

WARHAMMER™

THE OLD WORLD

ARCANE JOURNAL
WARRIORS OF CHAOS



CONTENTS

The Ruinous Powers.....	2	Marauder Tribe Chieftains.....	38
The Saga of the Chainmaker.....	13	Marauder Tribe Berserkers.....	39
The Ruins of Hollum.....	18	Skin Wolves.....	40
Wolves of the Sea.....	26	Marauder Tribe Huscarls.....	41
Warriors of Chaos – Wolves of the Sea.....	28	Chosen Chaos Chariots.....	42
Heralds of Darkness.....	30	Gigantic Spawn of Chaos.....	43
Warriors of Chaos – Heralds of Darkness.....	32	Warpfire Dragons.....	44
Frydaal the Chainmaker.....	34	Artefacts of the Ruinous Powers.....	46
Galrauch, the Great Drake.....	36		



Warhammer: the Old World Arcane Journal – Warriors of Chaos © Copyright Games Workshop Limited 2024.
 Warhammer: the Old World, Citadel, Forge World, Games Workshop, GW, Warhammer, the ‘winged-hammer’ Warhammer logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world.
 All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library.

Pictures used for illustrative purposes only.

ISBN: 978-1-83779-063-0

Product Code: 60042799010

WARHAMMER.COM

WARRIORS OF CHAOS



**"Бегите или сражайтесь. Нет никакой
разницы. Победа хаоса неизбежна!"**

- Фридадь Заковывающая в цепи

Губительные силы

Кто знает когда Хаоса впервые коснулся мира свой тьмой? Только самые древние свитки Высших Эльфов, запечатанные в глубинах извилистых лабиринтов библиотек Башни Хоэт смутно напоминают о пришествии Хаоса. И даже эти записи неполные, потому что за долгие века войн и испытаний было утеряно слишком много знаний.

Происхождение Хаоса

Хранители знаний Высших Эльфов считают что когда-то мир был чистым, упорядоченным и спокойным, так что все обитавшие в нем существа жили в гармонии, подчиняясь законам природы. Но затем эта золотая эпоха закончилась когда мир посетила плавающая среди звезд раса неизвестного происхождения и невероятного могущества. Эти богоподобные создания - Древние - прибыли из далекого царства через огромные порталы в небесах, который открылись по их команде. Они прибыли на больших серебристых кораблях чтобы преобразовать мир под свои нужды и в соответствии с потребностями молодых видов, которых они создали.

Однако помимо сверкающих судов через врата проскользнуло нечто иное, нечто древнее и неопишимо злобное...

Межзвездные порталы, которые позволяли Древним преодолевать невероятные расстояния за считанные мгновения проходили через альтернативное измерение, известное им под названием 'эфир'. Здесь непрерывно бушевали чистая энергия и эмоции, подпитываемые жизненной силой смертных существа и формируемые их эмоциями. В этом бушующем вихре сформировались огромные и хищные сознания, ощутившие присутствие Древних и последовавшие за ними в материальную вселенную в поисках смертных, которые их подпитывали.

По мере того как росли обитавшие в эфире Губительные Силы, приумножался и их голод, их жадное желание пировать душами смертных. В конце концов они попытались прорваться в реальность и пробиться через врата Древних. Высвободившаяся энергия моментально разрушила врата, смела Древних из мира и обрушила на из эфира на царство смертных чистый хаос. Так началась эпоха испытаний, продлившаяся тысячу лет.

После падения Древних Хаос начал бесконечную войну против мира. В эфире, Царстве Хаоса великие силы ссорились между собой за главенство. Богоподобные силы невообразимой мощи жаждали сознания и пытались стать полностью осознанными. Они нащупывали темные секреты и низменные обещания в разум смертных, наводя на них порчу и заставляя себе служить а также питаясь их эмоциями и жизненной силой. Они мечтали о том дне когда смогут окончательно вырваться из заточения в эфире и пожрать мир.

Смертные, что подчинились этим злобным сущностям, наслаждались их дарами и благословением, не осознавая что своей преданностью они становятся проклятыми на вечную боль и страдания. Однако души, готовые отдаться Губительным Силам и сражаться за смерть мира и его обитателей никогда не заканчиваются, потому как разуму смертного сложно сопротивляться обещаниям власти и бессмертия от Темных Богов.







Пустоши Хаоса

На вершине мира в проклятых землях, что лежат вокруг великого расколотого портала между этим и следующим мирами в реальность из эфира выплескивается чистый хаос, подвергая порче и искажая все чего касается. В этих расколотых землях законы природы ничего не значат. Под горящими небесами, в которых даже солнце не следует своему логическому пути сама земля разрывается между реальностью физического мира и сюрреалистичной невозможностью Царства Хаоса.

Из расколотой земли где вспать текут реки кров и токсичный дождь вздымается в измученные небеса. Чахлые деревья кричат и извиваются в мучениях, их ухмыляющиеся лица искажены агонией когда трепещущих корней касается едкая почва. Гигантские горы их темного и разбитого камня простираются во все стороны до горизонта и за него. Их вершины окружает гневная чернота Царства Хаоса подобно гигантскому зубу, торчащему из распахнутой пасти невероятно титанической сущности.

Здесь находится обитель Чемпионов Хаоса, которых жаждут власти сражаются друг с другом в нескончаемом стремлении добиться расположения богов. Многие из этих порченных лордов восседают в невозможных крепостях из перекрученного камня, вулканического стекла и других необычных материалов. В своих твердых за искривленным палисадом выбеленных костей и залитой кровью латуни они отражают бесконечные нападения желающих их осадить соперников. Другие Чемпионы блуждают в пустошах во главе больших варбанд и без отдыха вечно ищут соперников, которых можно выпотрошить в битве.

В Пустошах Хаоса царствуют Губительные Силы и те кто здесь живут могут продолжать жить лишь пока их проделки развлекают их извращенных хозяев.

Земли теней

Земли теней к северу от Старого Света образуют границу между миром смертных и Пустошами Хаоса. Это безжизненная глушь окружает абсолютную тьму в центре. Здесь под возвышающимися горными вершинами и замерзшими ледниками на земле вечно присутствует Хаос. Мало кто из обитателей южных царств, привыкших к жалким благам своих цивилизаций, способен выжить в этом месте.

В тени Хаоса земля сотрясается от движения богов, так что повсюду появляются большие разломы, поглощающие неосторожных. В воздухе парит пыль варп камня, парящая в Ветрах Магии, которые изливаются из Царства Хаоса через расколотые обломки полярных врат Древних. Сам воздух становится темным и болезненным, заставляя мутировать огромных зверей что бродят по бесплодной земле в новые ужасные формы.

Даже здесь в самых неблагоприятных условиях выживают люди. В Землях теней проживают огромные племена диких людей, вырастающие благодаря здешним условиям крепкими и жестокими, потому что в здешних землях нет места слабости. Эти северные варвары примитивные, обладают грубыми манерами и вовсе не ценят блага цивилизации.

Никто не знает сколько эти племена прожили в тени Хаоса. И хотя они остались древними людьми, они все же способны создавать хорошее оружие и возводить каменные постройки. Это можно понять по тому насколько старые их самые священные храмы и вытесанные монолиты, некоторые из которых прославляют Темных Богов и противостояли стихиям задолго до пришествия Сигмара.

Северные Племена

В землях к северу от Старого Света обитают суровые люди. Обычно высокие и крепко сложенные. Несмотря на свое варварство и дикость по сравнению с теми кто живет в цивилизованных землях на юге, они не слишком отличаются от людей Старого Света. Поэтому в мирное время торговцы самых южных племен Норска и Курган вполне могут торговать на рынках таких космополитичных городов как Брионн, Мариенбург и Эренгард.

В остальном Северяне - совершенно отдельный вид, поклоняющийся чудовищному пантеону чужеземных богов и ведущий значительное более примитивную и суровую жизнь чем могут себе представить жители Старого Света. Но самое главное заключается в том что они живут в тени Царства Хаоса и поэтому никак не могут избежать его влияния.

В цивилизованных южных землях мутации и уродство считаются обычным делом. В Империи новорожденных мутантов сразу выбрасывают. В некоторых государствах тех на ком видно малейшее отклонение от нормы выслеживают и сжигают на костре ревностные Охотники на Ведьм. А вот на дальнем севере такие мутации не просто обычны, а скорее повсеместны. Возможно они не всегда заметны на первый взгляд, однако практически каждый здесь носит где-то на теле отметку Хаоса. Для народов севера это не проклятие и не уродство, а ниспосланное им богами благословение. Даже самые ужасные мутации считаются неопровержимым доказательством того что владелец избран богами. Правда сложно сказать - для бессмертия или для забвения.

Члены бесчисленных северных племен носят длинные прически, а мужчины отращивают на лице длинную растительность. У них толстая и задушевная от сурового климата и холодных ветров кожа несмотря на то что они укрываются от непогоды шкурами волков, медведей и безымянных зверей, что бродят в пустошах. На мускулистых руках они носят грубые украшения и замысловатые переплетения шрамов. Многие Северяне носят жуткие символы и татуировки, которые как считается оберегают их от вреда и привлекают взгляды богов. В целом они правы, потому что тому кто живет на пороге Царства Хаоса пристало быть суеверным.

Все северные племена отличаются кровожадностью, варварством и яростью. Это народы войны, которые сражаются друг с другом, со слабыми обитателями юга и против любых других видов, которые построили свои империи по всему глобусу. Война для них естественное состояние и они ведут ее без предупреждений или злобы, радуясь сражению и силе оружия, чтя проявление храбрости с обеих сторон и презирая трусов.

Когда Хаос набирает силу, несметные племена Мародеров севера отбрасывают свое соперничество и споры. По мере того как распространятся слухи о конфликте племена Земель теней собираются под знаменами своих вождей и вместе отправляются на войну под единым командованием могучего Чемпиона Хаоса, за которым они готовы ради завоеваний отправиться в самый далекий уголок мира. Для Северян нет большей части чем сражаться и быть убитым в армиях Губительных Сил.



THE CHAOS WASTES AND
THE LANDS OF NORSKA





Варварские Народы

Несмотря на бесчисленное количество племен Мародеров, все они принадлежат к одному из основных варварских народов. Правда сами варвары севера не слишком признают такое деление. Это скорее творение ученых Старого Света. Классификация близоруких старых писак в темных и пыльных библиотеках, которую используют для объяснения сложных взаимоотношений между племенами.

Норскийцы

Прямо на севере от Старого Света живут Носркийцы - свирепые воины и отважные приключенцы, стойкие и воинственные. Норскийцы не слишком отличаются внешним видом от населения северных провинций Империи, но обычно отличаются от южных жителей высоким ростом и силой.

Их гористая земля населена различными искаженными зверями, преимущественно Троллями, Гигантами и бледными тварями что живут под горами. Их считают одинаково грозными воинами и на море и на суше, а также заядлыми торговцами и приключенцами. Поэтому Норска преодолевают большие расстояния по морям всего мира, путешествуя на крепко сложенных длинных кораблях, которые жертвы их пиратской деятельности часто называют волчьими кораблями.

Среди самых больших племен Норска можно выделить Сарлов и Скелингов, которые обитают в умеренном климате южной части Норска и славятся как торговцы и наемники. Племена наподобие Варгов, Квелигов и Хастлингов, которые живут дальше на север больше затронуты Хаосом. Это племена жестоких и беспощадных налетчиков, чьи волчьих кораблей боятся по всему Старому Свету.

Курган

К востоку от Норска на многие тысячи миль до самого далекого океана простираются Земли теней. Это холодное и бесплодное пространство великих открытых степей стало домом для свирепых кочевых племен Курган. Живущие здесь варварские племена кровожадных Мародеров в свою очередь делятся на множество враждующих подфракций.

Курганцы - это народ крепко сложенных людей, совсем не похожих на жителей Старого Света. Сотни племен Курганцев ведут кочевой образ жизни, преодолевая большие пространства в поисках добычи и ради участия в войне. Для них одинаково комфортно быть на своих двоих или на коне. Когда армии Хаоса собираются для вторжения в Старый Свет, именно Курганцы образуют основу армии, потому что они самые многочисленные по сравнению с племенами других наций и потому что стремление к битвам у них в крови.

Самые Южные племена Курган, такие как Долгамы и Токмары вынуждены сосуществовать с доминирующими в восточных степях племенами Унголов из Кислева. Воины этих племен часто сражаются вместе с Кислевитами в качестве наемников в армиях бояр, если конечно не сражаются против них во имя Губительных Сил.

Самые северные племена Курган считаются самыми свирепыми и обильнее прочих наделены противоестественными дарами своих богов. Среди них можно выделить например Гархаров и Авагов, для которых мутации считаются обычным делом. К тем кто одарен больше других относятся с уважением и делают лидерами или их с малых лет забирают к себе чародеи и шаманы племен чтобы те обучались тайным секретам общения с богами.

Конфедерации племен

Внутри больших варварских наций существует невероятное множество меньших племенных групп. Несмотря на то что все они поклоняются пантеону Хаоса, многие из них связаны друг с другом в рамках сложных конфедераций, союзами во имя почитаемых ими тотемических сил и объединенные общими чертами.

Племя Гончей

Воющая Гончая Кхарнат или как его иначе называют Кхорн - одна из великих сил Хаоса. В военное время его сила достигает апогея по сравнению с соперниками и поэтому не удивительно что чествующие этот кровожадный аватар Хаоса племена самые многочисленные. Такие племена объединяет преданность своему дикому ремеслу и обедняет суровая простота общей цели - нести врагам войну и складывать горы черепов павших во славу своего могучего патрона.



