



Джейго Рос, капитан «Молотодержца»



Легендарный капитан Джейго Рос был единственным сыном Сартозского исследователя и картографиста Индиго Роса. В года своей молодости Индиго Рос был весьма и весьма просвещенным человеком. Он был известен жителям Тилии просто как Творец Карт, так как он плавал в наиболее отдаленные уголки Великого Океана в поисках знаний, и его морские карты были наиболее полными из имеющихся на земле. Имя Творца Карт вошло в анналы Старого Света за его морские путешествия. Сын, как и отец, стал одним из самых известных капитанов на морях и океанах благодаря своему последнему деянию.

История жгучей жажды мести Капитана Роса Флоту Ужаса началась на судне его отца «Светозарный», корабле постоянно простаивающем в Ржавом порту Сартозы. Когда Творец Карт потерял обе свои ноги во время атаки морских великанов, избитый ветрами, старый, путешественник наконец-то забросил свой корабль и осел с семьей. Как-никак он уже нанес на карту все острова и берега Старого Света, и, если слухи

правдивы, также земли далеко за его пределами. Творец Карт пользовался большим уважением в Сартозе, хотя его жена частенько его ругала за то, что он забивал голову их сына, Джейго, бреднями про фантастические царства, которые лежат за пеленой полуночи, и проклятии неупокоенных мертвецов.

Молодой Джейго рос в запутанных коридорах и в пустых каютах команды «Светозарного». Каждая вертикальная поверхность и потолок были усеяны картами морскими и обычными. Даже на самом замусоленном ковре были изображены Аравия, Инд или Китай. Изображения далеких стран и рассказы о храброй безрассудности сильно влияли на неокрепшее сознание Джейго. Сын Творца Карт мечтал о жизни пиратского барона, и проводил большую часть своего времени в море на борту лодок своего дяди, сражаясь с воображаемыми чудовищами деревянным мечом. Когда Джейго вырос в сильного и полного решимости лидера, его отец одряхлел, впав в кошмарную старость. Казалось, старый исследователь стал одержим идеей последнего путешествия, он болтал что-то кладбищах кораблей, вампирах и разумных водоворотах. В тавернах поговаривали, что Творец Карт повидал слишком много на своем веку, что его последние карты являются заслугой скорее безумия, чем покорения неизведанного.

Джейго было тяжело видеть отца таким, ранее гиганта мысли, превращающегося в старого глупого безумца. Он покинул дом, поднял парус и отправился навстречу своей судьбе. Золото его отца позволило ему приобрести приличный корабль и нанять команду, которую можно было назвать почти надежной.

Следующие тридцать лет Капитан Рос стал фигурой, внушающей трепет на просторах Великого Океана. Его обширные знания странной и необычной географии морских широт сослужили ему хорошую службу; малоизвестные острова стали секретными убежищами Роса, тайные пути через опасные рифы помогали капитану скинуть с хвоста даже самых упорных преследователей. Он заключал выгодные сделки по поставкам удивительных и редких ингредиентов богатым южным магам. Рос также показал себя весьма одаренным тактиком морских боев, предоставляя свои услуги в качестве приватира всякому, кто сойдется с ним в цене – его обтекаемый и смертоносный корабль, «Ночной Дозор», отправил на дно десятки судов еще до окончания первого года капитанства.

Когда Росу перевалило за пятьдесят, жажда пиратства сменилась тягой к дому. После почти провального рейда на полные комаров берега Люстрии, Джейго Рос начал уставать от приключений и постоянно присутствующей смертельной опасности. За свои годы капитан видел, как тысячи его товарищей и членов команды пали в бою, в то время как его тело лишь закалилось и обросло шрамами, также как и его воля. Он бы оставил жизнь разбойника, вернулся бы к жене и ребенку, которых он оставил в Ржавой бухте Сартозы, возместил тот ущерб, который он нанес, служа открытому морю, как госпоже, забыв о своей собственной жене.

Когда Рос вернулся в Сартозу, его встретили отсветы горящего города. Он поспешил к замечательному эллингу своей семьи, но было поздно – его дом был объят огнем. Рос устремился через горящий портовый город к остаткам «Светозарного» и пробрался внутрь. Хотя было слишком поздно, чтоб спасти его семью, артефакты оставленные его отцом, помогли ему начать смертельнейший поход из когда-либо предпринимаемых на морях.

«Молотодержец»

Ранее личный флагман самого Великого теогониста, «Молотодержец» - настоящая громадина среди кораблей, могущая похвастать ста восьмьюдесятью пушками и примерно десять раз большим количеством команды. Он настолько велик, что только лишь трюм может уместить батальон солдат. Ют «Молотодержца» возвышается над палубой, в нем находится Великий Храм, массивная надстройка, которая может посоревноваться в величии даже с Рейкским Храмом. Великий Храм так пропитался верой, что, говорят, он защищает от злой магии, что также служит цели капитана Роса.

На полубаке «Молотодержец» стоит колоссальная носовая фигура, известная как «Гнев Зигмара», статуя больше иной башни мага. Отлитый в благословенном металле «Гнев Зигмара» не просто украшение. Статуя удерживается на месте гигантскими стальными цепями, каждое звено которой величиной с огра. «Гнев Зимагара» можно опустить из вертикальной позиции в могучем ударе молота по вражескому кораблю, содержащим мощь двухвостой кометы, а потом поднять с помощью рычагов и паровых поршней. Имея такое оружие в своем распоряжении, Рос надеется упокоить своего злейшего вампирского врага.



Арнесса Солтспайт, капитан "Рыбы-меч"

Арнесса Солтспайт, Королева Волн, стоит в одном ряду с самыми грозными лордами Сартозы. Ходит слух, что она приходится дочерью самому богу морей Мананну, будто бы Арнесса, окутанная кровавой пеной, вынырнула из морской пучины уже взрослой женщиной. Еще говорят, что вместо крови в её жилах течет солёная вода. Несомненно лишь то, что Королева Волн, подобно океану, не ведает пощады.

У Арнессы всегда были особые отношения с древним морским богом. Она ходила на своём корабле из одного края мира в другой и обратно в самые яростные бури и при этом возвращалась невредимой. Душа Арнессы холодна, а сердце не питает любви к человечеству. Лишь открытый океан и блеск драгоценных камней способны улучшить её настроение, и, как утверждает её грязная команда, временами, когда Арнесса всё-таки нисходит до улыбки, это похоже на новый восход солнца.



Правдивая история о том, как Арнесса Солтспайт стала одаренным мореплавателем, берёт своё начало в морозных водах севера. Она была рождена в семье правителей Скъёльда, прибрежного поселения норскийцев. Его вождь, гордый король-воитель, нуждавшийся в сильном наследнике, вовсе не был доволен, узнав, что его жена произвела на свет дочь. Дело усугублял тот факт, что ребёнок оказался мутантом – ниже колен её сросшиеся ноги были покрыты чешуёй и оканчивались гротескным костяным плавником.

Физические мутации всегда означали смертный приговор в безжалостном племени Арнессы. Еще до захода солнца плачущий младенец был сброшен с высочайших скал, чтоб навеки исчезнуть в беспощадном море.

Невероятно, но Арнесса выжила. Унесенная сияющей стаей рыб-кинжалов, плывущих в форме увенчанного короной морского

владыки. Младенца принесли в пещеру золотых песков, где о ней заботилась троица морских нимф. Вскормленная и оберегаемая этими грациозными морскими духами Арнесса выросла сильной на диете из джиммкрабов, зеленых и бурых водорослей. Еще до своего десятилетия Арнесса охотилась с острой на акул, клыкастых скатов и морских мантикор. Ёё украшенная раковинами пещера была просто завалена морскими дарами, которые каждое утро приносило приливом.

