

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



• ВОИНА ПОРЧИ •

СОДЕРЖАНИЕ

ВОЙНА ВО ВЛАДЕНИЯХ.....	2	Заманивая в ловушку.....	18	Авангардные палладоры.....	36
БУРЕРОЖДЁННЫЕ.....	4	Боевой план: Приманка.....	19	Эфирокрылы.....	37
Города Зигмара.....	5	У ворот.....	20	Слимукс Садовод.....	38
ЦИКЛЫ ВОЙНЫ.....	6	Боевой план: Великое засеивание..	21	Чумоносцы Нургла.....	39
СЕЗОН ЗАСЕИВАНИЯ.....	8	ОСОБЕННОСТИ ПРИВЕРЖЕННОСТИ.....	28	Чумные трутни Нургла.....	40
СЛИМУКС САДОВОД.....	12	ВОЕННЫЕ СВИТКИ.....	30	Нурглики.....	41
НИВ ЧЕРНОКОГОТЬ.....	13	Тенемолоты Чернокогтя.....	32	ПРОФИЛИ ДЛЯ ГЕНЕРАЛЬНЫХ СРАЖЕНИЙ.....	41
ОХОТА И ДОБЫЧА.....	14	Кульг Плодотворного садовничества	33		
Бей как ветер.....	16	Нив Чернокогть.....	34		
Боевой план: Арьергардное сражение.....	17	Авангардные охотники.....	34		
		Авангардные рапторы с дальнотойными арбалетами.....	35		
		Авангардные рапторы с ураганными арбалетами.....	35		



СОЗДАНО КОМПАНИЕЙ «GAMES WORKSHOP»
ИЗ НОТТИНГЕМА

Warhammer Age of Sigmar: Blightwar © Copyright Games Workshop Limited 2017. Warhammer Age of Sigmar, Blightwar, GW, Games Workshop, Warhammer, Stormcast Eternals, 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.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Перевод: Menkeroth
Верстка: <https://vk.com/sigmar8995>



Из вихря расколотого мира родились Восемь Владений. Бесформенное и божественное своим взрывом породили жизнь. Необычные, новые миры появились на небосводе, и каждый из них был населён духами, богами и людьми. Благороднейшим из богов был Зигмар. Бесчисленные годы он освещал владения, окутавшись светом и величием, пока строил своё королевство. Его силой была мощь грома, его мудрость была бесконечной, и как смертные, так и бессмертные преклонялись пред его высоким тронном. Родились великие империи, и, на какое-то время, предательство было изгнано из этих земель. Зигмар назвал землю и небо своей собственностью и правил во время величественной эпохи мифов.

Но жестокость упорна. Как и было предсказано, великий союз богов и людей распался на части. Мифы и легенды погрузились в Хаос. Тьма затопила миры, и пытки, рабство и страх вытеснили величие, что было ранее. Зигмар отвернулся от смертных королевств, чувствуя отвращение к их судьбе. Вместо них он устремил свой взгляд на останки мира, который он утратил давным-давно, размышляя над его обугленным ядром в бесконечном поиске знамений надежды. И затем, в тёмном жаре своего гнева, он заметил проблеск чего-то великолепного. Он увидел рождённое в небесах оружие. Маяк, столь сильный, что способен пронзить бесконечную ночь. Армию, выкованную из всего, что он потерял.

Зигмар приказал своим мастеровым приступить к работе, и они трудились долгие века, стремясь укротить силу звёзд. Когда великий труд Зигмара приблизился к завершению, он вновь посмотрел на владения и увидел, что власть Хаоса стала практически неоспоримой. Час отмщения пришёл. Наконец, чувствуя, как молнии пляшут в глазах, он приказал спустить с цепи свои творения.

Эпоха Зигмара началась.

ВОЙНА ВО ВЛАДЕНИЯХ

Война бушует во Владениях смертных. Огромные армии воинов, демонов и чудовищ сталкиваются в разрушительных сражениях. Во время Эпохи Хаоса Тёмные боги поставили миры на колени, но когда началась Эпоха Зигмара, силы Порядка нанесли ответный удар, с мстительными Вечными бурерождёнными на острие копья.

Ключевыми точками для этих первых великих битв были магические порталы, известные как Врата владений, проходы в реальности, чья стратегическая ценность была бесценной. Врата владений были единственным способом для воинов перейти из одного Владения смертных в другое, и самые большие из них могли перебрасывать армии на гигантские расстояния в мгновение ока. Силы Порядка вырвали множество таких порталов из стальной хватки Хаоса, в то время как приободрившиеся воинства Смерти и Разрушения, перегруппировавшись, одерживают собственные победы.

Войны за Врата владений, как в конечном итоге их назовут, были беспорядочными и смертоносными.

Благодаря им родилось бесконечное множество историй об отчаянном героизме, безжалостных предательствах и кровавых боях. И всё же благодаря одним лишь доблести, решительности и самопожертвованию силы Порядка удалось плотно закрепиться у нескольких ключевых порталов, ведущих к Перепутью, тому самому узлу врат под контролем Хаоса, что позволил Тёмным богам наводнить Владения смертных своими захватническими армиями.

Возможно, это не было решительной победой над врагами, к которой так стремились армии Порядка, но хотя бы это была передышка, во время которой потрёпанные силы Зигмара могли окопаться, перегруппироваться и возвести истинные бастионы

вернувшегося Порядка во всех Владениях смертных.

Вскоре боги Хаоса собрали свои армии вновь. Когда их возмездие пришло, оно приняло множество ужасных форм, но ни одно не было столь же чудовищным, как возмездие Нургла...



НУРГЛ

Нургл - бог Хаоса, отвечающий за чуму и мор, энтропию и упадок. Он выглядит как болезненная гора плоти, раздутая от порчи и полная недугов. Его царство - гнилой Сад Нургла, чьим ужасам нет числа. Когда ужасные недуги поражают Владения смертных, сила Нургла растёт. Там, где гниение и коррозия превращают порядок в руины, властвует воля Чумного бога. Одаряемые Нурглом болезни, от Гнили Нургла и истощающей оспы до серой мокроты, несут страдания и смерть такого же масштаба, что и от самой большой армии.

И всё же Нургл не является мрачным и несущим смерть. Скорее, он - своего рода жизнерадостный и щедрый отец, что наслаждается приготовлением нескончаемого потока любовно выведенных недугов, чтобы затем одарить ими жителей Владений словно сомнительными дарами. Нургл по-отечески рад достижениям каждой новой болезни, что он выводит,

равно как и благосклонно смотрит на результаты завоеваний своими демоническими легионами. Он наслаждается циклом смерти и возрождения, что приносят с собой болезни, радостно поощряя каждую новую порчу и каждого паразита, который заражает гниющие трупы павших.

Разумеется, вся эта жизнерадостность не облегчает судьбу жертв Нургла, когда они сталкиваются с его кошмарными и ужасными силами, и нигде его проявления не могут быть так же эффективны, как и на поле боя. Воевать с армиями Нургла означает сражаться с облаками жужжащих насекомых, от которых темнеет небо, терпеть иссушающие плоть недуги, что распространяются столь же быстро, сколь и лесной пожар, и противостоять натиску ковыляющих масс покрытых слизью, жирных и гниющих демонов, чьим единственным желанием является распространение бесконечных болезней их тучного бога.



Нив Чернокоготь ведёт Тенемолотов на битву с демонической ордой Слимукса Садового.

БУРЕРОЖДЁННЫЕ

Вечные бурерождённые сражаются на самом переднем крае фронта войны с Тёмными богами. Спускаясь на землю во вспышках разрядов небесных молний, они - живое орудие возмездия и реконкисты, те, кто нападает без предупреждения и уничтожает всех, кто станет у них на пути.

Во время темнейших дней Эпохи Хаоса армии Тёмных богов было не остановить. Их безжалостные чемпионы истребляли всех, кто становился у них на пути, неся отчаяние и ужас. Под тёмными и беспокойными небесами казалось, что окончательное поражение сил Порядка не за горами.

В мрачной решимости Бог-Король Зигмар возглавил отчаянный прорыв назад в Азир, Владение небес. Забрав с собой племена всех беженцев, что было возможно, он приказал закрыть ворота Азира.

Таким болезненным решением Зигмар помешал богам Хаоса одержать окончательную победу, но ценой того, что оставил семь беспомощных из восьми Владений смертных на их жестокую и кровавую милость. Однако, Зигмар

никогда бы не признал поражение. По мере того, как шли годы Эпохи Хаоса, а армии Тёмных богов прокладывали себе кровавый путь по мирам, Зигмар наблюдал за ними с небес. Всякий раз, когда он видел, как истинные герои сражаются в надежде сдержать волну врагов, он забирал их с поля боя во вспышках божественного света. Зигмар перековывал этих воинов-одиночек при помощи древних и могущественных чар, объединённых с силой тех из богов, что ещё не покинули его разбитый пантеон.

Столетиями величественный дворец Зигмара, Зигмарон, оглашали своим грохотом благословенные наковальни и бесконечный треск божественных молний.

Наконец, армия реконкисты была готова. Вечные бурерождённые,

закованные в мерцающий зигмарит и вооружённые яростью небес, являлись воинством, которому не было аналогов. Их мощь не уступала величайшим чемпионам Хаоса, а их вооружение переполняла божественная энергия, способная изгнать демона одним ударом. Некоторые из них восседали на благородных драконах или величественных грифоскакунах, другие же шли на войну огромным строем, призывая для сокрушения врага небесные молнии, или парили в воздухе на крыльях света.

Именно этих воинов Зигмар отправил бесчисленными светящимися рядами на возвращение Владений смертных из-под власти их чудовищных угнетателей, раз и навсегда...



ЗИГМАР

Зигмар - Бог-Король, Великий объединитель. Он - верховное божество Порядка, а его людские племена некогда владели большей частью Владений смертных. Зигмар пережил уничтожение мира-что-был, вцепившись в его расколотое ядро, пока его не спас великий дракон, Дракотион. С помощью Дракотиона Зигмар отыскал других богов, что пережили конец света, и собрал из них пантеон, народы которого заселили новые миры. Также именно Зигмар возглавлял борьбу с богами Хаоса, когда те обратили свой алчный взор на эти безграничные земли, и никогда с тех пор он не прекращал сражаться с ними. Зигмар - божество воинственное, у него буйный темперамент, а его гнев скор и ужасен для тех, кто становится свидетелем этого. И всё же он также и мудр, и справедлив, хотя обстоятельства и сделали его холодным и жёстким. Бог-Король стремится превыше всего увидеть, как ненавистные боги Хаоса будут отброшены и разбиты на веки вечные, а его последователи займут подобающее им место во Владениях смертных, какой бы ни была цена.



ГОРОДА ЗИГМАРА

Одной лишь силой никогда не удастся вырвать контроль над Владениями смертных из рук Тёмных богов Хаоса. Чтобы Порядок и добро одержали победу, в эти миры должна вернуться цивилизация, защищать которую будут высокие бастионы, чьей мощи хватит на то, чтобы сдерживать нечестивые волны врагов.

Вечные бурерождённые не одиноки в своей борьбе со слугами Хаоса. Когда разразилась Война за Врата владений, врата Азира широко распахнулись и неисчислимые армии Азирхейма выступили в путь. Длинные ряды воинов Вольных гильдий и флагелянтов, дуардинов и эльфийских воителей тоже приняли участие в войне.

Во всех мирах, тут и там, ещё оставались уцелевшие силы добра, хотя в большинстве случаев - по причине скрытности или партизанской тактики. Теперь все они вверили свою судьбу Богу-Королю Зигмару. Переменчивые сильванеты, связанные кодексом поведения владыки Кхарадрона и таинственные серафоны - все приняли участие в разгорающейся войне, и благодаря их совместному наступлению многие армии Хаоса были отброшены.

И всё же одной лишь военной победы недостаточно. Порча Тёмных богов проникла в самую землю, так что если не предпринять шаги по её искоренению, зло вскоре вернётся. Таким образом, обеспечив себе плацдарм и заставив врагов уйти в оборону, армии Порядка приостановили своё продвижение и занялись строительством.

Там, где были взяты под контроль Врата владений, рядом были возведены бастионы бурь, высокие крепости, чьи гарнизоны из Вечных бурерождённых были готовы отразить даже самое решительное наступление Хаоса. У их подножия родились поселения, и на помощь этим общинам из Азира потекли реки материалов, нескончаемой рабочей силы и целые гильдии инженеров и архитекторов. Жрецы и волшебники изгоняли порчу Хаоса из окрестных земель и заново

освящали их кровью верующих.