Племя Ворона

Ворон падальщик - гротескный бог. Он вялется своим последователям в виде неспособной летать птицы, чья гниющая плоть свисает с костей, а вздутое брюхо наполнено кишасими личинками. Это форму Ниглен или Нургл принимает когда хочет появиться перед своими последователями. И когда Земли теней охватывает голод и чума, Великий Ворон Падальщик не имеет недостатка в последователях.

На морозном севере, где веют холодные ветра и на землю обрушиваются проливные дожди, чума считается постоянно угрозой. Однако для членов Племени Ворона это повод не для уныния, а для празднования, ведь они знают что пока чума собирает свой урожай их патрон набирает силу.

Племя Змея

Те кто следуют за Могучим Змеем славятся излишествами во всем сразу. Они предаются всевозможным извращениям чтобы приблизиться к священному положению своего темного патрона, варят галлюциногенные зелья и потребляют токсичные растения в безумной попытке увидеть эфир и пообщаться с Темным Принцем.

Змей - это форма, которую принимает Шорнал или Слаанеш чтобы общаться со своими последователями. Впрочем он делает это очень редко, потому что мало кто из смертных достоин непосредственного внимания Темного Принца. Тем не менее соблазн змея неотразим и его невозможно ни с чем спутать. Каждый год ему начинает поклоняться множество племен, которые считают себя лучше других и более заслуживающими неоценимых наград, которыми самый молодой из Темных Богов отмечает преданных ему последователей.

Племя Орла

Парящий Орел Чар или Тзинч летает высоко над миром. Его немигающие глаза видят все и он понимает что вселяемые желания в сердцах и разуме смертных сильнее всего чем располагает остальной пантеон Губительных Сил.

Никто не может оценить численность Племени Орла, потому что его последователи зачастую ведут себя скрытно, живут среди больших племенных групп и собираются в тайные воинские ложи, скрытые группы, куда входит много шаманов и прорицателей. Иногда эти группы действуют против воли вождей и лидеров в интересах врагов. В другое время они укрепляют союзы и работают над усилением новых конфедераций. В любом случае их цели всегда неясны и разрабатываемые планы неоправданно сложные.

“Тень Хаоса растет с каждым сезоном. Сражайтесь и страдайте сколько хотите, но вам это не поможет - мир обречен.”

Энгра Меч смерти

Орды Хаоса

Почитаемые Чемпионы Губительных Сил, закованные в черные доспехи и украшенные искаженными звездами с восемью концами а также смотрящими глазами Демонов. Рыцари Хаоса с грохотом скачут по морозной тундре и замерзшему льду. На холодном поле боя под кроваво-красными небесами эти могучие воины сражались в бесчисленных битвах. Чинимое ими непрекращающееся насилие посвящается их жестоким богам.

С каждой новой победой сила Хаоса начинает течь сквозь проклятых рыцарей все быстрее, пока в нужный момент шепот патронов не направляет их на юг на цивилизованные народы Старого Света.

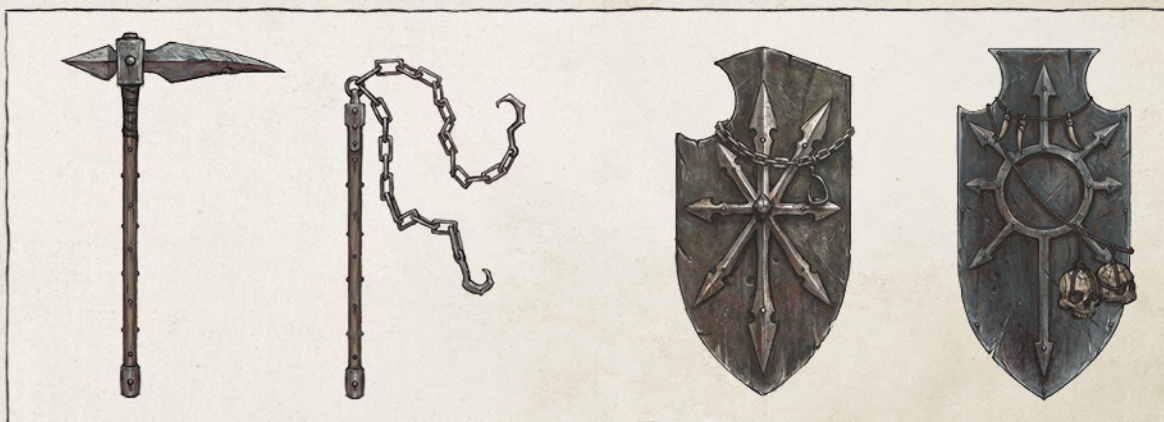




Знамена легионов Хаоса прославляют Губительные Силы и несут ужас и горе тем кто даже мельком на них взглянет. Украшенные черепами убитых и адскими рунами эти знамена Темных Богов предрекают неизбежное пришествие Хаоса.



Полностью закрытые большие шлемы, которые носят Воины Хаоса, придают солдатам богов вызывающую тревогу обезличенность. Со временем когда воины добывают славу их доспехи и шлемы становятся все более украшенными. На них появляются большие рога и дополняющие мрачный облик вычурные забрала.



Оружие слуг Хаоса - это грубые и безыскусные инструменты войны, предназначенные для того чтобы проливать кровь и причинять боль во славу Губительных Сил.

Тяжелые и широкие щиты, что несут Воины Хаоса, выполнены в том же стиле что и их знамена. Они способны отразить как удар меча так и выстрел огнестрельного оружия.

Конфедерации племен

Несмотря на то что великие нации севера давно ведут нескончаемую войну друг с другом, даже между соперничающими племенами существуют близкие связующие узы. Это сложные союзы и родство, возникающие между различными племенами, разделяющими верования в древние тотемические духи севера.



Члены Племени Гончей - могучие воины, покрывающие себя волчьими шкурами и символами Воющей Гончей. Громоподобный крик этого тотемического духа предвещает великую резню. Племя Змея наоборот состоит из гордых надменных людей, которые украшают свои одежды и оружие драгоценными камнями и полированной чешуей.



Племя Ворона Падальщика украшает себя атрибутами смерти и разложения. Их щиты часто расщепленные и гнилые, но при этом обладают невероятной прочностью. Люди Племен Орла покрывают свои щиты и доспехи рунами и глифами. Для большинства значение этих символов давно забыто, потому что практики и верования племени считаются хорошо охраняемыми секретами.

Сага о Заковывающей в цепи

 Вернувшись из своих славных странствий в Царстве Хаоса Фридаль Заковывающая в цепи пыталась развязать войну против южных королевств Старого Света. Слишком долго эти слабовольные глупцы поклонялись слабым богам и отвергали милость Хаоса. Однако Фридаль больше не будет терпеть этого наглого бесстыдства. Во славу Губительных Сил она вселит страх в сердца жителей Империи Людей и напомнит им об истинной мощи Хаоса. *ers, she would strike fear into the hearts of citizens of the Empire of Man and remind them of*



Весенние набеги

Над водами возле города Холум звенели колокола тревоги и раздавались крики страха когда из тумана появился флот Фридаль. Эти звуки всегда вызывали кривую ухмылку на ее лице. После тяжелого перехода по штормовому Морю Когтей, Фридаль и ее варбанда не терпелось высадиться на берег ради резни и славы, ожидающих их на берегах Старого Света.

Город Холум давно стал выгодной целью для набегов Фридаль, потому что его склады были полны сушеной рыбой, а казна ломилась от золота благодаря множеству проходивших через здешнюю гавань кораблей. Однако Фридаль было уже недостаточно присущего смертным желания заполучить еду и золото. У нее была гораздо более великая цель - напомнить людям Империи что нарастающая тьма Хаоса гораздо ближе чем они думают.

Пока флот волчьих кораблей все ближе приближался к гавани, народ Холума начал собираться в доках с попавшимся под руку в тот момент когда зазвучала тревога оружием. Даже на расстоянии выстрела из лука Фридаль окатил запах страха и ее кровь начала течь быстрее в предвкушении предстоящей резни.

Высадка

Когда волчьи корабли приблизились к докам, мародеров встретили залпы огнестрельного оружия и арбалетов со стороны горожан. Большая часть выстрелов вонзилась в широкие щиты и корпус кораблей. Прежде чем защищающиеся успели перезарядиться, Фридаль и ее воины выпрыгнули из своих лодок с оружием наготове и быстро окрасили воды гавани в красный кровью защитников штурмуемых доков. Фридаль возглавила резню, разбрасывая в стороны защитников как жестокий ребенок разбрасывает сломанные игрушки. Ее безрадостный смех эхом разносился над городом когда она раскалывала щиты и кости каждым взмахом своего зачарованного цепа.

Когда победа стала очевидной, Фридаль приказала возвести в честь Темных Богов большой монумент, на котором будет записана для всех кто его увидит история ее триумфа. Ее воины с энтузиазмом принялись за работу, вытащив в центр дымящихся руин огромный камень. Пока шаманы варбанды Фридаль начали накладывать на каменный монолит злобные чары, выписывая на нем истории о победах Заковывающей в цепи в Пустошах Хаоса, вокруг были сооружены восьмиконечные звезды из темного железа в честь богов и первой победы Фридаль в Империи.

Хаос прибыл на побережье Старого Света.





Возвращение Налетчиков

Мародеры вернулись в море также быстро как и прибыли. Сразу после возведения зловещего монумента Фридаль они отправились обратно в Норска, оставив город Холум в руинах в качестве мрачного напоминания о ее жестокости. Лишь немногие из горсти выживших в Холуме после налета решились вернуться в Холум. Те кто вернулись всеми силами пытались очистить пятно Хаоса, которое начало распространяться. Они потратили месяцы на то чтобы уничтожить множество символов хаоса, которые оставили мародеры перед отбытием. Однако как бы они не пытались, огромный каменный монумент в центре Холума казался незбылемым перед всеми попытками его повалить.

Следующей весной горожане поняли что их попытка отстроить свои дома оказалась тщетной, потому что снова появился флот Фридаль, причем он был гораздо больше чем в прошлом году. На причал высадились десятки мародеров и быстро покончили со слабым сопротивлением. Когда защитники были подавлены и принесены в жертву перед inferнальным монолитом Фридаль, ее воины начали восстанавливать остальные разрушенные монументы и укреплять город против возможного нападения армий Вестерланда. Из этой новой зачищенной опорной точки Фридаль планировала еще сильнее углубиться в земли Империи и распространить там славу Хаоса.

По Земле и по Морю

Пока на ее призыв из Норска приплывали все новые волчьих корабли, Фридаль обратила внимание на портовый город Арнау и его знаменитых защитников - хорошо зарекомендовавший себя отряд наемников Клинки Манана. И хотя самозванные стражи Вастеланда славились своей отличной униформой и дисциплиной на парадах, шаманы мало что могли рассказать Фридаль об этом подразделении. Предполагалось что они хорошо проявили себя в битве против циклопических чудовищ, обитавших в затянутых туманом Тамбл Даунс. Однако беспочвенных историй, яркой формы и хорошо вымуштрованного построения было недостаточно чтобы поверить в угрозу со стороны этих мягкотелых южных воинов.

Пока основная масса ее войск садилась на корабли чтобы проплыть вдоль побережья и напасть на Арнау с моря, небольшая группа самых диких и опасных последователей Фридаль скрылась в глухом лесу чтобы подобраться к городу пешком. Целью этих диких берсерков было нападение на не имевший выхода к мор фланг Арнау, в надежде на преимущество, потому что внимание защитников будет обращено на подходящий флот, а вовсе не на окружающие Пустоши.

Когда на виду у Арнау появилась масса волчьих кораблей, над ними потемнели облака и с небес раздался грохот грома. Защитником Арнау казалось что сами боги прибыли чтобы узреть предстоящее кровопролитие.

Арнау в огне

Пока Клинки Манана поспешили в гавань чтобы встретить вторжение с моря и глаза немногочисленных защитников, оставшихся на стенах были прикованы к воде, берсерки Фридаль смогли незаметно подобраться к деревянному палисаду города. Мародеры быстро преодолели стены с помощью взятых с волчьих кораблей абордажных крюков и заставили замолчать нескольких оставшихся на стенах защитников.

Теперь, когда воины Фридаль контролировали ворота и блокировали гавань для жителей Арнау не осталось пути для побега. Оставив варбанду сторожить ворота, остальные наземные силы начали устраивать поджоги по всему городу и придавать население мечу.

К удивлению Фридаль Клинки Манана оказались не просто показушниками в красивой униформе и сражались с мужеством и умением, достойным признания. Заковыкаяющей в цепи самой пришлось прорывать промежуток между двумя силами, сокрушая стену щитов врага яростными ударами своего цепа.

Командир Клинков Манана вышел на берег с клинком в руке и вызвал Фридаль на поединок пока остальные воины строились за ним. Но сколь смелым бы ни был вызов командира и каким бы умелым мечником среди своих воинов он ни был, он был не ровней для Фридаль. Норскийя повергла врага единственным сокрушительным взмахом большого, измазанного в крови цепа. Звук раскалываемых ребер и разрываемых внутренностей был слышен даже на фоне сталкивающейся стали когда тяжелые звенья обнаружили уязвимость хорошо-натренированного мечника.