Это было похоже на то, будто каждое полнолуние новое судно тонуло рядом с пещерой Арнессы или неподалёку необъяснимым образом разбивался галеон. Ясноглазая девочка впитывала каждый осколок знания, который можно было достать из хорошо загруженных судов, которые так загадочно находили свой конец рядом с ней.

Но в конце концов Арнесса устала от своего островного рая и решила вернуться к людям, хотя и знала, что такая мутация, как у нее, неизбежно станет причиной преследований и казни. Опоенная ромом, она скрипя зубами ампутировала свою странную нижнюю конечность заточенной саблей и прижгла раны, не издав почти ни звука. К тому моменту Арнесса уже сделала протезы из зазубренных носов рыб-мечей. К ним она туго привязала свои изрубленные культы кожаными ремнями, которые нашлись в каюте капитана богатого торгового галеона. Арнесса постоянно омывала раны соленой водой и уже через неделю была способна ходить. Хмурый вид навсегда врезался в красивые черты ее лица. Арнесса отважилась пойти в открытое море на неповрежденной шлюпке, которую прибило к берегу. Не прошло и три ночи её подобрал скитающийся пиратский галеон, по имени «Рыба-меч».

Странная, молчаливая девочка с искусственными ногами стала объектом интереса для многих моряков, хотя в скором времени Арнесса и ясно дала понять: тронь меня - будешь валяться с вспоротой глоткой. Ежедневно она вскарабкивалась по рангоуту в воронье гнездо, где в последующие недели она боле чем доказала свою ценность зорким глазом.

В последующее десятилетие Арнесса научилась браниться, как матрос, драться, как пират и осуществлять навигацию, подобно ученому. Будто морская губка, она впитывала всевозможные знания об искусстве мореплавания, с легкостью поднимаясь по карьерной лестнице «Рыбы-меч».

Каждая наведённая ею пушка, попадала в цель, из каждой дуэли она выходила победителем, а каждый курс, проложенный ею, неизменно вел к кладу. Она стала счастливым талисманом, затем - старшим помощником, и наконец, когда её капитана пожрали морские горгульи – командиром.

В последующие годы она заслужила своё прозвище «Солтспайт», охотясь на дракары норскийского флота и топя их столь успешно, что даже её команда уверовала в то, что ей покровительствует Мананн. Когда имперский флот приблизился к «Рыбе-меч» с предложением о каперстве, желая завлечь её на свою сторону в войне против сил Хаоса, она и их отправила на корм рыбам. Королева Волн не признает над собой хозяев ни живых, ни мертвых.

В одном из игральных домов Сартозы Арнесса решила присоединиться к Капитану Росу в его миссии. Она слыхала о графе Ноктилусе, и в своих беспокойных снах Арнесса увидела, что Отец Морей Мананн желает, чтоб эта грязь была стёрта с лица морей. Более того, капитан Рос был небедным человеком. Так и была заключена сделка за бочкой первоклассного Тилийского рома. По условиям этой сделки «Рыба-меч» и её команда должны будут пойти с «Млатодержцем» в неведомые воды, чтоб выследить и сделать так, чтоб Ноктилус откинул концы, на этот раз по-настоящему.

«Рыба-меч»

«Рыба-меч» - могучий парусный галеон, античная отделка которого не уменьшает его смертоносности. Его корпус обрамлен стилизованными завитками волн, ракушками и тритонами. Спереди корабля – огромный таран, исполненный в виде носа рыбы-меча. На каждом бруссе и балке этого корабля выгравированы символы Мананна, Отца Морей. Паруса «Рыбы-меч» реют под знаменем перекрещенных трезубцев владык морей, а её более ста пушек украшены аккуратно



расположенными ракушками и узловатыми угрями.

Орудийной мощи «Рыбы-меч» более чем достаточно, чтоб превращать даже самые большие галеоны врага в щепки. Но тем не менее, всем на Сартозе хорошо известно, что капитан этого корабля предпочитает кровавый абордаж громоподобному бортовому залпу.

Золотой Волшебник, капитан «Пылающего скимитара»

Таинственный южный колдун, известный только как Золотой Волшебник, всегда был объектом восхищения среди презренных обитателей Сартозы. Запредельно богатый и крайне эксцентричный, самоназванный Султан Морей в разное время называл себя то принцем-купцом, то изгнанным патриархом из Коллегии Магии и даже, в какой-то момент, возрожденным Золоченым Королем Кофера. Независимо от его подлинной личности, его непредсказуемая и коварная натура печально известна в игорных притонах и гнилых местечках Сартозы.



Золотой Волшебник прилагает все усилия, чтобы создать образ мудреца, а не воина. Его оставшийся глаз обведен тушью, его мантии пошиты из тончайшего шелка с вышивкой, а кожа покрыта золотой пудрой. Для случайного зрителя Волшебник - человек с экзотическим вкусом и изысканными манерами. И только лишь те, кто видел его в действии, могут подтвердить тот факт, что под его замысловатой внешностью кроется смертоносность. Волшебник может двигаться со скоростью, которая ставит под сомнение его преклонный возраст, и его постоянно горящий клинок, в честь которого назван его корабль, зачарован сотней огненных проклятий. Истинная сила Волшебника заключается в его магии, поскольку он способен вызвать духов воздуха, океана и пламени. Его тайна лежит под минаретами его баржи удовольствия - «Пылающего скимитара». Эти экзотические здания располагают лабиринтом концентрических коридоров, среди которых находятся десятки скрытых хранилищ. В их помещениях складываются бочки украденных сокровищ, экзотические специи, наркотические ароматические смолы, статуэтки с дальнего востока, драгоценные скелеты отвратительных морских монстров и пара заводных громобивней, которые подчиняются командам Волшебника. Самые драгоценные сокровища колдуна еще более причудливы - содержатся в магических кувшинах, которые занимают центральный зал каждого минарета с золотым верхом. Каждый из магических кувшинов Магуса содержит живого джина, заключенного в тюрьму и обязанного совершать колдовской процесс. Когда один из этих кувшинов разрушается, духи внутри будут проявляться, вздыматься и выливаться из разбитого сосуда, чтобы слиться в могучий стихийный дух, в добрую сотню футов высотой. Такой дух будет подчиняться только одной команде, прежде чем рассеяться в эфире, свободно заниматься своим делом или искать свою месть по своему усмотрению. Пока он привязан к служению Золотому Волшебнику, элементаль будет сражаться со всей силой, что у него есть, против врагов своего хозяина.

Некоторые из волшебных кувшинов Мага, наполненных сверкающей морской водой, содержат сущность морских нимф или Соляных Дьяволов, под каким названием они известны пиратам Сартозы, - которые могут заморозить воду вокруг корабля врагов или запечатать дыру в корабле

своего хозяина живым льдом. Хотя они принимают форму гибких девчонок, морские нимфы, пожалуй, самые бесчеловечные из всех диких джинов, и восторгаются тем, что они изо всех сил пытаются затащить своих жертв в толщу воды так глубоко в море, что их хрупкие человеческие тела морская бездна раздавливает своим давлением. Сосуды, которые содержат часть каждого из четырех Ветров, будут разрушаться в пыль и выпускать громовых Джинов Бурь, которые направят своё ураганное дыхание в паруса «Пылающего скимитара», стоит лишь пасть на них шепоту слова Золотого Волшебника. Эти штормовые духи капризны как зефиры, но их чистая мощь - это торнадо, они могут укутываться даже в самые страшные ветры, как в обычный саван.

