторами; всё ценное давным-давно съедено или уничтожено скавенами.

КОЛОКОЛЬНЫЙ ЗВОН

К удивлению и к ужасу скавенов, каждый колокол в Чумном Городе звонит по тринадцать раз. На тринадцатый удар молниевые стрелы раскалывают небосвод, и над метрополией начинается варп-каменный дождь: незадачливых жителей разрубает пополам, а то и вовсе сминает в лепёшку гигантскими валунами. Даже серые провидцы приходят в ужас, ведь до этих самых пор не было ни малейшего признака неудовольствия Рогатого. Когда Владыки Упадка собираются в Хозяевой Норе, чтобы обвинить друг друга в надвигающейся катастрофе, тринадцатая башня наполняется зловредным, болезненно-зелёным светом, и из огромной бездны, зияющей в стене позади её гигантского трона, доносится нарастающий рёв. Дюйм за дюймом трещина разрастается под отдалённые звуки скребущихся когтей, которые с каждым уходящим мгновением становятся только громче...

КЛАНЫ НА ВОЙНЕ

Благоденствующие полчища скавенского мира подразделяются на пять великих кланов, каждый из которых включает в себя бесчисленное множество меньших кланов разной величины. Каждый из них — это «вещь в себе», самостоятельное образование, располагающее личными воинствами — роями. На поле боя эти многочисленные армии являют истинно грозное зрелище.

В Эпоху Мифа, если верить легендам скавенов, Великая Рогатая Крыса разнесла прародителей великих кланов по всем Владениям Смертных. Имена тех разрозненных племён, которые дожили до наших дней, уже давно вошли в историю: Скрайр, Пестиленс, Верминус, Моулдер и Эшин. Каждый из этих великих кланов может похвастать уникальной культурой и практикой ведения войны, и все скавены абсолютно убеждены, что только их клан почитает Рогатого должным образом.

На деле же Великую Рогатую Крысу не очень волнует, как его детища воспринимают его божественное естество. Более того, такой чудной религиозный раскол — со всеми вытекающими из него бойнями и кровопролитиями — прекрасно удовлетворяет желание вечно враждовать, присущее богу скавенов. Внутренние распри, естественно, не мешают великим кланам преумножать свою численность, и потому каждый день во владениях появляются всё новые и новые кланы-осколки. Многие из них ждёт незавидная участь: одни — уничтожают, другие — захватывают, а их члены становятся либо рабами, либо смердокопами. Некоторые, однако, находят себе место и расширяют Подземную империю новыми впечатляющими вотчинами.

Как правило, кланы-осколки следуют культурным и религиозным традициям родительского клана, зачастую убеждая себя, что они — истинные мастера на избранном поприще. Каждый клан Скрайр отличается техномагической изобретательностью, но свою репутацию строит вокруг определённой тактики или особого оружия: одни только и думают, что о заградительном огне ракет рока; другие, как клан Снюк, производят джизели повышенной дальнобойности, чтобы снимать врагов издалека. Каждый клан Пестиленс содержит целые рои чумных жрецов с изъеденными оспой шкурами, а каждый клан Моулдер расширяет свои норы ямами для работы с плотью и звериными гнёздами. Кланы Эшин отличаются скрытничеством и мастерством в убийстве, а кланы Верминус, как правило, велики, хорошо вооружены и могут похвастаться самыми многочисленными роями.

Даже самый крошечный и наименее влиятельный клан абсолютно убеждён в своём превосходстве и идёт на поводу у мании величия в стремлении расширить принадлежащие ему территории. Когда же приходит час отправляться на войну, он сметает врага всей своей роящейся мощью.



От клана к клану внутреннее устройство сильно различается, ведь все они восходят к тому или иному великому клану. На фундаментальном уровне каждый клан состоит из одного неоспоримого (по крайней мере, открыто) лидера, его личного корпуса амбициозных лейтенантов, нескольких рот воинов и боевых машин. Бесчисленные тысячи крысоводов, рабов и смердокрысов играют не менее важную роль в успехах скавенских армий: они не вхожи в военную структуру клана, но занимаются всем тяжким трудом — роют новые норы, раскапывают шахты, перебирают отходы в поисках пищи и оружия и всячески поддерживают работоспособность завоевательной машины клана. Нет нужды говорить, что эти несчастные не получают никакой благодарности за свои труды. Более того, к ним часто относятся с жестоким, а иногда и смертоносным презрением.

Постоянные завоевания — это основа скавенских кланов, всех без исключения. Скавены — корыстные, алчные существа, которым всегда и всего мало: им нужно больше добычи, больше славы, больше земель и, самое главное, больше власти. О долгосрочных последствиях своей агрессивности они, как правило, не задумываются, снова и снова проявляя недальновидность, странным образом противоречащую их неприкрытому коварству. Утомительные вопросы логистики и снабжения, неспособные обеспечить немедленную личную выгоду, нисколько не интересуют скавенов. Не раз случалось так, что клан захватывал обширные территории, чтобы оказаться в окружении врагов или остаться без источника пищи, который прокормил бы его многочисленных рабов и воинов. Дети Рогатой Крысы склонны потреблять ресурсы гораздо быстрее, чем захватывать. Таким образом, они снова и снова наступают себе на хвост, побуждая ко всё более амбициозным завоеваниям.

Каждый скавенский клан пребывает в состоянии вражды со своими соседями, и эта вечная междоусобная война уже давно переросла в образ их жизни. Главное убеждение Рогатого гласит, что его отпрыски должны карабкаться к славе по телам сородичей. Большинство таких конфликтов напоминает жалкую возню за еду, припасы или территорию, но иногда они перерастают в полномасштабные гражданские войны, предотвратить которые может только вмешательство серых провидцев; однако чаще всего пророки Мастерклана намеренно обостряют конфликт, будь то из корыстных побуждений или просто от скуки.

Воздушный корабль дуардинов с рёвом пронёсся над каньоном. Струи смертоносного огня, извергнутые его тяжёлыми орудиями, окатили массу копошащихся тел, и от десятков скавенов не осталось ничего кроме клубов розоватой дымки.

Наблюдая за бойней с безопасного расстояния, через установленный в шлеме варпоскоп, Риттикрик, колдун-инженер из клана Зкритт, вскинул свой подбородок и неохотно кивнул в знак одобрения. Чего-чего, а огневой мощи небобородым было не занимать.

Очевидно было и то, что тяжелейшие пушки они даже не пытались задействовать, опасаясь перестрелять собственных воинов, спустившихся на землю. Загнанные в угол скавены столпились у подножия скалы, и дуардины в небесных костюмах готовились брать их в окружение. С каждой секундой их становилось всё больше: кто-то спрыгивал с палуб низколетящих судов, кто-то спускался на чудных шарообразных двигателях.

— Глупые бородотвари, — хихикнул Риттикрик.

— Летающие лодки на убойном расстоянии, — пропищал один из орудокрысов колдуна-инженера. — Палить-стрелять можно, о, могущественный колдун?

Риттикрик перевёл взгляд на артиллерийские орудия: семь огромных варп-молниевых пушек, установленных в переходе, вдоль каньонной стены, и спрятанных за изобретательными заслонами. От изрезанных рунами стволов летели искры зелёных молний.

— Нет-нет, рано! — огрызнулся Риттикрик.

Заманить несносных харадронцев в это узкое ущелье дорого ему обошлось: сейчас они думают, что загнали в угол большую часть воинов клана Зкритт, и чтобы продать им эту ложь, Риттикрик отправил на верную смерть немаленькое число аколитов, наёмных рабов и орудокрысов. На то, чтобы захлопнуть ловушку, шанс будет только один.

И потому он ждал, ждал, пока громоздкие силуэты самых тяжёлых дуардинских кораблей не выплыли из-за низких облаков и не поравнялись со скрытыми артиллерийскими позициями Риттикрика. Огромные летающие крепости медленно повернулись, наведя свои пушки для разрушительного залпа, который наверняка уничтожит последних скавенов, вжавшихся в дальнюю стену каньонного перевала.

— Огонь-огонь! — заверещал колдун Риттикрик. Он потянул за рычаг, и в тот же миг заслоны со скрипом открылись, явив спрятанные молниевые пушки. Воздух наполнился оглушительным рокотом, а сумрак моментально рассеялся в свете ослепительных бело-зелёных вспышек.

Одиннадцать энергетических копий рванули через ущелье и успешно поразили цель — не харадронские корабли, а ящики с летучим варп-камнем, замурованные в дальнюю стену. Едва они столкнулись, как огромное грибовидное облако огня вперемешку с варп-газом вырвалось наружу, охватило корабли и закрутило их в воздухе.

Громадные глыбы камня, отлетевшие от стены в месте взрыва, посыпались на землю, раздавив не только харадронцев, но и сотни беспомощных скавенов — а с ними и ценные боевые машины Скрайр.

Глядя, как подбитый броненосец врезался в скалу и разлетелся на части, как дуардины, составлявшие его экипаж, попрыгали за борт во взвившемся пламени, Риттикрик пожал плечами.

— Оно того стоило, — проговорил он, оскалив зубы в ликующей ухмылке.



МАСТЕРКЛАН

Серые провидцы Мастерклана — самые хитрые, коварные и сообразительные скавены, главная забота которых — расширение Подземной империи. В стремлении восславить Великую Рогатую Крысу эти бледношёрстные пророки наставляют рои скавенов на путь к абсолютной победе.

СЕРЫЕ ПРОВИДЦЫ

По меркам остальных скавенских кланов Мастерклан невелик, однако могущество, которым он обладает, поистине огромно. С самого основания Подземной империи серые провидцы служат когтем, что руководит Советом Тринадцати и манипулирует лидерами великих кланов во исполнение воли Рогатого, их главный инструмент — уникальное для скавенов сочетание уловок, махинаций и безжалостной жестокости.