Смерть и Возмездие

Когда на глазах Клинков Манана так легко расправились с их командиром, их решимость сразу сникла. Многие опустили оружие и побежали в город, но сразу замерли когда увидели темный дым от бушевавшего в поселении пламени.

Это был переломный момент, после которого воинам Фридаль было нужно просто закончить свою мрачную работу и они набросились на Клинков Манана подобно стае разъяренных волков, рубя их на куски и окрашивая причал красным. В записях не осталось сведений о тех кто пережил нападение Фридаль на Арнау, потому что те кто не были убиты в бою отправились обратно в Холум, где их принесли в жертву у подножия великого монумента Фридаль в честь Губительных Сил.

До Императрицы Магриты дошла весть о мародерах, разорвавших побережье Вестерланда и об осаде Арнау. Она понимала что вскоре эти новости попадут и в другие провинции Империи. Пытаясь помешать своим политическим соперникам воспользоваться беспорядком и привести в действие свои схемы и планы, Императрица раскрыла богатую казну Маринбурга и приказала набрать армию наемников, которые смогут сбросить налетчиков обратно в море.

Однако в виду скорого приближения зимы Магрита понимала что Норскийцы вскоре вернутся на свои волчьи корабли. Потому она приказала наемникам собраться в Мариенбурге. Всю зиму их хорошо кормили и проводили слаживание так чтобы они могли встретить в бою Норскийцев с приходом следующей весны.



Порча Хаоса

Обычно налетчики из Норска и Пустошей Хаоса возвращались на зиму в родные земли чтобы избежать штормов на Море Когтей и чтобы накопить припасы на следующий сезон. Однако благодаря опорному пункту, в который они превратили руины Холума и земли вокруг него, Фридаль и большинство ее воинов решили остаться на зимние месяцы в Старом Свете чтобы начать нападения сразу с наступлением весны. Те из ее варбанды, кто отплыл домой были заряжены желанием рассказать о победах Фридали и набрать еще больше воинов чтобы те присоединились к ее завоеваниям.

Фридаль была удивлена тем что армии Империи никак не отреагировали на ее действие, но понимала что вскоре будут собраны силы для того чтобы с ней сразиться. Не желая чтобы ее застали на неподготовленной позиции, она приказала скаутам наблюдать за Северной Дорогой и чтобы ей докладывали о любых приближающихся силах так чтобы оставалось время на подготовку к сражению.

Однако похоже командирам Мариенбурга пришли в голову те же мысли, потому что курсирующие по Северной Дороге скауты Фридали часто страдали от стражей и рейтар, вооруженных оружием на черном порохе. Не имея возможности пробиться дальше на юг дальше города Лоенен, скауты Фридали отошли с дороги и укрылись в окружающем ее лесу, откуда бдительно наблюдали за любыми признаками приближения сил южан.

Битва при Холуме

Когда зима уступила дорогу весне, Фридаль решила дожидаться в Холуме возвращения воинов которых она отослала в Норска прежде чем отправить свою армию на юг. Когда ее войско будет усилено вернувшимися воинами и теми кого они привлекли под ее знамена, Фридаль собиралась обратить внимание на огромный прибрежный город Мариенбург.

Однако теплая погода прогрела Старый Свет раньше чем земли Норска или опасное Море Когтей. Как только зима ослабила свою ледяную хватку, перед Фридаль предстали ее скауты с предупреждением об армии, продвигающейся по Северной Дороге. Никаких признаков флота на горизонте не было.

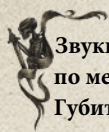
Вместо того чтобы сидеть и ожидать кто-то решает за нее судьбу, Фридаль приказала части своих воинов вернуться на корабли, на которых они спустились вниз по устью близлежащей Реки Арнау. Проплыв по реке вглубь материка они смогли обогнуть приближающуюся армию и последовали за ней по Северной Дороге. Здесь они оказались в отличной позиции чтобы атаковать укрепления для стрелков и артиллерийские позиции, которые оборудуют силы Империи.

Несколько следующих дней пока армия Вестерланда приближалась Фридаль общалась с Темными Богами у подножия монолита, воздвигнутого в их честь. С помощью молитвы и жертвоприношений Чемпион Хаоса умоляла свои темных патронов дать ей сил чтобы разбить тех кто выступил против нее...





Руины Холума



Звуки барабанного боя и марширующих сапог все отчетливее доносились до окружающих Холум укреплений по мере приближения Имперских сил. Фридаль поднялась на ноги у подножия монолита. Ее общение с Губительными Силами закончилось и большой монолит гудел от темной силы. Солдаты Империи встретят свою гибель от руки Фридали Заковывающей в цепи и зреют силу богов Хаоса..

Историческая Реконструкция

Битва на руинах Холума произошла между мародерами хаосопоклонниками под командованием Фридали Заковывающей в цепи и армией наемников Вестерланда. Для отображения этого события игрокам нужно собрать два ростера (один за атакующего и один за защищающегося) следующим образом:

Атакующий

Атакующий должен составить один ростер на 2500 очков по листу составления Великой Армии Империи Людей из *Сил Фэнтези*.

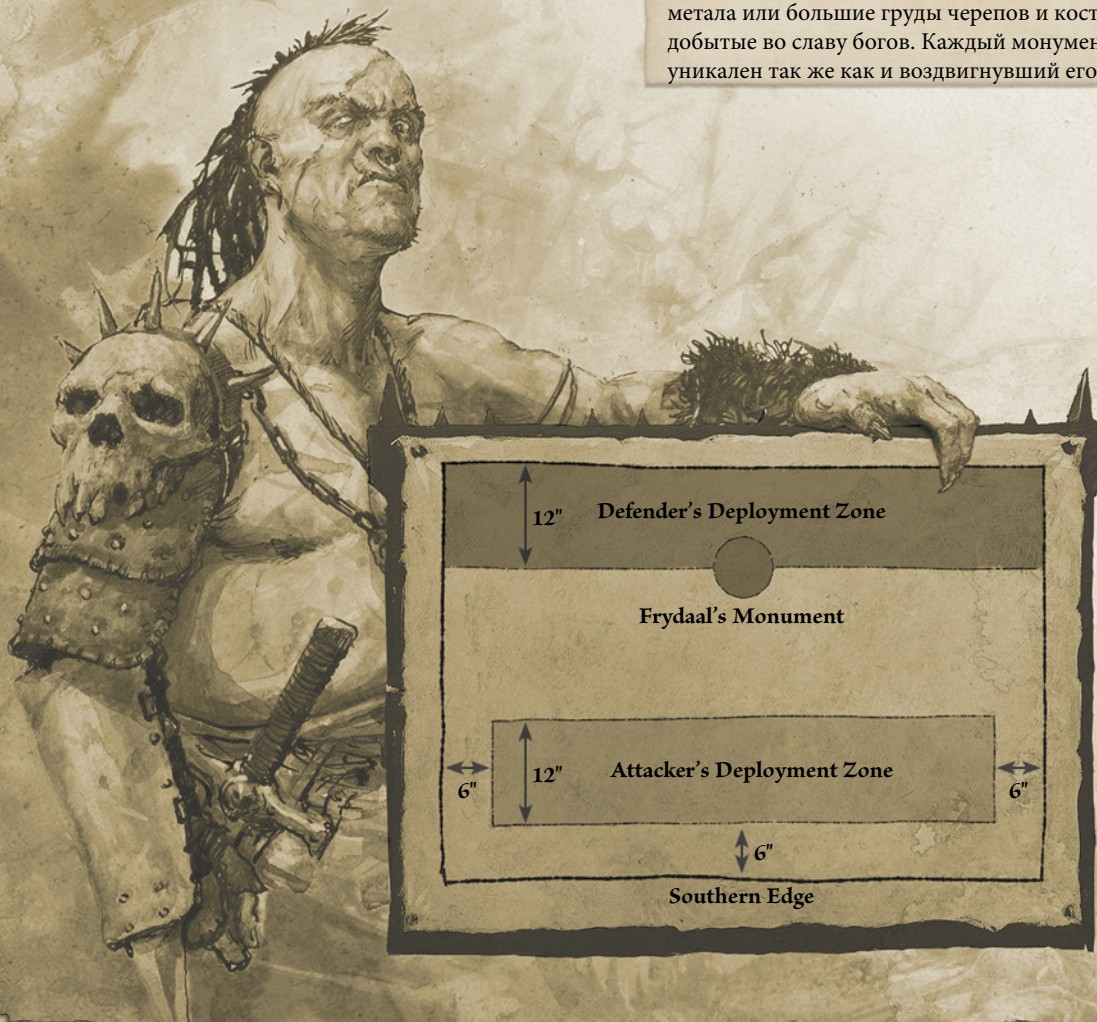
Защищающийся

Защищающийся должен составить один ростер на 2500 очков по листу составления Бесславной Армии Морских Волков (см. стр. 28). Хотя бы один из отрядов должен обладать спец правилом Засада (Ambushers) и должен находиться в резерве. Генералом этой армии должна быть Фридаль Заковывающая в цепи (см. стр. 35).

Вместо этого сценарий может отыгрываться любыми другими двумя армиями по вашему выбору.

Монумент Славы

Когда восходящий чемпион движется по пути славы, он воздвигает монументы для того чтобы отмечать рост своей силы и чтить богом. Это может быть каменный монолит, расписанный инферральными рунами, восьмиконечные звезды из черного металла или большие груды черепов и костей, добытые во славу богов. Каждый монумент уникален так же как и воздвигнувший его чемпион.



Подготовка

Разместите ландшафт как описано в книге правил. Кроме того поместите большой каменный монолит как указано на карте напротив чтобы отобразить монумент Фридаль:

Монумент Фридаль (Frydaal's Monument): Специальный элемент ландшафта шириной до 6" в самом широком месте. Монумент Фридаль считается одновременно и тайным монолитом (arcane monolith) и монументом славы (monument of glory).

Расстановка

Защищающийся выставляет свою армию в зоне расстановки защищающегося как показано на карте напротив. После этого атакующий выставляет всю свою армию в зоне расстановки атакующего.

Первый Ход

В этом сценарии атакующий автоматически получает первый ход.

Длительность Игры

Битвы продолжается шесть раундов или пока одна из сторон не сдастся.

Спец правила сценария

Суждение Богов (Judgement of the Gods): Персонажи в армии защищающегося могут выполнять переброс D6 при бросках по таблице Взора Богов (Gaze of the Gods).

Подкрепления: Любые отряды в армии атакующего со спец правилом Засада (Ambushers) должны прибывать на поле боя через южную границу стола. Любые обладатели спец правила Засада, которых нельзя выставить на поле боя во время хода в котором они прибывают могут быть оставлены в резерве и могут быть выведены таким же образом на следующий ход.

Победа!

Как только битва закончилась, победивший игрок определяется по Победным очкам как описано в книге правил. Кроме того на конец игры:

- Защищающийся игрок выигрывает бонусные 50 Победных Очков за каждого персонажа в армии атакующего, убитого в поединке.
- Атакующий игрок выигрывает бонусные 50 Победных Очков за каждого персонажа в своей армии, который выжил и не бежит.









Спустившийся с далеких вершин Краесветных Гор, Дракон Варпового огня кружит над заснеженным полем боя.



Отряд Воинов Хаоса, вооруженных арсеналом одноручного оружия.



Колесница Хаоса, влекомая злобными Жеребцами Хаоса с экипажем из тяжеловооруженных Воинов Хаоса.



Над сплоченными рядами Воинов Хаоса вздымается искаженная туша Адской пушки.
Ее погонщики пытаются усмирить ее ярость пока заключенный внутри Демон
обрушивается на врагов адский огонь.



Гарлах, Великий Дрейк





Вознесенный Чернокнижник
Хаоса, вооруженный
магическим посохом.



Могучий Лорд Хаоса верхом
на Демоническом Скакуне.



Чемпион Хаоса, вооруженный
двуручным оружием.





Морские Волки

Норскийские волчьи корабли уже много веков бороздят Море Когтей, каждую весну совершая набеги и разграбляя поселения на побережье Старого Света. В прошлом такие налеты позволяли Норскийским варварам набивать свою казну сокровищами и пополнять запасы еды после долгой суровой зимы своей родины. Однако в последнее время когда тени Хаоса становятся с каждым годом все длиннее, эти налеты начала меньше фокусироваться на добыче ресурсов и чаще совершаются ради резни и кровопролития во имя Губительных Сил.



Флоты Варваров

Когда начинаются весенние рейды, флоты из волчьих кораблей извергают на побережье Старого Света варбанды жестоких варваров. Побережье Кислева, Вестерланда и Остерланда сильнее всего ощущают ярость налетчиков Норски, однако сталкиваться с Северянами приходится даже аванпостам Морской Стражи и прибрежным фортам Бретоннии.

Когда морские волки выбирают поселение для набега они высаживают часть своих сил дальше вдоль берега прежде чем начинают штурм. И пока защитники поселения концентрируют внимание на воде, устраивающие засаду воины устраивают нападение на ничего не ожидающий тыл, приводя защитников в замешательство.

Командовать таким жестоким и опасным сбродом одними красноречивыми рассуждениями или хитрым политиканством не получится. Поможет только единоборство и успехи в битве. Могучие вожди и восходящие чемпионы всегда желают власти и бросают друг другу вызов в самых разнообразных поединках, в результате которых уходит обычно лишь один из бойцов. Пока над Норска все больше распространяется влияние Темных Богов, награда за победу в поединке может стать еще более ценной, потому что победитель не просто становится командующим племенем воинов, но и привлекает к себе внимание Губительных Сил.