Те сосуды, которые содержат порошкообразную серу и высушенную нефть могут быть зажжены искрой, чтобы выпустить гигантского Огненного Ифрита. Огненный Ифрит – дикое существо, что хохочет, несясь по воздуху и обжигая палубы вражеских кораблей и оставляя в огне их экипаж, выкрикивающий сотни проклятий, которые звучат на весь мир, как потрескивание сырого мяса, жарящегося в открытом огне. Все эти духи и прочие существа привязаны к Волшебнику, колдуну, который даже существ из потустороннего мира делает своими слугами.

В скрытых комнатах под палубами «Пылающего скимитара» лежат три драгоценные и золоченые Великие Урны, намного большие по размеру, чем остальные. У каждой из них есть сложная спираль черепов, обматывающая её снаружи и увенчанная одним из трех символов, которые представляют элементы, превосходящие силы Тьмы. Те из доверенных телохранителей Волшебника, которые узнали о существовании этих урн, шепчут, что они когда-то принадлежали Великому Некроманту, самому Нагашу. Каждая из этих урн содержит Королевского Джинна, достаточно мощного, чтобы затмить солнце. Золотой Волшебник не говорит ни слова по этому поводу. Возможно, даже сам грозный Султан Морей боится открыть их ...

«Пылающий скимитар»

Корабль Волшебника – вещь поистине удивительная. Его корпус отделан золотом и драгоценными камнями, а его нижние палубы снабжены обширным гаремом, библиотеками оккультных томов, фонтаном исцеляющих вод и - как утверждают менее приятные слухи – тюрьмами, в которых томятся легионы пленных воинов. Он скользит по морям мира, опираясь на паруса, сделанные из акров сложенного шелка, каждый из которых – произведение искусства, благословленное заклинаниями



защиты, которые оберегают его от яростных штормов. Несмотря на свой щедрый и царственный вид, "Пылающий скимитар" - военный корабль, способный совершать ужасающие акты жестокости. Мало того, что каждое из сотен его отверстий скрывает богато украшенную бронзовую пушку, обслуживаемую командой горбунов, верных Волшебнику, но еще и элитная корабельная стража состоит из сорока телохранителей-огров, одетых в шелка, и каждый из которых обладает большим скимитаром, достаточно острым, чтобы прорезать мачту судна. Последней и самой мощной из всех защит "скимитара" является сам Золотой Волшебник, поскольку он владеет самими стихиями, а в его крови - магия.

Рыжий Брокк Ганнарссон с «Грома Гримнира»

Ганнарссоны из Барак-Варра всегда были известны за два своих качества, затмевающие все остальные – гениальность и мерзкий характер. Брокк Ганнарссон, известный Пиратским Баронам Сартозы как Рыжий Брокк за его поразительно рыжие волосы и воинственную натуру, обладает обоими этими качествами в достатке.

Рыжий Брокк прожил более трех столетий, большую часть своей молодости он тяжело трудился в огромных сводчатых пещерах обширной морской крепости гномов Барак-Варра. Механика морских пароходов была его страстью в течении последних двух столетий. Подмастерья инженеры, как и враждебные пираты, хорошо знают (а также боятся) Рыжего Брокка как гнома, коий подобен старому потрепанному, но все еще грозному боевому молоту. Он мало что любит, кроме золота, убийственно крепкого эля, и, больше всего прочего, удивительные морские боевые корабли, благодаря которым крепость Барак-Варра стала по праву морской силой.



Барак-Варр – гномья крепость совершенно не похожая на другие, она больше похожа на портовый город, чем на горную твердыню. Она расположилась в огромных морских скалах, которые лежат южнее Пограничных Принцев, и ее внушительных морской флот формирует что-то вроде неофициальной защиты против вторжений, которые в противном случае глубоко бы проникли во владения человеческой Империи Карла Франца.

Гномы от природы не любят море, они предпочитают вещи неизменные непостоянным и непредсказуемым морским течениям. Однако во время Войны Бороды, когда эльфы и гномы развязали войну друг против друга, эльфы Ультуана несомненно доказали свое превосходство – их молниеносный флот вторжения оставил многие тысячи мертвых гномов на своем пути.

Гномы всегда утверждали, что что бы эльф не сделал, гном это сделает лучше, поэтому вскоре праотцы Рыжего Брокка Ганнарссона отважились выйти на океанические просторы. И сделали они это не на хлипких судах из дерева и парусины, так как гномы и не держат подобных недостойных

материалов. Вместо этого они приручали морскую стихию в огромных сребростальных громадинах, работающих на сложных паровых двигателях и фамильных турбинах.

Так как навык кораблестроения был безупречен, Барак-Варр стал индустриальным ульем. Гильдия Инженеров посылала тысячи честолобивых мастеров в доки Барак-Варра, чтоб убедиться, что каждая новая модель кораблей это технологическое чудо. Морской порт разрастался год за годом до тех пор, пока их флот не смог похвастаться несколькими сотнями броненосцев, подлодками-Наутилусами, и даже линкорами класса «Дробитель Обид», самые большие из которых могли в одиночку разрушать стены городов. Эти огромные боевые корабли оказались способны пережить полный бортовой залп имперского военного галеона, а при условии, что команда корабля спрячется в укрытии, то даже смертельный град стрел, который так любит флот высших эльфов, станет причиной лишь нескольких ранений. Более того, паровые корабли гномов могли идти на скорости нескольких узлов даже в штиль, и каждый из них был так защищен и надежен, что мог выдержать сильнейший шторм. Гномы были довольны тем, что они доказали свое мастерство мореплавания и тем, что утерли нос высшим эльфам Ультуана. Их тяга к морским делам поутихла и они вновь вернулись в свои копи и подземные города.

