

WADHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

БЕСТИАРИЙ СТАРОГО СВЕТА



СБОРНИК СУЩЕСТВ, ПРЕКРАСНЫХ И ГАДКИХ



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

БЕСТИАРИЙ СТАРОГО СВЕТА

Design and Writing: T.S. Luikart and Ian Sturrock

Development and Rules Design: Chris Pramas

Editing: W.D. Robinson

Additional Material: Kate Flack, Ewan Lamont, Alessio Cavatore,
Tuomas Pirinen, Gav Thorpe, and Chris Pramas

Graphic Design and Art Direction: Hal Mangold **Proofreading:** Evan Sass

Cover Art: Christer Sveen **WFRP Logo:** Darius Hinks

Interior Art: Kori Christensen, Caleb Cleveland, Paul Dainton, Carl Frank,
Dave Gallagher, Mark Gibbons, John Gravato, John Hodgson, Neil Hodson,
Paul Jeacock, Veronica Jones, Michael W M Kaluta, Karl Kopinski,
Travis Kotzebue, Pat Loboyko, Chuck Lucas, Britt Martin, Michael Phillipi,
Wayne Reynolds, Karl Richardson, Adrian Smith, John Wigley

WFRP Development Manager: Kate Flack **Project Manager:** Ewan Lamont

Head of Black Industries: Simon Butler

A Black Industries Publication

First published in 2005 by Black Industries, an
imprint of BL Publishing

BL Publishing

Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

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

© Copyright Games Workshop Limited 2005. All Rights
Reserved. Games Workshop, the Games Workshop
logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the
Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries,

the Black Industries logo, and all associated races and
race insignia, marks, names, characters, illustrations, and
images from the Warhammer universe are either , TM,
and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably
registered in the UK and other countries around
the world. All rights reserved.



Green Ronin and the Green Ronin logo are
Trademarks of Green Ronin Publishing and
are used with permission.

Product Code: 60040283005

ISBN: 1-84416-226-5

Black Industries World Wide Web site:
www.blackindustries.com

Games Workshop World Wide Web site:
www.games-workshop.com

Green Ronin World Wide Web site:
www.greenronin.com

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....3 РАЗДЕЛ II: СОЗДАНИЯ

ОПАСНЫЕ ТВАРИ:

ИССЛЕДОВАНИЕ СУЩЕСТВ

ПРЕКРАСНЫХ И ГАДКИХ.....5

Силы Хаоса	7
Дварфы Хаоса	8
Демоны Хаоса	10
Драконоогры	11
Зверолюды и Мутанты.....	13
Культисты Хаоса	17
Мародеры Хаоса и Воины Хаоса.....	19
Минотабры	20
Зеленокожие расы	22
Гоблины и Ночные гоблины	23
Орки.....	24
Сквиги	25
Снотлинги	26
Тролли	27
Хобгоблины.....	29
Жители Атель-Лорена	30
Боевые Ястребы	32
Древолюды	33
Дриады	34
Единороги.....	36
Дети Рогатой Крысы	37
Гигантские крысы	38
Крысоогры	39
Скавены	40
Разбойники и Чудовища.....	44
Болотные Твари.....	45
Великаны	46
Великие Орлы	47
Виверны	48
Гарпии	50
Гигантские Волки и Лютые Волки.....	51
Гигантские пауки	52
Гидры	52
Гиппогрифы	54
Грифоны	55
Драконы	56
Манतिकоры	59
Оборотни	60
Огры	61
Пегасы	63
Эльфийские корсары.....	64
Неупоконные мертвецы	66
Банши	67
Вампиры	68
Гули.....	71
Духи	71
Зомби	73
Мороки	74
Мутии	75
Нетопыри-Вампиры.....	76
Скелеты	77
Умертвия	78

СТАРОГО СВЕТА.....82

Убойная сила	83
Навыки & Таланты	84
Новые таланты	84
Бесплотность	84
Демоническая аура	85
Железная Воля	85
Неудержимые удары	85
Чешуя	85
Мутации	85
Магия	85
Ученик шамана	87
Шаман	87
Лорд Шаман.....	88
Знания духов	88
Посох духа	88
Пламя Возмездия	88
Голос духов	88
Губительная Весть	88
Щит духов	88
Описания существ	89
Банши	89
Боевые Ястребы	89
Болотные Твари	89
Вампиры	90
Вампиры Кровавых Драконов.....	90
Вампиры Карштайны	91
Ламийские Вампиры	91
Вампиры-некрархи	92
Вампиры-стригои.....	93
Великаны.....	93
Великие орлы	94
Виверны.....	95
Воины Хаоса.....	95
Гарпии.....	96
Гигантские Волки.....	96
Гигантские крысы.....	97
Гигантские пауки.....	97
Гидры.....	97
Гиппогрифы.....	98
Грифоны	99
Гоблины и Ночные гоблины.....	99
Грифоны	99
Гули	100
Дварфы Хаоса	100
Быкокентары	101
Демоны	101
Кровоупускатели Кхорна	101
Фурии Хаоса	101
Демонессы Слаанеша	102
Ужасы Тзинча	102
Чумоносцы Нургла	104
Дикие кабаны	104
Драконоогры	105
Драконы	105
Древолюды	104
Дриады	104