Тень Хаоса

По мере того как Хаос все усиливается на сервере и влияние губительных Сил все больше распространяется на Норскийцев через могучий чемпионов, дары богов становятся все более привычными. В каждом поколении рождаются дети с похожими на клыки зубами, дополнительными конечностями и рогами разнообразных форм и размеров. И так происходит все чаще.

Под растущим влиянием Хаоса изменились не только сами налетчики, но и сами набеги за последние годы стали более жестокими и разрушительными. Мародеры продолжают опустошать прибрежные города вместе с населением, выкрикивая нечестивые клятвы смерти и погибели пока продолжают вырезать и сжигать всех на своем пути.

По мере роста количества набегов жители прибрежных городов все больше опасаются приближающейся опасности. В результате многие покидают свои дома в надежде найти более тихую жизнь в глубине материка. Те кто остаются пытаются укреплять свои поселения, строят высокие палисады и сторожевые башни в безуспешной попытке убедить мародеров с ними не связываться. Однако они снова возвращаются и недавно построенные укрепления оказываются лишь ничтожным препятствием на пути закаленных в бою Норскийцев, которые сокрушают оборону с той же легкостью как шторм раскалывает корпус корабля.



Хотя племена Мародеров и не используют тяжелые доспехи ради того чтобы наносить быстрые и мощные удары, их шлемы все такие же тяжелые и закрытые. Большую часть их головы и лица закрывает черное железо, а торчащие с обеих сторон рога различных размеров лишь дополняют устрашающий силуэт.



Более мелкие и легкие чем щиты, что используют Воины Хаоса, круглые щиты племен Мародеров используют ту же зловещую символику и острые выступы. Вырезанные из цельных кусков дерева и обитые железом они способны отразить практически любой кроме самых мощных ударов.



Из мерзлых земель Норска бывалые Морские волки высаживаются в Империи. Их боевые порядки усиливают жестокие Бистмены и Искореженные Отродья Хаоса.

Воины Хаоса Морские Волки

Этот лист составления Печально известной Армии разработан для использования с листом составления армии Воинов Хаоса из книги Рышущие Орды, вместе с разделами 'Формирование Отрядов' и 'Армии Warhammer' книги правил.

Если вы желаете вывести в своих играх Warhammer: the Old World армию Морских Волков, вы можете составить свой ростер по листу составления Печально известной Армии ниже вместо листа составления Великой Армии из книги Рышущие Орды. На следующих страницах вы найдете новые профили и правила для некоторых моделей в вашей армии, отображающих уникальные для Морских Волков отряды:

Лист Составления Печально известной Армии

Персонажи

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Лорда Хаоса, Демон Принц или Лорд Чародей
- 0-1 Вознесенный Чемпион или Вознесенный Чародей на каждые 1000 очков
- Восходящий Чемпион и Вождь Племени Мародеров

Основные

Не менее 25% очковой стоимости вашей армии нужно потратить на:

- Мародеры Хаоса, Конные Мародеры, Берсерки Племени Мародеров и Боевые Псы Хаоса

Специальные

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Воины Хаоса, Колесница Хаоса, Голые Волки, Хускарлы Племени Мародеров и Отродье Хаоса

Редкие

До 33% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Огры Хаоса, Тролли Хаоса и Драконо Огры (см. стр. 104 Рышущие Орды)
- 0-1 Гигантское Отродье Хаоса на каждые 1000 очков
- 0-1 Драконо Огр Шаггот (см. стр. 104 Рышущие Орды)
- 0-1 Гигант Хаоса на каждые 1000 очков (см. стр. 108 Рышущие Орды)

Наемники

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на наемников, включая:

- Стада Горов (см. стр. 97 Рышущие Орды)
- Стада Унгоров (см. стр. 98 Рышущие Орды)

Обратите внимание что отряды наемники подчиняются правилам 'Ненадежные Наемники' ('Misbehaving Mercenaries') как описано на стр. 279 книги правил.



Знаменосец Боевого Знамени

Один Восходящий Чемпион в вашей армии может быть улучшен до Знаменосца Боевого Знамени за +25 очков. Помимо обычного позволенного количества очков для траты на магические предметы, Знаменосец Боевого Знамени может приобрести одно магическое знамя без ограничения по очкам.

Магические Предметы

Любые модели в этой армии, которые имеют опцию приобретения магических предметов могут приобрести магические предметы из Обычного (Common) списка магических предметов и списка магических предметов Воинов Хаоса.

Спец Правила Морских Волков



На следующих страницах вы найдете полное описание для каждого спец правила армии, используемое моделями из листа составления Печально известной армии Морских Волков. Это дополнение к спец правилам Воинов Хаоса на стр. 81 книги Рышущие Орды. В случае противоречий спец правила ниже имеют приоритет над спец правилами Воинов Хаоса.

Милость Богов (Favour Of The Gods)

Воины племен Мародеров постоянно жаждут привлечь внимание богов. Однако когда боги обращают внимание на смертного, это не всегда заканчивается таким благословением, которого он желает.

Если персонаж в армии Морских Волков убивает оппонента в поединке, он должен сразу сделать бросок по таблице Взгляд Богов. Кроме того как только отряд в армии Морских Волков захватывает в качестве трофея вражеский штандарт, этот отряд сразу выполняет бросок по таблице Взгляд Богов (при этом 'эта модель' меняется на 'этот отряд').

Морские Налетчики (Sea-Born Raiders)

Морские Волки зачастую отправляют на побережье скаутов перед основными силами налетчиков. Эти скауты выслеживают добычу и нападают с нескольких сторон.

Отряды Мародеров Хаоса и Конных Мародеров в армии Морских Волков могут получить спец правило Засада (Ambushers) за +1 очко за модель. Восходящий Чемпион с типом войска 'пехота' или 'кавалерия' в армии Морских Волков может получить спец правило Засада за +10 очков за модель.

Воинская дуэль (Warriors' Duel)

Племена Мародеров уважают любого воина, которому хватит смелости выйти против врага один на один.

Вместо броска на определение кто получает первый ход вы можете бросить оппоненту вызов на Воинскую Дуэль. Если противник принимает вызов, оба игрока выбирают одного чемпиона отряда с характеристикой Раны 1 и с типом войска 'пехота' или 'кавалерия' из своей армии для участия в Воинской Дуэли.

Выбранные комбатанты сражаются как будто вовлечены в поединок и сражаются столько раундов сколько потребуется для определения победителя. Как только победитель определен, контролирующий победившую модель игрок получает первый ход. Если убиты оба чемпиона, игроки проводят жеребьевку обычным образом.

Если вызов отклонен, Морские Волки считаются выигравшими жеребьевку для определения игрока, который ходит первым.

Обратите внимание что если вызов принимает армия Бретоннии, она считается получившей Благословение Леди (Blessings of the Lady). Если армия Бретоннии отклоняет вызов, она не может молиться о Благословение Леди и любые отряды, обычно начинающие игру с этим благословением (такие как модели с Обетом Грааля) автоматически его теряют.





Предвестники Тьмы

На вершине мира где великая тундра холодного севера встречается с Царством Хаоса бродят банды бронированных всадников, с грохотом скачущих по замерзшей земле в поисках достойного противника, которого можно вырезать во имя Темных Богов. По мере того как воздействие Губительных Сил возрастает, эти могучие армии мигрируют дальше на юг и сталкиваются в эпических сражениях с обитателями Старого Света и благородными воинами Великого Катая.



Путь Славы

Те кто желают проявить себя в глазах богов становятся на Путь Славы, отправляясь в долгое и опасное приключение в сторону обрушенных врат на вершине мира. Такие кандидаты в чемпионы собирают вокруг себя варбаны последователей единомышленников и прорубают кровавый путь через весь мир в поисках достойных врагов, а также сражаясь вместе с последователями варлордов Хаоса соперников. Вождем среди последователей восходящего чемпиона становятся рыцари Хаоса, тяжелая конница, знаменитая на весь мир своей силой на поле боя. Их многочисленные навыки могут сравниться только с их свирепостью и жестокостью.

Ветераны среди командиров армий Старого Света сражались против самых разных нечестивых и омерзительных опасностей. Они сражались с шаркающими легионами мертвых из далеких земель и побеждали бродячие орды Орков и Гоблинов, встречая эти вторжения с доблестной стойкостью и сталью в руках. Однако даже эти отважные души ощущают бегущий по спине холодящий ужас от вида подразделений Рыцарей Хаоса, галопом приближающихся сквозь туман. Когда вместе собирается много эти закованных в железо воинов, объединившихся под знаменем могучего Чемпиона Хаоса, стоять на их пути будет либо невероятно храбрый или крайне глупый командир.

Бронированный кулак Хаоса

Даже рыцарские ордена Империи и благородные рыцари Бретоннии бледнеют по сравнению с искаженным могуществом рыцарей Хаоса. Эти элитные воины, отправляющиеся на войны верхом на монструозных Скакунах Хаоса, вооружены страшными рыцарскими копьями, предназначенными для того чтобы пробивать и разрывать или сжимают в бронированных перчатках зазубренные клинки или сокрушающие палицы. Это оружие предназначено для того чтобы причинять при ударе максимальную боль и страдания. Одеты в комплекты Демонически выкованных доспехов, на которых даже самый сильный удар оставляет лишь вмятины и царапины когда рыцари едут на тех кто посмел стать на пути растущей мощи Хаоса.

На Пути Славы Чемпионов Хаоса сопровождают не только эти бронированные мясники. Смертные всадники из племен Мародеров примыкают к таким варбандам по мере роста их мощи, восхваляя Чемпионов как полу-богов, возносящихся к Демоничеству в надежде что им также выпадет шанс доказать свою преданную службу Губительным Силам. К этим фанатичным воинам присоединяется множество чудовищных зверей, служащих Темным Богам. Затронутые Хаосом Гиганты, дикие Химеры и огромные Отродья скачут рядом с конным войском пока то приближается к врагу. Их дикость и инстинктивное желание убивать ничем не уступают смертным воинам, рядом с которыми они сражаются.



Под залитыми кровью небесами сама земля содрогается от грохота подкованных железом копыт и грохочущих колес Предвестников Тьмы, обрушивающихся на своих слабых врагов.

Украшенные извращенными узорами и сидящие верхом на огромных скакунах рыцари Хаоса отравляются на войну. Барочные доспехи из выкованного в аду железа защищают этих безрассудных всадников от урона, а устрашающие барды и шипы, что торчат из доспехов и у скакунов секут и разрывают тех кто за ними погонится.

Когда Мародеры принимают мантию Мародера Хаоса, они становятся одним из безликой и безымянной орды. Однако со временем и по мере восхождения воина по Пути Славы, аспекты его измененной личности становятся видны по его доспехам и оружию.



Воины Хаоса Предвестники Тьмы



Этот лист составления Печально известной Армии разработан для использования с листом составления армии Воинов Хаоса из книги Рышущие Орды, вместе с разделами 'Формирование Отрядов' и 'Армии Warhammer' книги правил.

Если вы желаете вывести в своих играх Warhammer: the Old World армию Предвестников Тьмы, вы можете составить свой ростер по листу оставления Печально известной Армии ниже вместо листа составления Великой Армии из книги Рышущие Орды. На следующих страницах вы найдете новые профили и правила для некоторых моделей в вашей армии, отображающих уникальные для Предвестников Тьмы отряды:

Лист Составления Печально известной Армии

Персонажи

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Лорда Хаоса или Демон Принц
- 0-1 Вознесенный Чемпион или Вознесенный Чародей на каждые 1000 очков
- Восходящие Чемпионы и Вознесенные Чародеи

Основные

Не менее 33% очковой стоимости вашей армии нужно потратить на:

- 1+ отряд Рыцарей Хаоса
- Конные Мародеры и Боевые Псы Хаоса
- +1 Колесницу Хаоса можно взять в качестве основного выбора

Специальные

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 отряд Избранных Рыцарей Хаоса
- 0-1 Колесница Хаоса Избранных на каждые 1000 очков
- Отродья Хаоса, Колесницы Хаоса и Химеры
- Драконо Огры (см. стр. 101 Рышущие Орды)

Редкие

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Колесницы Кровожадных зверей
- 0-1 Драконо Огр Шаггот на каждый отряд Драконо Огров (см. стр. 104 Рышущие Орды)
- 0-1 Гигантское Отродье Хаоса на каждые 1000 очков
- 0-1 Гигант Хаоса на каждые 1000 очков (см. стр. 108 Рышущие Орды)
- 0-1 Дракон Изменяющего Пламени

Наемники

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на наемников, включая:

- Вожди Кентигоров (см. стр. 95 Рышущие Орды)
- Стада Кентигоров (см. стр. 100 Рышущие Орды)

Обратите внимание что отряды наемники подчиняются правилам 'Ненадежные Наемники' ('Misbehaving Mercenaries') как описано на стр. 279 книги правил.

Знаменосец Боевого Знамени

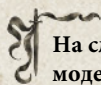
Один Восходящий Чемпион в вашей армии может быть улучшен до Знаменосца Боевого Знамени за +25 очков. Помимо обычного позволенного количества очков для траты на магические предметы, Знаменосец Боевого Знамени может приобрести одно магическое знамя без ограничения по очкам.

Магические Предметы

Любые модели в этой армии, которые имеют опцию приобретения магических предметов могут приобрести магические предметы из Обычного (Common) списка магических предметов и списка магических предметов Воинов Хаоса.