Большую часть времени серые провидцы проводят в тенях Подземной империи — в попытках истолковать волю чудовищного божества скавенов и в мыслях о восхождении на личные пьедесталы власти. Пускай призвание их священно, серошёрстные колдуны никогда не отказываются от участия в политических дрязгах и от возможности выслужиться за счёт соратников. Соперничество между серыми провидцами часто перерастает в открытую вражду: не единожды, увлёкшись игрою за власть, Мастерклан срывал вторжения скавенов и тем самым обрекал миллионы кланокрысов на смерть.

Несмотря на то, что серые провидцы предпочитают действовать из тени, перспективе сразиться с ними не обрадуется ни одно здравомыслящее создание. Импозантный облик присущ даже низшим членам этого ордена благодаря витым рогам и длинным, ниспадающим одеяниям, украшенным магическими символами и варп-каменными безделушками. Каждый серый провидец в совершенстве владеет тёмным колдовством: одним взмахом когтей он может призвать рой прожорливых крыс, которые съедят врагов заживо, или метнуть сферу отвратительной зелёной магии, при взаимодействии с которой всё будет гнить и сохнуть; если же случится немыслимое и всё пойдёт не по плану, серый провидец, несомненно, будет готов унестись с поля боя внезапным «юрк-прыжком», оставив подчинённых на произвол судьбы.



ПО ВАМ КОЛОКОЛ ЗВОНИТ, ЛЮДОТВАРИ!

Многие серые провидцы отправляются на войну верхом на вопящем колоколе. Эта скрипящая дьявольская машина едет в бой благодаря усилиям стенающих крысиных рабов, а в медный колокол на самой вершине звонит посаженный на цепь крысоогор, чьи барабанные перепонки полопались ещё давным-давно. Едва услышав перезвон этого магического орудия террора, большинство врагов цепенеет от мучительной боли. Когда же какофония становится громче, вопящему колоколу под силу разорвать ткань самой реальности и привлечь существ из-за завесы.

Величайшее оружие, которым владеет любой серый провидец, — это его пугающий интеллект. Их закипающие от заговоров умы полнятся миллионами тайных планов и коварных козней; стоит им явить всю эту изобретательность посреди поля боя, и разрушительных последствий не избежать — зачастую как врагам, так и приспешникам самих провидцев.

ТАНКУОЛЬ И КОСТОДЁР

Даже среди соратников по Мастерклану Танкуоль — своего рода легенда. Он — неуёмный интриган, исполненный одновременно вдохновения и одержимости. Его неопровержимая способность ускользать от смерти граничит с чем-то сверхъестественным, а его безумные махинации достигают таких масштабов, что сбивают с толку даже других серых провидцев. То, что все эти заговоры разваливаются прямо на глазах у Танкуоля так же часто, как достигают успеха, нисколько не уменьшает его бешеных амбиций. Вдобавок ко всему, его уверенность в себе подкрепляется чрезмерной зависимостью от варп-камня: Танкуоль может проглотить такое количество этой субстанции, которое мгновенно убило бы любого другого серого провидца.

Танкуоль нечасто показывается на глаза без своего телохранителя и ездового зверя — особенно крупного и смердящего крысоогора, Костодёра. В попытке защитить хозяина от угрозы (которую тот сам же на себя и навлёк), это существо погибало немыслимо много раз. Однако после каждой такой смерти серый провидец собирает все куски плоти, оставшиеся от крысоогора, и поручает агентам кланов Моулдер и Эшин вернуть к жизни его любимое творение; те, в свою очередь, делают всё, что в их силах, зачастую даже добавляют ему новое оружие или наносят свежие рунические царапины.

Какие бы изменения ни постигали зверя, Танкуоль вечно зовёт его Костодёром с необычайной для скавенов любовью. Причина такой привязанности мгновенно становится явной, когда эта пара выходит на поле боя. Пока Танкуоль, стоя на спине Костодёра, метает заклинания, творит наговоры и сорит оскорблениями, усиливая эффект чар за счёт безрассудного потребления варп-камня, крысоогор мчит вперёд, размахивая дубиноподобными ручищами и сминая в кашу врагов серого провидца. Каждая из его обрубленных конечностей оканчивается смертоносным оружием: одна — жаровней, с виду напоминающей разрушительное ядро и изрыгающей отвратительный газ; другая — варп-пламенным излучателем, поливающим врагов проклятым огнём, от которого плавится плоть.

Танкуоль — настоящая загадка для сородичей. Ходят слухи, что родом он не из Владений Смертных, а из мифического Мира-до-Начала-Времён. Согласно этим легендам, Танкуоль допустил грандиозную ошибку, за что был приговорён Рогатым к заточению в каком-то адском карманном владении, где понемногу сходил с ума. В какой-то момент серому провидцу удалось прогрызть путь на свободу, да так хитро, что сам Рогатый остался под впечатлением. Каким-то образом он странствовал сквозь время и пространство, пока не прибыл в Чумной Город, где тут же заявил о себе как один из самых жутких владык Мастерклана, прикончив всех, кто бросил ему вызов.

До сих пор ему не удавалось занять место в Совете Тринадцати, и сейчас это, вполне вероятно, — главная цель Танкуоля. Захочет ли Великая Рогатая Крыса наказать его — дело уже другое: скавены прекрасно знают, что их злобный бог не прощает, но как иначе объяснить тот факт, что Танкуоль нагло разгуливает по улицам Чумного Города? Быть может, — как полагают некоторые его соперники, — своенравный серый провидец одарён неслыханным везением, однако сам Танкуоль слишком поглощён интригами и кознями, чтобы задумываться о таких второстепенных вещах.

ВОПЯЩИЕ КОЛОКОЛА

Колокол — это один из главных образов в мифологии скавенов, оглушительный звон набата вызывает в них странную смесь благоговения, страха и религиозной верности. Даже серые провидцы не до конца понимают точную причину такой взаимосвязи, но все до одного стремятся обернуть её себе на пользу, проповедуя слово Рогатого с вершины своих нечестивых алтарей — вопящих колоколов.

Большинство вопящих колоколов — это дело лап мастеров из клана Ресникт, ставшего богатым и влиятельным благодаря успехам на этом самом поприще. В соответствии с пожеланиями Мастерклана колдуны-инженеры Ресникт отливают каждый колокол в адских варп-кузницах под поверхностью Чумного Города, после чего покрывают медные формы огромным количеством варп-камня. Следом серый провидец, по заказу которого и был отлит вопящий колокол, проводит тринадцатидневный ритуал осквернения и зачарования, и в жаре гибельного пламени рунические письмена, вырезанные на поверхности колокола, воспламеняются. Как только ритуал подходит к концу, вопящий колокол освящают кровью многочисленных жертв и устанавливают на повозку из железа и древесины.

В результате получается орудие, создать которое могли только существа столь же злобные и безумно изобретательные, как скавены. От его бешеного звона лопаются барабанные перепонки и взрываются лёгкие. Вдобавок ко всему какофония влечёт к себе самых могущественных слуг Рогатого — демонических крысиных владык. Создание вопящего колокола — дело непростое, и только самые сильные, самые влиятельные серые провидцы могут позволить себе столь могущественную реликвию. Клан Ресникт, в свою очередь, хранит разработки в полном секрете; не раз кланы соперников пытались выкрасть у них тайну вопящего колокола, но всех их ждал кошмарный перезвон, своей оглушительной какофонией повергающий ниц, а черепа — стирающий в порошок.

КРЫСИНЫЕ ВЛАДЫКИ

Взглянуть на громадного крысиного владыку — значит узреть осколок ужасающего великолепия самого Рогатого, ведь каждый такой демон появился на свет из сущности инфернального бога скавенов. Все они — живые идолы погибели и запустения, падальщики, явившиеся из-за завесы реальности, чтобы калечить и убивать.

Крысиные владыки воплощают собой каждую сомнительную добродетель, чтимую скавенами. В каждом из них заключена злая сила, смертоносное коварство и великая скорость, противоречащая их размерам. Будучи демонами Рогатой Крысы, они занимают священное место в обществе скавенов — место злобных надзирателей, бдящих над вечно расширяющейся Подземной империей. Покровительствуя особенно перспективным крысолюдам, они манипулируют марионетками из тени, и голоса их шёпотом звучат в их головах, приоткрывая тайны и скармливая откровенную ложь. Приспешники крысиных демонов — это расходный материал, ведь в случае неудачи на них можно повесить всю вину. Пускай они бессмертны и ужасающе сильны, крысиные владыки разделяют анархический дух, присущий всем отпрыскам Великой Рогатой Крысы; других себе подобных они рассматривают как соперников, коих нужно подставить и уничтожить.

Несмотря на вероломную натуру, крысиные владыки рады любой возможности выйти из тени, чтобы явить врагам свою кошмарную личину и в стремительном вихре чудовищных когтей устроить кровавую бойню. Все они упиваются безумной паникой, которой сопровождается их торжественное появление, ужас потенциальных жертв — пища для этих демонов.

В соответствии с религиозными аспектами Рогатого крысиные владыки принимают самые разные личины. Некоторые демоны тяготеют к определённому великому клану — как правило, если скавены благоговеют перед их темпераментом и характерными чертами. Однако истинное призвание крысиных владык — повелевать скавенским миром, и во исполнение приказов они охотно запугивают всех своих подчинённых.

КРЫСИНЫЕ ВОЙНОВЕСТНИКИ

Среди демонов Рогатой Крысы эти воинственные создания — самые многочисленные. Собою они олицетворяют неуёмное желание бога скавенов убивать и завоёвывать. Они агрессивны, высокомерны и всегда готовы постоять за свою территорию. Отпрыски кланов Верминус страшно обожают войновестников и часто обращаются к ним за помощью в нескончаемых походах. Оно и понятно, ведь эти демоны — самые могучие воины среди крысиных владык, и то, как они прорубаются сквозь врагов, вдохновит любого смертного скавена (а заодно — повергнет в убийственное бешенство).