Духи	106
Привидения	106
Полтергейсты.....	107
Призраки	107
Единороги	108
Зверолюды	108
Зомби	110
Крысоогры	110
Культисты Хаоса	110
Лютые Волки.....	112
Манतिकоры	112
Мародеры Хаоса.....	112
Минотабры	113
Мороки	113
Мутии	114
Мутанты.....	115
Нетопыри-Вампиры	115
Оборотни.....	115
Огры	116
Орки	116
Пегасы	118
Скавены.....	118
Сквиги	120
Скелеты	121
Снотлинги	121
Тролли.....	121
Обычные Тролли.....	122
Каменные Тролли.....	122
Речные Тролли.....	123
Тролли Хаоса.....	123
Умертвия.....	123
Хобгоблины.....	123
Эльфийские корсары.....	124

ПРИЛОЖЕНИЕ I: ЕЗДОВЫЕ

СУЩЕСТВА.....125

Верховые Лошади.....	125
Демонические скакуны.....	125
Кони Хаоса.....	125
Легкие Боевые Лошади.....	125
Ночные Кошмары.....	126
Пони.....	126
Рыцарские Кони.....	126
Эльфийские Кони.....	127

ПРИЛОЖЕНИЕ II:

ЖИВОТНЫЕ.....127

Животные-Добыча.....	127
Маленькие Хищники.....	127
Змеи.....	128

ПРИЛОЖЕНИЕ III:

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ

МЕСТ ПОПАДАНИЯ.....128

ТЕРМИНОЛОГИЯ.....130

— ВВЕДЕНИЕ —

С севера приходят налетчики на своих длинных кораблях с воем и горящими глазами, стремясь смести цивилизованные королевства людей перед собой, утопив все в крови и мраке. С гор и равнин приходят расы Зеленокожих, живущих только ради войны. В тени бродят мертвецы, невидимые для живых глаз. В канализации Мутанты соревнуются с Крысолюдами, чтобы определить, кто первым свергнет Империю.

Добро пожаловать в Бестиарий Старого Света для *Warhammer Fantasy Roleplay*.

Старый Свет — опасное место, и знание о своих врагах может помочь вам прожить немного дольше. Однако, скрытная природа Старого Света не была бы самой собой, если бы она просто выложила все свои тайны, открыв их для всех желающих. Хотя в этом томе содержатся рассказы о множестве существ, это не книга, дающая окончательные ответы; это скорее томик красивой лжи с проблесками правды между ними.

Определить, что есть что, вот в чем хитрость.

Бестиарий Старого Света был написан как для игроков, так и для ГМов. Этот сборник полон историй, картинок, слухов, знаний и, конечно же, игровых статистик самых разных противников. Структура Бестиария была специально разработана с учетом того, что должен знать каждый персонаж (а также его игрок!). Идея заключается в том, чтобы помочь оживить Старый Свет для всех, кто играет в *WFRP*.

Бестиарий Старого Света состоит из двух разделов. Первый раздел представляет собой переиздание запрещенной работы Одрика Вюртбадского *Опасные твари: исследование существ, прекрасных и гадких*. Одрик был волшебником и ученым, который провел десятилетия в путешествиях по суше и морю, собирая информацию и свидетельства о чудовищах Старого Света. Его записи о различных видах существ одновременно увлекательны и противоречивы. Первая часть каждой записи называется *Общие знания*. Здесь Одрик рассказывает истории крестьян и солдат, охотников и пастухов. Это то, что слышали об этих существах простые жители Старого Света, а точнее, жители Империи. Знания, содержащиеся в секциях *Общих знаний* редко бывают конкретными и далеко не всегда точными, но это та информация, о которой большинство жителей Империи вспоминают, когда в разговоре заходит речь о том или ином существе.

Вторая часть каждой записи называется *Академические знания*, и здесь Одрик собрал мнения гораздо более эрудированных людей, обладающих глубокими познаниями о том, о чем они говорят, чем людей, чьи комментарии остались в части *Общие знания*. В *Академических знаниях* содержится много информации, полезной для ГМов, чтобы определить, какое место занимает то или иное существо в Старом Свете.