Эти пограничные колонии вскоре превратились в разветвлённые цитадели, чьи стены протянулись далеко за горизонт, а население росло с каждым новым днём. В их пределах рождались отдельные посёлки, равно как и приграничные форты, шахты, кузни, смотровые башни и бесчисленное множество прочих признаков того, что цивилизация медленно, но неумолимо возвращала себе отдельные небольшие кусочки Владений смертных. И всё же, каждый из этих светящихся маяков был лишь островком посреди тьмы, хрупкой драгоценностью, ради защиты которой от упорных и многочисленных врагов воинства Порядка будут делать всё, что в их силах.

ЭКСЕЛЬСИС

Среди недавно основанных городов Порядка Эксельсис является одним из крупнейших и наиболее яростно обороняемых. Город, построенный на Побережье бивней в Гуре, находится в тени высокого бастиона бурь Совершенных Рыцарей. Эти закованные в белые доспехи Вечные бурерождённые защищают свой город с такой фанатичной решимостью, что даже их собственное гражданское население боится их гнева. Но благодаря их усилиям и хитроумному вооружению Коллегии таинств и инженеров Промышленного Арсенала Эксельсис может наслаждаться серьёзной защитой от многочисленных врагов. Они приходят толпами, ибо не только сам Эксельсис является желанной целью для завоевания, но и накрывающее его своей тенью Копьё Малла. Этот гигантский осколок мира-что-был вырывается из-под воды гавани Эксельсиса словно некий тёмный монолит, и обеспечивает город богатым запасом пророчеств и предсказаний для тех, кто способен их добывать.



ЦИКЛЫ ВОЙНЫ

Эпоха Хаоса и Война за Врата владений стали свидетелями ожесточённого противостояния во всех мирах. И всё же Гиран, Владение жизни, оказался ареной одних из самых ужасных и подлых сражений. Мощь Нургла росла и угасала во время этой войны, и её знаменовавшее конец эпохи окончание позволило ему придумать новый и коварный план.

Ключевыми точками для этих первых великих битв были магические порталы, известные как Врата владений, проходы в реальности, чья стратегическая ценность была бесценной. Врата владений были единственным способом для воинов перейти из одного Владения смертных в другое, и самые большие из них могли перебрасывать армии на гигантские расстояния в мгновение ока. Силы Порядка вырвали множество таких порталов из стальной хватки Хаоса, в то время как приободрившиеся воинства Смерти и Разрушения, перегруппировавшись, одерживают собственные победы.

Войны за Врата владений, как в конечном итоге их назовут, были беспорядочными и смертоносными. Благодаря им родилось бесконечное множество историй об отчаянном героизме, безжалостных предательствах и кровавых боях. И всё же благодаря одним лишь доблести, решительности и самопожертвованию силы Порядка удалось плотно закрепиться у нескольких ключевых порталов, ведущих к Перепутью, тому самому узлу врат под контролем Хаоса, что позволил Тёмным богам наводнить Владения смертных своими захватническими армиями.

Возможно, это не было решительной победой над врагами, к которой так стремились армии Порядка, но хотя бы это была передышка, во время которой потрепанные силы Зигмара

могли окопаться, перегруппироваться и возвести истинные бастионы вернувшегося Порядка во всех Владениях смертных.

Вскоре боги Хаоса собрали свои армии вновь. Когда их возмездие пришло, оно приняло множество ужасных форм, но ни одно не было столь же чудовищным, как возмездие Нургла...

«Пусть корни гниют, а ветви - умирают; вода густеет, а сок кислеет! Пусть болезнетворное величие Дедушки освящает этот мир порочной красотой, а его щедрость освободит обильный мор, что ещё томится под его поверхностью!»

- Буль'гла'трокс, Великий Нечистый

Во всех Нефритовых королевствах бесчисленные демоны-счетоводы Нургла неутомимо наступали по всем фронтам, отесняя врагов всё дальше и дальше. Гнилоносцы, смертные избранники Нургла, вели орды воюющих воинов за собой на битву, чтобы разрушать и осквернять. Порочные стада чумногоров и болезнетворных чудищ неистовствовали в пустошах, и даже семенящие чумные монахи кланов Мора вносили свой вклад в резню при помощи гнилых дымных испарений. Аларизель была вынуждена скрываться, а последние из её детей отступили к крепостям,

спрятанным под колдовскими завесами и иллюзиями.

Хотя сивланеты сражались неустанно, смертные племена пали одно за другим, а эльфы-странники отступили в Азирхейм, чем заслужили вечную ненависть со стороны детей Аларизели. Даже Вечная королева ослабла и впала в отчаяние, когда Нефритовые королевства захворали, и казалось, что Нургл наверняка распространит свою власть на Гиран.

Но даже пред ликом такой ужасной судьбы героизм и храбрость одержали победу. Аларизель вырвалась из хватки Нургла, и - благодаря отважному самопожертвованию её ближайших защитников - смогла выжить и переродиться в полном и гневном аспекте войны. Объединившись с Вечными бурерождёнными Зигмара и разрозненными армиями Порядка, она возглавила яростную контратаку и отбросила армии Нургла.

От Чернокаменных равнин до Хайборалии, от Порхающего моря до Лугов киновари - везде армии Нургла были разбиты.

Хотя Счетоводы и Заразители сражались с присущей им смесью неуёмного веселья и флегматичной решимости, их удалось одолеть. Нургл смотрел в уязвлённом недоверии, как его щедрость была отвергнута, а дары - не приняты на сотнях фронтов.



Самый тяжёлый удар пришёлся по Вратам зарождения. Это были гигантские Врата, через которые многие подкрепления Нургла попадали во Владение жизни. Гиран не знал недостатка в порталах, которыми мог бы воспользоваться Чумной бог, но если силам Порядка удалось бы закрыть Врата зарождения, они бы перерезали наиболее важную артерию, благодаря которой наносили удары его демонические легионы. Война жизни на этом бы не окончилась, но этого бы явно хватило, чтобы изменить её ход.

Таким образом, Аларизель возглавила наступление на Врата зарождения и разветвлённую крепость из семи бастioned, которая их окружала. Рядом с ней маршировали многочисленные палаты Вечных бурерождённых во главе с Освящёнными Рыцарями и самым могучим из воинов Зигмара, лично Целестантом-Примом. Им противостояли армии, состоявшие из демонов Нургла, его смертных поклонников и их союзников

из кланов Мора, и всеми ими руководили величайшие смертные чемпионы Нургла, печально известные братья Глотт.

Битва была поистине эпических масштабов. Отказавшись от всех разновидностей классической осады, силы Порядка пошли на массированный штурм, преодолели внешние рубежи обороны Врат зарождения и обрушили гигантские участки гниющих стен крепости. Сражение шло на дюжине фронтов, и хотя армии Нургла пустили в ход все болезни и проклятия, что только могли, им становилось всё сложнее удерживать позиции.

Мерзкие крысолюды из кланов Мора обратили оружие против бывших союзников, намереваясь похитить колдовские секреты в своих целях, и оставили разрозненные войска Нургла, когда Аларизель бросила все силы в атаку прямо на Врата зарождения. Хоть воинство Чумного бога и серьёзно потрепало своих врагов, оно было разбито, а врата были закрыты. Очищающие чары

Аларизели гарантировали, что слуги Нургла не смогут так легко вернуть ключевые врата. Так она закрепила свои победы благодаря захвату этого жизненно важного объекта.

Для сил Порядка это было время великой радости, в то время как для Нургла - сокрушительный удар. Победа в Войне жизни - и, как следствие, власть над всем Гираном - уже была у него в руках, но, однако же, каким-то образом ускользнула из его жадной хватки словно вода. С великим богатством Владения жизни в своём распоряжении мощь Нургла выросла бы настолько, что затмила бы могущество его братьев. Однако, его гамбит провалился, и он остался посрамлённым.

Нургл стал замкнутым и отрешённым, разочаровавшись в неудачах своих последователей и впав в отчаяние из-за своих. Его войны приостановились, и, на некоторое время, его могущество угасло...

ЧУМА ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Нургл - существо циклических прихотей, которое никогда не пребывает в мрачном расположении духа слишком долго. Хоть Чумной бог и потерпел тяжёлое поражение в Гиране, он намеревался извлечь урок из своих ошибок. Он был эгоистичным. Это откровение поразило Нургла с внезапностью пота от лихорадки. Он был сосредоточен на Гиране, настолько, что игнорировал тех, кто нуждался в его благословении в других Владениях смертных.

Нургл был полон решимости изменить свои привычки. Война во Владении жизни не окончена, совсем нет. Но никогда более она не будет владеть его вниманием целиком. Вместо этого Нургл решил начать новое наступление во всех Владениях смертных. Чтобы было кому их вести, он призвал Слимукса Садовода, своего Великого земледельца. Демон отправится в другие миры, чтобы осквернять места природной магической силы и таким образом сажать болезнетворные саженцы из личного Сада Нургла. Он будет засеивать одну поражённую чумой территорию за другой, пока миры не взвоют под тяжестью болезненного лиственного покрова и моровой флоры. Так Нургл распространит свою благословенную чуму на всех, и благодаря этому обретёт несравненную мощь.



СЕЗОН ЗАСЕИВАНИЯ

Новый план Нургла по подчинению миров себе основывался на самых сильных сторонах его слуг. Вместо того, чтобы направить все армии на один конфликт, он откроет дюжину новых фронтов, сотню, тысячу. Каждый будет изначально малым, но потом расширится подобно распространению вирусной инфекции, пока всё вокруг не будет принадлежать Нурглу.

СЕМЕНА ПОРЧИ

Выступив из царства Нургла во главе целого корпуса Счетоводов, Слимукс Садовод приступил к выполнению своей миссии. Через Едкий источник - Врата владений - он переместился к Шипящему разлому. Здесь, среди серных озёр и руин древней Гнассы, Садовод посадил свои первые семена и сокрушил мстительных воинов ложи Мйодор.

ЗЛО ПУСКАЕТ КОРНИ

Оставив Шипящий разлом на милость отравляющего его Сада Нургла, Садовод отправился дальше. В последующие месяцы его Счетоводы атаковали Акши, Гур и Гиран. Кхорнатское святилище на горе Губительного пламени, Врата владений Медленного перемалывания в глубинах пустошей Шенга и даже рощи душехранилищ, которые клан Телитлин оборонял до последнего - все стали магическим удобрением для нечестивых семян Садовода. С каждым успешным посевом Сад Нургла ещё чуть-чуть приближался к поглощению Владений смертных.

ШЁПОТ СЕДЬМОГО ПОСЕВА

В поисках подходящей цели для седьмого нечестивого посева армия Садовода, словно паразиты, проникла в сердце Светофорты, недавно основанного к северу от Хаммерхаль Гиры. Садовод преуспел в отравлении дарованных Аларизлью чар маяка, и крепостной гарнизон из Освящённых Рыцарей сражался до последнего, когда Сад Нургла обрушился на них. Однако, после смерти бурерождённые вернулись назад, в Азир, для Перековки, и принесли с собой предупреждение.

ПОРЧА ОБНАРУЖЕНА

Зигмар, предупреждённый своими возвратившимися воинами, обратил внимание на места заражения, что Садовод сеял по всем Владениям. Они пока что были немногочисленными, но их порча растёт и представляет ужасную угрозу для новорождённых анклавов Порядка. Собрав свои буревоинства, Зигмар приказал им выследить и разгромить Садовода.

НОВОЕ ОРУЖИЕ

Садовод хитёр, а его армия переполнена мощью благодаря доброй воле Нургла. Он разбил все воинства, что Зигмар выслал против него. Осознав, что угроза от Великого земледельца требует применения одного конкретного оружия, Зигмар отправил тайное послание на крыльях быстрых эфирокрылов. Его зов не остался без ответа, и явился одинокий воин, покинувший тени, чтобы преклонить колени перед тронем Зигмара. Нив Чернокоготь, первая из рыцарей-зефиросов, пришла...

ОХОТА ЧЕРНОКОГТЯ

Во главе с лордом Данастом Тенемолоты - одна из лучших авангардных вспомогательных палат в рядах Молотов Зигмара - приступили к охоте на Слимукса Садовода. Это были любимые товарищи Нив Чернокоготь, и вместе они должны были исполнить особый приказ - уничтожить Великого земледельца.