КРЫСИНЫЕ ОБМАНЩИКИ

В отличие от более агрессивных сородичей, крысиные обманщики — это скрытные убийцы, которые нападают из сумрака, активно пользуются своей потусторонней незаметностью и, как правило, ассоциируются с кланами Эшин. Словно призрачные кошмары, они прячутся в тенях и говорят сводящим с ума шёпотом, что доносится из каждого тёмного угла и напоминает шелест листьев. Когда приходит время расправиться с жертвой, крысиные обманщики с непостижимой скоростью выскакивают из темноты и, перемещаясь прыжками, кружась прямо в воздухе, выпускают один набор сюрикенов рока за другим. Если же враг остаётся в живых после знакомства с этими смертоносными ножами, в ход идут варп-стилеты: с хирургической точностью демоны находят уязвимые органы противника и разрезают того на кусочки.

КРЫСИНЫЕ РАЗЛАГАТЕЛИ

Кланы Пестиленс почитают этих крысиных владык превыше всех остальных; они — демонические аватары Великого Разлагателя, в каждом из них заключена любовь Рогатого ко всему тлетворному и гниющему, каждая частица их естества пропитана его скверной. Порою кажется, что сам воздух корчится вокруг, когда из-под их жёлтых клыков вырываются ядовитые миазмы. В их огрубелых шкурах копошатся вши, их бледную плоть испещряют шрамы и покрывают бубоны. Разлагателей отличает редкий для их вида фанатизм: все они единодушны в своём стремлении распространить заразу и гниль на владения. И пока руки их с диким мастерством орудуют чуможницами, пасти их извергают потоки зловонной рвоты и проговаривают злые заклинания, от которых на теле жертвы вырастают кошмарные, разъедающие кожу язвы.

КРЫСИНЫЕ ВАРП-ПРОВИДЦЫ

Варп-провидцы — самые редкие и загадочные среди демонов Рогатого. Эти архикукловоды состоят в сговоре с серыми провидцами Мастерклана и вместе управляют кишащими роями скавенов. Их сверхъестественные способности превосходят даже те, которыми наделены другие крысиные демоны, и каждое их слово, кажется, гудит от едва сдерживаемого внутри колдовства. На зов их хриплых заклинаний собираются хищные варп-вихри: небеса темнеют, и варп-молнии взрывают поле боя своими смертоносными стрелами. Каждый варп-провидец хранит пульсирующий пророческий шар — артефакт, дарованный Рогатой Крысой и позволяющий как угадывать будущее, так и раскрывать всевозможные секреты. Демоны знают, какая кара постигнет их за злоупотребление этим даром, и потому стараются не испытывать милость Рогатого; кроме того, такой шар всегда можно швырнуть о землю, чтобы тот разлетелся каскадом разрозненных образов и расплывчатых возможностей, и сгубил разум любого, кому довелось лицезреть это облако безумия.

ЛОРД СКРИЧ, КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ

Большинство скавенов не осмеливается произносить его имя вслух, и даже самый благочестивый серый провидец содрогается при мысли о том, чтобы предстать перед Королём над Крысами. Скрич располагает огромной благосклонностью скавенского божества, он самый могущественный крысиный владыка и левый коготь Рогатого. В своё время он стоял за гибелью бесчисленных цивилизаций, какими бы гордыми они ни были, и командовал такими огромными клановыми роями, что шерстистой волною они могли покрыть целые континенты. Крысиный Король владеет всеми знаниями скавенов: тенеходом Эшин, изобретательностью Скрайр, свирепостью Верминус, чумным ремеслом Пестиленс и телотворчеством Моулдер.

Легенда гласит, что Скрич Крысиный Король появился на свет не как единое целое, а как Совет Тринадцати, состоявший из самых коварных и могущественных скавенов своей эпохи. Владыки упадка располагали таким большим влиянием, что якобы объединили свои силы в стремлении убить Великую Рогатую Крысу и занять её место. Стоит ли говорить, что мятеж провалился. Заговорщики сгинули в метафизической тюрьме, придуманной самим Рогатым, и тысячелетиями прозябали там в голодном отчаянии. Единственным их развлечением в компании друг друга стал бесконечный цикл обвинений и хвостопорки.

Когда же Рогатый, наконец, открыл эту темницу, то увидел отвратительный комок плоти и меха: в своём безумии вероломные владыки упадка слились в одно существо. Из этой самой мерзости Рогатый и сотворил Крысиного Короля. С тех пор Скрич с безжалостной эффективностью исполняет волю своего божества и направляет Теневой Совет в бесконечной войне против всего живого, что скавенам чуждо.



ОРУДИЯ СКРАЙР

Колдуны кланов Скрайр — это безумные изобретатели и оружейники, получающие огромное удовольствие от создания орудий массового поражения, работающих на варп-камне. Эти убийственные машины они охотно продают тем, кто больше заплатит, а самые разрушительные — обращают против своих многочисленных врагов.



Норы-фабрики Скрайр, извергающие варп-испарения, из-за которых небеса принимают ярко-жёлтый оттенок, встречаются в каждом уголке Подземной империи. Эти адские мастерские производят невероятное количество разнообразных орудий убийства: от ручных варп-пламенных плювателей до колоссальных молниевых пушек, способных за один трескучий залп расколоть гору надвое.

Колдуны кланов Скрайр заметно разбогатели на продаже этих смертоносных машин, что, в свою очередь, позволило им изобретать всё более чудные и гротескные механизмы. Многие кланы специализируются на какой-то одной школе варп-каменной инженерии. Клан Зикк, к примеру, славится своими паразитными машинами, которые могут в считанные дни опустошить целые регионы, а размерами напоминают города. Скавены Блистрик, в свою очередь, достигли совершенства на ином безумном поприще: к колёсам рока они прикручивают варп-пламенные швырятели; следом эти огненные машины смерти отправляются на поле боя, где нарезают врагов толпами.

В последнее время кланы Скрайр бросили все свои силы на и без того жадную добычу ресурсов; в поисках взрывоопасных минералов, мирокамня и летучего топлива они удвоили количество машин, погружающихся в мировую кору, в том числе эфирных буров и титанических сверлогрызов. Благодаря безрассудному потреблению колдуны Скрайр добились того, что на войну отправилось множество новых изобретений — с впечатляюще жестоким исходом.

В Хише, клан Тиккрик смешивает измельчённый эфирокварц с кусочками варп-камня и скармливает этот порошок «мозгоскавенам», управляющим штурмовыми извергами. Такая практика позволяет громадным орудийным огорам стрелять с поразительной точностью в течение короткого промежутка времени — правда, руководящие ими мутанты иногда взрываются в процессе.

Клан Рукрит с Прожорливых степей Гура, где бесчинствуют орды зеленокожих, не так давно отыскал гениальное решение орручьего вопроса. Клановые колдуны соединили десятки колёс рока в один громадный механизм, который назвали Адской Молотилкой. Теперь эта гигантская машина смерти грохочет по равнинам, поглощая сотни врагов за раз и перемалывая их в кровавую дымку. Вдобавок к этому на вершину кошмарного орудия было установлено несколько вопящих колоколов, которые возвещают о его пришествии зловещим перезвоном.

КОЛДУНЫ

Колдуны Скрайр — это скавенский эквивалент мастеров-инженеров; вот только их эксперименты принимают самые безрассудные формы. Смешивая тёмные чары с технологиями, работающими на варп-камне, они создают совершенно безумные устройства, включая трещащие варп-силовые когти, токсичные газомётные пушки и вопящие пучковые ракеты, которые при взрыве испускают ярко-зелёный огненный шар. Разновидностей колдунов ничуть не меньше, чем школ скавенской инженерии, от миноукладчиков до раскуривателей и варпонавтов.

Величайшие из них зовутся архиколдунами. Мастерство в инженерии они сочетают с талантом к политическим заговорам, убийствам и запугиванию, а шкуры свои покрывают клёпаными силовыми костюмами — такая металлическая броня защищает их как от клинков, так и от пуль. На поле боя архиколдуны командуют роями Скрайр, но и сами участвуют в схватке, сметая врагов убийственным шквалом собственного оружия, запитанного варп-камнем.

Колдуны-инженеры — это крысиные механики Скрайр, овладевшие сразу несколькими отраслями скавенской инженерии. Добившись больших успехов в создании хитроумных машин убийства, они используют любую возможность, чтобы испытать последние изобретения на поле боя. Атаковать они предпочитают из-за удачно расположенного строя не самых ценных приспешников: в ход идут варповые пистолеты и всевозможные техномагические устройства, стреляющие варп-молниевыми стрелами.

Колдуны-бомбардиры упиваются беспорядочной резнёй (даже больше, чем их соратники). Будучи мастерами-артиллеристами, они запускают свои снаряды издалека и с наслаждением наблюдают

за взрывами и разрушениями. Как и другие колдуны, они обладают магическими способностями, однако в бой предпочитают отправляться, сжимая в лапах ракеты рока — вытянутые латунные устройства со спусковым крючком на одном конце и внушительным боевым зарядом, заполненным летучим варп-порохом, — на другом. Когда колдун-бомбардир нажимает на спусковой крючок, эта боеголовка взмывает в воздух и, следуя по баллистической траектории, с ужасающим грохотом и мощной ударной волной разрывается у земли — в лучшем случае, перед врагами самого бомбардира.

АКОЛИТЫ СКРАЙР

Безумные планы колдунов в жизнь претворяют роящиеся толпы подчинённых — аколитов Скрайр. Тут и там снуют эти прихвостни — шахтёры и конструкторы, чернорабочие и носильщики боеприпасов, — исполняя бредовые поручения хозяев. В иерархии Скрайр они стоят всего на ступень выше тех незадачливых крысиных рабов, которые выступают «добровольцами» в смертельно опасных орудийных испытаниях, проводимых колдунами.