Спец Правила Предвестников Тьмы



На следующих страницах вы найдете полное описание для каждого спец правила армии, используемое моделями из листа составления Печально известной армии Предвестников Тьмы. Это дополнение к спец правилам Воинов Хаоса на стр. 81 книги Рышущие Орды. В случае противоречий спец правила ниже имеют приоритет над спец правилами Воинов Хаоса.

Конное Войско (Mounted Host)

В холодных пустошах на вершине мира по замерзшей земле грохочут когорты конных воинов в непрерывном поиске достойных соперников.

Все персонажи в армии Предвестников Тьмы должны быть верхом или обладать спец правилом Полет (Fly) (X).

Скакуны Тьмы (Steeds Of Darkness)

Мутировавшие скакуны Рыцарей Хаоса быстрые, могучие и напоминают искаженную пародию на чистокровных лошадей Бретоннии.

Когда отряд в этой армии с типом 'кавалерия' или 'колесница' выполняет бросок Нападения, Убегания или Преследования, он может выполнить переброс любых кубов, на которых выпала натуральная 1 прежде чем сбросить кубы, которые требуется сбросить.

Растущая Тень (The Shadow Grows)

По мере распространения влияния Темных Богов их смертные чемпионы жаждут пополнить свои ряды воинами единомышленниками, готовыми посвятить себя inferальному пантеону.

За каждого персонажа в вашей армии, у которого есть Метка Хаоса отличная от Метки Хаоса Неделимого, ваша армия должна включать отряд не-персонажей с той же Меткой Хаоса и наоборот. Например, если в вашей армии имеется два персонажа с Меткой Кхорна, вам нужно включить в армию два отряда не-персонажей с Меткой Кхорна.



Фридаль Заковывающая в цепи



В то время как для большинства пришествие весны означает завершение суровой зимней погоды и наступление хороших деньков, те кто проживают в изолированных деревнях на побережье Империи готовятся к появления кое-чего гораздо более смертоносного чем зимние холода - налетчиков с Норска. Среди множества варваров, плавающих через Море Когтей, Фридаль Заковывающая в цепи вселяет наибольший страх в сердца тех кто видит черные паруса ее кораблей на горизонте.



Еще до заключения сделки с Богами Хаоса Фридаль многие годы считалась чумой для побережья Империи, Бретоннии и Кислева. Те, кому удавалось пережить ее жестокие набеги были рады сберечь то не многое что оставалось, отстраивали сожженные до тла дома и тяжким трудом пытались восполнить запасы еды. При этом они непрестанно молились своим богам чтобы они не вернулась на следующий год.

В бою Фридаль вела себя жестоко и подло, дико размахивая своим цепом и пытаясь калечить и наносить увечья врагам вместо того чтобы сразу убивать. Когда же израненные враги падали и становились беззащитными, скуля от боли, Фридаль теряла к ним интерес и отправлялась искать новые жертвы, оставляя после себя дорожку из изломанных воинов. После битвы она позволяла многим из таких раненых выживших бежать, понимая что они отправятся в близлежащие городки и расскажут о ее варварской жестокости, распространяя страх о том что она вернется.

Когда зима сменилась весной 2264, жители побережья Моря Когтей со страхом ожидали прибытия Фридали и ее налетчиков, но она так и не появилась. Съежившиеся в своих лачугах рыбаки и моряки не знали что Фридаль сделала свои первые шаги на Пути Славы и отправилась на север в сопровождении своих самых свирепых чемпионов.

Что пришлось преодолеть Фридаль за время своего паломничества в Царство Хаоса и во время посвящения себя Темным Богам доподлинно неизвестно. Несколько лет она странствовала в Землях теней, копя славу для своего имени и собирая под своим знаменем все больше сторонников. Обладающая могучим телосложением еще со времен жизни в море и беспощадно свирепая Фридаль вскоре привлекла взгляд богов. С каждой кровавой победой на вечных полях боя вершины мира ее варбанда становилась все больше и все больше нечестивых даров она получала. Ее сила выросла до такой степени что одного удара цепа стало достаточно чтобы раскалывать щиты на цепки для костра, а во лбу выросли большие темные рога, сидевшие на черепе подобно адской короне.

Вскоре Фридаль повела своих последователей обратно в Норску. Здесь она не стала терять время и изгнав несколько вождей подчинила их племена. С армией мародеров за спиной Фридаль продолжила собирать кровавую жатву на берегах Империи после заключения союза с Губительными Силами. Она разоряла богатые прибрежные города и процветающие порты без жалости и пощады. Каждый год ее флот рос в размерах, по мере того как на ее стороне начало сражаться все больше ступивших на Путь Славы. И хотя направления набегов Фридаль не изменились, хотя теперь она и стала углубляться дальше вглубь материка, жажда ресурсов и богатства отступили на второй план. Вместо этого она сконцентрировалась на поимке пленных и уничтожении тех кто был готов встать против пришествия Хаоса.



Фридаль Заковывающая в цепи Frydaal The Chainmaker

Фридаль Заковывающая в цепи - Вознесенный Чемпион. Ее можно включить в армию Воинов Хаоса по любому листу составления армии где есть такая возможность. Она добавляется в приведенном ниже виде.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Frydaal the Chainmaker	4	6	3	5	4	3	5	4	9	235

Тип Войска: Тяжелая пехота (именной персонаж)

Размер Базы: 30 x 30 мм
1

Размер Отряда: Одноручное оружие, Гнев бури, полный латный доспех и щит

Спец правила: Засада, Заковывающая в цепи, Броня Хаоса (5+), Командир и Капитан, Заколдованное Оружие, Взгляд Богов, Сокрушительные Удары (1), Метка Хаоса Неделимого, Непревзойденный налетчик, Воодушевляющий Клич

Заковывающая в цепи (Chainmaker)

Те кто оказался захвачен Фридаль знают что их знамена украсят нос ее корабля, а самые удачливые из них проведут остаток своих дней у нее на веслах.

Любое вражеское знамя, захваченное Фридаль или любым отрядом к которому она присоединилась стоит 100 Победных Очков в качестве военного трофея.

Командир и Капитан (Commander & Captain)

Еще до посвящения тесным богам Хаоса Фридаль была знаменитым морским капитаном и ее в разной степени уважали и боялись.

Кроме случаев когда она убегает, дружественные отряды Мародеров Хаоса, Конных Мародеров, Хускарлов Племени Мародеров и Берсеркв Племени Мародеров получают модификатор +1 к своей характеристике Лидерство пока остаются в командной дальности Фридаль (до максимума 10).

Непревзойденный налетчик (Peerless Raider)

Фридаль много лет занимается набегами на побережье Империи и Кислева и не имеет себе равных в организации молниеносных нападений на северное побережье Старого Света.

0-1 отряд Мародеров Хаоса или Конных Мародеров в том же ростере что и Фридаль может получить спец правило Засада (Ambushers) за бесплатно. Кроме того если Фридаль - ваш генерал, вы можете применить модификатор +1 или -1 к результату броска на определения прибывает ли она или находящийся в резерве отряд Мародеров Хаоса, Конных Мародеров, Хускарлов Племени Мародеров или Берсерков Племени Мародеров с правилом Засада (Ambushers) на этом ходу как подкрепление или задерживается.

	R	S	AP	Special Rules
Гнев бури	Combat	S+2	-1	Дополнительные Атаки (D3),
Storm's Wrath				Магические Атаки, Требуется двух рук

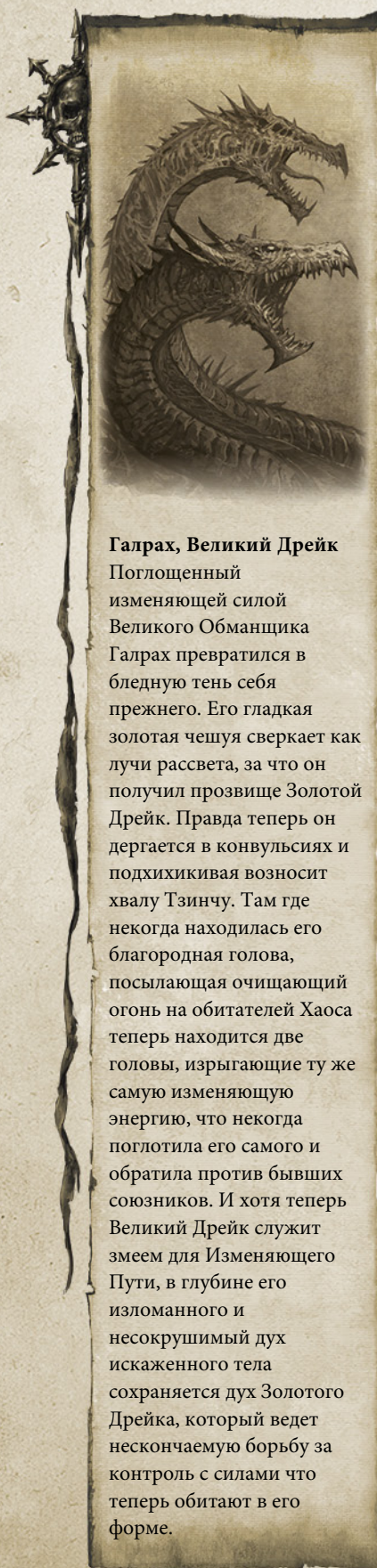
Примечание: Модификатор Силы Гнева бури применяется только в первом раунде боя.



**Фридаль
Заковывающая в цепи**

"Те кто храбро сражался могут получить привилегию смерти воина. Остальные будут принесены как жертвы в честь богов!"

*Фридаль
Заковывающая в
цепи после битвы
при Арнау*



Галрах, Великий Дрейк

Поглощенный изменяющей силой Великого Обманщика Галрах превратился в бледную тень себя прежнего. Его гладкая золотая чешуя сверкает как лучи рассвета, за что он получил прозвище Золотой Дрейк. Правда теперь он дергается в конвульсиях и подхихикивая возносит хвалу Тзинчу. Там где некогда находилась его благородная голова, посылающая очищающий огонь на обитателей Хаоса теперь находится две головы, изрыгающие ту же самую изменяющую энергию, что некогда поглотила его самого и обратила против бывших союзников. И хотя теперь Великий Дрейк служит змеем для Изменяющего Пути, в глубине его изломанного и несокрушимый дух искаженного тела сохраняется дух Золотого Дрейка, который ведет нескончаемую борьбу за контроль с силами что теперь обитают в его форме.

Галрах, Великий Дрейк

Галрах, Великий Дрейк может быть включен в любую армию Воинов Хаоса по любому листу составления армии. Он выводится в приведенном здесь виде.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Galrauch, the Great Drake	6	6	3	6	6	6	4	6	9	465

Тип Войска: Бегемот (именной персонаж)

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. напротив), Темный Огонь Хаоса (см. напротив), Пламя Заражения (см. напротив), Драконья чешуя (считается как полный латный доспех)

Магия: Галрах, Великий Дрейк является Магом Уровня 4. Он знает заклинания из Темной Магии.

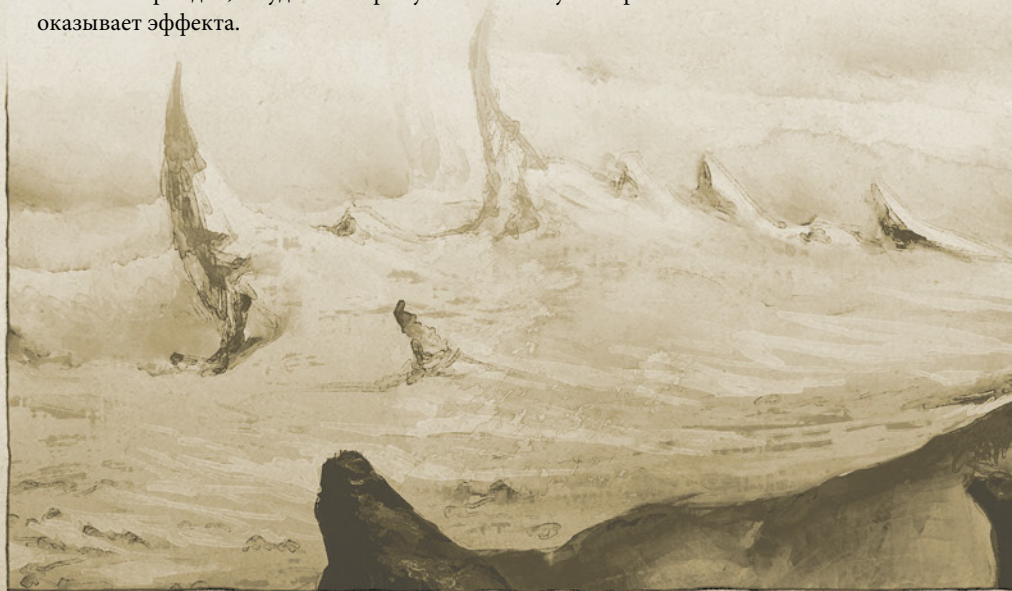
Спец правила: Бронированная Шкура (1), Дыхание Перемен, Сомкнутый Строй, Полет (10), Большая цель, Метка Тзинча, Регенерация (5+), Дух Гарлаха, Атаки Затаптыванием (D6), Стремительное движение, Ужас, Двуглавый Дракон

Дыхание Перемен (Breath of Change)

Гарлах разевает свою пасть и выпускает волну настолько мощной хаотической энергии, что она изменяет и искажает даже самых стойких воинов в неописуемые мерзости.