БИТВА У ТОРКИ

Среди высоких снегов Торки палата лорда Данаста загнала армию Садовода в угол. Следуя за почерневшим следом грязи, что демоны оставляли за собой, бурерождённые успешно навязали врагу бой прежде, чем тот смог достичь заброшенной церкви Грунгни, что подлежала осквернению. Последовавшая схватка была жестокой, Нив Чернокоготь уже была готова срубить голову Садоводу с плеч, но Великий земледelec всё же смог сбежать, хоть и за счёт больших потерь среди своих последователей, и поклялся отомстить.

ОХОТА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Тенемолоты продолжили неумоимо преследовать неприятеля, Нив и её товарищи шли по следу Садовода по бесчисленным тропам Владений смертных. У Булакха и среди лесных низин Йорати следопыты практически загнали жертву. Среди Скрытых троп Форл'ека Садовод был близок, чтобы истребить преследователей. Однако, погоня продолжалась, а посевы следовали один за другим.

БОЛЕЗНЕТВОРНЫЕ НАГРАДЫ

Заметив неприятности, которые причиняют Тенемолоты, Нургл решил помочь своему попавшему в беду Земледельцу. Чумной бог объявил, что любой, кто сразит Нив Чернокоготь, познает всю щедрость его благодарности.

Один чемпион Хаоса за другим вёл своих воинов против Тенемолотов, обескровливая их ряды с каждой битвой.

ПЛАН САДОВОДА

Воспользовавшись шансом, предоставленным ему господином, Садовод продолжил организовывать новые посевы. Он осквернил храм-кузню ложи Нарлссон, отравил мощь идола Горкаморки воинственного клана Черепокрушителей и воспользовался чумными горнами клана Скриттик для того, чтобы осуществить величайший из своих засеиваний на данный момент. И всё же Тенемолоты продолжали идти по следу Садовода, пополнив свои ряды свежими воинами из Зигмарона. В конце концов они настигли жертву вновь среди Костяных холмов Гура, у города Эксельсис.





СЛИМУКС САДОВОД

С незапамятных времён Слимукс Садовод был Великим земледельцем Сада Нургла. Восседа на вершине раковины своего отвратительного скакуна, Перегной, Садовод отправляется на войну в сопровождении ковыляющих вокруг демонов, держа наготове свои укороченные ножницы для кровавой жатвы.

Слимукс Садовод - неутомимое и организованное существо, прагматичный тактик и стойкий воин, чей твёрдый взгляд способен заставить действовать даже тупейших из нургликов. С незапамятных времён он был Великим земледельцем Сада Нургла, и многие говорят, что Садовод был первым демоном, которого породил Чумной бог. Он явно занимает место среди любимчиков Дедушки, место, которое - что нетипично для слуг Нургла - он никогда не терял.

Садовод так долго живёт, что немного осталось из того, что он ещё не сделал или увидел. Его мастерство в адском садовничестве не знает себе равных, он точно знает, когда остричь костяные шипы на иглокусте, когда высосать соки из ивы и когда правильно обрезать гнилоцвет, чтобы привлечь побольше паразитов на его ядовитый сок. Садовод применяет эти же методический подход и твёрдую руку и на поле боя, отсекая у врагов конечности щелчками ножниц и монотонно отдавая приказы находящимся под его командованием демонам.

Неприятный характер Садовода и практически полное отсутствие у него чувства юмора известны хорошо - среди нургликов его часто называют «старым кактусом». Впрочем, лишь самые безрассудные из этих малюток способны высказаться таким образом в его присутствии, и то их быстро подвешат в качестве приманки для слизистого скакуна Садовода. Это похожее на улитку чудовище, которое Садовод называет

Перегноем, является одним из немногих существ во всех мирах, чьё присутствие Великий земледelec способен всегда терпеть. Возможно, это потому, что Перегной точно так же вечно всем недоволен, как и его хозяин. Чудовищная улитка всегда рядом и наготове, злобно фыркая или гортанно вздыхая, и пожирает любого неосторожного нурглика, что оказался в пределах досягаемости.



Садовод возит всё необходимое на болезненной раковине Перегной, от кусачек и мешков с гнилыми спорами до сельскохозяйственного инвентаря и жирных червей для перекуса. Хоть Перегной - зверь неторопливый, он абсолютно неутомим и невероятно вынослив. Более того, он тащит за собой артефакт с наложенными на него нечестивыми чарами, который известен как «Ворчливый плуг». Это скрипящее, дребезжащее приспособление, которое Нургл сделал своими руками, и это странное устройство обрабатывает почву жидкой порчей, смешивая

воедино трупное мясо, стылую жидкость и заражённую слизь улиточного зверя, и порождая таким образом липкую и болезнетворную глину, которая готова принять семена из Сада Нургла. Именно так Садовод и оскверняет землю, по которой движется, раскидывая чумные споры в оставленные им борозды и используя волшебство Владений в качестве удобрения для ускорения роста.

После него вырастают нечестивые рощи, кровавые сорняки и извивающиеся лианы, что опутывают бубонные чащи и деревья висельников. Жужжащие насекомые появляются среди цветущей чумной флоры, в то время как земли вокруг болеют и покрываются вредной слизью и густой грязью. Тем временем, Садовод продолжает путешествие, неустанно засеивая землю, даже когда врзается во вражеские боевые порядки.

Великий земледelec сражался в рядах многих Чумных легионов Нургла, ибо воспользуется любыми необходимыми инструментами, чтобы организовать посев. Однако, чаще всего его сопровождают Счетоводы из Воинства осквернителей. Этому воинству приказано защищать укрепления Сада Нургла, и оно особенно любит осыпать неприятеля чумными спорами и превращать жертв в живые инкубаторы для всех разновидностей зловердных грибов. Это нравится сентиментальному Садоводу, и вместе он и Воинство осквернителей совершили множество злодеяний во имя Нургла.



НИВ ЧЕРНОКОГОТЬ

Нив Чернокоготь - стремительный ассасин, смертоносная охотница, чья непоколебимая воля позволяет преследовать добычу до границ миров и даже дальше. Благодаря нечеловечески быстрой реакции и смертоносным вихревым топорам в руках она нападает с яростью бури и рубит жертву на куски с поражающей лёгкостью.

Нив Чернокоготь - оружие во плоти. Её невероятная скорость, сверхъестественные рефлексy и ужасающая сила воли делают её для жертвы воплощением возмездия. Неизвестно, как долго преследовала она врагов Зигмара, ибо, подобно авангардным следопытам, война Нив началась задолго до того, как Зигмар официально признал её существование. Похоже, что дюжины демагогов, деспотов и рабовладельцев почувствовали укусы вихревых топоров, но Нив об этом не распространяется, её заботят только её долг перед Зигмаром и смерть следующей цели.

В бою Нив - словно вспышка золотого света, врывающаяся в

ряды врагов и атакующая своих жертв с неумолимой свирепостью. Без особых усилий она забирается по высоким стенам, перепрыгивает неприятельские баррикады и избегает самых коварных ловушек. Те, кто желает преградить Нив путь, быстро осознают всю глубину своей ошибки, когда она рассекает их ряды словно кровавый всполох. Путь её устилают трупы, отрубленные головы и конечности, чья кровь брызжет во все стороны. Её жертва быстро пополняет их число, ибо натиск Нив ошеломляюще быстр и агрессивен, и ни парирующий клинок, ни магический барьер не остановят её. Она - орудие воли Зигмара, и не примет ни поражение, ни смерть, пока её долг не исполнен.

Нив сражается чаще всего рядом с Тенемолотами, самой известной из всех авангардных вспомогательных палат Молотов Зигмара. Их лидер, лорд-аквилор Данаст, держит воинов в ежовых рукавицах, и гордится тем, что они находятся среди самых смертоносных бойцов армий Зигмара. Более того, он обучает их особым тактикам подавляющего огня и ближнего боя, что позволяет быстро расчлнять вражеские силы. Сражаясь рядом с Чернокоготь, которая является и чемпионом, и талисманом палаты, Тенемолоты одерживали победы в битвах с намного более многочисленными армиями, которые должны были легко одолеть их.

РЫЦАРИ-ЗЕФИРОСЫ

Во время Эпохи Мифов Зигмар сражался с многими дикими чудищами и ненасытными полубогами, повергая их в целях защиты своих племён. Одним из таких зверей был Ульфденгнарл, Великий волк Воющих ветров, и когда белошкурое животное испустило дух, Зигмар пленил его нескончаемый, лающий вой в осколке кристалла. Именно эту божественную реликвию Бог-Король применил при создании своего первого рыцаря-зефираса. Смертоносные убийцы и ассасины для чемпионов Хаоса, эти одинокие воины обрели силу леденящего вопля Ульфденгнарла, несмотря на то, что проходили сквозь мерцающее горнило Перековки. Те, кто выжил, были благословлены нечеловеческими инстинктами Великого волка, его обгоняющей ветер стремительностью и даром сосредоточения на охоте на нужную добычу.

Зигмар отправил первых рыцарей-зефирасов в качестве подкрепления для авангардных вспомогательных палат, чтобы сражаться рядом со следопытами в самых диких и отдалённых зонах

боевых действий владений. Роль рыцарей-зефирасов проста и отлично сочетается с ролью воинов, рядом с которыми они воюют.

Каждый получает задание убить определённую цель, которой неизбежно будет самый могущественный и влиятельный вражеский лидер, присутствующий в данном регионе. Под прикрытием наступающих следопытов они сближаются с целью, прячась за завесой ветров, что подвластны им, и при помощи невероятной скорости застают жертву врасплох. Сражаясь трескучими вихревыми клинками, прыгая и уворачиваясь быстрее мысли, рыцари-зефирасы обрушивают на жертву удар за ударом. Их нападение неумолимо и свирепо, это град идеально точных взмахов, что быстро находят брешь в обороне даже самого опытного неприятеля. Перерубленная и рассечённая жертва падает оземь, что позволяет следопытам быстро и со смертоносной эффективностью воспользоваться тем фактом, что паникующие вражеские солдаты остались без верховного командования.

ОХОТА И ДОБЫЧА

Садовод путешествовал необычными тропами. Он и его последователи ускользали через забытые Врата владений и прятались словно паразиты под изменчивой кожей реальности. Однако, Тенемолотов, которых вели внимательные рыцари-зефиросы, нельзя было избежать вечно.

Именно среди бесконечных троп Воющего леса Тенемолоты сели Садоводу на хвост. Они днями прочёсывали густую зелень в поисках любых намёков на Счетоводов Слимукса, и след из гнили и истоптанной слизи, что они нашли, было невозможно не заметить. Деревья искажались и трескались от демонического шествия, их сок становился ядовитым, а кора покрывалась чудовищным слоем грибов. Мерзкие насекомые жужжали и порхали в заразной грязи, и лужи

из загустевшей слизи пузырились и извергались. Выходя из глубокого разлома в вырубленной в скале голове, след вёл на север, и можно было наблюдать линию скверны среди деревьев. Опытным взором следопыты чётко определили, что Садовод опережал их на многие дни. Что ещё хуже, в этом регионе Гура он мог избрать лишь одну цель - он направлялся именно в город Эксельсис.

Эксельсис славился богатыми залежами предсказаний, что позволяло властям города предвидеть

опасности задолго до того, как они появлялись. Однако, это абсолютно не означало, что поможет при неразумном использовании, и лорд Данаст опасался, что угроза от посевов Садовода будет столь изощрённой, что не поддастся быстрому обнаружению. Если Великий земледелец успешно осквернит одно из трёх Врат владений, что находятся у Эксельсиса, результатом будет то, что порча сможет поразить весь город. Это не должно произойти, так что Данаст побудил своих воинов не медлить с погоней.

При помощи обгоняющей ветер скорости следопыты мчались по Воющему лесу и лежащим за ним дождливым саваннам. Они днями преследовали демонов, приближаясь всё ближе к цели, и уже не могло быть сомнений в том, что нечестивый след вёл прямо к Побережью бивней. Однако, когда Тенемолоты были уже близко, они обнаружили, что след Садовода разделился на несколько скользких от слизи путей.



Великий земледелец разделил силы и послал ко всем трём Вратам, что стояли в пределах полторы сотни километров от Эксельсиса. Садоводу нужно присутствовать при засеивании лично, но таким образом он ловко осложнил следопытам процесс погони.