Каждый аколит мечтает о том, чтобы стать колдуном, и — как и любой другой скавен — абсолютно убеждён в гениальности своего выдающегося ума. Поджидая удобного случая, чтобы перебить соперников и заполучить собственную мастерскую, аколиты исполняют роль пехотинцев Скрайр. Натянув газовые маски, толстые костюмы и пышущие паром ранцы, они отправляются в бой наперевес со стеклянными шарами, спрятанными в бандольерах.

С виду безобидные, эти сферы являются поистине грозным оружием, ведь каждая из них полнится ядовитым ветром — так скавены называют газ, получаемый из варп-камня. Если метнуть такой шар во врага, то, разбившись, он выпустит едкое содержимое: от одного вдоха лёгкие жертвы наполнятся пузырящейся жидкостью, кожа покроется волдырями и ожогами, глазные яблоки растекутся в кровавые лужицы, а кости с треском развалятся на кусочки, — крича в агонии, существо буквально растворится изнутри. Словно умалишённые, аколиты Скрайр швыряют сферы ядовитого ветра, пока поле боя не затянет пелена смертоносных миазмов. Если не вспоминать о несчастных случаях, когда какой-нибудь скавен роняет хрупкий шар себе под ноги, такие атаки убийственно эффективны даже против самых стойких врагов.

КОЛЁСА РОКА

Когда через всё поле к ним с грохотом устремляется чудная колесовидная машина, управляемая очкастым инженером и работающая благодаря усилиям бесчисленных движущих крыс, — враги скавенов недоумённо переглядываются. Но на смену удивлению и даже веселью мгновенно приходит ужас, когда инфернальная боевая машина врезается в их ряды, сминая всё на своём пути в кровавую кашу и извергая стрелы испепеляющих варп-молний.



Безумная изобретательность колдунов воплощается в колесе рока как ни в одном другом творении Скрайр. Это орудие питает варп-каменный генератор, который, в свою очередь, запускают крысы, несущиеся внутри сдвоенных беговых колёс. Именно работающий генератор приводит к тому, что в воздух летят искры чёрно-зелёной энергии, способные испепелить любого, кто задумает воспрепятствовать неумолимому ходу колеса рока. Внутри машины сидит колдун-инженер, направляющий колесо рока в самую толпу врагов, — вид на то, как шипы и лезвия вспарывают мягкую, податливую плоть, разбрызгивают кровь и расшвыривают внутренности, невероятно забавляет пилота.

Как и все изобретения скавенов, колесо рока — довольно темпераментная машина. Пилоту-колдуну приходится прилагать огромные усилия, чтобы мчащееся орудие не передавило его товарищей, оставив позади только кровавые полосы, — так ещё и надёжность «живого двигателя» оставляет желать лучшего.

История знает много случаев, когда пилот колеса всё подгонял и подгонял движущих крыс, пока измученные, разъярённые твари не набрасывались на колдуна-инженера, яростно рыча и царапая его морду; колесо рока принималось бешено вращаться взад и вперёд, пока пилот пытался вернуть управление над машиной. Чаще всего это приводило к эффектному столкновению и не менее эффектной гибели колдуна в сопутствующем взрыве.

ВАРП-МОЛНИЕВЫЕ ПУШКИ

Варп-молниевая пушка — это разрушительное артиллерийское орудие, состоящее на вооружении многих скавенских армий. Черпая энергию из большой глыбы варп-камня, это колоссальное устройство концентрирует неестественно разрушительную силу внутри ствола, украшенного резными рунами, а затем с неприятным скрежетом извергает шипящие стрелы смерти. Когда дождь снарядов, летящих в сторону врага, достигает своей цели, зону поражения затмевает вихрь переливающихся варп-молний, и всё, что оказывается поблизости, обращается пеплом.

Стоит ли говорить, что оружие с таким губительным потенциалом ценят многие владыки когтей. Пушки служат прекрасными осадными машинами: они с лёгкостью сокрушают каменные стены, пробивают железные ворота и проделывают широкие бреши, в которые мигом устремляется весь крысиный потоп. Однако и с ними не всё так просто: стоит чересчур нетерпеливым или бесталанным

орудокрысам продержать варп-заряд слишком долго, и тот непременно перегрузит варп-молниевую пушку, разорвав скавенов на кусочки.

ОРУДИЙНЫЕ РАСЧЁТЫ СКРАЙР

Какими бы огромными ни были их боевые рои, истинная сила Скрайр заключается не в численности их воинов, а в смертоносности их орудий фабричного производства. Большая часть арсенала Скрайр рассчитана не на одну крысу, а на двухвостый орудийный расчёт: так тяжелы и неповоротливы эти орудия, что ради истребления врагов артиллеристам Скрайр приходится работать сообща.

Если цель необходимо уничтожить на расстоянии, нет более страшного оружия, чем ужасный пулемёт Крыслика. Под нечестивым градом варп-каменных пуль, который извергают эти многоствольные машины смерти, поле в считанные мгновения покрывается ковром трупов. Каждый пулемёт Крыслика питает хитроумная варп-паровая батарея, а в действие вручную его приводит заряжающий. Целиться из такого оружия — задача не из простых, но, к счастью, точность не так уж и важна, когда за минуту можно выпустить не меньше двух сотен пуль.

В тесных условиях — в ходе городских чисток или туннельных войн, например, — лучшим выбором будет варп-пламенный метатель. Это жуткое орудие состоит из грубого латунного распылителя и подключённого к нему бака, внутри которого плещется летучее варп-топливо. Когда скавенский стрелок нажимает на спусковой крючок, выпускное отверстие изрыгает струи жидкого зелёного пламени, зловещие клубы которого мгновенно окутывают цель. Смесь, содержащаяся внутри бака, обладает необычайно убийственными свойствами. Стоит ей воспламениться, и ни вода, ни песок против огня уже не помогут; жертве только и остаётся, что корчиться в агонии, пока смерть не проявит к нему милосердие. Как ни печально, для орудийного расчёта варп-пламенного метателя топливный бак представляет ничуть не меньшую угрозу, чем для врагов Скрайр; достаточно одной пули, пущенной метким снайпером, одного удара, направленного удачей, и обоих скавенов — как и всё, что их окружает, — постигнет скоропостижное испепеление в сердце ревущего огненного шара.

Свежеватель рока задумывался как устройство для рытья новых шахт, но однажды некий предприимчивый колдун усмотрел в нём эффективный инструмент разрушения. Каждая такая машина представляет собой металлический шар, пронизанный вращающимися лезвиями. Работает она за счёт варп-каменного генератора, который требует постоянного ухода — а в противном случае грозит разлететься на части. Пока один скавен старается всеми силами сберечь свежеватель рока от самоуничтожения, другой направляет машину в сторону потенциальных жертв: убийственные лезвия режут кость, плоть и металл, словно бумагу, внутренности разлетаются во все стороны, и всё это под маниакальный гогот орудокрыса, потрошащего ряды врагов.

Варп-дробитель — одно из редчайших орудий в арсенале Скрайр, очередной промышленный инструмент, превращённый в машину разрушения. Когда устройство активируется, варп-сердечник, самым небезопасным образом подключённый к буру, создаёт мощное энергетическое поле, которое движется по широкой дуге и дробит материю любой твёрдости прямо перед орудокрысом. Варп-дробители служат не только для уничтожения вражеских воинов и боевых машин, но и для создания импровизированных туннелей, перебираясь по которым клановрысы могут брать противников в окружение.

ВАРПОВЫЕ ДЖИЗЕЛИ

Точечная стрельба с большого расстояния — излюбленная тактика скавенов, ведь так на шкуру приходится меньше всего неприятностей. По этой причине кланы Скрайр содержат целые отряды зоркооких скавенов, вооружённых длинноствольными винтовками — варповыми джизелями. Несмотря на то, что стрельба и перезарядка требуют усилий двухвостой команды, громоздкость этого массивного орудия компенсируется патронами из очищенного варп-камня, способными пробить даже зигмаритовый боевой доспех. Высокоскоростные пули проносятся в воздухе, оставляя сияющий зелёный след позади, и с безошибочной точностью находят свою жертву — пробивают черепа и прямо на стыке суставов отрывают конечности.

Джизель — это смертоносное, но медленное оружие. Если первый выстрел не убивает врага, то под ударом оказывается уже орудийный расчёт. В связи с этим к каждой винтовке прилагается павеза; снайпер всегда сможет укрыться за ней, если неудачный выстрел вызовет ответный огонь. Как правило, орудийные расчёты варповых джизелей работают сообща: они занимают выгодные позиции и отстреливают врагов до тех пор, пока целые участки поля боя не превращаются в ничейную землю, усеянную телами мёртвых.

ШТУРМОВЫЕ ИЗВЕРГИ

Ударные войска, состоящие из крысоогоров, — довольно распространённая практика в армиях скавенов: благодаря неестественной стойкости и грубой силе эти монстры с лёгкостью пробивают бреши в боевых порядках противника. Кланы Скрайр покупают крысоогоров у телотворцев Моулдер и, как и подобает их выводку, всячески их совершенствуют. Путём вмешательства на биологическом уровне, они накачивают крысоогоров варп-каменной сывороткой и вживляют им техномагические импланты, пока те не превращаются в штурмовых извергов — громоздких осадных чудовищ, уродливых, раздутых, бледнокожих, защищённых броневыми пластинами, вплавленными

прямо в тело, и оснащённых целым арсеналом поистине катастрофического оружия.