Третья часть каждой записи присутствует только в записях о разумных существах по очевидным причинам. *Прямая речь* — это высказывания представителей описываемой расы, отражающие их философию и мировоззрение. То, как Одрик собрал эти цитаты, является предметом долгих споров. Тем не менее, они бесценны, поскольку помогают ГМу понять, как данное существо может реагировать на других, хотя, когда речь идет о разумных существах, всегда нужно принимать во внимание индивидуальность.

Второй раздел Бестиария Старого Света предназначен исключительно для ГМа. В нем содержится вся игровая информация, необходимая ГМ для использования этих существ в кампании *WFRP*, включая некоторые новые таланты и *расширенную таблицу Мутаций Хаоса*. Монстры расположены в алфавитном порядке для удобства поиска, и каждая запись содержит описание существа и его игровую статистику.

Так что устраивайтесь поудобнее в кресле, приглушите свет и приготовьтесь к рассказам, мрачным, но справедливым. И помните, что Скавенов не существует.

Что знают РС

Игроки должны иметь возможность изучить информацию в части *Общие знания*, поскольку она представляет собой примеры того, что их персонажи могли слышать, когда росли в Старом Свете. Когда это уместно, такая информация может быть использована ими для успешной **проверки Общих знаний**. Персонажи, обладающие соответствующими навыками **Академических знаний**, могут пройти проверку на знание информации, содержащейся в записях *Академические знания*. Как правило, сложность таких проверок зависит от того, насколько малоизвестна информация, которую хочет узнать персонаж. Если игрок набирает три или более степеней успеха при такой проверке, ГМ может просто позволить игроку прочитать соответствующую запись.

ТОМАС СТРАННИК

В тенистых водах обитал злоущий зверь,
Нагруженный яствами мешок оберегая,
Меж лиственных полян охотится на слабых,
И безжалостно бедных всех объедая.

И никто не решался войти сюда в лес,
Никто среди воинов и храбрецов,
Кроме Рыцаря из бретонских мест,
Что отправился в поход сразить всех врагов.

И маленький Тоиас Странник, осудившись
идти,
Оседлал своего маленького пони и деревянный мешочек
зашагал,
Направился в лес, чтобы след бретонского
рыцаря взять

А Дурак обидные шутки и песни ему всегда
звучат,
Но никто не задечен был тот Дурак
Что кричал "не прожешь игрушкой ты кровь!"
И его не послушав, поехал на запад Тоиас-силь-
чак.

Юный Тоиас огромный дуб увидав, задержался
вновь,
А затем, не вернувшись назад на восток,
На лице еще Тои сделал рыбок.

Он прорубил черные листья кустов и крова-
во-красные лозы,
И присел он под дубом поесть, наслаждаясь едой
ароматной.
Дровосек нашел Тоиаса, трижды стукнул его
для угрозы
«Найдешь ты клыки и когти, малыш, если
останешься здесь до заката.»

Рукоятью своего топора лесник парнишку
толкнул,
Посоветовав в сторону дома обратно взгля-
нуть,
Но Тоиас от вредности щеки надул

И поэту продолжил свой путь.

Все дальше и дальше продолжая идти
Сквозь гнутые стволы и диножество веток,
Своего скакуна пытался Тоиас вести,
Пока бледный лунный свет не соединился с
солнцем напоследок.

И там, среди колючих кустов, он увидел
логово зверя,
Пройдя на коне сквозь цепкие ветви и ког-
тистые корни.
А рогатый злой Зверь весь в крови глазами
малышка сироту,
Теи не менее, храбрость Тоиас оказалась
бесспорна,
Не знал он ни страха ни по долу тоски.

Хоть и приговорил себя к смерти Тоиас
отважный,
Подняв вверх свой меч из доски.
Тои угрожал Зверю битвой затяжной,
Но тот лишь усмехнулся в ответ.
«Что зданцию тебя сюда, молодой гадко-
кожий?
Твоя мать предупреждала тебя, разве нет?»

«Я не боюсь!» — крикнул Тоиас, наступая
на Зверя,
Но тот лишь зло зарычал
«Я порву твою плоть, съюрю все кости,
такова моя игра,
Сжечь твой народ в своих же домах я
пожелал
Воспылаю сам гневом от насмешки дурной,
И в сердце моем жажда мести таится

Ведь трус навсегда будет страху суждой,
Посещу его равный меня сторонится.»
Так, ни разу не сделав доброго дела, пропал
Тоиас Странник,
Так поднимите бедного Тоиаса и не ходите
ни в лес, ни в ольшаник.