Недолго думая, Данаст тоже разделил свои собственные войска на три части, в каждой из которых были дружины охотников, палладоров и рапторов. Один отряд он возглавил лично, направившись к крепости Абраксикон и Вратам Небесного шествия, которые эта крепость сторожила. Другой был отдан под командование рыцарю-азиросу Кильтерону, который умчался к Вратам Эхостали. Наконец, самые быстрые и смертоносные из Тенемолотов были переданы под командование Нив Чернокоготь. Она повела отряд с невероятной скоростью к Костяным холмам и Вратам Тлеющего потока, что прятались среди тамошних вершин.

Пока её отряд мчался по лугам сквозь завесу ливня, Нив своим обострённым волчьим обонянием почуяла порчу Хаоса в порывах

ветра. Вонь от демонов Нургла через час только усилилась, но рыцарь-зефирос почувствовала особый запах, который выделялся среди остальных. Это была тошнотворная вонь, которую она знала слишком хорошо благодаря месяцам охоты и сражений - след самого Слимукса Садовода.

Чернокоготь сразу поняла, что на верном пути. Костяные холмы уже приближались - тёмная линия на горизонте, переходившая в возвышенности. Огромные утёсы из тёмного камня уходили ввысь, в беспокойное небо, и висельные сорокопуть кружили и клёкотали над ними.

Гигантские костяные шипы вырывались из гребней самых высоких холмов - огромные рёбра, клыки и когти, тянущиеся к небесам. Там, Нив это знала, находились Врата Тлеющего потока, что наверняка были целью Садовода. И уже будучи ближе там, среди холмовых подножий, её острый взор заметил мерзкие фигуры, марширующие в большом количестве. Демонический арьергард Садовода был прямо перед ними, и Нив не собиралась позволять ему замедлить её.



БЕЙ КАК ВЕТЕР

Подножья Костяных холмов кишели демонами. Садовод со своей армией достиг их буквально днём ранее, чем их преследователи, и без промедления стал взбираться на вершину, к Вратам Тлеющего потока, чтобы начать ритуал засеивания.

Ритуал займёт некоторое время. Садовод - вечно мрачный прагматик - решил, что лучше всего предполагать, что враги постоянно будут дышать в затылок. Он отправил большинство своих Счетоводов к подножию холмов, дабы те заняли позиции на скалистых плато и следили за старым трактом, что вёл к вершине.

Жирные мелкие мухи предупредили о приближении слепопытов. Они пробивались сквозь ливень, сели демонам на плечи и прожужжали им все уши. Однако, Нив и её воины двигались столь стремительно, что весть об их приближении достигла неприятеля буквально за считанные мгновения до их прибытия. Рыцарь-зефирос - прямолинейная

и агрессивная охотница, которая привыкла убивать быстро, но всё же не была импульсивным глупцом. Она не будет слепо рваться в бой. Спрятавшись в дождливой траве, Нив провела быстрый военный совет со своими воинами, пока эфирокрылы разведывали демонические позиции.

По возвращению птицы в ярком оперении поведали об отрядах сгорбившихся демонов, которые плотной цепью окружили холмы. Они кишели на каждом направлении словно паразиты, но в их широком строю Нив увидела слабость. Демоны Нургла - стойкие и опасные враги, но им не достаёт скорости. Если слепопыты смогут пробить брешь в рядах арьергарда, что

обороняет старый тракт, они смогут оказаться в тылу неприятельских боевых порядков до того, как наиболее отдалённые демонические отряды смогут попытаться остановить их. Оттуда останется лишь краткий марш-бросок до вершины и Садовода. Составив план, Тенемолоты выдвинулись на позиции. Они скользили в траве словно стремительные тени, постепенно набирая скорость по мере приближения к старому тракту на эфирных ветрах. Нив вела воинов за собой, превратившись в размытое пятно, когда ускорила до всей своей ошеломляющей скорости. Вся гневная сила бури была на её стороне.



ВОЙНА ПОРЧИ: АРЬЕРГАРДНОЕ СРАЖЕНИЕ

АРМИИ

Игрок за бурерождённых командует воинством следопытов во главе с рыцарем-зефиром Нив Чернокоготь, в то время как игрок за демонов Нургла командует арьергардом Садовода.

Слимукс Садовод лично не может присутствовать в этой битве, ибо он занят в другом месте, командуя основными силами Нургла.

ЦЕЛЬ БУРЕРОЖДЁННЫХ

Нив Чернокоготь и её следопыты должны сломать хребет арьергарда демонов Нургла, если хотят остановить нечестивый ритуал Садовода и уничтожить цель. Внезапность на их стороне, и быстрая и решительная победа здесь сыграет ключевую роль.

ЦЕЛЬ ДЕМОНОВ НУРГЛА

Слимукс Садовод ещё не приступил к подготовке почвы у Врат Тлеющего потока для посева, а облака мух уже несут его приказ арьергардному отряду с требованием задержать преследователей. Хотя он готов выслать подкрепления, если будет необходимо, в этот критический момент будет крайне некстати понести слишком высокие потери.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт для битвы как описано в правилах *Warhammer Age of Sigmar*. Территории для обеих армий показаны на карте рядом.

РАССТАНОВКА

Игрок за демонов Нургла выставляет свою армию первым, в центре со стороны любого из длинных краёв стола своей части территории. Если какие-либо отряды не помещаются, их можно отправить в резерв и выставлять в игре как подкрепления, согласно правилам Воинства осквернителей, как описано далее. После этого расставляет свои силы

игрок за бурерождённых, разделив их как угодно между двумя частями своей территории.



ПЕРВЫЙ ХОД

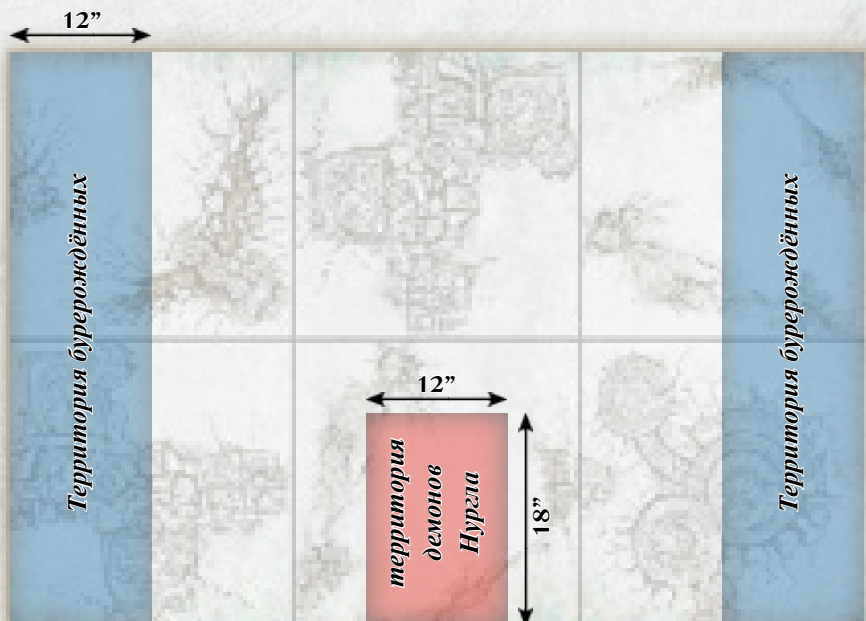
Следопыты заманили в ловушку неповоротливый арьергард демонов Нургла. Игрок за бурерождённых имеет право решить, кто ходит первым в первом игровом раунде.

ВОИНСТВО ОСКВЕРНИТЕЛЕЙ

Отдельные отряды армии Нургла будут прибывать каждую секунду, чтобы встретить новую угрозу. В начале каждой своей фазы движения после первой игрок за демонов Нургла может выставить один уничтоженный ранее в бою отряд, либо же тот, что нельзя было выставить на поле боя в начале игры. Отряды, прибывающие к битве таким образом, нужно расставлять целиком в пределах 3" от любого края стола и более чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для этой фазы.

ПОБЕДА

Не пользуйтесь условиями для победы, что указаны в правилах *Warhammer Age of Sigmar*. В конце пятого боевого раунда посчитайте число уничтоженных отрядов из армии демонов Нургла. Игрок за бурерождённых одерживает **крупную победу**, если уничтожено 4 или более отрядов, или **малую**, если 3. Игрок за демонов одерживает **малую победу**, если потерял 2 отряда, если же 1 или 0 - **крупную**.



ЗАМАНИВАЯ В ЛОВУШКУ

С вершины Костяных холмов Садовод наблюдал за битвой. Его кислая мина выражала практически нулевое удивление по поводу творившейся резни. Перегной презрительно фыркнул, когда, далеко внизу, следопыты бурерождённых прорвали ряды демонического арьергарда и стремительно рванули по старому тракту наверх.

Врата Тлеющего потока стоят на плоском, каменистом пике, с разбросанными тут и там старыми руинами и костяными башнями. Посев Садовода уже был в полном разгаре.

Он вспахал почву и засеял своей мерзостью каждую борозду, продекламировал плач земледельца и произнёс семь раз бубонную молитву Нурглу. Он обмазал перемычку врат грязью и нанёс таким образом на них руны буйного роста. При помощи магической мощи Врат первые растения из Сада Нургла уже начали прорастать, а энергия врат стала светиться болезненно-зелёным цветом.

И всё же посевам требуется жатва, а

тут прибежали эти паразиты с целью всё испортить. Садовод намеревался остановить их, а, как и с любыми иными вредителями, лучшим способом сделать это будет заманить их в ловушку...

Чуть позднее Нив и её воины осилили крутой подъём в гору и обнаружили, что попали в область карликовых деревьев и каменистых обнажений, подрагивавших от магического осадка. Высоко впереди был последний крутой подъём, что вёл к вершине, и оттуда можно было наблюдать болезненное мерцание осквернённых Врат владений. Там же, совсем рядом, Нив увидела самого Садовода. Великий земледelec панически взглянул на неё украдкой, обернувшись на

мгновение, и прищипил своего улиткообразного скакуна, чтобы сбежать к более высокому пiku. Увидев в этом шанс, следопыты метнулись сразу же в искривлённые заросли - прямо в пасть засады. Демоны Садовода наводнили плато со всех сторон. Жужжание плёночных крыльев зазвучало в воздухе, когда чумные трутни обрушились следопытам на головы, а нечестивые черепа со свистом лопались среди деревьев, брызгая заражённой слизью. Нурглики нахлынули из-под подлеска, а ковыляющие чумоносцы попытались заблокировать путь к Садоводу. Ловушка захлопнулась, и теперь бурерождённым придётся драться не на жизнь, а на смерть.



ВОЙНА ПОРЧИ: ПРИМАНКА

АРМИИ

Игрок за бурерождённых командует воинством следопытов во главе с рыцарем-зефиром Нив Чернокоготь, в то время как игрок за демонов Нургла командует армией Слимукса Садовода.

ЗАДАЧА БУРЕРОЖДЁННЫХ

Пробившись сквозь ряды демонического арьергарда и обнаружив цель, Нив торопит своих воинов преследовать Садовода, который разворачивается и сбегает на вершину холма. В свете наступающих со всех сторон врагов и того, что времени всё меньше, следопытам жизненно необходимо прорваться к Вратам Тлеющего потока и остановить порчу Хаоса.

ЗАДАЧА ДЕМОНОВ НУРГЛА

После того, как Садовод выступил приманкой с целью заманить бурерождённых в ловушку, он теперь должен руководить своим чумным воинством, чтобы убедиться, что ни один из врагов не сбежит из наброшенной на них сети, если хочет, чтобы посев был доведён до конца.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт для битвы как описано в правилах *Warhammer Age of Sigmar*. Территории для обеих армий показаны на карте рядом.

РАССТАНОВКА

Оба игрока кидают кубик, перебрасывая результат в случае, если он совпадает. Игроки по очереди выставляют отряды, начиная с того, который получил наименьший результат. Командующий бурерождёнными расставляется на своей территории, а игрок за демонов Нургла должен по очереди расставлять свои войска в каждой из двух частей своей территории.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, который расставил своих бойцов первым, имеет право решить, кто ходит первым в первом боевом раунде.