Пушки Крыслика, варп-пламенные излучатели, гранатомёты, швыряющие бомбы с ядовитым ветром, — вот лишь некоторые из инструментов, доступных этим ходячим артиллерийским орудиям. Некоторые из них вооружены наручными свежевателями рока и дробильными кулаками; с их помощью штурмовые изверги вступают в ближний бой, где «коготь-к-когтю» жестоко расправляются с врагами. Каждый колдун снаряжает своих извергов так, как ему заблагорассудится. В перерывах между битвами им часто отсекают оружейные импланты, чтобы заменить их на другие, более подходящие к следующему раунду бойни.

Как будто их феноменальной живучести, силы и огневой мощи недостаточно, к спинам штурмовых извергов за счёт трубок и проводов прикрепляют «мозгоскавенов». Гиперстимулированный разум этого хнычущего комочка плоти управляет носителем в бою, и потому, несмотря на неуклюжую походку, каждый штурмовой изверг действует со смертоносной эффективностью.



ФАНАТИКИ ПЕСТИЛЕНС

Скавены Пестиленс — пожалуй, самые богобоязненные среди отпрысков Рогатой Крысы. Единственное предназначение этих безумных фанатиков — распространять убийственные хвори, биотическое зло, которое они обрушивают на врага всякий раз, как бросаются в безрассудную атаку.



Кланы Пестиленс состоят из самых набожных скавенов, открыто почитающих Рогатую Крысу в аспекте Великого Разлагателя. Истовая вера этих фанатиков проявляется в оспинах и злокачественных опухолях, которыми изъедены их шкуры, в гротескных болезнях их покровителя, которыми они намеренно заражают себя. Объединяясь в большие религиозные братства, Церкви Заразы, они стараются почтить Разлагателя, низводя реальность до высушенной пустоши, где нет места ничему живому — кроме скавенов, разумеется.
Но и тогда их святой долг не будет исполнен — всем великим кланам предстоит покориться Пестиленс и признать Великого Разлагателя как единственную истинную форму скавенского божества.

Чтобы ввергнуть мир в апокалиптическое безумие, кланам Пестиленс необходимо отыскать все Тринадцать Великих Казней, легендарные метафизические болезни, поражающие не только плоть, но и душу. Как говорят жрецы из Церквей Заразы, много веков назад сам Великий Разлагатель сотворил эти хвори и разнёс их по Владениям Смертных, чтобы в попытке отыскать их и обрушить на реальность его праведные почитатели доказали своё превосходство. Загадочные намёки о местонахождении Казней встречаются в каждой из тринадцати «Книг мора», фолиантов запретного знания, источающих духовную пагубу.

На сегодняшний день кланы Пестиленс обнаружили девять Великих Казней, в том числе багряное благохульство, высасывающее всю кровь из тела жертвы; волнушную кару, призывающую щупальценосного паразита из-за завесы; и зубокровную чуму, обращающую всех живых существ в безумных людоедов, рвущих плоть на кусочки. Их самым последним открытием стала шёрстная вздутница, ужасный недуг, чьё распространение на заре эры Зверя привело к катастрофическим последствиям.

Кланы Пестиленс намерены собрать все Тринадцать Великих Казней и объединить их в одном нечестивом сосуде, что ознаменует начало Эпохи Великого Разлагателя и повлечёт гибель всего живого. Пока день этот не наступит, они будут и дальше терзать владения своим пагубным существованием, плодясь с безумной скоростью и объединяясь во всё новые паствы погибели. Древнейшие кланы Пестиленс — такие как Морбидус, Септик и Фиисик — насчитывают миллиарды чумных монахов, а точное количество меньших кланов, каждый новый день выползающих из переполненных гнёзд, неизвестно никому. Скавены Пестиленс ничем не отличаются от любой другой заразы: стоит им вторгнуться на новую территорию, и они не успокоятся, пока не изведут её под корень.

ЧУМНЫЕ ЖРЕЦЫ

Самые свирепые аколиты Великого Разлагателя — это чумные жрецы, краснокие безумцы, которые железной лапой управляют Церквями Заразы. Эти ревностные проповедники и истинные защитники Разлагателя готовы с пеной у рта защищать его мерзкое вероучение. На любого, кто осмеливается оспорить власть их божества, они с упоением насылают ужаснейшие болезни; под слова тлетворных молитв, извергнутых чумными жрецами, язычники с ног до головы покрываются болезненными язвами и нарывами, их лёгкие растворятся изнутри, а тела безвольно падают на землю.

Чумные жрецы предпочитают сражаться на передовой, что весьма необычно для скавенов; они возглавляют прокажённые паствы и несутся в бой, зачитывая проповеди и размахивая либо посохом с варп-каменным навершием, либо чумным кадилом, извергающим клубы тлетворного смога. В безумном исступлении они рвут и кромсают своих врагов, и каждое вспоротое горло, каждая гнойная рана приводит их в восторг. Если враг берёт их в окружение, чумные жрецы возносят хвалу самому Разлагателю, взывая к смертоносным отголоскам той или иной Великой Казни. Стоит ли говорить, что от нападающих не остаётся ничего кроме кучки зачумлённых трупов.

Какой бы маниакальной ни была их вера, чумные жрецы вынуждены подниматься по скользким ступеням всё той же социальной иерархии, определяющей скавенское общество. За желанием каждого жреца снискать благосклонность своего бога-паразита стоит редкостное упорство — а иначе как он сможет превзойти соперников и присвоить ещё большую власть? Во главе каждого клана Пестиленс стоит конклав чумных жрецов, самые крупные из которых

насчитывают тысячи скавенов. Задача конклава — наставлять толпы приспешников на путь истинной веры в Великого Разлагателя и склонять свои паствы ко всё более извращённым деяниям во славу Рогатого.

Как правило, чумные жрецы каждого клана вечно борются за первенство и используют любые средства в попытке возвыситься над соперниками. Шантаж, предательство, удар в спину — все эти методы присущи обществу Пестиленс ничуть не меньше, чем любому другому великому клану; но и их бывает недостаточно, чтобы заслужить благоговейное обожание грязных паств. Посему многие жрецы Пестиленс придумывают себе новые впечатляющие титулы вроде Трижды-Благого Мастера Шелудивой Шкуры или Верховного Всеправителя-Воспалителя. Как ни странно, такие претенциозные прозвища действительно работают и в равной степени внушают уважение и повергают в ужас.

ЧУМНЫЕ МОНАХИ

Основу роящихся полчищ Пестиленс составляют чумные монахи, разодетые в рваные мантии и увешанные чудными религиозными атрибутами. Наступая друг другу на лапы, они мчатся по полю боя в едином порыве разорвать врагов на кусочки. Такие толпы — это оружие в себе, ведь каждый чумной монах, вымазанный мерзкими нечистотами и истекающий токсинами, переносит заразы и хвори. Всего один порез, нанесённый монашеским кинжалом или тесаком, может вызвать бурную инфекцию в теле несчастной жертвы, и даже если ей удастся спастись, её плоть неизбежно почернеет и сгниёт.

Несмотря на то, что чумные монахи от природы трусливы — впрочем, как и остальные скавены, — все они склонны к безрассудному фанатизму. В больших паствах — особенно, если возглавляет их чумной жрец, скандирующий проповедующий свои бредни, — религиозное помешательство разгорается с новой силой: если битва оборачивается против Пестиленс, нечестивый гнев, который охватывает чумных монахов, не даёт им поджать хвосты и броситься наутёк, — до тех пор, пока они не придут в себя и не покорятся врождённому инстинкту самосохранения.

Скопища чумных монахов возглавляют носители Слова — восходящие аколиты Великого Разлагателя, которые вдобавок ко всему служат ближайшими сторонниками и пособниками более могущественных чумных жрецов. Таким образом они надеются и сами подняться в иерархии власти. Чем больше носитель Слова льстит своему хозяину, тем выше шанс, что однажды он удостоится чести хранить «Книгу горестей» — тлетворный том, содержащий фрагменты литургус инфектус. Стоит зачитать их вслух, как воздух загустеет, и на землю прольётся гной, несущий всевозможные болезни.

ЧУМНЫЕ КАДИЛЬЩИКИ

Лишь самые полоумные и безрассудные сторонники Великого Разлагателя вооружаются чумными кадилами — изрыгающим пары оружием, которое столь же неподъёмно, сколь смертоносно. В разгар битвы чумные кадила словно в бешенстве мечутся взад-вперёд, дробя кости, проминая черепа и чадя с такой силой, что в воздух поднимаются облака чумного смога.

Перед боем чумной кадильщик получает ядовитое зелье, сваренное чумным жрецом, и с большой осторожностью наполняет им сосуд своего кадила. Готовятся снадобья по-разному — из трупного сока, разведённого с варп-камнем; из прогорклой слюны скавена, заражённого священной Великой Казнью; наконец, с добавлением гноя, выдавленного из личинки желчного червя. Так или иначе, когда варево смешивают с маслами и поджигают, кадило извергает ядовитые пары, способные растворить и плоть, и кость, и доспехи.

Будучи живыми инкубаторами для болезней, чумные монахи в некоторой степени устойчивы к этим омерзительным испарениям. Однако в конечном счёте яд берёт верх и над ними: плоть сползает с костей, а от лёгких остаётся только кровавая пена. По этой причине в ряды кадильщиков Пестиленс попадают лишь полные безумцы — или законченные неудачники. Для одних это настоящее благословение, ведь пока вокруг сгущаются едкие миазмы, кадильщиков одолевают лихорадочные галлюцинации о Великом Разлагателе и даже мимолётные видения о его неизбежном возвращении в царства.

Для других назначение в ряды кадильщиков — всё равно что смертный приговор. Однако любой здравомыслящий скавен предпочтёт скорее медленную и мучительную гибель, нежели всяко более кошмарную участь в лапах разгневанного чумного жреца. Среди тех, кого не по собственной воле посвящают в кадильщики, часто оказываются предприимчивые крысолюды, способные бросить вызов жречеству Пестиленс, а также захваченные в бою рабы и соперники скавенов, которым по обыкновению предлагают выбор: либо пополнить ряды обречённых фанатиков, либо пойти в расход на ингредиенты для мерзкого кадильного варева.