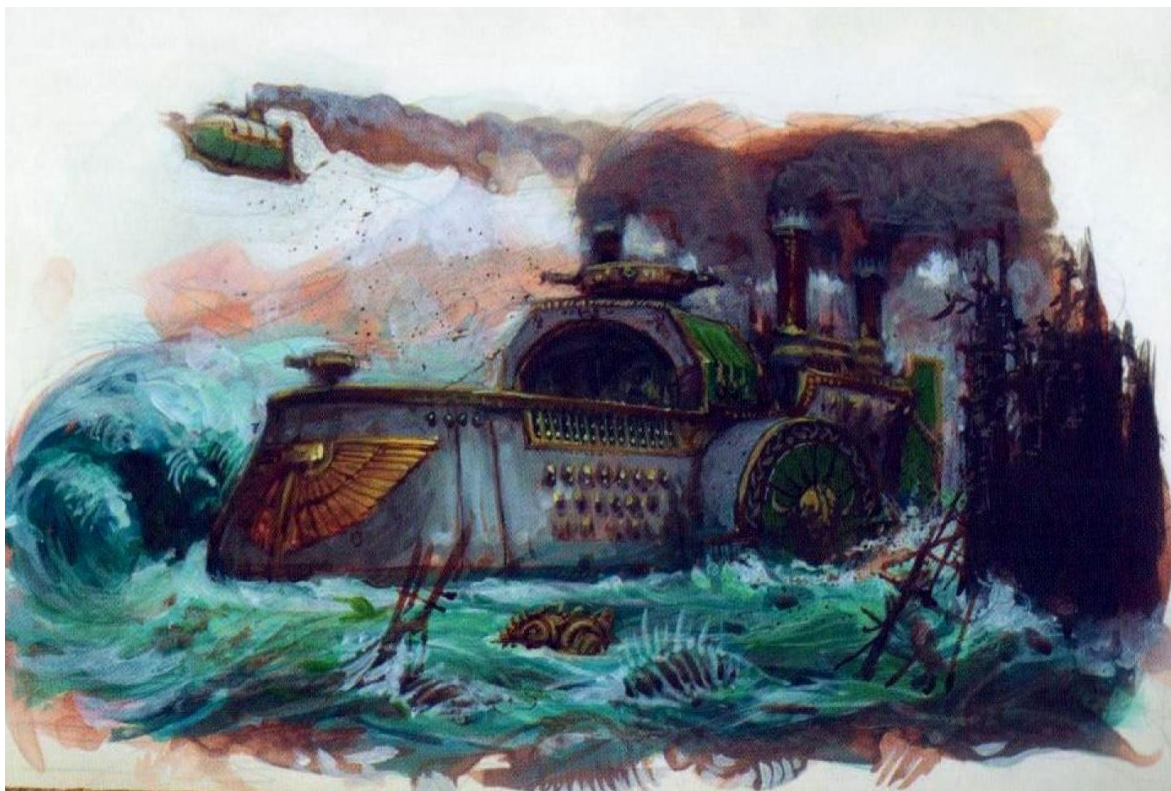
Барак-Варр до сих пор остается исключением. Рыжий Брокк – один из последних из братства мастеров-инженеров, расположившихся в морской крепости и посвятивших свою жизнь покорению океана. Рыжий Брокк считается самым одаренным из их числа, ведь он создал двенадцатидвигательный осадный балкер, гиростабилизируемую морскую пушку и многоножный батискаф под названием «Глубинный Исследователь». Его изобретательность и способности в сфере морских боев подтверждались раз за разом, имя Ганнерссона имеет вес даже среди баронов Сартозы. И к лучшему, что по мере приближения Гехаймниснахта (Тайной ночи) судьба гномьего мастера-инженера тесно переплелась с судьбой пирата Роса.

Предыдущий броненосец Брокка Рыжего, «Кузня Грунгни», был нещадно уничтожен подводным механическим-кракеном его злейшего врага – мятежного Тордрекса Хакхарта. С помощью капитана Роса Ганнерссон вернулся на морские волны в еще большем и более бронированном корабле, чем «Кузня Грунгни» - корабль спроектированный для охоты и убийства в ее конце.

«Гром Гримнира»

Линкор класса «Дробитель Обид», который он назвал «Гром Гримнира» в честь гномьего бога бесстрашия – гордость и улада а Рыжего Брокк. На «Громе» находятся не только сотни гномьих инженеров, но также сплочённые абордажные команды бронеломов, банды Убийц Троллей охочих до славной смерти в пасти огромных морских монстров и целый док для боевых дирижаблей, способный отправлять разведывательные аппараты в небо. Автоматические, помповые орудия «Грома» отмечены магическими рунами уничтожения на стволах, а его корпус из громриловых пластин толщиной в метр настолько прочен, что даже айсберг не пробьет его.

Боевые дирижабли, хранящиеся во внутренностях «Грома», предоставляют несравнимые разведывательные качества и дополнительную огневую мощь. Когда «Гром» на задании по разрешению обид на вражеские корабли, эти накаченные газом чудеса царственно покидают захват и играючи маневрируют в турбулентных небесах также, как их «родитель» бороздит волны внизу. Наблюдения за вражескими кораблями передаются дирижаблем на судно через рунические семафоры. Несмотря на ветер или волнения в море, «Гром Грунгни» неостановимо разбивает волны, приближаясь с неизбежностью затаенной гномом обиды – медленно приближающейся, но неотвратимой как сама смерть.



Принц Иреллиан, капитан «Морского змея»



Принц Иреллиан Ультуанский, первенец короля-феникса Финубара Морехода, с юных лет был влюблён в морской простор. Впрочем, как шептались за спинами царственных особ придворные, любовь к морю — единственное, что разделяли отец и сын.

Иреллиан, хоть и прилежно изучал науки, всегда и в любом вопросе превозносил ратное дело, не задумываясь об уплачиваемой цене. Неизбежность войны казалась юному принцу столь же ясной, как кристаллы в короне отца. Пороки мира можно искоренить лишь клинком в руке храброго сердца, и если сильные мира сего будут трусливо избегать битвы, то жизнь Ультуана превратится в кошмар наяву.

Финубар видел в сыне безрассудного бунтаря — смутьяна, грозившего разрушить всё, чего добился король в объединении людей, гномов и эльфов перед лицом тьмы. А Иреллиан видел в отце властолюбца, которому милее высокие речи перед низшими расами, нежели решительные действия. Иреллиан делался всё более

злым и мрачным, сеял ссоры и распри где только можно. Некоторые из его приближенных говорили, что глубоко в его сердце сокрыта тьма. И всё же он был первенцем короля-феникса. Старейшины возлагали большие надежды, что служба в морской страже Лотерна поможет принцу раскрыться. Так и случилось. Во время изучения волшебных искусств в Хоэте он заслужил уважение мастеров меча: так свободно управлялся он с клинком, что побеждал воинов с сотнями лет опыта за плечами. На самом превосходном корабле ультуанского флота, «Морском змее», лучшие полководцы Финубара обучили Иреллиана побеждать врагов не сушей, но морем. Под наставничеством мудрого Каладрана вспыльчивый принц постиг искусство драконьего наречья, и столь высоки были его успехи, что всего за год обрёл верного друга в лице дракона Симиэля.

В битве на Мрачных утёсах Иреллиан потерпел жестокую неудачу. Передовые силы Ультуана засекли место, где встал на якорь целый флот их заклятых врагов, тёмных эльфов. Те были хорошо вооружены, но вполне победимы. Над многочисленной армадой Финубара взмыли десять высокорожденных верхом на драконах, среди них был и младший брат Иреллиана — Бел-Альхор Золотой. Флот высших эльфов, вдвое превосходивший врага числом, приближался в предвкушении лёгкой победы. Однако им было неизвестно, что вражий флот прибыл на Мрачные утёсы за яйцами чёрных драконов. Три дня и три ночи кипела битва, в водах бухты сталкивались корабли, а в небе над головами воинов ревели магические бури. Драконьи маги сходились в поединках с владыками страха, тела могучих змеев низвергались вниз и разбивали палубы в щепки — осторожное планирование уступило место всеобъемлющей войне.

И посреди яростной сечи мчался на носу «Морского змея» Иреллиан; капитаны и офицеры тёмных эльфов падали один за другим, сражённые дротиками, а его друг-дракон Симиэль разрывал любого, кто приближался к судну. В песнях поётся, что именно Иреллиан с Бел-Альхором переломили ход сражения и вынудили тёмных эльфов отступить. Обратив врага в безоглядное бегство, высшие эльфы высадились на сушу. Все они — от последнего морского стража до знатного военачальника — спустились с палуб очистить гроты и скалы от пагубы тёмных эльфов. Принц же посчитал, что его долг заключается в другом: вопреки воле отца он вместе с братом бросился в погоню за беглецами.

Симиэль и Арагнир, ведомые Иреллианом и Бел-Альхором, опаляли противника длинными языками пламени, а «Морской змей» тем временем поравнялся с улётывающими кораблями, готовый к резне. Братья собрали богатую жатву, однако тёмные эльфы не помедлили с ответом. Чёрно-зелёная стрела сырой магии сорвалась с вороньего гнезда ближайшей мачты, врезалась в Бел-Альхора и выбила его из седла. Златовласый принц рухнул в море и, к ужасу Иреллиана, был пожран змеем-миногой длиною в лигу, который тайно плыл на хвосте у израненного флота друкаев. Стреломёты «Морского змея» нанесли зверю смертельную рану, но слишком поздно. Бел-Альхора не стало.