Опасныя твари
исследование существъ,
прекрасныхъ и гадкихъ

Описание многочисленныхъ и разнообразныхъ
зверей, засвидетельствованныхъ учеными и
магистромъ Огрихомъ Вормдагскимъ



ПРИВЕТСТВУЮ ВАС, ИСКАТЕЛИ!

Вы держите в руках труд всей моей жизни. Чтобы составить этот том, я прошел тысячи миль, выучил десятки языков, сражался, чтобы спасти свою жизнь и душу, потерял левую руку и чуть не потерял язык! И хотя возраст ныне затуманивает мой зор, я могу отправиться в царство Морра с уверенностью, что еще не было написано более тонкого исследования чудовищ Старого Света.

Самая большая ирония заключается в том, что я не собирался писать подобную книгу, когда стал литератором. Когда я был молод, я только окончил университет Альтдорфа, когда я впервые столкнулся с настоящим чудовищем. Я ехал в Вюртбад, чтобы повидаться с семьей, когда застал сцену резни в лесу. Боевое стадо зверолюдей напало на группу паломников и убило их всех до единого. Это было ужасное зрелище, тем более что одинокий зверолюд остался, чтобы полакомиться довольно большим трупом сыровара. Когда я подошел к телу происшествия, существо прервало свою трапезу. Я до сих пор вижу его козлиную голову, рога и звериный облик. Я вижу, как у него пошла пена из окровавленного рта, когда он понял, что на дороге есть более свежее мясо. Я вижу черные глубины его глаз и свирепые шипы его клинка. Ошеломленный, я смотрел на эту сцену, как зверолюд перепрыгивает через трупы и тчится к моей лошади. После многих лет учебы в университете я настолько привык к объективному изучению вещей, что мне потребовалось несколько мгновений, чтобы понять, что сейчас не время для размышлений. Это существо хотело убить меня, и я должен был что-то с этим сделать, пока зверолюд не использовал мою жизнь, чтобы запить сыровара.

Я успел вытащить, взвести и выстрелить из пистолета, причем как раз вовремя. Зверолюд был в середине прыжка, когда моя пистолетная пуля попала ему в грудь и оборвала его жизнь. Утирая, существо заговорило, по крайней мере, мне так показалось. Но это был язык, который я никогда не слышал раньше. Зачарованный, я спешил и подошел к утирающему зверолюду. Он смотрел на меня такими глазами и, казалось, проклинал меня, утирая. Я долго стоял, глядя на труп. Очевидно, зверолюд был монстром, но что еще мы знали о таких существах?

У него, несомненно, был свой язык, и, похоже, у зверолюдей даже было своеобразное общество. Что же делало их чудовищами, задался я вопросом? И что человечество может узнать о таких существах, чтобы обезопасить себя от дальнейших нападений? Раскрыть эти истины и расширить знания нашей славной Империи — это было бы достойным делом, решил я.

Так все и началось. Мое любопытство переросло в серию путешествий, каждое из которых было более опасным, нежели предыдущее. Пятьдесят лет я провел в пути, собирая всю информацию, что мог найти. Я должен был умереть сотни раз, но судьба была моим проводником. Я упорствовал, и с годами моя Работа обрела форму. Результатом этих десятилетий стала книга Опасные твари: исследование существ, прекрасных и гадких.

Вы, несомненно, заметите, любезные читатели, что большая часть этой книги состоит из цитат или расшифрованных свидетельств очевидцев, экспертов и даже глупцов. Моим намерением было показать широту мнений и взглядов на этих существ: от самого невежественного крестьянина до самого выдающегося ученого. Я также добавил свои собственные мысли, основанные на моих исследованиях, беседах и находках. Если Шалля даст мне еще несколько лет, я, возможно, еще напишу о своих приключениях при составлении этой книги, но такие подробности не имеют отношения к работе, а мое высокомерие не настолько велико, чтобы превращать эту книгу в рассказ о себе.

Я начал эту книгу в поисках истины, и хотя я уверен, что на этих страницах есть истина, даже я не могу сказать, где именно она сокрыта. Я попытался описать угрозы, стоящие перед Старым Светом, но только Владыка Зигмар может защитить нас от козней зла и внутреннего врага. Пусть он направляет и приставляет за всеми нами.