Один раз за игру вместо использования Темного Огня Хаоса или Пламени Заражения, Гарлах может использовать Дыхание Перемен. Поместите шаблон огня широким концом над предполагаемой целью и узким концом касаясь границы базы Гарлаха где угодно в его передней арке. Шаблон должен ложиться полностью в арке видимости Гарлаха. Любая модель, чья база находится под шаблоном рискует получить попадание. Любая получившая попадание модель (дружественная или вражеская) немедленно проходит тест Стойкости (Toughness).

- Если тест провален, модель одолевают изменяющие силы Хаоса и она сразу убирается из игры как потеря.
- Если тест пройден, ей удастся отринуть хаотическую энергию. Атака не оказывает эффекта.



Дух Гарлаха (Spirit of Galrauch)

Несмотря на то что Гарлах давно пал от сил Хаоса, несокрушимый дух древнего Дракона все еще дремлет в глубине измененного тела, отчаянно сражаясь за то чтобы взять над ним контроль хоть на мгновение.

В подфазу Начало Хода каждого вашего хода вам нужно проходить тест Лидерства за Гарлаха. Если тест пройден, Гарлаха можно контролировать обычным образом. Если тест провален, внутри Гарлаха бунтует его дух. Пока дух Гарлаха бунтует:

- Его Уровень Мага снижается на 1 и он может сотворить только одно заклинание за ход.
- Он становится объектом спец правила Случайные Движения (2D6).
- Если он вовлечен в бой, он направляет D3 своих атаки против себя (с округлением вниз). Любые раны, которые наносит сам себе Гарлах добавляются к результату боя.

Двуглавый Дракон (Two-headed Dragon)

Две пасти Великого Дрейка дышат на врагов смертью. Одна изрыгает темное пламя, а вторая разрезающий газ.

Гарлах может использовать либо Темное Пламя Хаоса или Пламя Заражения во время фазы Стрельбы на своем ходу. Он не может использовать оба варианта в один и тот же ход.

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-
	R	S	AP	Special Rules
Dark Fire of Chaos	N/A	4	-1	Дыхательное Оружие, Огненные Атаки, Магические Атаки
	R	S	AP	Special Rules
Fumes of Contagion	N/A	2	N/A	Дыхательное Оружие, Магические Атаки

Примечание: Против ран, причиненных этим оружием спас броски за броню запрещены (спас броски за Оберег (Ward) и Регенерацию выполняются обычным образом).

Named Character



"Когда сумеречные небеса стали алыми, за Фейткло, двухголовым Лорд Изменений, который управлял нападением своих злобных миньонов явился Гарлах. Намеренный отомстить за свой павший род Гарлах обрушился на Великого Демона. Он спикировал с небес золотой молнией и оторвал своими могучими челюстями голову летающего Демона в брызги разноцветного ихора."

Отрывок из Трагедии о Гарлахе, Золотом Дрейке



Character



Вожди Племен

Те кто занимают лидерские позиции в племенах Мародеров морозного севера должны быть могучими воинами, благословленными силой, яростью и хитростью. Кроме этого они еще должны быть избранниками богов, потому что без благословения пантеона их быстро зарежут и отбросят на обочину те кого они ведут.

Зачастую Вожди Мародеров ощущают зов последовать по Пути Славы, покинув свою должность и отправиться в поисках величия во главе варбанда из своих лучших воинов. Некоторые возвращаются в виде могучих Лордов Хаоса и объединяют по своим знаменам множество племен, а затем ведут армии разорения бушевать по всему миру.

Вожди Племен Мародеров Marauder Tribe Chieftains

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Marauder Tribe Chieftain	4	5	3	4	4	2	4	3	8	65

Тип Войска: Обычная пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка: Одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Цеп.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
 - Кавалерийское копье (если едет верхом).....+4 очка
- Может взять одно из следующего:
 - Метательные копья.....+2 очка
 - Дротики.....+2 очка
- Может взять щит.....+2 очка
- Может быть верхом на Боевом коне.....+14 очков
- Может заменить Метку Хаоса Неделимого на:
 - Метку Кхорна.....+10 очков
 - Метку Нургла.....+10 очков
 - Метку Слаанеш.....+10 очков
 - Метку Тзинча.....+10 очков
- Может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец правила: Засада, Броня Хаоса (6+), Взгляд Богов, Метка Хаоса Неделимого, Воодушевляющий Клич, Варбанда

Боевой Конь Warhorse

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Warhorse	8	3	-	3	-	-	3	1	-	+14

Тип Войска: Легкая кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка: подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Спец правила: Контр Нападение, Быстрая Кавалерия, Стремительное движение

Отображение Персонажа в ваших играх

Вождь Племени Марадеров дает вам возможность сделать лидера для вашего отряда Мародеров. Для этого вы можете комбинировать компоненты Мародеров Хаоса, Конных Мародеров и Воинов Хаоса.

Берсерки Племен Мародеров Marauder Tribe Berserkers

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Marauder Tribe Berserker	5	4	3	3	4	1	3	1	7	8
Вожак Headtaker	5	4	3	3	4	1	3	2	8	+8

Тип Войска: Обычная пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер Отряда: 5+

Экипировка: Одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Весь отряд может взять что-то одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+1 очко за модель
 - Цепы.....+1 очко за модель
- Весь отряд может взять метательные топоры.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Вожака (чемпион).....+8 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Получить спец правило Засада.....+1 очко за модель

Спец правила: Неистовство, Метка Хаоса Неделимого, Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Неумолимые Воины, Сирмишеры, Варбанда

Неумолимые Воины (Relentless Warriors)

Будь это религиозный фанатизм или просто отчаянная страсть к пролитию вражеской крови, эти несравненные бойцы способны пережить раны, которые свалили бы самого крепкого воина.

Модель с этим спец правилом получают спас бросок за Оберег (Ward) 6+ против любых полученных ран, нанесенных вражескими немагическими атаками.

Отображение этого отряда в ваших играх

Берсерков Племен Мародеров можно легко отобразить с помощью Мародеров Хаоса и возможно компонентов из других наборов, таких как шлемы Конных Мародеров.



Infantry



Мародеры Берсерки

Все племена Северных Пустошей, будь это Хуны, Курганцы или Норскийсцы - прирожденные воины. Но даже среди этих воинских культур встречаются те кто сражаются с такой яростью и отчаянием что их считают благословленными Темными Богами. Среди своих народов их называют Берсерками. Эти дикие воины сражаются не задумываясь о защите и самосохранении, бросаясь на врага с бездумной отвагой, целиком полагаясь на то что их уберегут от вреда Губительные Силы. Разя врагов оружием в обеих руках или размахивая тяжелыми цепями, Берсерки сражаются в авангарде идущих на войну племен Мародеров, встречаясь лицом к лицу с элитными воинами южных королевств ради славы в глазах богов.

Skin Wolf Infantry



Голые Волки

В диком пограничье за пределами цивилизованных царств существует множество темных и искаженных ужасов, которых навлекли на мир силы Хаоса. Однако мало кто из них сравнится со страшными и кошмарными Голыми Волками. Затронутые богами Хаоса или проклятые ведьмаками эти несчастные души несут в себе порченную магию так что мутация не проявляется на их плоти, а скрывается внутри, ожидая момента чтобы выплеснуться во время кровопролития или злобного ритуала. После преобразования в них остается мало чего человеческого наружу из хозяина вырывается похожий на волка зверь, на новом зверином теле которого остаются обрывки кожи и кусочки плоти.

Голые Волки Skin Wolves

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Skin Wolf	7	5	-	4	4	3	4	3	7	45
Ярл Skin Wolf Jarl	7	5	-	4	4	3	4	4	7	+7

Тип Войска: Монструозная пехота

Размер Базы: 50x 50мм

Размер Отряда: 2+

Экипировка: Когти и клыки (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- Любой отряд может улучшить одну модель до Ярла Голых Волков (Чемпион)..+7 очков

Спец правила: Кровавая Ярость*, Страх, Метка Хаоса Неделимого, Разомкнутый Строй, Прimitivesкая ярость*, Регенерация (5+), Скиммишеры, Стремительное движение, Искривленная форма

*см. стр. 115 и 116 Рыцарских Орд

Измененная форма (Warped Form)

Когда проклятие набирает полную силу Голые Волки способны быстро менять свою анатомию прямо во время охоты, что позволяет им преследовать любую добычу.

Когда бой этого отряда выбирается на Шаге 1.1. подфазы Выбор и Отработка боя, выберите одну из следующих Трансфигурций. Каждая Трансфигурация продолжается до вашей следующей подфазы Начало Хода:

- Увеличенные Когти (Enlarged Claws):** Характеристика AP оружия отряда улучшается на 1. Кроме того оно получает спец правило Бронелом (2)
- Колючие Отростки (Barbed Protrusions):** Отряд получает спец правило Дополнительные Атаки (+1).
- Стойкая Плоть (Toughened Flesh):** Отряд улучшает свою характеристику Стойкость (Toughness) на 1, а значение брони на 2.



Хускарлы Племен Мародеров Marauder Tribe Huscarls

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Marauder Tribe Huscarl	4	4	3	3	4	1	3	1	7	18
Первый меч First Sword	4	4	3	3	4	1	3	2	8	+8
Warhorse	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Легкая кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер Отряда: 5+

Экипировка:

- **Хускарлы:** одноручное оружие и легкий доспехами
- **Боевой конь:** подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- Весь отряд может взять одно из следующего:
 - Кавалерийские копыта.....Бесплатно
 - Цепы+1 очко за модель
- Весь отряд может взять одно из следующего:
 - Метательные топоры.....+1 очко за модель
 - Дротики.....+1 очко за модель
- Весь отряд может:
 - Заменить легкий доспех на тяжелый доспех.....+1 очко за модель
 - Взять щиты.....+1 очко за модель
- Весь отряд может заменить Метку Хаоса Неделимого на:
 - Метку Кхорна.....+2 очка за модель
 - Метку Нургла.....+2 очка за модель
 - Метку Слаанеш.....+2 очка за модель
 - Метку Тзинча+2 очка за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Первый меч (чемпион).....+8 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....50 очков
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков может получить спек правило Обученный...+2 очка за модель
- Первый меч может приобрести магические предметы на суму до.....25 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Яростное Нападение, Метка Хаоса Неделимого, Стремительное движение, Варбанда

Отображение этого Отряда в ваших играх

Хускарлы Племени Мародеров могут быть отображены Конными Мародерами. Возможно с помощью компонентов других наборов, таких как шлемы и щиты Воинов Хаоса.



Cavalry



Хускарлы Мародеров

Только самые лояльные Вождем воины получают право ехать рядом с ним в бой и таких воинов называют Хускарлами. Чаще всего это самые сильные воины, которых отбирает Вождь и которые вскоре могут рассчитывать на получение черных доспехов Воинов Хаоса. Хускарлы сражаются с отчаянной жестокостью и не задумываются о пощаде. Когда Вождь мчит на врага и вызывает на бой его самых лучших и могучих воинов, именно Хускарлы прорубают кровавую дорогу через вражеские силы чтобы добраться к этому чемпиону. И хотя им не хватает тяжело бронированный массы Рыцарей Хаоса, варбанда Хускарлов способна сокрушать врага страшными кавалерийскими копьями в руках и с дикими боевыми кличами на устах.

Chariot

Chosen Chaos Chariots



Колесницы Избранных Хаоса

При случае Избранные Воины Хаоса с грохотом мчатся в битву верхом на ошестинившихся оружием колесницах, украшенных символами зла, наполняющими глаза тех кто их видит слезами и порождающими сводящие с ума видения. В бесконечных битвах что бушуют на вершине мира, где сталкиваются могучие варлорды и проклятые ученики Темных Богов обмениваются ударами такие военные машины - обычное дело. К счастью для жалких народов юга Избранные Колесничие редко отправляются на юг, потому что они слишком заняты свои нескончаемым поиском славы и благословения своих злобных патронов.

Колесница Хаоса Избранных Chosen Chaos Chariots

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Chariot	-	-	-	5	5	4	-	-	-	140
Chosen Charioteer (x2)	-	5	3	4	-	-	4	2	9	-
Chaos Steed (x2)	7	3	-	4	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая колесница

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер Отряда: 1

Значение брони: 3+

Экипировка:

- **Избранные Колесничие:** одноручное оружие и алебарда
- **Жеребец Хаоса:** подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Options:

- Любая Колесница Хаоса Избранных может заменить Метку Хаоса Неделимого на:
 - Метку Хорна.....+10 очков
 - Метку Нургла.....+10 очков
 - Метку Слаанеш.....+10 очков
 - Метку Тзинча.....+10 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Заколдованное Оружие, Первое Нападение, Сокрушительные Удары (D6+1, только Колесница), Метка Хаоса Неделимого

Скакун Персонажа: В армии, составленной по листу Печально известной армии Предвестников Тьмы, Колесницы Избранных можно брать в качестве скакуна персонажей в дополнение к возможности брать в качестве Специального выбора. В таком случае очки колесницы добавляются к стоимости наездника.