Эльфийский принц был не в силах вернуться ко двору Ультуана с вестями о смерти брата. Обуреваемый виной, Иреллиан призвал команду не плыть в Ультуан без тела Бен-Альхора. Ещё давно, изучая океан, юный принц прочёл странное предание о Кладбище Галеонов, сумрачных владениях, куда попадает всё, что сгнуло в морской пучине. Туда же должен был отправиться его брат или его дух.

И так «Морской змей» со своими союзниками-драконами отправился в изгнание бороздить морские просторы, чтобы отыскать Кладбище Галеонов. Достигнув же сего ужасного края, принц Иреллиан положит конец его проклятию и, коль будет на то милость богов, вызволит брата из костлявых рук самой смерти. Либо «Морской змей» возвратится триумфально, с Бел-Альхором на борту — либо не возвратится вовсе.

«Морской змей»

«Морской змей», самый быстрый корабль в ультуанском флоте, обгоняет подчас даже свою драконью свиту. Треугольные паруса несут его по волнам, будто по воздуху, а румпели позволяют

лабиринт с едва ли не сверхъестественным проворством. На палубах стоят десятки стреломётов-«орлиных когтей», которые уничтожают команду, но не повреждают вражеский корабль. Когда «Морской змей» стреляет с борта, в противника устремляются не ядра, но град дротиков длиной в четыре локтя, и каждый залп убивает дюжины матросов.

Стоит делу дойти до abordaja, в бой вступают плотные ряды лотернской морской стражи и мастера меча. Но удаётся это немногим, потому как «Морского змея» сопровождают два могучих огненных дракона — древние ящеры, выдыхающие раскалённое пламя.



Граф Ноктилус, капитан «Кровавого разбойника»

История Флота Ужаса началась в далеком замке, в сердце Сильвании, регионе, не имеющем выхода к морю, на востоке Старого Света. Над проклятой и безлюдной Сильванией давно сгустились тучи нежизни. Это провинция Карштайнов, династии мертвых аристократов, распространявших проклятие вампиризма по всей Империи с незапамятных времен.

Жажда власти всегда властвовала над запятнанной кровью династией фон Карштайнов. Источником их опасного бреда о величии являются амбиции овладения искусством некромантии и использование его для покорения мира. Тем не менее никто из них не наслаждался триумфом слишком долго. В последний момент их планы рушились усилиями людей или их собственной злокозненной натурой, ведь они непрерывно между собой борются за превосходство.

Никлаус фон Карштайн, известный мореплавателям лишь как Граф Ноктилус, придерживался другой точки зрения. Устав от внутренней борьбы лордов, Никлаус нашел другой путь к власти. Среди пыльных томов некромантии и магии, он нашел великое множество отметок на картах, которые показывали приливы и отливы магических течений мира. В момент просветления Никлаус понял, что овладевший искусством мореплавания, он сможет обуздать магические бури, кружащиеся и бушующие над океаном.



Среди морских карт Никлаус нашел обозначение водоворота, находящегося в отдалённом сердце океана. Этот череподробительный вихрь был магической бурей, которая манила мертвецов, как гигантский магнит. Это то и была мощь нужная Никлаусу. Он изучил вихрь с проницательностью, доступной лишь бессмертным, проводил эксперименты, улучшая свои теории до тех пор, пока он не понял природу и форму странного вихря.

Собрав все возможные тайные знания, которые только смог найти, Никлаус фон Карштайн стал мастером искусства транслокации, аспекта, как ее называют люди Империи, Магии Теней. Более того, Никлаус узнал, что имея достаточно энергии, можно перемещать не только его и его приспешников, но и саму материю земли.

В одну темную и мерзкую Гехаймниснахт (Тайнкую ночь) Никлаус глубоко в сердце своего любимого замка подготовил великий ритуал. Он

поднял двенадцать сотен мертвецов, убиенных лично им за свою долгую жизнь, из их временных могил. Колоссальным усилием воли он заставил их брести вокруг замка в чудовищной изогнутой спирали, которая точно совпадала с течениями вихря, терзающим Великий Океан. Никлаус призвал великий сонм духов и стаи кровососущих жутких нетопырей, отправляя их в странный небесный хоровод. В конце концов, он завершил великий ритуал и магия была призвана из воздуха, создавая мистический шторм, усилившийся до умопомрачительного крещендо.

Прогремел единственный оглушающий и слепящий удар грома и молнии, громкий настолько, что мог разбудить императора Карла Франца во дворце Альтдорфа. Когда отзвуки утихли, замок, скала и мертвецы, которые обитали внутри, исчезли. Маниакальный триумфальный смех Никлауса фон Карштайна прозвучал в рокоте и грохоте бури – его ритуал удался. Его замок, великолепный, как статуя победителю на темной и иззубренной скале, сейчас выступал из усеянного костями болота Кладбища Галеонов.

Переполненный чистой энергией Вампир притянул к нему разбитые останки потопленных боевых кораблей, разбросанных там и тут, скрепляя шероховатый камень скалы с гниющими балками когда-то великих галеонов, пока замок не встал на гребне составного корпуса морской громадины. Дабы запечатлеть недавно обретенную свободу он взял новое имя – Граф Ноктилус, властитель «Кровавого разбойника». Чистая энергия, текущая среди Кладбища Галеонов дала ему невероятный уровень некромантического контроля над его обитателями - обретя достаточную силу, вампир может контролировать все, что отправилось в долину смертной тени.

Ноктилус подчинил «Призрак Теней» за одну ночь, заставив его капитана, Вангхейста, подчиняться его командам, и заключил нечестивые договоры с владельцем «Черного Кракена». Вскоре у Графа Ноктилуса была собственная империя, темное царство, которое набирало силу с каждой прошедшей ночью.

Существо, звавшее себя Никлаусом фон Карштайном, навсегда перестало существовать. Пускай его близорукие собратья оставят себе сумрачную провинцию, а у Графа Ноктилуса цель куда величественнее – заявить свои права на Великий Океан и утопить мир смертных в волнах смерти.

«Кровавый разбойник»

«Кровавый разбойник» - морское судно и невозмутимый утес, на котором стоит древний сильванский замок. Его каменное основание окружено останкам гниющих галеонов, сращенных таинственной силой в единое гротескное нечто. На наклонных палубах «Кровавого разбойника» кишат тысячи немертвых слуг, вырванных из их могил во время вампирского ритуала перемещения. Каждую ночь раздутые трупы утопленников призываются из океана для укрепления команды составного судна. Множество залпов было сделано по корпусу «Кровавого разбойника», лишь чтоб затем обнаружить, что останки древних кораблей чудесным образом стягиваются, закрывая брешь в структуре, будто корабль перестраивали невидимые великаны.

С зубчатых стен цитадели на утесе Граф Ноктилус насылает стаи вампирских адских рыб, костяных морских великанов, покрытых морской водой костных гидр и еще более жуткие существа на своих врагов. В действительности «Кровавый разбойник» - оживший кошмар, исчезающий как утренний туман после того, как его черная работа сделана.



Царь Аманхотеп с «Проклятья Зандри»



Богатство древних царей Неехары не поддавалось исчислению. Их цивилизация была столь развита, что они однажды управляли сердцем мира. Гордые монархи не терпели на своих землях выскочек-посягателей, пятнающих их земли, и вершили скорую расправу над всеми, кто смел оспаривать их правление. Хотя из-за магии Великого Некроманта Нагаша на них тысячелетия назад пало проклятие нежизни, их мстительная гордость не подверглась разложению вместе с их смертными мумифицированными телами. Беда падет на голову того, кто спровоцирует неумирающий гнев Царя Гробниц.