Какой бы выбор — или приговор — ни обрёк их на такую участь, чумные кадильщики мгновенно впадают в убийственное помешательство, едва пары начинают действовать. Напрочь забыв о своей сохранности, они бросаются на врага и размахивают чадящими цепами словно одержимые. Пускай даже плоть их пузырится и сползает с костей, бойня не стихает ни на миг — как и бессвязные молитвы, которые они бормочут во славу Великого Разлагателя.

ЧУМНЫЕ ТОПКИ

Боевые машины представляют огромную ценность для великих кланов, но ужаснее тех, что принадлежат кланам Пестиленс, пожалуй, не сыскать. Среди



извергающих скверну орудий особое место занимает чумная топка — повозка из гнилого дерева и ржавого металла, которая едет в бой под песнопения толкающих её чумных монахов. Огромные размеры чумной топки — уже сами по себе могучее оружие; однако сколько бы врагов ни передавили её колёса, такая расправа — всего лишь знамение грядущих ужасов.

В сердце чумной топки раскачивается могучее кадило, напоминающее те цепы, которыми орудуют воины Пестиленс; что его отличает, так это многократно большие размеры и угловатые руны, на которые больно смотреть. Перед каждой битвой кадило до самых краёв наполняют нечестивой смесью из необработанного варп-камня и прокажённой падали, затем разбавляют алхимическими маслами и поджигают. Едва пламя разгорается, как кадило наполняется светом, а через какое-то время всё поле боя охватывает зловещее сияние. Руны, вырезанные на металлическом орудии, пульсируют и мерцают, и их свет находит отражение во взглядах скавенов, стоящих

неподалёку, — в их мутных глазах, обсыпанных чешуйками.

Пока стая когтеизбранных монахов толкает машину вперёд, громадный медный шар пышет пламенем и, раскачиваясь из стороны в сторону, извергает клубы ядовитого смога, расползающиеся вокруг. При виде того, как влажные миазмы снимают кожу с костей и вспучивают плоть врагов, аколиты Разлагателя приходят в экстатическое безумие. Не проходит и нескольких минут, а поле покрывается ковром неестественно скорченных трупов, замерших в последние мгновения предсмертной агонии.

Под воздействием горящего варп-камня чумные монахи обретают великую силу: в случае, если убийственные испарения не справляются с врагом, скавены ещё сильнее раскачивают кадило; словно пылающий стенобитный таран, оно сминает грудные клетки чудовищ, разрушает опускные решётки и громит частоколы, через бреши в которых мгновенно прорываются визжащие чумные монахи. Ужас сковывает немногочисленных выживших, их лёгкие наполняются чумным смогом, что смертоносными клубами извергается на каждый удар кадила, их тела бьются в конвульсиях, а плоть обращается гнилью.

При всей своей убойной силе чумная топка — это не просто орудие убийства; это одновременно алтарь скверны и передвижная трибуна, с которой вещает чумной жрец, изрекая нескончаемый поток безумных догматов, призывая ядовитые чумные ветры, сметающие врагов, и даруя тёмные благословения своим сородичам. Дурманящая аура чумной топки, кажется, только усиливает эти чары, и магические хвори проповедника внезапно становятся ещё могущественнее.

ЧУМНЫЕ КОГТИ

Кланы Пестиленс предпочитают убивать в ближнем бою, где они могут воочию наблюдать кошмарные плоды своего чумного искусства. Но иногда без дальнобойных орудий просто не обойтись. Посему, едва жрецы Великого Разлагателя отдают соответствующий приказ, как расчёты чумных когтей выдвигаются на поле боя.

С виду примитивные, на войне эти гниющие катапульты показывают чудовищные результаты. В основе каждого орудия — громадная станина, выточенная из твёрдой древесины. Перед выстрелом артокрысы медленно отводят метательный рычаг. Металлическая чаша, размещённая на одном его конце, опускается на уровень артиллериста Пестиленс, и тот наполняет её пузырящимся варевом — токсичной зловонной грязью, сготовленной из разложившихся трупных остатков и кислотных выделений.

«Заряжайте чумные когти, да-да! Пускай дары, от которых растворяется плоть, снизойдут на людотварей. Мы утопим их в благословенной скверне, раз из норы они нос-носа не кажут».

— Чумной жрец Меркитч из клана Ийтч

Зарядив чумной коготь, скавены опускают рычаг, и отвратительное варево отправляется высоко в воздух. Поток нечистот проливается на головы врагов, и любой, кого кислотный дождь не обращает в кровавую лужицу, подхватывает заразу, которая мгновенно распространяется по телу. Едва кошмарный обстрел подходит к концу — толпы вопящих скавенов бросаются в бой: с диким остервенением они режут и кромсают защитников, которые под действием инфекции, как правило, не могут постоять за себя. Так, дары кланов Пестиленс находят даже тех врагов, которые верят в неприступность своих крепостных стен.

Чумные когти часто следуют в хвосте заразной процессии под защитой несметных полчищ чумных монахов и остаются на тех позициях, с которых могут низвергать плоды упадка и страданий на врагов Пестиленс. Для скавенов каждая такая катапульта — орудие божьей воли Великого Разлагателя, инструмент, с помощью которого он одаривает чумой достойных и насылает мор на неверных. Хор молитв и восторженных воплей встречает каждый залп, проносящийся над головами праведников и разбрызгивающий скверну.

К подготовке варева для чумных когтей жрецы подходят со всей серьёзностью; они прекрасно понимают, что всего один залп может положить конец неначавшейся осаде, и потому заправляют катапульты ценнейшими и самыми заразными зельями. Время от времени в арсенал чумных когтей поступают драгоценные пузырьки с одной или несколькими Великими Казнями; так, в ходе Битвы Кровавой Рвоты, развернувшейся меж скавенами и люменетами, артиллеристы пустили в ход сферы, наполненные эссенцией багряного благохульства, — кровь, хлынувшая из альвийских глоток, глаз и носов, мгновенно утопила сияющие фаланги люменетских лордов.

Независимо от характера боевых снарядов, точность не волнует орудийный расчёт чумного когтя, ведь главное предназначение катапульты — беспорядочный огонь, позволяющий топить целые участки поля боя в болезнетворной грязи. Снаряду, запущенному скавенскими артиллеристами, достаточно угодить в землю в непосредственной близости от вражеских рядов, чтобы эпидемия охватила их подобно лесному пожару. Если же они допустят ошибку и по чистой случайности сбросят сосуд ядовитой слизи на собственных воинов, то ничего страшного: истинные избранники Великого Разлагателя, разумеется, выживут, а от остальных — очевидно, провинившихся перед Рогатым и иного конца не заслуживающих, — останутся только склизкие косточки.

ВОИНЫ ВЕРМИНУС

Победу в нескончаемых войнах кланам Верминус обеспечивают не безумные изобретения и не заразные хвори, а кошмарное численное превосходство их воинственных роев. Каков бы ни был противник, в конечном счёте поток колющих клинков и немытой шерсти поглотит любого.



Редко какая армия скавенов отправляется на войну без хотя бы малого отряда наёмников Верминус. Рыская по владениям в вечном поиске новых территорий для завоевания, войска Чумного Города нуждаются в громадном количестве бойцов и невольников, и значительную долю этих сил обеспечивают как раз скавены Верминус. Великие кланы, располагающие более эзотерическими дарованиями, могут сколько угодно презирать их за столь примитивный подход к войне, но без несметных полчищ, доступных кланам Верминус, завоевательные кампании скавенского мира были бы куда менее значительными.

У мастеров Верминус выпады соперников вызывают только презрительную усмешку. Они лучше кого бы то ни было знают цену безграничной крысиной мощи, ведь в погоне за славой каждый из них пожертвовал тысячами тысяч скавенских жизней. Как требует того многохвостый Король Хлыстов (аспект Рогатого, почитаемый кланами Верминус), боевым триумфам не должно быть конца. Его сторонники убеждены, что лишь они заполучат его благосклонность, когда скавены, наконец, одержат абсолютную победу над низшими обитателями владений.

Жертвами такой агрессии становятся не только внешние враги. Гражданские войны и жестокие распри, вспыхивающие между кланами Верминус, поистине легендарны, ибо участие в таких конфликтах часто принимают тысячи враждующих сторон. Время от времени Чумной Город охватывает кровопролитная буря, когда тот или иной клан жестоко расправляется с соперниками в погоне за расположением Рогатого.

Совсем недавно могущественный клан Фэнг едва не прекратил своё существование в результате вероломного ночного нападения, которое спланировали его предполагаемые союзники из кланов Фрик и Диссик. В конечном счёте, клан Фэнг одержал победу, но лишь после того, как Верховный Когтемаршал Виттершик разрушил целую хозяеву нору, погребя под обломками не только вероломных соперников, но и несколько тысяч собственных кланокрысов.

ВЛАДЫКИ КОГТЕЙ

Владыки когтей — это генералы Верминус и самые опытные воины скавенской расы, полные гордого высокомерия и неутолимой жажды завоеваний. Вне зависимости от силы и ловкости все владыки когтей сражаются с несравнимо подлым коварством; будучи грозными бойцами, они, однако, не видят смысла рисковать собственной шкурой, когда тысячи приспешников могут умереть за них. Они визжат, шипят и сыплют угрозами, призывая скавенов захлестнуть врагов своими роящимися полчищами, — и в то же самое время настороженно поглядывают на пути к отступлению на случай, если битва обернётся против них.