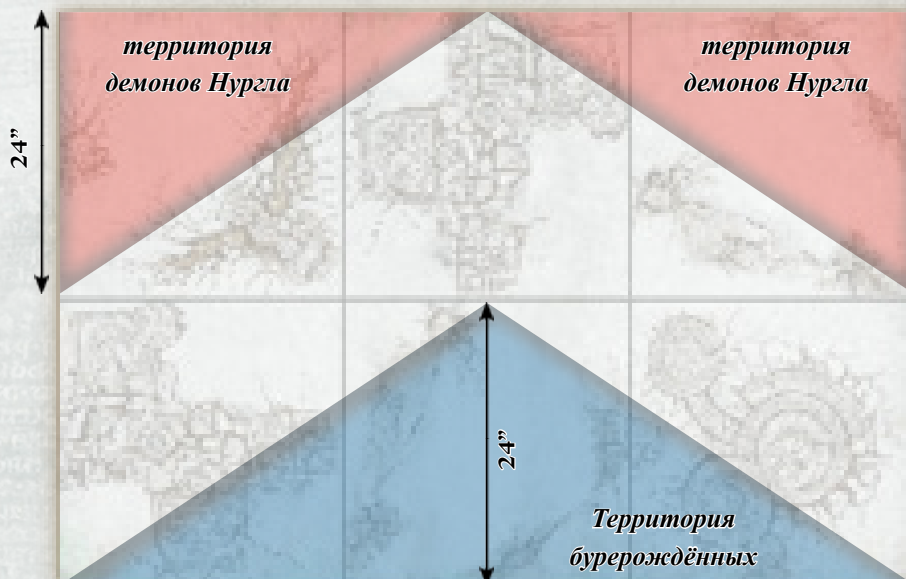
ПРОРЫВ

Игрок за бурерождённых должен вырваться из ловушки Нургла, чтобы достичь Врат владений. Если любая модель из отряда бурерождённых коснётся длинного края стола, что разделяет территории демонов, в свою фазу движения, весь отряд будет считаться прорвавшимся и удаляется со стола. Если к концу любого раунда на столе не остаётся ни одного отряда

бурерождённых, битва немедленно прекращается.

ПОБЕДА

Не пользуйтесь условиями для победы, что указаны в правилах *Warhammer Age of Sigmar*. Вместо этого в конце пятого боевого раунда посчитайте число прорвавшихся отрядов из армии бурерождённых. Игрок за бурерождённых одерживает **крупную победу**, если прорвались 3 или более подразделения, или **малую**, если 2. Игрок за демонов Нургла одерживает **малую победу**, если лишь 1 отряд прорвался, если же никто не смог - **крупную**.



У ВОРОТ

Размахивая вихревыми топорами, Нив Чернокоготь рубила всех демонов, что были в досягаемости её оружия. Тенемолоты вырвались из окружения, их авангардные палладоры пронеслись как ветер сквозь демонические порядки. Хоть многие бурерождённые и пали, ловушка Садовода не выполнила свою задачу.

В гневе и решимости рыцарь-зефирос повела уцелевших воинов в последнее наступление на Врата Тлеющего потока. Рассредоточив следопытов и в постоянном ожидании опасности Нив преодолела последний, крутой отрезок старого тракта и приблизилась к каменистым руинам на вершине холмов.

Впереди она увидела Врата владений. Они дрожали и стонали, освещая всё вокруг желтушным светом, и исторгая облака ядовитых спор и волны жужжащих мух. Тем временем, мерзко выглядящая флора копошилась в земле на километры вокруг, и влажные лианы оплетали полукруглую перемычку врат. Извивающийся морозец уже зацвёл среди камней.

Нив уже видела всё это прежде, слишком много раз, чтобы можно было сосчитать. Она поняла, что посев уже близится к завершению, и что врата уже нельзя спасти. Всё, что она и её товарищи могли сделать, - остановить ритуал до того, как врата лопнут, словно перезрелый плод, и Сад Нургла затопит и уничтожит целый регион.

Первоочередной целью Нив, впрочем, всё ещё оставался Садовод. Демона нужно изгнать, иначе этот ужасный спектакль будет повторяться снова и снова. Великий земледелец был тут, частично спрятавшийся среди густых облаков спор, стремительных мух и ливня. Его уцелевшие демоны выстроились неровными порядками, в полной

решимости удержать бурерождённых настолько, чтобы их господин успел завершить свою работу.

Приказав остальным заняться истреблением демонов, Нив ускорила, метнувшись к цели словно молния. Вскинув топоры, она стремилась к Слимуксу Садоводу. Видя её приближение, демон выпрямился в полный рост, щёлкая ножницами, и приготовился разобратся со своим неутомимым преследователем раз и навсегда...



ВОЙНА ПОРЧИ: ВЕЛИКОЕ ЗАСЕИВАНИЕ

АРМИИ

Игрок за бурерождённых командует рыцарем-зефиром Нив Чернокоготь и её самыми элитными следопытами. Игрок за демонов Нургла командует Слимуксом Садоводом и его лучшими демоническими когортами.

ЦЕЛЬ БУРЕРОЖДЁННЫХ

Так как жертве больше некуда бежать и она намерена довести своё тёмное дело до конца, именно Нив и её выжившие следопыты могут убить Садовода и помешать Саду Нургла затопить Гур.

ЦЕЛЬ ДЕМОНОВ НУРГЛА

Энергии посевного ритуала уже начали усиливать Садовода и его верных слуг, так что они должны убедиться, что процесс придёт к славному завершению, и убить ненавистного охотника бурерождённых, который преследовал Великого земледельца во всех мирах.

ПОЛЕ БОЯ

Игрок за демонов Нургла размещает Врата Тлеющего потока так, как показано на карте рядом. Мы рекомендуем воспользоваться элементом ландшафта «Зловещие Врата владений» или подходящей альтернативой. Прочий же ландшафт можно сгенерировать как описано в правилах *Warhammer Age of Sigmar*. Территории для обеих армий показаны на карте.

РАССТАНОВКА

Игрок за демонов Нургла расставляет свою армию первым, на территории демонов Нургла. Если какие-либо отряды не помещаются, их нужно отправить в резерв и вводить в игру как описано в «Порченные Врата владений», но при желании так можно поступить с любым отрядом. Затем расставляется на своей территории игрок за бурерождённых.

ПЕРВЫЙ ХОД

Садовод успел частично окружить своими войсками Врата Тлеющего потока. Игрок за демонов Нургла имеет право решить, кто первым ходит в первом боевом раунде.

ПОСЕВ

Садовод уже в процессе завершения засеивания и должен закончить его до того, как Нив лишит его плодов всей тяжёлой работы. Садовод может заканчивать движение, идти в рукопашный бой или вступать в него только в пределах 6" от Врат Тлеющего потока.

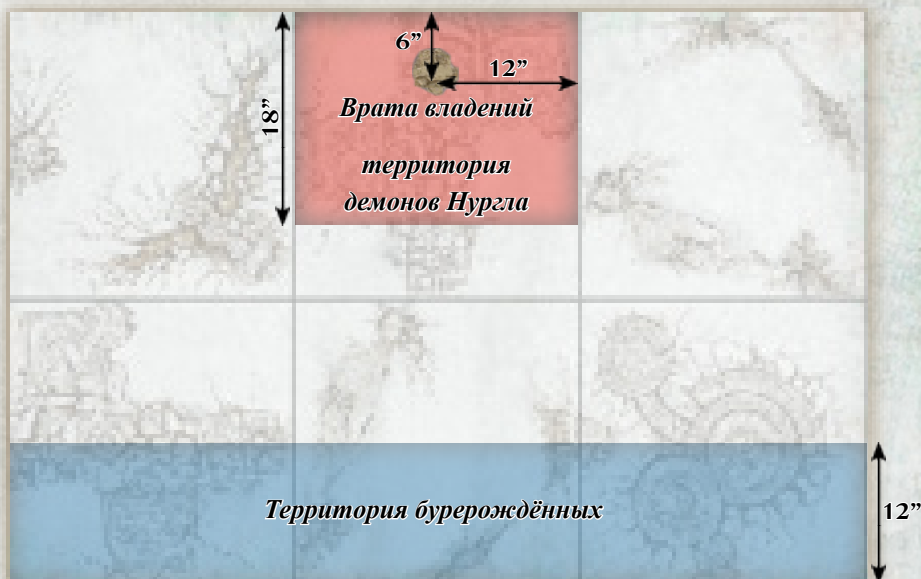
ПОРЧЕННЫЕ ВРАТА ВЛАДЕНИЙ

Клубящиеся энергии из Сада Нургла, что вырываются из порченных Врат владений, усиливают находящихся рядом его слуг. Модели Нургла, что целиком в пределах 6" от врат, могут перебрасывать результаты любых бросков в 1, когда пользуются своей способностью «Ужасающая стойкость». Кроме того, в фазе движения игрока за демонов они

4могут перебрасывать через врата свои любые отряды, что находятся в резерве. Выставьте такой отряд где бы то ни было в радиусе 6" от врат и более чем в 9" от вражеских моделей. Это будет считаться движением в этой фазе. Подразделения, которые таким образом выставить нельзя, в этом ходу из врат выйти не могут.

ПОБЕДА

Не пользуйтесь условиями для победы, что указаны в правилах *Warhammer Age of Sigmar*. Вместо этого, если Нив убьёт Слимукса Садовода, игрок за бурерождённых тут же одерживает **крупную победу**. Если Садовод убит, но не руками Нив, игрок за бурерождённых тут же одерживает **малую победу**. Если Садовод всё ещё присутствует на поле боя в конце пятого боевого раунда, а Нив погибла, игрок за демонов Нургла одерживает **крупную победу**. Если же в конце пятого раунда и Нив, и Садовод остались на поле, игрок за демонов одерживает **малую победу**.





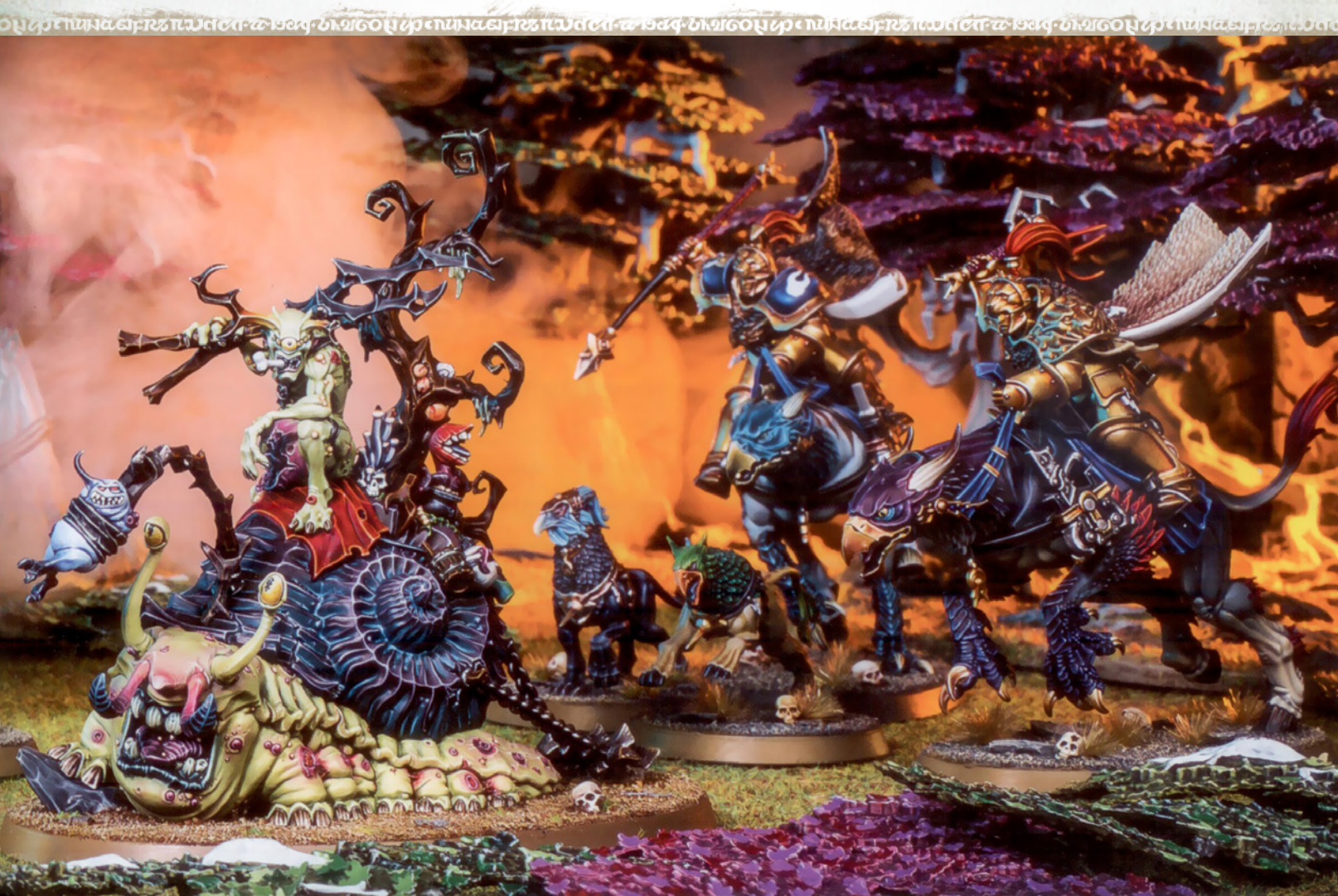
Слимукс Садовод, Великий земледелец Нургла, ведёт своих ковыляющих Счетоводов на битву.