Царь Аманхотеп Нетерпимый известный также как Своевольный Мститель Зандри – один из самых злопамятных и непрощающих представителей своего народа. И тем не менее Джейго Рос выбрал именно город Зандри в качестве цели для нового рейда в поисках наживы.

Во время поисков средств необходимых для найма морских баронов Сартозы для своих

целей капитан Рос предпринял рискованый рейд в южных морях - проложив путь через опасные Неехарские воды, он высадился на границе прибрежного города Зандри. Используя «Молотодержца» как морскую крепость, Капитан Рос совершил молниеносный набег на могильники, сгрудившиеся вокруг стен Зандри.

Хотя эти могилы служили местом упокоения для низшей знати, они вмещали достаточно богатств, чтоб выжать слезу у принца-купца – богатства, до которых отважному Росу и его людям пришлось продираться, едва избежав встречи с пустынными духами и ускользнув от оживших статуй, которые восстали, чтоб преградить им путь.

Рос не был настолько глуп, чтобы поверить, что ему удастся полностью избежать возмездия, но в поисках новых союзников, которых можно было бы обрести за золото, он еще нажил могучего и целеустремленного врага. Царь Аманхотеп, купец при жизни и безумец в смерти, знал, где лежит каждая монетка и камушек в его империи. Поклявшись отомстить, он призвал мощнейшее судно своего флота – «Проклятье Зандри», и приказал камень за камнем разбирать могилы, которые разграбил, и встроить в сам корабль.

Тысячи воинов-скелетов и неживых статуй-ушебти работали день и ночь, чтоб возвести пирамиды, обелиски и гигантские статуи на корпусе военного судна. Покрытый капюшоном некросфинкс Зандри был разрушен и перестроен в носовую фигуру, а четыре Некролитических Колосса с городских стен были встроены в корпус, готовые приводить корабль в движение корабль или сметать все на вражеских палубах массивными ритуальными алебардами, когда приходит время битвы. Жрецы-личи и Некротекторы Зандри использовали древнюю магию, чтоб прочно скрепить оживших титанов с бортами корабля, и царь Аманхотеп лично наблюдал за тем, как Великий Меч Харпеша крепили на носу.

Наконец, изогнутое сооружение, которое возвышалось на могучей палубой корабля было переделано, чтоб вмещать гигантский сафир – легендарный драгоценный камень Реки Смерти, реликвия самого Птра, бога солнца. Направляя солнечную энергию, собранную пирамидальной гробницей царя Аманхотепа, «Проклятье Зандри» может испускать мощный луч огненного света из изогнутой кормы на вражеские суда.

«Проклятие» было достроено – боевой корабль созданный специально, чтоб найти и уничтожить дерзких смертных, укравших Зандрийскую собственность. Аманхотеп поклялся, что за каждую унцию золота, что они украли, он поглотит жизненную энергию одного пирата. Под лучами спящего солнца он принес клятву, что найдет Роса и сотрет его в порошок в назидание наглým северным цивилизациям.

Через видения своих Высших Жрецов-Личей Аманхотеп узнал, что Рос сам был в походе. Человек собирался уничтожить одного графа вампиров, который однажды странствовал в Землях Мертвых. Используя древнюю звездную магию Неехары, Аманхотеп путешествовал по бурным морям Кладбища Галеонов. Там он заключил союз с графом вампиров, намереваясь использовать его как приманку, пока его жертва не покажет себя.

"Проклятье Зандри"

Даже по стандартам немертвых флотов Неехары «Проклятье Зандри» - странное и удивительное творение. По воде он движется благодаря работе весел сотен скелетов-гребцов, чья сила черпается из приливов магических ветров так, что они никогда не устанут выполнять свою работу. Великий Меч Харпеша, откованный вновь, был помещен в нос «Проклятья». Его лезвие несет на себе самые сильные проклятия из арсенала Жрецов-Личей Зандри. Кроме физического урона, который оно может нанести – любому протараненному кораблю, будут сопутствовать страшные неудачи.



На бортах «Проклятья» находятся массивные статуи Неехарских Богов, оживленные с целью

приблизить кончину их жертвы. Гигантские Катапульты Воющих Черепов рядами стоят на его палубе, готовые обрушить град воющей смерти на палубы врагов Аманхотепа. Восьмифутовые заостренные гарпуны из драконьей кости выстреливаются из треугольных отверстий в бортах «Проклятья», чтоб подтащить жертву поближе.

Самое смертоносное оружие находящееся в распоряжении «Проклятья Зандри» это могильный комплекс, который оно везет в битву – таинственное сооружение, способное собирать лучи солнечного бога Птра. Снабженное зеркалами пирамидальная гробница направляет жгучую энергию со своего пика в сверкающей колонне света, ударяющей в легендарный сапфир Реки Смерти, встроенный в изогнутую корму «Проклятья». Лишь одно слово царя Аманхотепа и свет собранный камнем выстрелит в слепящем луче чистой энергии и окутает огнем даже наиболее грозные вражеские суда. Имея такую мощь в своем распоряжении Аменхотеп лишь ищет тех, кто осквернил его землю, чтоб наказать их в назидание другим.

Скрэтч Полумертвый, капитан «Скарбруса»



Скавенский крысиный лорд, известный как Скрэтч, вождь клана Цинги, в прошлом был процветающим предводителем пиратов. Свой путь в капитаны он коварством проложил по костям своих бывших соратников. Скрэтч и его переполненный крысами флот были бичом всего тилийского побережья, совершая набеги из скавенского города Хребтовая Пристань на Сартозу и обратно в поисках рабов и сокровищ. В одном из таких набегов и произошло то судьбоносное событие, ввергшее Скрэтча во тьму и жизнь после смерти.

Скавены всегда питали слабость к кристаллической форме Темной Магии, известной как варп-камень. Крысолюды просто одержимы идеей о нем: для них варп-камень является одновременно наркотиком, лакомством, путем заполучить могущество и топливом для их диковинной магии. Не имело никакого значения, сколько золота прибирал Скрэтч к своим лапам или сколько рабов работали в его воняющих тухлыми яйцами медных машинных отделениях,

лишь нездоровый черно-зеленый свет варп-камня успокаивал его переменчивый и норовистый нрав. Именно жажда варп-камня подстегнула Скрэтча совершить рейд на Кладбище Галеонов. Это место, переполненное силой, приятно пахло кристаллизованной магией. В определенном смысле можно сказать, что Скрэтч достиг своей цели.

Накануне Гехаймниснахта (Тайной Ночи) зоркие крысиные рабы Скрэтча заметили переливчатое

зеленое сияние в клубах тумана на носу. Отдав приказ идти полным ходом, Скрэтч радостно потирал лапы: неужто это большой кусок варп-камня, ждущий, когда он им завладеет? Но, когда они подплыли к источнику света, открылась пара выпученных глаз и распахнулась глубокая пасть, утыканная сотнями зубов длиной с бушприт. Это был колоссальный левиафан-удильщик, морское чудище, в разы превосходящее размерами даже самый большой корабль крысиного капитана. Биолюминесцентная приманка свисала с его массивной приплюснутой головы, маня желтовато-зеленым светом.