Звание владыки когтей нельзя получить в ходе официальной церемонии, лишь заработать пролитой кровью. Каждый бывалый убийца когда-то служил под началом другого скавена, пока казнь и жестокий переворот не позволили ему занять место хозяина. Порою конфликт решается в ходе отчаянного смертельного поединка, но чаще всего восхождение владыки когтей происходит после несчастной, безвременной кончины его предшественника: кто-то в пылу сражения получает отравленный нож в спину, а кто-то «по чистой случайности» падает с уступа в ходе очередного грызосбора собственных войск. В кланах Верминус, как и во всём обществе скавенов, смерть часто наступает быстро и без предупреждения.

Владыка когтей запросто прикончит врага и глефой, и варпокованной саблей, но при всей своей выпяченной уверенности будет только рад пуститься наутёк, если ситуация начнёт складываться в пользу соперника. Ни один владыка когтей не станет геройствовать, если представится такая возможность, и, чтобы спасти свою шкуру, без капли угрызений совести пожертвует жизнями кланокрысов. Если же он окажется в безвыходном положении, и пушечного мяса под лапой не останется, владыку когтей захлестнёт такая отчаянная ярость, что и до храбрости недалеко.

КЛАНОКРЫСЫ

Основу типичной скавенской армии составляет громадная орда кланокрысов, вооружённых разного рода ржавыми клинками и марширующих под шипастыми штандартами Верминус. Поодиночке эти воины не заслуживают особого внимания: скавенам чужда армейская дисциплина, они трусливы, склонны подставлять друг друга и одарёнными бойцами не рождаются. Но совсем уж безобидными их сочтёт только дурак. Как только разгорается битва, как только искусанные блохами

скавены сбиваются в визжащие полчища, их охватывает нечто вроде безумной стадной отваги; обрушившись на врага в едином порыве к убийству, они топчут друг друга, рвут и кусают, колют и кромсают. Сотни кланокрысов неизбежно гибнут в ходе таких наступлений, но для владык когтей это приемлемая цена; мастера Верминус прекрасно понимают, что в войне на истощение Подземная империя всегда одерживает верх.

Когда бойня подходит к концу — триумфальному, разумеется, — выжившие кланокрысы рыщут между телами убитых в поисках блестящих побрякушек и нового оружия. Вдобавок к этому они часто пользуются возможностью, чтобы набить собственные желудки, — из-за гиперактивного метаболизма после особенно сильных нагрузок скавены могут впасть в прожорливое, почти что бессознательное бешенство, известное как «чёрный голод». Скавенам приходится есть, чтобы унять эту безумную манию; в противном случае собственные внутренности сжирают их без остатка. К концу битвы жертвы обеих сторон становятся падалью для кланокрысов — и неважно, мертвецы это или раненые.

ШТУРМОКРЫСЫ

Штурмокрысы — это бойцовая элита Верминус. От обычных кланокрысов они отличаются грозным видом, мускулистым телосложением и хорошо ухоженной бронёй. В отличие от сородичей, они убивают не в отчаянном исступлении, а с выверенной точностью, методично кромсая и обезглавливая врагов.

Ещё будучи помётными отродками, штурмокрысы сильно выделяются на общем фоне за счёт внушительных размеров, тёмного меха и склонности убивать младших сородичей. После жестокой муштровки и многолетних тренировок они становятся настоящими воинами и получают лучшее вооружение из арсенала Верминус: алебарды, прочные щиты и сегментированные доспехи. Большинство поступает на службу к высокопоставленным владыкам когтей в качестве свиты или отряда телохранителей, другие становятся дозорными и надсмотрщиками, а некоторых определяют в ударные войска, способные прорвать ряды упрямых защитников.

Штурмокрысы охотно пользуются своим высоким положением: с упоением отчитывают и задирают меньших сородичей, сохраняют за собой право на лучшие трофеи и жестоко, без всяких церемоний, расправляются с теми кланокрысами, которым хватает наглости досаждать матёрым воинам.

Услуги штурмокрысов можно купить, но цена, которую требуют за них Верминус, действительно высока. Если серый провидец или архиколдун заявится на заседание совета в сопровождении целой фаланги этих высоких угрюмых стражей, все сразу же поймут, что скавен перед ними авторитетный. Правда, кто бы ни окружил себя такой свитой — всегда должен помнить: как последствие их жестокого воспитания, большинство штурмокрысов хранит поразительную преданность родному клану Верминус. Стоит им заподозрить, что временный наниматель планирует увильнуть от выплаты долга или как-то навредить интересам их собственного клана, штурмокрысы без всяких колебаний разорвут его на кусочки.



МОНСТРЫ МОУЛДЕР

Кланы Моулдер состоят из телотворцев и монстроводов, которых другие скавены сторонятся и осуждают. Плоды их кошмарного ремесла — это гротескные живые орудия и сшитые воедино ужасы, которые с пугающей эффективностью расправляются с врагами Моулдер.



В армиях скавенов состоит множество чудовищ и боевых тварей — уродливых, громоздких кошмаров, выведенных телотворцами Моулдер. За счёт жутких алхимических практик, грубых хирургических экспериментов и поверхностных познаний в тёмной магии мастера-формовщики сочленяют плоть всевозможных существ, пока на свет не появляются отвратительные мерзости любых размеров и форм. Их самое знаменитое творение — это, пожалуй, громадные крысоогоры, вид грызунов-переростков, чья грубая сила несказанно прельщает великие кланы.

Моулдер почитают Рогатого в аспекте Скорченного Прародителя — гигантской бесформенной массы крысиной плоти с триллионом хвостов и жёлтыми грызущими клыками. Безумные скавены Моулдер мечтают о том, чтобы зловонная сущность Прародителя просочилась в реальность и поглотила их всех. Немудрено, что большинство крысолюдов не желает иметь ничего общего с мастерами-формовщиками (насколько это вообще возможно) и идёт на контакт с безумными телотворцами только в том случае, когда их армии нуждаются в пополнении из мутировавших тварей.

МАСТЕРА-ФОРМОВЩИКИ

Лишь самые безумные скавены пополняют ряды мастеров-формовщиков — бесспорных лидеров Моулдер. Будучи непревзойдёнными экспертами в мерзком искусстве телотворчества и варп-каменных метаморфоз, они столь же отвратительны и смертоносны, как и их творения. В результате постоянного взаимодействия с варп-камнем многие из них обзаводятся жуткими мутациями; рудиментарные конечности, дополнительные хвосты и вросшие клыки — вполне обычные отклонения, которые мастера-формовщики гордо выставляют напоказ. Среди других недугов — полное отсутствие шерсти и гротескно вздувшиеся черепа, которые начинают тревожно пульсировать, едва телотворцы раскрывают свои пасти.

В бою главное оружие мастера-формовщика — это плеть: изо всех сил размахивая ею, он не только держит в узде мерзких отродий Моулдер, но и стращает врагов, срезая лоскутки плоти. Многие покрывают свои плети осколками варп-камня, чтобы любая нанесённая ими рана в считанные минуты почернела и загноилась. Тваревловка — не менее важный инструмент в арсенале мастеров-формовщиков; с помощью такого пружинного стрекала они отлавливают врагов, над которыми позже, в комфорте зловонных лабораторий плоти, ставят жуткие эксперименты.

МАСТЕРА-ПОГОНЩИКИ

Мерзкие чудовища кланов Моулдер одержимы зверским голодом, и если предоставить их самим себе, вскоре они начнут рвать на куски и пожирать оказавшихся поблизости скавенов. Кучка мёртвых кланокрысов — не потеря для мастеров-формовщиков, однако все они прекрасно понимают, что любая добыча, отвлекающая на себя внимание, мешает тварям Моулдер выполнять свою главную функцию: одолевать и поглощать врагов.

По этой причине телотворцы обзаводятся мастерами-погонщиками — укротителями зверей, которых отбирают за исключительную злобу и жестокость. Вооружившись стрекалом и хлёсткой плетью, они подстёгивают грозных тварей, пока разум их не затмевает убийственная ярость; в тот же миг чудовища устремляются в бой и вымещают гнев на вражеских войсках. Такой подход, разумеется, несовершенен, и то, что мастера-погонщики долго не живут, вряд ли кого-то сильно удивит.

БОЕВЫЕ КРЫСЫ

Эксперименты Моулдер породили не только громадных, мускулистых чудовищ. В ямах плоти рождаются крысы любых форм, от крошечных бесшумных крыс-ищеек не больше ноготка величиной до гигантских крыс размером с собаку, которые, подобно охотничьим псам, загоняют добычу для кланов Моулдер. Последние проворны, быстры, наделены неутомимой выносливостью и острым нюхом. Превосходя врагов численностью, они словно волны сбивают жертв с ног и разрывают их в клочья своими преогромными передними клыками.

При всём при этом крысиные рои пугают намного больше гигантских гончих. На войне целые орды мелких паразитов сопровождают скавенские рои, поля сражений буквально тонут под их бурлящим потоком. Те враги, которым удача не сопутствует, оказываются погребены под массой

крысиных тел, и всего за несколько мучительных мгновений острые резцы снимают всё мясо с их костей.

КРЫСООГОРЫ

Крысоогоры — это, пожалуй, самое универсальное творение Моулдер, играющее важнейшую роль в военных предприятиях Подземной империи. Сражения во Владениях Смертных редко обходятся без участия громадных, мускулистых тварей, от гаргантов и до разъярённых чудовищ Хаоса; у скавенов — от природы сухопарых созданий — как правило, нет ни шанса на победу в таком противостоянии.

В какой-то момент мастера-формовщики предложили простое решение: они взяли пленённых огоров и сочленили их со скавенами, от первых остались размеры и грубая сила, от вторых — ловкость и скорость. Благодаря сочетанию криптохирургии и варп-каменного колдовства, продравшись сквозь череду кошмарных инцидентов, телотворцы вывели новую породу страшно мускулистых, фанатично свирепых и крайне тупых монстров, страдающих от неутолимой жажды сырого мяса.