Тенемолоты набрасываются на Слимукса Садовода, не догадываясь, что он - лишь приманка для коварной засады.





Тенемолоты бросаются в бой на ветрах бури, с их рыцарем-зефиросом на острие копья.





Среди Костяных холмов Тенемолоты встречают Садовода и его демонов в финальной битве не на жизнь, а на смерть.



Героические Тенемолоты - одна из самых опытных и смертоносных авангардных палат во всех буревоинствах Зигмара.



Слимуks Садовод странствует по мирам, организовывая ужасные посевы и истребляя тех, кто пытается остановить его.



Охотник-прим



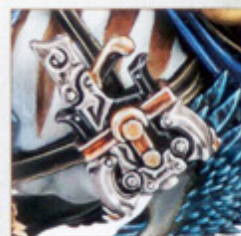
Нив Чернокоготь



Раптор-прим с
дальнобойным арбалетом



Авангардные палладоры





Чумной инкубатор



Чумоносец



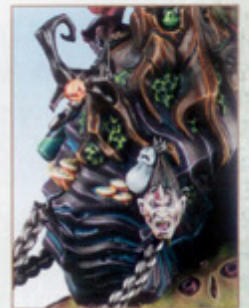
Икононосец



Чумной трутень



Слимукс Садовод на Перегное





ОСОБЕННОСТИ ПРИВЕРЖЕННОСТИ

Окутанные молниями Вечные бурерождённые - впечатляющее и ужасающее зрелище, ибо они пришли с небес на заражённую землю, чтобы дать бой болезненным армиям Нургла. Последующие страницы описывают боевые способности, характеризующие эти две противоборствующие стороны, чтобы вы могли ими пользоваться в ваших играх в *Warhammer Age of Sigmar*.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

Каждые отряд и батальон относятся в *Warhammer Age of Sigmar* к одному из четырёх Великих союзов - будь-то **Порядок**, **Хаос**, **Смерть** или **Разрушение**. Многие отряды и батальоны также располагают более конкретной принадлежностью - например, **Вечные бурерождённые** или **Паладины**.

Если все начальные подразделения и батальоны в вашей армии являются **Вечными бурерождёнными**, тогда они относятся к **Вечным бурерождённым**.

Если же они следуют за **Нурглом**, то тогда они относятся к **Нурглу**.

Армия с принадлежностью к **Вечным бурерождённым** или **Нурглу** - порой известная как армия **Вечных бурерождённых** или **Нургла** соответственно - может пользоваться могучими особенностями принадлежности, такими, как боевые способности. Способности, доступные войскам **Вечных бурерождённых**, можно посмотреть рядом, в то время как те, что доступны войскам **Нургла**, описаны на следующей странице.

Когда ваша армия подпадает под более чем одну принадлежность, например, все ваши отряды относятся к и **Вечным бурерождённым**, и **Порядку**, вы должны выбирать её перед каждой игрой. Помимо этих ограничений, вы можете пользоваться особенностями принадлежности в любой игре в *Warhammer Age of Sigmar*.

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ ВЕЧНЫХ БУРЕРОЖДЁННЫХ

Армии с принадлежностью к **Вечным бурерождённым** располагают следующей способностью:

Сыны бури: Вечные бурерождённые часто прибывают на поле боя во вспышках молний, что самолично мечет сам Зигмар.

Вместо размещения отряда **Вечных бурерождённых** на поле боя вы можете отложить его и сказать, что он находится в Небесном владении. Вы так можете поступить со столькими подразделениями, сколько посчитаете нужным. В каждой фазе движения киньте кубик за каждый отряд.

Если выпадет 1 или 2, отряд в этом ходу не прибудет на поле боя, но вы сможете в последующем ходу вновь сделать бросок.

Если выпадет 3 или больше, отряд перебрасывается на поле боя - выставьте его в более чем 9" от любых вражеских моделей. Это - их движение в данной фазе движения.

Если отряд всё ещё находится в Небесном владении, когда бой заканчивается, он считается уничтоженным.

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ НУРГЛА

Армии с принадлежностью к Нурглу обладают следующей способностью:

Цикл порчи: Когда армии Нургла маршируют по мирам, они несут с собой цикл разложения и цветения. В начале первого боевого раунда в любом бою, в котором есть воинство **Нургла**,

нужно кинуть кубик. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать, на какой стадии цикл порчи сейчас находится. Результат применяется ко всем войскам **Нургла**. Цикл порчи идёт по часовой стрелке шаг за шагом, в начале каждого нового боевого раунда. Например, если результат броска по таблице равен 5, то тогда «Тошнотворное отвращение» сработает в первом раунде, «Эпидемия» - во втором,

«Порченный побег» - в третьем, и так далее. Правило для текущей стадии действует на всём протяжении раунда.

D6	Стадия порчи
1	Неестественная стойкость
2	Цветущая бодрость
3	Созревание
4	Чума скорби
5	Тошнотворное отвращение
6	Эпидемия



ВОЕННЫЕ СВИТКИ

Воины и существа, что сражаются во Владениях смертных, крайне разнообразны, и для того, чтобы это отобразить, каждая модель располагает военным свитком, который перечисляет характеристики, оружие и способности, которые применяются к данной модели.

Каждая миниатюра от «Citadel» в модельном ряде Warhammer имеет собственный военный свиток, который предоставляет вам всю необходимую информацию для использования данной модели в играх *Warhammer: Age of Sigmar*. Больше информации о том, что содержится в свитке, как и ряд советов и подсказок для их применения, вы найдёте далее.

Кроме того, вы можете организовывать отряды в вашей армии в особый тип формирований при помощи военного свитка-батальона. Это даст вам доступ к

дополнительным способностям, которые становятся доступны отрядам того или иного батальона.

Когда вы расставляете войска, вы можете выставить все подразделения в качестве батальона вместо того, чтобы выставлять их поодиночке. Либо же вы можете организовать часть отрядов в виде батальона, а оставшиеся расставить отдельно позже, или же вы можете выставить всех отдельно.

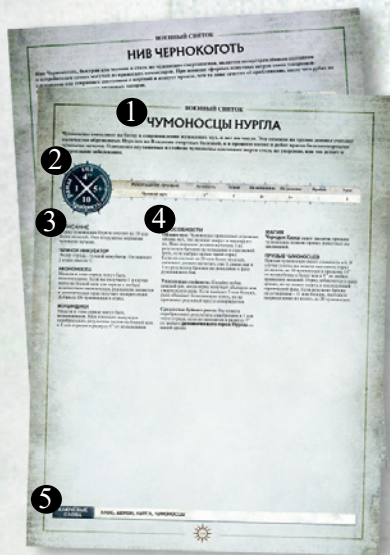
Обычно отряд может быть приписан только к одному батальону и, таким образом, пользоваться лишь

одним набором батальонных способностей. Однако, некоторые особенно большие включают в себя другие, поменьше, и в этом случае подразделение может одновременно пользоваться способностями двух разных батальонов.

Ключевые слова ниже объясняют, что вы найдёте в батальонном военном свитке.



- 1. Название:** Название батальонного свитка и краткий обзор его истории и того, как он сражается.
- 2. Организация:** Эта секция перечисляет отряды, составляющие батальон, количество моделей, которое положено каждому отряду, и любые другие ограничения, которые могут применяться к моделям, которых вы можете включить в его состав.
- 3. Способности:** Каждый батальонный свиток включает в себя одну или более способность, которую могут применять некоторые или все отряды из него. Перечисленные в нём способности распространяются лишь на входящие в формирование отряды (даже если в вашей армии присутствуют другие такие же подразделения). Эти способности добавляются к тем, что перечислены на свитках этих отрядов.
- 4. Принадлежность:** Если батальон к кому-либо относится, он может быть включён в армию с этой принадлежностью, даже если часть отрядов в батальоне из другой фракции. Однако, его отряды могут пользоваться способностями принадлежности армии лишь тогда, когда у них в свитках есть нужные ключевые слова.



1. **Название:** Название модели, описываемой в свитке.
2. **Характеристики:** Этот набор характеристик сообщает вам, насколько ваша модель быстра, сильна и смела, и насколько эффективно её оружие.
3. **Описание:** Описание сообщает вам, каким оружием модель может быть вооружена и какие улучшения (если есть) можно ей дать. Описание также скажет вам, выступает ли модель в одиночестве или в составе отряда. Если она выставляется в составе отряда, тогда в описании будет указано, сколько моделей подразделения должно иметь (если у вас не хватает моделей для формирования отряда, вы всё ещё можете его сформировать с тем количеством, что у вас есть).
4. **Способности:** Способности - то, что модель может делать во время игры и что не отражено в стандартных игровых правилах.
5. **Ключевые слова:** Все модели имеют список ключевых слов. Порой правило скажет, что оно применяется лишь к моделям с особенным ключевым словом.

Модификаторы: Многие военные свитки включают в себя модификаторы, которые могут влиять на характеристики. Например, правило может добавлять 1 к параметру Хода или вычитать 1 из результата броска на попадание. Модификаторы складываются.

Случайные параметры: Порой характеристики Хода или оружия на свитке будут иметь случайные параметры. Например, характеристика Хода у модели может быть 2D6 (бросок двух складывающихся кубиков), в то время как характеристика Атак у оружия - D6.

Когда отряд со случайным параметром Хода избран для перемещения в фазу движения, бросьте указанное количество кубиков. Сумма результатов броска - параметр Хода для всех моделей в отряде до конца этой фазы движения. Кидайте на определение случайных параметров оружия (кроме Урона) каждый раз, когда оно выбирается для атаки.

Кидайте один раз и применяйте

результат ко всему такому вооружению, которое используется для атаки. Результат применяется до конца этой фазы. Для определения случайного урона на четвёртой стадии атакующей последовательности определяйте параметр для каждой успешной атаки оружия. Полученный результат будет уроном для этой конкретной атаки.

Когда использовать способности: Способности, применяющиеся в начале фазы, нужно использовать до любых других действий. Таким же образом способности, которые действуют в конце фазы, применяются после того, как будут проведены все нормальные действия для этой фазы.

Если вы можете применить несколько способностей одновременно, вы можете решить, в каком порядке это делать. Если оба игрока могут применять способности одновременно, игрок, чей сейчас ход, делает это первым.

Спасбросок «—»: Некоторые модели имеют спасбросок «—».

Это значит, что они автоматически проваливают все спасброски (не делайте бросков, даже если есть к нему модификаторы).

Ключевые слова: Ключевые слова порой связаны с (или помечены в нём) правилом. Например, правило может говорить о том, что применяется ко «всем моделям Нургла». Это означает, что оно работает в отношении моделей, у которых есть ключевое слово Нургл на их военном свитке.

Минимальная дистанция: Некоторое оружие имеет минимальную дистанцию. Например: 6"-48". Такое оружие не может стрелять во вражеский отряд, который находится ближе, чем указано в параметре минимальной дистанции.

Оружие: Некоторые модели вооружены двумя одинаковыми оружиями. Когда модель ими атакует, не удваивайте количество атак. Обычно модель вместо этого получает дополнительную способность.



ВЕЧНЫЕ БУРЕРОЖДЁННЫЕ ТЕНЕМОЛОТЫ ЧЕРНОКОГТЯ

Это отделение Тенемолотов, гордое тем, что им выпала честь сопровождать на битву первого рыцаря-зефироса, воплощает особую тренированность своей палаты. В бою они заставляют неприятеля залечь под плотным и смертоносно точным огнём, прежде чем втоптать в пыль силой своей атаки.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Батальон Тенемолотов Чернокогтя состоит из следующих отрядов:

- Нив Чернокогть
- 1 отряд авангардных палладоров
- 1 отряд авангардных рапторов
- 1 отряд авангардных охотников
- 1 отряд эфирокрылов

Тенемолоты Чернокогтя выделяются из рядов буревоинства Молотов Зигмара и всегда носят их цвета в бою.