Последовавшее сражение поражало своей эпичностью. Паникующие скавены пустили в ход весь свой арсенал, чтоб поразить ужасного монстра: их ненадежные медные орудия погибли и пушки варп-молний посылали разряды неестественной багровой энергии в бока чудища. Но в конечном счете они лишь разозлили зверя. Левиафан бесновался до тех пор, пока от флота не остались лишь щепки и пузыри от разбитой меди, идущей ко дну. Но флагман удильщик решил приберечь напоследок: пасть зверя схлопнулась ровно посередине корпуса.

Невероятно, но несмотря на то, что корабль Скрэтча был разбит на мелкие кусочки, большая часть скавенской команды была заглочена целиком, и таким образом им удалось выжить. Во тьме кишок чудища армия крысолов Скрэтча рвала и визжала - да, они проиграли битву, но не войну. В зловонной тьме крысолоды нанесли ответный удар. Они сожрали сердце морского монстра и выедали внутренности левиафана до тех пор, пока от него не остался один мясистый каркас. Лишь тогда зверь конвульсивно содрогнулся и издох.

Несмотря на свои отчаянные усилия, обессиленные крысолоды все еще находились в ловушке, задыхаясь от тошнотворной вони желчи этого зверя. Один за другим скавены уходили в мир иной, роняя тщетные проклятия с искажённых губ.

Как и всю мертвечину в Великом Океане, труп огромного морского чудовища наконец прибило к Кладбищу Галеонов. Там его обнаружил граф Ноктилус, увидев в нем огромный потенциал для использования в качестве стража. Он провел могущественный некромантский ритуал, заклинание столь мощное, что оно придало подобие жизни не только левиафану-удильщику, но также, незаметно для графа, вернуло из цепких лап смерти Скавенов, гниющих в нутре монстра. То ли огромное количество варп-камня, которое проглотили Скрэтч и его крысолоды, то ли их иступленная воля к победе помогли им сохранить неизменной часть их вероломных характеров даже после темного воскрешения. В смердящих красно-черных выделениях кишок чудища под руководством Скрэтча немертвые крысолоды работали не покладая рук, разбирая обломки своего флота. Из них они строили палубу, надстройки и машинное отделение так, чтоб сам монстр стал кораблём. Когда скавены почувствовали, как зов графа Ноктилуса берет верх над их немёртвыми разумами, они забили в свой великий вопящий колокол из варп-камня, подвешенный над плоским черепом левиафана, чтоб рассеять некромантию графа. Отбросив полотнища гниющей кожи монстра, скавены открыли огонь из тех же варп-молниевых пушек, которые некогда были гордостью флагмана Скрэтча.

Граф был впечатлен. Судно-левиафан «Скабрус» (как его окрестил его хозяин Скрэтч) представляло неподдельную угрозу для могучего «Кровавого разбойника». Тот факт, что чудовищное создание теперь целиком принадлежало своей последней трапезе, перевесил возможность одолеть необычного нового союзника. Предложив переговоры, граф-вампир лицом к морде встретился с Скрэтчем и заключил сделку – любое количество варп-камня, какое пожелает капитан скавенов, в обмен на до вечную службу в Флоте Ужаса.

Скрэтч сразу же понял, что сделка выгодна и охотно согласился - по крайней мере, пока. Так на свет появилось ужасное судно, известное под именем «Скарбрус». Капитан его – труп внутри трупа, а команда все также омерзительна, плешива и зла.

«Скарбрус»

Вероятно, «Скарбрус» является самым отвратительным кораблем из когда-либо бороздивших моря. Огромный труп размером с подземное логово скавенов, внутри которого расположился лабиринт грубых лесов и медных сфер, каждая из которых звенит от нечестивой варп-энергии. Именно эта гибельная энергия поддерживает команду и запитывает варп-каменное оружие, закрепленное на голых ребрах чудища.

На месте светящейся приманки удильщика сейчас висит великий вопящий колокол, откованный с применением варп-камня. По ночам потерявшие путь корабли плывут на его звон в надежде спастись. Те, кто достаточно глуп, чтоб приблизиться к «Скарбрусу», быстро понимают, что это гибельный звон, предвещающий лишь ужас и безумие.



Вангейст, капитан «Призрака теней»

В пропитанных алкогольными парами сартозских норах шепотом ходит молва, что один из кораблей Флота Ужаса укомплектован командой неупокоенных духов – тенями мертвых бунтовщиков, чье предательство привело их к вечным мукам. Капитаном этого мрачного галеона является архипредатель Вангейст, человек, чье имя стало синонимом наиболее презренного предателя из когда-либо бороздивших моря.

Истории о Вангейсте более сотни лет, несмотря на это каждый капитан на просторах Великого Океана знает ее также хорошо, как свой корабль. Она начинается с того, что капитан Вангейст и наемные морские псы с боевого корабля «Идущий сквозь бурю» были наняты архимагом Альбрехтом фон Цайхом, одарённым практикующим магом света и убежденным противником сил Хаоса. Альбрехт потребовал, чтоб каждый член команды «Идущего сквозь бурю» принес торжественную клятву на священных водах Мананна в обмен на сундук чистого золота – клятву оставаться верными приказам

мага несмотря ни на какие соблазны. Команда Вангейста была рада согласится, ведь золота Цайха было много и оно переливалось всеми цветами заката.



Менее чем через две недели команда «Идущего сквозь бурю» начала жалеть о своей поспешности. Архимаг потребовал, чтоб они плыли на север, но хоть пушки «Идущего сквозь бурю» и могли отогнать самых настырных налетчиков, в Море Хаоса были вещи куда хуже людей. Первые несколько нападений с легкостью отбили – морских скорпионов отогнали воющими пиками огненного света, исходящих из кончиков пальцев фон Цайхна, а враждебные пиратские корабли охватывали сияющие огни белого от жара пламени как только они поднимали черный флаг. Но по мере продвижения Вангейста и его людей на север даже небеса становились враждебными, их переливчатые психоделические цвета казалось образовывали смеющиеся лица и скалящиеся демонические черепа.

Но фон Цайх так и не выдал свою истинную цель. В конце концов любопытство одолело Вангейста. Пока капитан развлекал архимага во время трапезы в честь победы над стаей соляных гарпий,

его первый помощник, Роттен Айнрих, взломал дверь в каюту фон Цайха. Там был найден древний том переплетенный живой кожей, книга шептала о гигантском змее из живого пламени и о секрете вечной жизни, лежащем в его логове.

Возбужденная рассказом Айнриха о ждущем их бессмертии команда на всех парусах неслась на север. Очень скоро блестящее ночное небо приведет их к цели. В то время как экипаж таращился очарованный на вихрь меняющихся цветов, бушевавший над их головами, огромный язык пламени вырвался из светящегося моря, увенчанный восемью вопящими и изрыгающими черные клубы кислоты.

Из вороньего гнезда «Идущего сквозь бурю» фон Цайх встретил монстра огненными сгустками чистой Светлой Магии. На палубе ниже команда стреляла из пушек по сверхъестественной плоти. Хотя многие из команды «Идущего сквозь бурю» были испепелены, огненная виверна наконец-то пала, изгнана обратно в Царство Хаоса, из которого она явилась. Фон Цайх несмотря на раны радовался и сказал Вангейсту возвращаться в порт – зверь был побежден, задание выполнено.

Вангейст отказался. Он поднял пистолет, выстрелил архимагу в грудь и выкинул его за борт в кишасшие акулами воды. Он узнает секрет бессмертия и к черту последствия! «Идущий сквозь бурю» шел все время на север, не осознавая, что идет навстречу своей гибели.