Крысоогоры зарекомендовали себя как ужасающе эффективная штурмовая сила, и теперь владыки Моулдер продают их чуть ли не всем кланам скавенов, заламывая цену, разумеется. В бою, повинуясь ударам мастеров-погонщиков, эти чудовищные берсерки устремляются в сторону врага; сотрясая землю и расшвыривая тела во все стороны, они настигают тех, кому не хватило ума пуститься наутёк, и принимаются кромсать, громить и рвать на куски.

МЕРЗОСТИ АДСКОЙ ЯМЫ

Мерзость Адской Ямы — это, пожалуй, вершина телотворчества Моулдер; живая гора грязной плоти, которая ползёт и извивается, сминая десятки врагов под своей зловонной массой, в то время как мириады её конечностей хватают незадачливых жертв и набивают ими чудовищную, истекающую слюной пасть.

Внутри каждой мерзости Адской Ямы заключено множество зверей, слепленных и сшитых в одно жуткое целое. Большинство мерзостей полуслепы и не способны двигать разбухшими головами, поэтому охотятся они исключительно по звуку и запаху. Едва мерзость слышит копошение чего-то потенциально съедобного, с поразительной скоростью она устремляется в сторону звука, гремя вживлёнными колёсами и исходя кошмарными судорогами в предвкушении трапезы. Любого, кто цепенеет при виде такого ужаса, накрывает тень гигантской груды дряблого жира и покрытой шрамами плоти — отвратительной массы, которая мгновенно обрушивается на жертву и размазывает её по земле.

Благодаря своему сходству с нечестивой формой Скорченного Прародителя, мерзости Адской Ямы служат своего рода святынями в обществе Моулдер. В свободное от бойни время они корчатся и извиваются в пещеристых берлогах, пока присматривающие за ними толпы рабов-рабочих вычищают их покрытые волдырями шкуры; в случае, если мерзость проголодается, они же становятся её закуской. Многие мастера-формовщики вроде лидеров клана Врелх считают, что в колоссальных чудовищах кроется ключ к тому, как выманить Прародителя из его внепространственного логова. Соединив несколько мерзостей в громадную кучу грязного меха и извивающихся конечностей, они построили живую крепость из плоти, которая уже успела поглотить целые районы их подгорода.

АГЕНТЫ ЭШИН

Предлагая свои услуги в качестве шпионов и ассасинов, кланы Эшин промышляют убийствами в тёмных уголках Подземной империи. Эти таинственные скавены так сроднились с тенями, что могут проникнуть в любую крепость, отыскать любую жертву и одним метким ударом выполнить любой контракт на убийство.



Как бы высоко они ни забрались в переменчивой иерархии Чумного Города, сколько бы гвардокрысов ни наняли, сколько бы хитроумных ловушек и проклятий ни разместили в собственных опочивальнях, скавены прекрасно понимают, что безопасность им только снится. Они живут в вечном страхе, что однажды из тени раздастся смех, граничащий с шипением, а затем их постигнет ледяная агония от скользящего по горлу клинка. Такова атмосфера всеобщей паранойи, порождённая элитными ассасинами Эшин, которые и по сей день любовно культивируют её каждым новым увечьем, каждым убийством и каждой кровавой бойней.

Из всех великих кланов именно Эшин, безусловно, самые загадочные. Даже всеведущий Мастерклан знает катастрофически мало о природе их таинственных практик и о местонахождении их скрытых убежищ (хоть серые провидцы никогда в том не признаются). Где и как именно кланы Эшин освоили уникальный талант к проникновению и умерщвлению, остаётся загадкой, но одно можно сказать точно: их агенты обладают боевой дисциплиной, которой совершенно не хватает типичному кланокрысу. Чтобы добраться до жертвы и прикончить её градом метательных сюрикенов, величайшие убийцы Эшин могут слиться с тенями и протиснуться сквозь отверстие величиной с монету, обойти сложнейшие магические обереги и проскользнуть незамеченными мимо целой армии штурмокрысов.

Бытует мнение, что эти навыки они освоили на просторах Улгу, ведь именно там, как считается, размещены основные силы кланов Эшин. Но и этому нет доказательств. Тысячи и тысячи шпионов пробирались во Владение Теней по приказу Мастерклана — ни один не вернулся.

Убийцы Эшин в совершенстве владеют искусством заблуждения и тем самым вечно сбивают врагов с толку. Личина каждого таинственного мастера, повелевающего своим кланом, скрывается за непостоянными иллюзиями и расходными двойниками. При необходимости они могут во мгновение ока покинуть свои тёмные норы, защищённые хитрыми чарами, и перенести логово в другое место. Каковы истинные цели кланов Эшин, не знает никто. Они могли бы перевернуть Чумной Город вверх дном и, возможно, даже захватить его целиком, предприняв ряд похищений и убийств. То, что они до сих пор этого не сделали, — ещё одна загадка, вызывающая страх и подозрения в умах их соперников.

Кланы Эшин почитают Великую Рогатую Крысу в аспекте Тени-Убийцы — мерзости, крадущейся во тьме и упивающейся той анархией, которая воцаряется по следам удачно совершённой расправы. Ассасины Эшин стараются навредить и сородичам, и остальным разумным расам Владений Смертных, но в первую очередь все их бесконечные планы, тайные миссии и даже заговоры против других великих кланов призваны умилостивить божество скавенов.

При всём при этом, точечные убийства и диверсии — далеко не единственные приёмы в арсенале кланов Эшин. На войне они руководствуются знакомым скавенским принципом подавляющей численности: пускай их завоевательные кампании не так агрессивны, как у соперников, армии их, как правило, велики. Стоит, однако, помнить, что дерзкое нападение — в большинстве случаев ещё один отвлекающий манёвр; и пока внимание врагов приковано к основным силам Эшин, в их открытые спины вонзаются кинжалы, истекающие ядом.

МАСТЕРА СМЕРТИ

Истинные хозяева кланов Эшин ежедневно берут заказы на ликвидацию могущественных существ, но сами редко выходят из тени. Не желая марать когти, они направляют на задания самых доверенных и самых грозных агентов — мастеров смерти. В обществе скавенов существует множество легенд об этих поджарых виртуозных ассасинах; считается, что они легко протискиваются сквозь узкие как волос щели, отбрасывают ядовитые тени и способны читать мысли своих жертв.

Будучи превосходными убийцами, мастера смерти в самом деле демонстрируют поразительную ловкость и скрытность: они умеют взбираться по отвесным стенам, легко уходят от варпового огня, а высота их прыжков может в несколько раз превышать их собственный рост. В ближнем бою они уворачиваются от отчаянных ударов противника, словно коснуться их просто-напросто нельзя, а затем взрезают его открытое горло или незащищённое брюхо своим отравленным кинжалом.

Но есть и такие враги, сталкиваться с которыми не захотят даже мастера смерти. На этот случай у них есть скромный арсенал из более необычного оружия: метательных сюрикенов, взрывчатки, газовых бомб и гаррот, — всего того, чем они владеют с беспощадной эффективностью. На время охоты мастера смерти получают полную свободу действий, ведь нанимателям совсем нет дела до того, как убийцы выполняют свою кровавую работу.

БЕГУЩИЕ-ПО-СТОКАМ

Чтобы пополнить ряды бегущих-по-стокам — карательных отрядов Эшин, облачённых во всё чёрное, — бегущему-в-ночи необходимо проявить себя на поприще засад и уловок. Хозяева отбирают их «вкоготную», то есть каждого лично, после чего — посвящают в самые глубинные тайны Эшин. Такая практика весьма необычна для великих кланов, ведь, как правило, скавены мошенничают и убивают на пути к повышению. Естественно, очень многие убийцы Эшин, претендующие на новое звание, не чураются подлых средств в погоне за успехом — всё-таки скавены есть скавены; однако те, кого ловят на месте преступления, умирают совсем не быстрой и далеко не лёгкой смертью.

После длительного обучения уникальному боевому искусству кланов Эшин бегущие-по-стокам становятся смертоносными противниками как при оружии, так и без него. Их навыки — скорость и ловкость в частности — находят лучшее применение во время разведок и диверсий. Они наносят удары по целям, представляющим стратегическую ценность: портят орудия, убивают офицеров, отравляют припасы и устраивают полный хаос в тылу врага. Едва приходит пора убивать, они дожидаются подходящего момента, нападают откуда никто не ждёт и бьют в самое слабое место противника.

БЕГУЩИЕ-В-НОЧИ

Кланы Эшин действуют не только малыми убойными стаями. Может, им и не хватает численного превосходства Пестиленс и Верминус, но они вполне способны утопить врага в море плоти и шелудивой шерсти. Основу армий Эшин составляют бегущие-в-ночи. Лидеры кланов считают их ценным расходным ресурсом, который можно бросить на клинки и под пушки противника; хаос, который они устраивают, отвлекает внимание от элитных агентов Эшин, выполняющих тайные поручения.

Несмотря на то, что они заменимы, бегущие-в-ночи проходят такую подготовку, которая даже не снилась передовым войскам других великих кланах. Вооружившись пращой или когтегорстью метательных сюрикенов, они градом снарядов сеют панику и разлад в боевых порядках противника. Заметив малейшие признаки слабости у жертвы, они мгновенно устремляются в её сторону, оскалив клыки и обнажив кинжалы; если же такая атака не обеспечивает им полную победу, бегущие-в-ночи уносятся прочь, уже планируя новый удар с другой стороны.



НАШИ КЛИНКИ ВСЕГДА НАГОТОВЕ



WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

«Это не война, это сущее безумие. Крысиное отребье мчит прямиком под самые разрушительные канонады наших орудий. Но стоит дыму рассеяться и явить тысячу мёртвых тушек, как новая тысяча, визжа и скрежеща когтями, одолевает горы трупов и врезается в наши ряды. У нас нет ни боеприпасов, ни солдат, чтобы одержать верх в подобном бою».

— Вольный генерал Рентио из Вандийской Стражи