Лорд Хаоса, Вознесенный Чемпион и Восходящий Чемпион могут быть верхом на:

- Колесница Хаоса Избранных.....+140 очков



Гигантское Отродье Хаоса Gigantic Spawn Of Chaos

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Gigantic Spawn	3D6	3	0	6	6	6	3	D6+1	10	145

Тип Войска: Бегемот

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка: режущие когти (см. ниже) кусачие пасти (см. ниже) и чешуйчатая шкура (считается как тяжелый доспех)

Опции:

- Может быть одним из следующего:
 - Гигантское Отродье Кхорна.....+20 очков
 - Гигантское Отродье Нургла.....+25 очков
 - Гигантское Отродье Слаанеш.....+15 очков
 - Гигантское Отродье Тзинча.....+10 очков

Спец правила: Бронелом (2), Сомкнутый Строй, Первое Нападение, Иммуниет к Психологии, Большая цель, Случайные Атаки, Случайные Движения, Атаки Затаптыванием (D6), Ужас, Пааадает!, Несокрушимый

Проклят Богами (Cursed by the Gods)

По жестокой превратности судьбы эти проклятые до состояния Отродий часто перенимают черты проклявших их богов:

- Гигантские Отродья Кхорна получают спец правила Сокрушительные Удары (D3) и Смертельный Удар.
- Гигантские Отродья Нургла получают спец правила Ядовитые Атаки и Регенарация (5+).
- Гигантские Отродья Слаанеш получают спец правила Контр Нападение и Бить Первым.
- Гигантские Отродья Тзинча получают спец правила Огненные Атаки, Магические Атаки и Магическая сопротивляемость (-2).

	R	S	AP	Special Rules
Slashing talons	Combat	S	-1	-

	R	S	AP	Special Rules
Gnashing maws	Combat	S	-2	Бить Последним

Примечание: В бою эта может по своему выбору выполнить одну из своих атак на каждом ходу этим оружием. За каждую Рану, которую потерял вражеский отряд в результате атаки этим оружием, эта модель немедленно восстанавливает одну потерянную Рану.

Хаос Воплощенный (Chaos Incarnate)

Любая армия, использующая лист составления Великой Армии Воинов Хаоса или Блеющих Орд Бистменов может взять 0-1 Гигантское Отродье Хаоса на каждые 1000 очков в качестве Редкого Выбора.

Monster



Гигантское Отродье

Некоторые их мерзких Отродий, которые бродят в Пустошах Хаоса, напиваются Ветрами Магии, вбирая в себя большие объемы чистого хаоса и вырастают до чудовищных размеров. Некоторые могут быть ростом втрое выше Огра Быка. Эти Гигантские Отродья представляют из себя не восстанавливаемую массу разрушительной силы, способной легко смести отряд пехоты и кого угодно еще кроме самых легендарных героев. Эти существа Хаоса не способны исторгнуть огромные запасы магической энергии из своей проклятой формы и продолжают расти пока их тело становится неспособным сдерживать магические наросты и они взрываются облаком ихова и измененной плоти.



Monster



Драконы Изменяющего Пламени

К счастью этих гневливых и склонных к разрушению существа редко видят в землях Старого Света. Длинные угольно-черные тела Драконов Изменяющего Пламени постоянно извиваются и идут волной пока они летят по небу так что воздух вокруг них звенит от силы настолько мощной что под ними чернеет и обугливается земля. Когда Дракон Изменяющего Пламени оказывается на поле боя, его могучее обжигающее пламя лишает сознания тех глупцов, кто отважится против них выйти и от них остается лишь обугленный остов. Когда Дракон Изменяющего Пламени обрушивает на своих несчастных жертв свое дыхание, в отличие от других Драконов он испускает какофонию взрывов красного и черного огня, сжигающего врагов дотла во всепоглощающем пламени.

Драконы Изменяющего Пламени Warfire Dragons

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Warfire Dragon	6	6	0	6	6	6	3	5	8	375

Тип Войска: Бегемот

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. напротив) Стук Варп пламени (см. напротив) и Драконья чешуя (считается как полный латный доспех)

Магия: Дракон Изменяющего Пламени может быть Магом (см. ниже). Ставший Магом Дракон Изменяющего Пламени знает заклинания из одной из следующих Магий:

- Боевая Магия (Battle Magic)
- Демонология (Daemonology)
- Темная Магия (Dark Magic)

Опции:

- Дракон Изменяющего Пламени может быть Магом:
 - Уровня 1.....+30 очков
 - Уровня 2.....+60 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй, Взрывающаяся Смерть, Пламя и Хаос, Полет (10), Большая цель, Магия Хаоса, Магические Атаки, Магическая сопротивляемость (-2), Метка Хаоса Неделимого, Регенерация (5+), Атаки Затаптыванием (D6), Стремительное движение, Ужас, Аура Изменяющего Пламени

Взрывающаяся Смерть (Explosive Demise)

В редких случаях когда одного из этих могучих зверей убивают, он заливает область вокруг себя испепеляюще-горячим изменяющим пламенем.

Когда Дракон Изменяющего Пламени теряет свою последнюю Рану, прежде чем модель убирется из игры каждый отряд (дружественный или вражеский) в пределах 6" от него получает D6 попаданий Силой 5, каждое с AP -2.

Пламя и Хаос (Fire & Chaos)

Благодаря поглощению большого количества варп камня и природных способностей к огню, Дракон Изменяющего Пламени обладает врожденной сопротивляемостью к магии и огню.

Дракон Изменяющего Пламени получает спас бросок за Оберек (Ward) 5+ против любых ран, полученных от атаки со спец правилом Магические Атаки или Огненные Атаки.



Аура Изменяющего Пламени (Warpfire Aura)

Эти древние существа окружены аурой злоеющего излучения, прожигающего даже самые могучие волшебные обереги.

Другие модели (как дружественные так и вражеские) не могут использовать спас бросок за Оберер (Ward), пока находятся в пределах 3" от этой модели.

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

	R	S	AP	Special Rules
Warpfire Blast	6"-24"	4 (8)	-1 (-3)	Бомбардировка, Громоздкое, Огненные Атаки, Несколько Ран (D3+1)

Примечание: Это оружие стреляет как камнем, используя спец правило Бомбардировка (Bombardment) и шаблон взрыва 3". Если на Артиллерийском кубе выпало 'Misfire', эта модель теряет одну рану (вместо броска по таблице Осечек). Спец правило Несколько Ран (D3+1) применяется только к одной модели, чья база находится прямо под центральным отверстием шаблона взрыва.

Преданные Тьме (Pledged to the Darkness)

Любая армия, собранная по листу составления Великой Армии Воинов Хаоса может включать 0-1 Дракона Изменяющего Пламени в качестве Редкого выбора.

Monster



Драконы Изменяющего Пламени

Никто не видел Драконов Изменяющего Пламени, которые могли бы сравниться размерами с самыми большими Драконами Старого Света, однако такие монструозные существа все равно могут существовать где-то в нехоженных и неизвестных Пустошах Хаоса. В мифах далекого Китая сохраняется история о 'Драконах-демонах', который может быть одним из этих существ. Некоторые ученые считают что эти крылатые змеи могут доминировать в далеких и неизвестных человеку землях. Там благодаря поглощению неочищенного варп камня они могут вырастать до таких размеров что поспорничать с легендарным Калгаланосом Черным.

Magic Items



Артефакты Губительных Сил

Последователи Хаоса обладают оружием и талисманами великой силы. Даже самые низшие вожди вооружаются созданными Демонами клинками и носят выкованный в аду доспех. Эти артефакты различаются внешним видом также как сами Темные Боги. Это могут быть шипованные кнуты и обоюдоострые топоры или украшенные рунами широкие мечи и кинжалы с костяными рукоятками. И если одни предметы оберегают свои улучшения после того как Чемпион Хаоса доказывает свою полезность, другие даруются новому владельцу без всякого предупреждения о таящихся в столь могучих дарах опасностях. Далеко не один последователь Хаоса ступил на путь проклятых из-за чрезмерного использования зараженного Демоном оружия или после чтения изменяющего разум гримуара. Такова цена абсолютной власти.

Магические предметы Воинов Хаоса

На следующих страницах описаны магические предметы, уникальные для армий Воинов Хаоса. Их могут покупать модели из армии Воинов Хаоса также как Обычные магические предметы как описано в книге правил Warhammer: the Old World.

Самые обычные Магические предметы: Любые магические предметы, отмеченные звездочкой (*) считаются крайне обычными, как описано в книге правил.

Магическое оружие

Смертоносная Обсидиановая Глефа (Obsidian Dread-Glaive).....55 очков

Это жестокое оружие можно увидеть в руках самых опасных чемпионов Темных Богов для отрубания голов и конечностей.

	R	S	AP	Special Rules
Obsidian Dread-glaive	Combat	S+2	-1	Бронелом (1), Смертельный Удар, Магические Атаки, Требуется двух рук, Бить Последним

Примечание: Смертоносную Обсидиановую Глефу может взять только модель из Печально Известной Армии Предвестники Тьмы.

Кинжал Темного Пантеона (Dagger Of The Dark Pantheon).....35 очков

Высасывая жизненную силу из убитых этим страшным оружием его владелец получает возможность куда более беззаботно черпать энергию из Ветров Магии.

	R	S	AP	Special Rules
Dagger of the Dark Pantheon	Combat	S	-2	Магические Атаки

Примечание: За каждую Рану, которую вражеский отряд теряет в результате атаки Кинжалом Темного Пантеона его владелец может применить модификатор +1 к своему следующему броску Сотворения или Развеивания

Клинок Вождя (Chieftain's Blade).....30 очков

Титул вождя можно получить и удержать только в бою один на один, а не по праву рождения.

	R	S	AP	Special Rules
Chieftain's Blade	Combat	S+1	-1	Бронелом (1), Магические Атаки

Примечание: Клинок Вождя может взять только модель в Печально известной армии Морских Волков. Когда его владелец вовлечен в поединок, он получает модификатор +1 к броскам на Попадание (To Hit).

Плеть Надсмотрщика (Taskmaster's Scourge).....25 очков

Это дьявольское оружие покрыто колючими шипами, чьи укусы гонят последователей Хаоса в бой.

	R	S	AP	Special Rules
Taskmaster's Scourge	Combat	S	-1	Дополнительные Атаки (1), Магические Атаки

Примечание: Только модели с типом войска 'пехота'. Во время Командной подфазы своего хода владелец Плетки Надсмотрщика может попытаться подстегнуть окруживающих ринуться в битву, пройдя тест Лидерства (используя собственное Лидерство). Если тест пройден, этот персонаж и любой отряд к которому он присоединился получает до вашей следующей подфазы Начало Хода модификатор +D3 к своей характеристике Движение (до максимума 10).

Демоническая латная кольчуга (Daemonic Platemail)50 очков

Эта inferнальная броня корчится от населяющих ее корчащихся и вопящих ликом демонических духов.

Только модель с типом 'пехота' или 'кавалерия'. Демоническая латная кольчуга - это комплект полных латных доспехов. Кроме того ее носитель улучшает свои характеристики Стойкость (Toughness) и Инициатива на 1.

Кольчуга из чешуи Могучего Змея (Mighty Serpent's Scalemail)..... 40 очков

На сверкающую кольчугу этого доспеха были наложены темные чары именем Змея.

Кольчуга из чешуи Могучего Змея могут брать только модели в Печально известной армии Морских Волков. Кольчуга из чешуи Могучего Змея - это комплект тяжелых доспехов. Кроме того ее носитель получает спец правило Бить Первым (Strike First).

Талисманы

Талисман Ворона Падальщика (Talisman Of The Carrion Crow)45 очков

Магический оберег, обозначающий что носителя благословил Ворон, одаривает невероятной стойкостью и наделяет удары смертоносными ядами.

Владелец Талисмана Ворона Падальщика получает спец правила Регенерация (5+) и Ядовитые Атаки.

Талисман Парящего Орла (Talisman Of The Soaring Eagle)35 очков

Те кто носят метку Орла обнаруживают что сила магии оппонентов в их присутствии слабеет.

Носитель Талисмана Парящего Орла получает спец правило Магическая сопротивляемость (-2). Кроме того обладатель получает спас бросок за Оберер (Ward) 5+ против любых ран, полученных от атак со спец правилом Магические Атаки.

Магические Знамена

Знамя Темных Сил (Banner Of The Dark Powers)50 очков

Это пульсирующее переливающим светом знамя защищает тех кто под ним марширует от любой кроме самой мощной магии.

Несущий Знамя Темных Сил отряд получает спец правило Магическая сопротивляемость (-3).

Знамя Воющей Гончей (Banner Of The Baying Hound)25 очков

Те кто несут Знамя Воющей Гончей устремляются к своим врагам, желая пролить вражескую кровь.

Знамя Воющей Гончей может брать только модель в Печально известной армии Предвестников Тьмы. Несущий Знамя Воющей Гончей отряд получает спец правило Авангард (Vanguard).

Крест Морских Налетчиков (Sea Raider's Crest)..... 25 очков

Вывешенные знаменитыми налетчиками флаги внушают страх в сердца тех кто пытается выжить в море.

Крест Морских Налетчиков может взять только модель в Печально известной армии Морских Волков. Несущий Крест Морских Налетчиков отряд получает спец правило Страх. Если отряд уже обладает правилом Страх, он получает спец правило Ужас.

Символ Тьмы (Icon Of Darkness)20 очков

Этот проклятый символ покрывает вечная тень, которая скрывает тех кто с ней марширует.

Вражеская модель, выбирающая целью отряд, несущий Символ Тьмы в фазу Стрельбы получает дополнительный модификатор -1 на Попадание.



Зачарованные предметы

Медальон Кровавого Черепа (Bloodskull Pendant)45 очков

Наполненный кровью Демона Принца Кхорна, этот проклятый амулет превращает владельца в бурю насилия.