СПОСОБНОСТИ

Быстры как ветер: В вашей героической фазе все отряды **Вечных бурерождённых** из этого батальона в пределах 6" от Нив Чернокогть могут переместиться на 5", словно в фазе движения, но они при этом не могут бежать.

Скоординированная атака: Если отряд из Тенемолотов Чернокогтя успешно нападает на вражеское подразделение в ближнем бою, которое было целью стрельбы другого отряда из этого батальона в этом ходу, вы можете добавить 1 к их броскам на попадание в последующей фазе рукопашного боя.



НУРГЛ

КУЛЬТ ПЛОДОТВОРНОГО САДОВНИЧЕСТВА

Счетоводы из Воинства осквернителей - ковыляющие и отвратительно зеленорукие демоны - идеальные спутники для Слимукса Садовода. Они остро ощущают тяжесть своего долга и сделают всё, что в их силах, чтобы защитить господина и помочь ему в его плодородных посевах.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Батальон культа Плодотворного садовничества состоит из следующих отрядов:

- Слимукс Садовод
- 1 отряд чумоносцев Нургла
- 1 отряд чумных трутней Нургла
- 1 отряд нургликов

СПОСОБНОСТИ

Куль садовничества: Зрелище засеивания Сада Нургла вдохновляет его детей. Вы можете перебрасывать результаты бросков на попадание в 1 для моделей из этого батальона, пока они находятся в пределах 7" от Слимукса Садовода.

Плодородная почва: Если отряд чумоносцев из этого батальона находится в радиусе 3" от Садовода в начале вашей героической фазы, вы можете тут же восполнить потерю D3 его моделей, что были ранее убиты в битве.

НИВ ЧЕРНОКОГОТЬ

Нив Чернокоготь, быстрая как молния и столь же чудовищно смертоносная, является целеустремлённым охотником и истребителем самых могучих из вражеских командиров. При помощи эфирных попутных ветров своих товарищей-следопытов она сокращает дистанцию с жертвой и атакует прежде, чем та даже заметит её приближение, после чего рубит на куски градом ударов своих вихревых топоров.



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Многозарядный пистолет	9"	9	3+	3+	-	1
РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Вихревые топоры	1"	7	3+	3+	-1	1

ОПИСАНИЕ

Нив Чернокоготь - одиночная модель, вооружённая вихревыми топорами и многозарядным пистолетом.

Она состоит в рядах буреинства Молотов Зигмара и всегда носит их цвета в битве.

СПОСОБНОСТИ

Молниеносные удары: За каждый результат броска на попадание в 6 или больше у Нив Чернокоготь в фазе рукопашного боя она может тут же совершить ещё одну атаку.

Неутомимый охотник: Нив Чернокоготь может бежать и стрелять в одном и том же ходу.

Неотвратимое возмездие: Все атаки Нив по Герою имеют Урон 2 вместо 1.

Наездник ветра: Когда дружественный отряд **Вечных бурерождённых** в пределах 6" пользуется своей способностью На крыльях эфирных ветров, Нив Чернокоготь может последовать их примеру - она может тут же походить таким же образом на расстояние, не превышающее то, которое прошёл отряд, за которым она следует. При этом она должна остановиться в радиусе 6" от отряда и более чем в 3" от любых вражеских моделей. Если она так делает, то не может бежать или нападать в этом ходу.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ПОРЯДОК, НЕБЕСНАЯ, ЧЕЛОВЕК, ВЕЧНЫЙ БУРЕРОЖДЁННЫЙ, РЫЦАРЬ-ЗЕФИРОС, НИВ ЧЕРНОКОГОТЬ

АВАНГАРДНЫЕ ОХОТНИКИ

Авангардные охотники - смелые налётчики и мастера-разведчики, ведущие войну против Хаоса даже в самых опасных местах. Будь-то преследование отдельных сил противника и их уничтожение внезапным ливнем трескучих стрел или молниеносный штурм уязвимых позиций, эти ветераны способны изменить ход битвы одним смелым нападением.



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Многозарядный пистолет	9"	2	3+	4+	-	1
РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Шоковая секира	1"	1	4+	3+	-	1
Штормовая сабля	1"	2	3+	4+	-	1

ОПИСАНИЕ

Отряд авангардных охотников состоит из 5 или более моделей. Некоторые вооружены шоковыми секирами, равно как прочие носят штормовые сабли, и все также снаряжены многозарядными пистолетами. Помимо этого, 1 модель из каждой пятёрки может взять астральный компас.

ОХОТНИК-ПРИМ

Лидер этого отряда - охотник-прим. Он наносит 3 атаки вместо 2.

СПОСОБНОСТИ

Астральный компас: Астральный компас показывает авангардным охотникам лучшее направление для удара по врагу, независимо от ландшафта или расстояния, которое придётся пересечь. Вместо выставления отряда охотников с любой моделью, у которой есть компас, на поле боя, вы можете отставить его в сторону и сказать, что он готовится к внезапному удару. В любой вашей фазе движения вы можете призвать это подразделение и приказывать ему обрушиться на вражеские фланги. Если вы так поступаете, выставьте весь отряд в пределах 6" от любого края поля боя и более чем в 7" от неприятеля. Это - их движение в данной фазе.

Неутомимые охотники: Авангардные охотники могут бежать и стрелять в одном и том же ходу.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ПОРЯДОК, НЕБЕСНЫЕ, ЛЮДИ, ВЕЧНЫЕ БУРЕРОЖДЁННЫЕ, АНГЕЛЫ, АВАНГАРДНЫЕ ОХОТНИКИ

АВАНГАРДНЫЕ РАПТОРЫ

С ДАЛЬНОБОЙНЫМИ АРБАЛЕТАМИ

Истребляя врагов с расстояния, авангардные рапторы с дальнобойными арбалетами - стрелки, с которыми мало кто сравнится. Засев на удачно избранных высотах, они ждут с заряженным оружием наготове, изучая течение битвы, пока не появится идеальная мишень. Когда она попадает в поле зрения, воздаяние не заставляет себя долго ждать, ибо они обрушивают на неприятеля смертоносные стрелы, что способны сразить даже самые стойкие цели.



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Дальнобойный арбалет	24"	1	2+	3+	-2	2
РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Тяжёлые сошки	1"	1	4+	3+	-	1
Клюв и когти эфирокрыла	1"	2	4+	3+	-	1

ОПИСАНИЕ

Отряд авангардных рапторов с дальнобойными арбалетами состоит из 3 и более моделей. Каждый расстреливает первоочередные цели издали при помощи дальнобойного арбалета, а в случае великой нужды будет драться с врагом тяжёлыми сошками.

РАПТОР-ПРИМ

Лидер отряда - раптор-прим. Его сопровождает эфирокрыл, который помогает в битве и терзает врагов при помощи клюва и когтей.

СПОСОБНОСТИ

Выстрел с большой дистанции: Если отряд авангардных рапторов не движется в фазе движения, он может добавить 6" к параметру Дальности любого дальнобойного арбалета, которыми отряд стреляет в стрелковой фазе в том же ходу.

Выстрел наповал: Если результат броска на попадание для арбалета - 6 или больше, он наносит 2 смертельных раны вместо обычного урона.

Предупредительный клёкот: Если вражеский отряд в результате разбега для нападения оказывается в радиусе 1" от отряда с раптором-примом и эфирокрылом, киньте кубик за каждого раптора в отряде. Каждая 6 наносит 2 смертельных раны нападающему отряду.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ПОРЯДОК, НЕБЕСНЫЕ, ЛЮДИ, ВЕЧНЫЕ БУРЕРОЖДЁННЫЕ, ЮСТИКАРЫ, АВАНГАРДНЫЕ РАПТОРЫ

АВАНГАРДНЫЕ РАПТОРЫ

С УРАГАННЫМИ АРБАЛЕТАМИ

Авангардные рапторы - природные охотники, часто идущие в авангарде основных сил и беспокоящие врага смертоносным огнём из арбалетов. Те, кто предпочитает убивать вблизи, формируют дружины, что вооружены ураганными арбалетами, мощным оружием, способным остановить даже самый решительный вражеский натиск при помощи опустошительных непрерывных залпов.



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Ураганный арбалет	18"	6	4+	4+	-	1
РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Тяжёлые сошки	1"	1	4+	4+	-	1

ОПИСАНИЕ

Отряд авангардных рапторов с ураганными арбалетами состоит из 3 и более моделей. Каждый прикрывает братьев огнём из ураганного арбалета, а в рукопашном бою будет бить врага тяжёлыми сошками.

РАПТОР-ПРИМ

Лидер этого отряда - раптор-прим. Его оружие имеет параметр На попадание в 3+.

СПОСОБНОСТИ

Частый огонь: Если отряд авангардных рапторов не движется в фазе движения, вы можете добавить 3 к параметру Атаки всех ураганных арбалетов, которыми отряд стреляет в стрелковой фазе в этом же ходу.

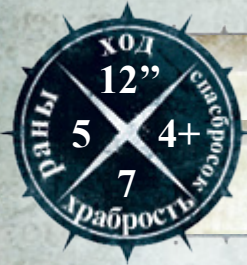
Подавляющий огонь: Если отряд авангардных рапторов с ураганными арбалетами в стрелковой фазе все атаки направляет лишь в один отряд, этот отряд должен отнимать 2 от всех результатов разбега для нападения до начала следующей героической фазы.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ПОРЯДОК, НЕБЕСНЫЕ, ЛЮДИ, ВЕЧНЫЕ БУРЕРОЖДЁННЫЕ, ЮСТИКАРЫ, АВАНГАРДНЫЕ РАПТОРЫ

АВАНГАРДНЫЕ ПАЛЛАДОРЫ

Палладоры авангардных палат, несомненно, являются самыми быстрыми наземными подразделениями буревоинств. Путём превращения в мчащиеся с ветром молнии, в сёдлах своих грифоскакунов, они способны оседлать небесный ураган, чтобы обойти оборону неприятельской армии, после чего вновь принимают телесное обличье и бьют врага в незащищённое сердце стрелами, дротиками, топорами и когтями.



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Многозарядный пистолет	9"	2	3+	4+	-	1
Звёздный дротик	18"	1	3+	3+	-1	1
РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Шоковая секира	1"	3	3+	3+	-	1
Звёздный дротик	2"	1	4+	3+	-1	1
Острые клюв и коготь грифоскакуна	1"	3	3+	3+	-2	1

ОПИСАНИЕ

Отряд авангардных палладоров состоит из 3 или более моделей. Одни вооружены шоковыми секирами, а другие - звёздными дротиками. Все палладоры также носят многозарядные пистолеты и восседают на устрашающих грифоскакунах, что атакуют острыми клювами и когтями.

ПАЛЛАДОР-ПРИМ

Лидер этого отряда - палладор-прим. Он может вооружиться, помимо прочего оружия, лунным клинком.

СПОСОБНОСТИ

На крыльях эфирных ветров: Грифоскакуны способны перемещаться на крыльях эфирных ветров, быстрее, чем глаз может уловить, хотя иногда непостоянство таких ветров делает путешествия опасными. В своей фазе движения отряд авангардных палладоров может решить переместиться при помощи эфирных ветров вместо нормального движения. В таком случае выберите направление движения и киньте шесть кубиков. Отряд может переместиться максимум на то число, что получилось в результате, игнорируя ландшафт и другие модели, словно в полёте. Движение необходимо завершить в радиусе более чем 3" от вражеских моделей. Если это невозможно, движение становится также невозможным. В ходу, в котором применяется эта способность, авангардные палладоры не могут бежать или нападать в ближнем бою.

Эфирный удар: Результаты бросков на попадание в 6 или больше в случае атаки острыми клювом и когтями грифоскакунов наносят смертельную рану вместо нормального урона.

Лунный клинок: Палладор-прим может атаковать лунным клинком в фазе рукопашного боя вместе с шоковой секирой или звёздным дротиком. В этом случае выберите вражеский отряд в пределах 1" и киньте кубик. Если выпадет 2 или больше, отряд получает смертельную рану.

ЭФИРОКРЫЛЫ

Живущие среди горных кряжей Азира эфирокрылы часто помогают авангардным рапторам в битве, что породило между ними необычную и сильную связь. Эти создания - яростные и верные, они охотятся в тесном взаимодействии с бурерождёнными союзниками, взмывая высоко в небо над схваткой прежде, чем спикировать на неприятеля и атаковать его клювом и когтями.



РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Клюв и когти

Дальность

1"

Атаки

2

На попадание

4+

На ранение

3+

Пробой

-

Урон

1

ОПИСАНИЕ

Отряд эфирокрылов состоит из 3 или более моделей, каждая из которых атакует врага острыми как бритва клювом и когтями.

ПОЛЕТ

Эфирокрылы умеют летать.

СПОСОБНОСТИ

Бдительные защитники: Эфирокрылы вырабатывают тесную связь с авангардными рапторами и защищают их от врагов, пока те ликвидируют угрозу издалека. В начале фазы нападения вашего оппонента любой отряд дружественных эфирокрылов в пределах 12" от отряда дружественных рапторов может тут же походить. Киньте два кубика - максимум на это расстояние эфирокрылы могут переместиться. Они при помощи этого движения могут отступить, но не могут бежать, и оно не позволяет им переместиться дальше, чем на 12" от авангардных рапторов.

Пикирующие охотники: Отряды эфирокрылов могут отступить и нападать в ближнем бою в один и тот же ход.

СЛИМУКС САДОВОД

Слимукс Садовод едет на битву, восседая на раковине своего прожорливого скакуна, Перегной. Будучи главным садовником Нургла, он обладает силой засеивать ткань реальности семенами из Сада Нургла, вспахивая землю при помощи «Ворчливого плуга» для их призыва. В окружении стай тварей Нургла и вооружившись смертоносными садовыми ножницами, Садовод является существом, которого стоит по-настоящему опасаться.



РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Садовые ножницы	1"	3	3+	3+	-1	D3
Истекающая слизью пасть Перегной	1"	D3	3+	3+	-2	2

ОПИСАНИЕ

Слимукс Садовод - одиночная модель. Он вооружён огромными садовыми ножницами, коими разрезает врагов надвое, и восседает на спине массивного прожорливого зверя по имени Перегной, что кусает неприятеля истекающей слизью пастью.

СПОСОБНОСТИ

Зверовод: Вы можете перебрасывать неудачные броски для нападения в ближнем бою для отрядов дружественных тварей Нургла, что находятся в пределах 7" от Слимукса. Кроме того, для них же в радиусе 14" от него вы можете перебрасывать результаты бросков на попадание в 1.

Ужасающая стойкость: Кидайте кубик каждый раз, когда Слимукс Садовод получает обычную или смертельную рану. Если выпадет 5 или больше, рана обнажает болезненную плоть, но не причиняет реальный вред и игнорируется.

В смерти есть жизнь: Все дружественные отряды **Нургла** в пределах 7" от этой модели исцеляют 1 рану каждый раз, когда отряд уничтожается.

Слизистая борозда: Каждый вражеский отряд в радиусе 3" от Слимукса Садовода, когда тот пытается сбежать, получает D3 смертельных ран, ибо наступает на смертоносную кислоту слизистого следа, что Садовод оставляет всегда после себя.

ЧУМОНОСЦЫ НУРГЛА

Чумоносцы ковыляют на битву в сопровождении жужжащих мух, и нет им числа. Эти похожие на трупов демоны считают количество обрушенных Нурглом на Владения смертных болезней, и в процессе колют и рубят врагов болезнетворными чумными мечами. Одинаково неустойчивые и стойкие чумоносцы одолевают жертв столь же уверенно, как это делает и смертельное заболевание.



РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Дальность

Атаки

На попадание

На ранение

Пробой

Урон

Чумной меч

1"

1

4+

3+

-

1

ОПИСАНИЕ

Отряд чумоносцев Нургла состоит из 10 или более моделей. Они вооружены мерзкими чумными мечами.

ЧУМНОЙ ИНКУБАТОР

Лидер отряда - чумной инкубатор. Он наносит 2 атаки вместо 1.

ИКОНОНОСЕЦ

Модели в этом отряде могут быть икононосцами. Если вы получаете 1 в случае теста на боевой шок для отряда с любым количеством икононосцев, реальность меняется и демоническая орда получает подкрепление. Добавьте D6 чумоносцев в отряд.

ВОЛЫНЩИКИ

Модели в этом отряде могут быть волынщиками. Ваш оппонент вынужден перебрасывать результаты тестов на боевой шок в 1 для отрядов в радиусе 6" от волынщиков.

СПОСОБНОСТИ

Облако мух: Чумоносцы привлекают огромные облака мух, что жужжат вокруг и маскируют их. Ваш оппонент должен вычитать 1 из результата бросков на попадание в стрелковой фазе, если выбрал целью такой отряд. Если он состоит из 20 или более моделей, оппонент должен вычитать уже 2, равно как и 1 из результата бросков на попадание в фазе рукопашного боя.

Ужасающая стойкость: Кидайте кубик каждый раз, когда отряд получает обычную или смертельную рану. Если выпадет 5 или больше, рана обнажает болезненную плоть, но не причиняет реальный вред и игнорируется.

Средоточие буйного роста: Вы можете перебрасывать результаты спасбросков в 1 для этого отряда, если он находится в радиусе 7" от любого **демонического героя Нургла** из вашей армии.

МАГИЯ

Чародеи Хаоса знают заклятие призыва чумоносцев помимо прочих известных им заклинаний.

ПРИЗЫВ ЧУМОНОСЦЕВ

Призыв чумоносцев имеет сложность в 6. В случае успеха вы можете выставить отряд из вплоть до 10 чумоносцев в пределах 14" от волшебника и более чем в 9" от любых вражеских моделей. Отряд добавляется в вашу армию, но не может ходить в последующей героической фазе. Если результат броска на сотворение - 11 или больше, выставьте подразделение из вплоть до 20 чумоносцев.

ЧУМНЫЕ ТРУТНИ НУРГЛА

Чумные трутни - одни из самых быстрых и опасных последователей Нургла. Это высокопоставленные чумоносцы, отправляющиеся на войну на огромных и злобных гниломухах. Эти демонические летуны атакуют врага при помощи жал, хоботков и хитиновых конечностей, в то время как всадники мечут наполненные слизью мёртвые головы во вражеские порядки, которые взрываются брызгами заразной грязи.



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Мёртвые головы	14"	1	4+	3+	-	1
РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Чумной меч	1"	1	4+	3+	-	1
Цепкий хоботок	1"	3	3+	4+	-	1
Ядовитое жало	1"	1	4+	3+	-1	D3

ОПИСАНИЕ

Отряд чумных трутней Нургла состоит из 3 и более моделей. Гниломухи атакуют цепкими хоботками и ядовитыми жалами, в то время как их наездники-чумоносцы размахивают чумными мечами и мечут заразные мёртвые головы.

ПОЛЕТ

Чумные трутни умеют летать.

МОРОНОСЕЦ

Лидер этого отряда - мороносец. Он наносит 2 атаки вместо 1 своим чумным мечом.

ИКОНОНОСЕЦ

Модели в этом отряде могут быть икононосцами. Если вы получаете 1 в случае теста на боевой шок для отряда с любым количеством икононосцев, реальность меняется и демоническая орда получает подкрепление. Добавьте D3 чумных трутней в отряд.

КОЛОКОЛЬШИКИ

Модели в этом отряде могут быть звонарями. Ваш оппонент вынужден перебрасывать результаты тестов на боевой шок в 1 для отрядов в радиусе 6" от звонарей.

СПОСОБНОСТИ

Ужасающая стойкость: Кидайте кубик каждый раз, когда отряд получает обычную или смертельную рану. Если выпадет 5 или больше, рана обнажает болезненную плоть, но не причиняет реальный вред и игнорируется.

Средоточие инфекции: Если результат броска на ранение этим отрядом - 6 или больше, а сам отряд находится в пределах 7" от **демонического героя Нургла**, рана подвергается заражению и мгновенно лопаются нарывом, нанося целевому подразделению смертельную рану помимо любого иного урона.

МАГИЯ

Чародеи Хаоса знают заклинание призыва чумных трутней помимо любых прочих известных им заклятий.

ПРИЗЫВ ЧУМНЫХ ТРУТНЕЙ

Призыв чумных трутней имеет сложность в 6. В случае успеха вы можете выставить отряд из вплоть до 3 трутней в пределах 14" от волшебника и более чем в 9" от любых вражеских моделей. Отряд добавляется в вашу армию, но не может ходить в последующей героической фазе. Если результат броска на сотворение - 11 или больше, выставьте подразделение из вплоть до 6 трутней.

НУРГЛИКИ

Нурглики - болезненные малыши-демоны, миниатюрные копии своего зловонного бога, которые затапливают поле боя вонючей волной, и враги попросту тонут под слоем за слоем раздутых маленьких телец. Выпадая из внутренностей более крупных демонов или выпрыгивая из канализации и трещин, демоны-коротышки одолевают жертв одним своим огромным числом и заразной слизью.



РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Крошечные, острые как бритва зубы	1"	5	5+	5+	-	1

ОПИСАНИЕ

Отряд нургликов состоит из 3 или более моделей. Нурглики атакуют крошечными, острыми как бритва зубами.

СПОСОБНОСТИ

Гибель от болезней: В конце фазы рукопашного боя киньте кубик за каждый вражеский отряд, раненый нургликами в этой фазе. Если выпадет 5 или больше, отряд начинает поддаваться заразным инфекциям, что нурглики распространяют, и получает D3 смертельных ран.

Бесконечный рой: Во время фазы боевого шока каждого игрока все модели нургликов, что были ранены в этом ходу, но не уничтожены, немедленно лечатся до исходного значения Ран.

МАГИЯ

Чародеи Хаоса знают заклятие призыва нургликов помимо всех прочих известных им заклятий.

ПРИЗЫВ НУРГЛИКОВ

Призыв нургликов имеет сложность в 6. В случае успеха вы можете выставить отряд из вплоть до 3 моделей нургликов в пределах 14" от волшебника и более чем в 9" от любых вражеских моделей. Отряд добавляется в вашу армию, но не может ходить в последующей героической фазе. Если результат броска на сотворение - 11 или больше, выставьте подразделение из вплоть до 6 нургликов.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ХАОС, ДЕМОНЫ, НУРГЛ, НУРГЛИКИ

ПРОФИЛИ ДЛЯ ГЕНЕРАЛЬНЫХ СРАЖЕНИЙ

ОБНОВЛЁННАЯ ОЧКОВАЯ СТОИМОСТЬ, СЕНТЯБРЬ 2017

Таблица ниже предоставляет очки, минимальный и максимальный размер отряда и роли на поле боя для военных свитков и батальонов из этой книги, чтобы пользоваться ими в генеральных сражениях. Все это, помимо правил для них из «Настольной книги полководца», даёт всё необходимое для столкновений в генеральной битве с любым противником силами Вечных бурерождённых или Нургла из «Войны порчи».

ОТРЯДЫ ВЕЧНЫХ БУРЕРОЖДЁННЫХ	РАЗМЕР ОТРЯДА			РОЛЬ	
	МИН.	МАКС.	ОЧКИ	НА ПОЛЕ БОЯ	ЗАМЕТКИ
Нив Чернокоготь	1	1	120	Лидер	Лишь одна такая модель может быть в армии для генеральной битвы
Эфирокрылы	3	12	60		
Авангардные охотники	5	15	140		Линейный отряд, если армия относится к Вечным бурерождённым , а генералом выступает лорд-аквилор
Авангардные палладоры	3	12	220		
Авангардные рапторы с ураганными арбалетами	3	12	160		
Авангардные рапторы с дальнобойными арбалетами	3	12	180		
Тенемолоты Чернокогтя	-	-	160	Батальон	

ОТРЯДЫ ДЕМОНОВ НУРГЛА	РАЗМЕР ОТРЯДА			РОЛЬ	
	МИН.	МАКС.	ОЧКИ	НА ПОЛЕ БОЯ	ЗАМЕТКИ
Чумоносцы Нургла	10	30	100/270	Линейный отряд	
Слимукс Садовод	1	1	200	Лидер	Лишь одна такая модель может быть в армии для генеральной битвы
Нурглики	3	12	80		
Чумные трутни Нургл	3	12	220		
Кульм Плодотворного садовничества	-	-	180	Батальон	



Из глубин болезнетворного
царства Нургла выступает
Великий земледелец, чтобы
посеять порченые семена
своего Дедушки.

Следопыты бурерождённых
преследуют его на крыльях
эфирных ветров, а рыцарь-
зефирос Нив Чернокоготь
покаялась сразить демона.

Охота началась. Теперь
лишь смерть может
закончить её...