Пронзительные завывания небесных лучшей над их головами вели их вперед до тех пор, пока цвет моря и небес не слился, а луна Хаоса, Моррслиб, не затмила небо. «Идущий сквозь бурю» вошел в ужасное царство на верхушке мира и не вернулся – во всяком случае не в таком виде, каким он отправилось в плавание.

Хотя Вангейст и его команда плыла вперед в поиске вечной жизни, нашла совсем не то, что искала, так как Царство Хаоса извергло их обратно в материальный мир в виде неупокоенных духов. Если бы команда вернулась живой, ее члены могли бы рассказывать истории о оживших звездах, морских демонах, нечестивых договорах и о том, как они плавали по морям Самой Моррслиб. Впрочем, когда «Идущий сквозь бурю» наконец вернулся из Великого Океана, он, корабль, и его команда сгинули, оставив лишь корабль-призрак навечно бороздить небеса.

Корабль Вангейста стал «Призраком теней», судном, чья единственная цель нести горе своего вечного проклятья всем, кто на него взглянет.

«Призрак теней»

Скелетоподобный корабль сейчас известный как «Призрак теней» сгнил давним-давно, но его сущность все еще привязана к миру смертных. Отверженный луной и морем, он несет ужасную отметку, ведь ужасный корабль парит над волнами будто сам Мананн не переносит его



прикосновения. Увитый ледяными цепями и гнилыми лентами проклятый галеон распространяет вокруг себя ауру холода, от которой стынет кровь тех, кто находится в его тени. Те немногочисленные моряки, которые сражались с «Призраком теней», рассказывают о ужасных духах, которые сходили к ним будто нездоровый лунный свет, который обрел уродливую форму, о том, как пушечные ядра пролетали сквозь корабль, будто он из тумана, и о заключенных душах кричащих из его гауптвахты. Недавно «Призрак теней» был подчинен темными силами графа Ноктилуса, и те, кто противостоят Флоту Ужаса ощутят страх перед проклятым прикосновением капитана.

Тордрэк Хакхарт, капитан «Черного кракена»



Если у старших рас и есть один общий порок, то это - гордыня. Она стала причиной изгнания Тордрэка Хакхарта из Гильдии Инженеров. Гордыня завела мятежного инженера в заполненные серными испарениями Темные Земли в поисках запретных знаний, гордыня обратила его в раба злобных божеств, и она же навечно погребла Тордрэка в чернильных глубинах океана.

В прошлом Мастер-Инженер Тордрэк Хакхарт был талантлив, он трудился вместе с Брокком Ганнарссоном во времена Великого Завоевания. Но чрезвычайно амбициозный, Хакахарт желал, чтобы его признали, по меньшей мере, величайшим из ныне живущих гномов-инженеров. Но, увы, вместо него этой чести был удостоен его брат по гильдии Рыжий Брокк. Хотя Хакхарт слыл непревзойденным мастером подводной инженерии, но, когда дело дошло до присуждения звания, оказалось, что ему было не сравниться с Брокком в изобретательности и умении.

Смесь амбиций и рухнувших надежд стала воспалённой раной, терзавшей самолюбие Тордрэка Хакхарта десятилетиями, и в один тёмный день порча взяла вверх. Среди кипящего жара судостроительных кузнецов Хакхарт дюжину раз «случайно» ударил Ганнерссона паровым клепальным молотом.

Благодаря огромному везению и чертовской твердости характера Ганнерссон смог выжить – Брокк Рыжий вернулся к наковальне через месяц, хотя огромные заклепки остались торчать из его черепа и груди по сей день. Хакхарт же получил куда более тяжёлый удар - после долгих размышлений Короли Барак-Варра приняли решение изгнать его из гильдии навсегда.

Хакхарт пришёл в бешенство. Пробиваясь через морских стражей, посланных удостовериться в том, что он покинет свою крепость в бесчестии, бывший гном-инженер поднялся на борт самой большой и современной на тот момент субмарины во всём флоте Барак-Варра. То было странное, усеянное щупальцами боевое судно, которое Тордрэк построил после череды беспокойных лихорадочных сновидений. И, заполнив балластные цистерны захваченного корабля, Хакхарт бесследно исчез в морской пучине.

Ледяные глубины океана ничуть не остудили все еще тлеющую в сердце Тордрэка обиду. Изгнанный из морской цитадели (а также из всех других дварфских твердынь), покинутый абсолютно всеми, Хакхарт двигался все дальше на север, пробивая себе путь через кишящие морскими змеями воды туманного Альбина, отважившись войти в ужасное Море Хаоса.

Тордрек был вынужден использовать весь имеющийся арсенал тактических уловок и оружия, чтобы пробиться через тварей, которыми кишели эти проклятые воды. Щупальца его подводной лодки душили мертвенно-бледных глубоководных бегемотов, а залпы буровых торпед напавал разили

лордов Тритонов. Но наконец, несмотря на все свои злоключения, судно Хакхарта пристало к одному из самых кошмарных портов – Жугальзару, Черному Порту гномов хаоса.

Хотя имя капитана Хакхарта вошло в Книгу Обид, а для гильдии инженеров он остался предостерегающим уроком, гном-отступник все еще остается на свободе. Среди моряков ходят слухи, что гротескно модифицированная субмарина всё еще бороздит чернильно-черные глубины северных морей, и во времена сражений она всплывает, чтобы раздавить неосмотрительную жертву шипастым громрилом своих щупалец.

Но дальнейшая история становится всё более странной. Заблудшие братья, известные как гномы Хаоса, являются мастерами в искусстве заточения демонов в металл боевых машин. И, поговаривают, что «Черный кракен» также одержим демоном из глубин, а его капитан, который обширно себя улучшил при помощи своих выдающихся навыков конструирования, уже много лет как мертв, но нечестивые договора, заключенные Хакхартом во имя мести, оказались столь могущественны, что жизнь его продолжилась даже после смерти.

Последние слухи, окружающие корабль-кракен, говорят о его присоединении к Флоту Ужаса и о сделке совершенной между гномом хаоса и графом вампиров: остатки души капитана Хакхарта в обмен на шанс уничтожить своего злейшего врага, Брокка Рыжего, доказав таким образом свое господство среди морей.

«Черный кракен»

Субмарина Хакхарта – технологическое чудо, ставшее возможным лишь благодаря самым тёмным и таинственным наукам. На его борту находится всего один член экипажа – сам Тордрэк. Этот в прошлом гордый гном обрел бессмертие – темные силы поглотили его многие луны назад.

Внушительный арсенал оборонительных орудий меркнет перед тем фактом, что «Чёрный кракен» сам по себе является живым орудием, одержимым нечистым сознанием, которое подпитывается бессмысленным разрушением. Вряд ли когда-нибудь станет известно, какие демонические договоры заключил капитан Хакхарт, чтобы дать своему кораблю злобный разум, но их сила не вызывает сомнений – металлические щупальца, растущие на его носу, могут хватать вражескую команду с палуб и раздробить военный галеон в щепки своими мучительно мощными объятиями.

Те немногие моряки, которые видели "Чёрного кракена" в бою и выжили, рассказывают об опоясывающих корпус корабля батареях орудий, способных кроме обычных снарядов стрелять торпедами и взрывающимися минами. Никто не знает ничего достоверного о секретном оружии Тордрека, которое он приберегает для того момента, когда сможет найти и атаковать один из флотов Барак-Варра. Он называет его "Укусом кракена", это громадный бур с алмазным наконечником, выступающий из того места, к которому крепятся щупальца корабля. Он разработан для того, чтобы прогрызать бронированные корпуса гномьих кораблей-крепостей. В особенности, одного конкретного корабля...