Только модели с типом войска 'пехота'. Вместо обычных атак владелец Медальона Кровавого Черепа может по своему выбору выполнить один удар Силой 8 по каждой вражеской модели, с которой находится в базовом контакте, каждый с AP -1. Эти попадания получают спец правило Смертельный Удар (Killing Blow).

Посох Проклятого (Rod Of The Damned) .40 очков

Выкованный в глубинах Царства Хаоса этот inferнальный посох испепеляет тех кто противится воле Хаоса.

Обладатель Посоха Проклятого может сотворять заклинания Призыв (The Summoning) из Демонологии (см. стр. 322 книги правил) в качестве Привязанного заклинания с Уровнем Силы 2.

Выкованный Демоном Бард (Daemon-Forged Barding)35 очков

Нечистые выкованные в аду клинки, которые покрывают этот бард режут и калечат врагов пока всадник прорывается сквозь их ряды.

Выкованный Демоном Бард может брать только модель с типом войска 'кавалерия' в Печально известной армии Предвестников Тьмы. На ходу в котором владелец нападал, его скаун и все скауны отряда, к которому он присоединился получают модификатор +1 к своей характеристике Атаки.

Тайные Предметы

Скипетр Силы (Sceptre Of Power)55 очков

Те кто владеют Скипетром наслаждаются ощущением безграничной силы. Правда за такую привилегию приходится платить тяжкую цену.

Владелец Скипетра Силы может применить модификатор +1 к любым своим броскам Сотворения или Развеивания. Однако если при выполнении броска Сотворения или Развеивания выпадет натуральный дубль, владелец получает одно попадание Силой 10 с AP -3 после того как будут отработаны эффекты броска.

Гримуар Огвольда (Grimoire Of Ogvold) ..50 очков

Огвольд много лет лихорадочно записывал многие тайные секреты в надежде что эти знания послужат хаосу после его смерти.

Вместо того чтобы случайным образом генерировать известные ему заклинания и в не зависимости от Уровня Мага, владелец Гримуара Огвольда знает все семь заклинаний из выбранной Магии (включая знаковое заклинание). При этом он может сотворить за ход только количество заклинаний равное его Уровню Мага.

Том Темных Богов (Tome Of The Dark Gods)35 очков

Этот древний текст полон безумными каракулями и забытыми знаниями как демонических так и смертных чародеев.

Только модели с Меткой Хаоса Неделимого. При генерации своих заклинаний владелец Тома Темных Богов может сбросить любое количество случайно выбранных заклинаний. За каждое сброшенное заклинание он может выбрать любое заклинание из магии Хаоса как если бы у него была соответствующая Метка Хаоса.





Типы войск

Aspiring Champions - Восходящий Чемпион
Centigor Chieftains - Вожди Кентигоров
Centigor Herds - Стада Кентигоров
Chaos Chariot - Колесница Хаоса
Chaos Giant - Гигант Хаоса
Chaos Knights - Рыцари Хаоса
Chaos Lord - Лорд Хаоса
Chaos Marauder - Мародер Хаоса
Chaos Ogre - Огр Хаоса
Chaos Spawn - Отродье Хаоса
Chaos Troll - Тролль Хаоса
Chaos Warhound - Боевой Пес Хаоса
Chaos Warrior - Воины Хаоса
Chimeras - Химеры
Chosen Chaos Chariot - Колесница Хаоса Избранных
Chosen Chaos Knights - Избранные Рыцари Хаоса
Chosen Charioteers - Избранные Колесничие
Daemon Prince - Демон Принц
Dragon Ogre - Драконо Огр
Dragon Ogre Shaggoth - Драконо Огр Шаггот
Exalted Champion - Вознесенный Чемпион
Exalted Sorcerer - Вознесенный Чародей
Gigantic Spawn of Chaos - Гигантское Отродье Хаоса
Gor Herd - Стадо Горов
Gorebeast Chariot - Колесница Кровожадных зверей
Headtaker - Вожак
Marauder Horsemen - Конный Мародер
Marauder Tribe Berserker - Берсерк Племена Мародеров
Marauder Tribe Chieftain - Вождь Племена Мародеров
Marauder Tribe Huscarl - Хускарл Племена Мародеров
Skin Wolve - Голый Волк
Sorcerer Lord - Лорд Чародей
Ungor Herd - Стадо Унгоров
Warpfire Dragon - Драконы Изменяющего Пламени

Типы войск

Берсерк Племена Мародеров - Marauder Tribe Berserker
Боевой Пес Хаоса - Chaos Warhound
Вожак - Headtaker
Вожди Кентигоров - Centigor Chieftains
Вождь Племена Мародеров - Marauder Tribe Chieftain
Вознесенный Чародей - Exalted Sorcerer
Вознесенный Чемпион - Exalted Champion
Воины Хаоса - Chaos Warrior
Восходящий Чемпион - Aspiring Champions
Гигант Хаоса - Chaos Giant
Гигантское Отродье Хаоса - Gigantic Spawn of Chaos
Голый Волк - Skin Wolve
Демон Принц - Daemon Prince
Драконо Огр Шаггот - Dragon Ogre Shaggoth
Драконо Огр Dragon Ogre
Драконы Изменяющего Пламени - Warpfire Dragon
Избранные Колесничие - Chosen Charioteers
Избранные Рыцари Хаоса - Chosen Chaos Knights
Колесница Кровожадных зверей - Gorebeast Chariot
Колесница Хаоса - Chaos Chariot
Колесница Хаоса Избранных - Chosen Chaos Chariot
Конный Мародер - Marauder Horsemen
Лорд Хаоса - Chaos Lord
Лорд Чародей - Sorcerer Lord
Мародер Хаоса - Chaos Marauder
Огр Хаоса - Chaos Ogre
Отродье Хаоса - Chaos Spawn
Рыцари Хаоса - Chaos Knights
Стада Кентигоров - Centigor Herds
Стадо Горов - Gor Herd
Стадо Унгоров - Ungor Herd
Тролль Хаоса - Chaos Troll
Химеры - Chimeras
Хускарл Племена Мародеров - Marauder Tribe Huscarl

Оружие и экипировка

Cavalry spear - Кавалерийское копье
Chaos Steed - Жеребец Хаоса
Dark Fire of Chaos - Темный Огонь Хаоса
Draconic scales - Драконья чешуя
Flail - Цеп
full plate armour - полный латный доспех
Fumes of Contagion - Пламя Заражения
gnashing maws - кусачие пасти
Great weapon - Двуручное оружие
halberd - алебарда
Hand weapon - одноручное оружие
Iron-shod hooves - подкованные копыта
Javelins - Дротики
scaly skin - чешуйчатая шкура
shield - щит
Slashing talons - режущие когти
Storm's Wrath - Гнев бури
Throwing axes - Метательные топоры
Throwing spears - Метательные копья
Warhorse - Боевой Конь
Warpfire Blast - Сгусток Варп пламени
Wicked claws - Страшные Когти

Оружие и экипировка

алебарда - halberd
Боевой Конь - Warhorse
Гнев бури - Storm's Wrath
Двуручное оружие - Great weapon
Драконья чешуя - Draconic scales
Дротики - Javelins
Жеребец Хаоса - Chaos Steed
Кавалерийское копье - Cavalry spear
кусачие пасти - gnashing maws
Метательные копья - Throwing spears
Метательные топоры - Throwing axes
одноручное оружие - Hand weapon
Пламя Заражения - Fumes of Contagion
подкованные копыта - Iron-shod hooves
полный латный доспех - full plate armour
режущие когти - Slashing talons
Сгусток Варп пламени - Warpfire Blast
Страшные Когти - Wicked claws
Темный Огонь Хаоса - Dark Fire of Chaos
Цеп - Flail
чешуйчатая шкура - scaly skin
щит - shield

СПЕЦ ПРАВИЛА

Ambushers - Засада	Skirmishers - Скирмишеры
Armour Bane - Бронелом	Spirit of Galrauch - Дух Гарлаха
Armoured Hide - Бронированная Шкура	Steeds Of Darkness - Скакуны Тьмы
Blessings of the Lady - Благословение Леди	Stomp Attacks - Атаки Затаптыванием
Blood Rage - Кровавая Ярость	Strike First - Бить Первым
Bombardment - Бомбардировка	Strike Last - Бить Последним
Breath of Change - Дыхание Перемен	Swiftstride - Стремительное движение
Breath Weapon - Дыхательное Оружие	Terror - Ужас
Chainmaker - Заковывающая в цепи	The Shadow Grows - Растущая Тень
Chaos Armour - Броня Хаоса	Timmm-berrr! - Пааадает!
Claws and fangs - Когти и клыки	Two-headed Dragon - Двуглавый Дракон
Close Order - Сомкнутый Строй	Unbreakable - Несокрушимый
Commander & Captain - Командир и Капитан	Vanguard - Авангард
Counter Charge - Контр Нападение	Warband - Варбанда
Cumbersome - Громоздкое	Warped Form - Искажённая форма
Drilled - Обученный	Warpfire Aura - Аура Изменяющего Пламени
Ensorcelled Weapons - Заколдованное Оружие	Warriors' Duel - Воинская дуэль
Explosive Demise - Взрывающаяся Смерть	
Extra Attacks - Дополнительные Атаки	
Fast Cavalry - Быстрая Кавалерия	
Favour Of The Gods - Милость Богов	
Fear - Страх	
Fire & Chaos - Пламя и Хаос	
First Charge - Первое Нападение	
Flaming Attacks - Огненные Атаки	
Fly - Полет	
Frenzy - Неистовство	
Furious Charge - Яростное Нападение	
Gaze of the Gods - Взгляд Богов	
Grail Vow - Обет Грааля	
Immune to Psychology - Иммунитет к Психологии	
Impact Hits - Сокрушительные Удары	
Killing Blow - Смертельный Удар	
Large Target - Большая цель	
Magic Resistance - Магическая сопротивляемость	
Magical Attacks - Магические Атаки	
Mark of Chaos Undivided - Метка Хаоса Неделимого	
Mark of Tzeentch - Метка Тзинча	
Mounted Host - Конное Войско	
Move through Cover - Движение Через Укрытия	
Multiple Wounds - Несколько Ран	
Open Order - Разомкнутый Строй	
Peerless Raider - Непревзойденный налетчик	
Poisoned Attacks - Ядовитые Атаки	
Primal Fury - Примитивная ярость	
Rallying Cry - Воодушевляющий Клич	
Random Attacks - Случайные Атаки	
Random Movement - Случайные Движения	
Regeneration - Регенерация	
Relentless Warriors - Неумолимые Воины	
Requires Two Hands - Требуется двух рук	

СПЕЦ ПРАВИЛА

Авангард - Vanguard	Примитивная ярость - Primal Fury
Атаки Затапыванием - Stomp Attacks	Разомкнутый Строй - Open Order
Аура Изменяющего Пламени - Warfire Aura	Растущая Тень - The Shadow Grows
Бить Первым - Strike First	Регенерация - Regeneration
Бить Последним - Strike Last	Скакуны Тьмы - Steeds Of Darkness
Благословение Леди - Blessings of the Lady	Скирмишеры - Skirmishers
Большая цель - Large Target	Случайные Атаки - Random Attacks
Бомбардировка - Bombardment	Случайные Движения - Random Movement
Бронелом - Armour Bane	Смертельный Удар - Killing Blow
Бронированная Шкура - Armoured Hide	Сокрушительные Удары - Impact Hits
Броня Хаоса - Chaos Armour	Сомкнутый Строй - Close Order
Быстрая Кавалерия - Fast Cavalry	Страх - Fear
Варбанда - Warband	Стремительное движение - Swiftstride
Взгляд Богов - Gaze of the Gods	Требуется двух рук - Requires Two Hands
Взрывающаяся Смерть - Explosive Demise	Ужас - Terror
Воинская дуэль - Warriors' Duel	Ядовитые Атаки - Poisoned Attacks
Воодушевляющий Клич - Rallying Cry	Яростное Нападение - Furious Charge
Громоздкое - Cumbersome	
Движение Через Укрытия - Move through Cover	
Двуглавый Дракон - Two-headed Dragon	
Дополнительные Атаки - Extra Attacks	
Дух Гарлаха - Spirit of Galrauch	
Дыхание Перемен - Breath of Change	
Дыхательное Оружие - Breath Weapon	
Заковывающая в цепи - Chainmaker	
Заколдованное Оружие - Ensorcelled Weapons	
Засада - Ambushers	
Иммунитет к Психологии - Immune to Psychology	
Искаженная форма - Warped Form	
Когти и клыки - Claws and fangs	
Командир и Капитан - Commander & Captain	
Конное Войско - Mounted Host	
Контр Нападение - Counter Charge	
Кровавая Ярость - Blood Rage	
Магическая сопротивляемость - Magic Resistance	
Магические Атаки - Magical Attacks	
Метка Тзинча - Mark of Tzeentch	
Метка Хаоса Неделимого - Mark of Chaos Undivided	
Милость Богов - Favour Of The Gods	
Неистовство - Frenzy	
Непревзойденный налетчик - Peerless Raider	
Несколько Ран - Multiple Wounds	
Несокрушимый - Unbreakable	
Неумолимые Воины - Relentless Warriors	
Обет Грааля - Grail Vow	
Обученный - Drilled	
Огненные Атаки - Flaming Attacks	
Пааадает! - Timmm-berrr!	
Первое Нападение - First Charge	
Пламя и Хаос - Fire & Chaos	
Полет - Fly	