— Одрук Вюртбадский

Силы Хаоса



Хаос. Из всех многочисленных угроз, с которыми приходится сталкиваться Старому Свету, ни одна не вселяет страх в сердца людей так, как Последователи Хаоса. Рабы тьмы, они отдали свою верность разрушительным силам, некоторые добровольно, некоторые потому, что считают, что у них нет выбора. Их обличья многочисленны и ужасны: от извращенных звероловов до демонов самих сил Хаоса. Что еще хуже для народа Старого Света, так это множество Мутантов и добровольных последователей Богов Хаоса, которые произошли от их собственной расы, прежде чем присоединиться к Заблудшим и Проклятым.

Дварфы Хаоса

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Они хотят превратить мир в место дымоного драка, где надежда и радость — преступления, караемые немедленными рабством и медленными пытками. Их жадность безгранична, и ни время, ни богатство никогда не смогут ее удержать. Они совершили богохульство, отвернувшись от Богов-Предков и занявшись магией. Магией, говорю я вам! Они — наш величайший позор, и со временем с ними будет покончено».

— КРАННЕГ ЭНЛАГССОН, ДВАРФ-ЛЕТОПИСЕЦ

«Хотя я не видел отличительных знаков многих кланов дварфов, я знал, что они не похожи ни на какие другие. Искаженные изображения красного быка, топчущего горы, и пропитанные кровью знамена не были похожи ни на один из знаков известных мне дварфийских кланов. Тот факт, что среди них были тощие зеленокожие верхои на вожах, в значительной степени решил вопрос. Мы выстроились в линию и приготовились к атаке, но, к нашему удивлению, ее не последовало. Нди потребовалось выждать некоторое время в попытке понять, что ценно происходит. Они бесстрастно смотрели на нас, их шеренги безмолвствовали и не двигались. Наконец капитан приказал нди идти вперед, и мы ринулись через поле. Когда мы прошли примерно половину пути, начался обстрел. Перед битвой они обстреливали все поле. Их пушки были феноменально мощными. Их снаряды так сильно сотрясали землю, что она колыхалась, как вода. Многие лошади падали и ложили ноги. Что касается киевитов и моих товарищей-наемников, то это была настоящая бойня. Мне удалось выжить только потому, что отряд, в котором я находился, был разгромлен раньше времени. Позже я узнал, что тех, кого они не успели убить, увезли в цепях, один зигмар знает куда. Вскоре после этого я покинул Киев со вкусом пера во рту».

— ЭРНСТ ВОЛЬФЕНБУРГ, НАЕМНИК

«Дварфы хотели бы, чтобы вы считали, что они не подвержены влиянию Хаоса, но это не так. Правда, их выносившая конституция сопротивляется воздействию искажения дольше, чем у людей, и мутанты среди них встречаются довольно редко. Однако те, кто поддается, заходят очень далеко. Их мутанты часто щипают кожу, которая кажется сделанной из металла или камня. Некоторые из них по форме напоминают кентавров, как центигоры, которые бегают с ордой зверюдей, только их тела похожи на чужих быков. Когда я пытался обсудить это с дварфами, уверяя их, что хочу лишь приоткрыть и искоренить влияние Хаоса среди их народа, их реакция была несколько... экстраординарной. Несколько раз мне говорили, что моя голова будет отделена от шеи, если я снова подниму эту тему, что наводит меня на мысль, что в этой истории должно быть что-то еще. Очень жаль, но их дикунский характер не позволяет мне использовать мой опыт в своих интересах».

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР
НУЛЬСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Дварфы Хаоса — отчужденные восточные родственники дварфских королевств, окружающих Империю. Много тысяч лет назад дварфы-исследователи покинули северный край гор Края Мира в поисках золота и других драгоценных металлов. Они нашли огромную негостеприимную равнину, богатую минералами, которую называли Зорн Узкул, Великая Земля Черепов. Многие отчаялись от уныния этого царства и вернулись в южные королевства, но немногие стали чужаками, а может быть, и алчущие, продолжали идти через Горы Скорби. Когда царство Хаоса пришло с севера, другие кланы дварфов считали своих сородичей погибшими, но дварфы не утирают не подчиняются Хаосу так просто. Они не падали, но подверглись необратимым изменениям под воздействием порока.

«Представьте себе все, что вызывает восхищение в дварфах: их великолепные боевые навыки, их железную решимость, их самоотверженное мастерство, их непоколебимое желание выжить и достичь своих целей. А теперь возьмите все эти черты и содрогнитесь, увидев, как они используются для службы Хаосу. В этом и заключается ужас дварфов Хаоса. Они — дварфы, но превращенные в отвратительную пародию на благородных воинов, которые так долго храбро стояли на стороне Империи. Они приняли темные силы, охотно погружившись в тайны грязной магии и потеряв при этом многое из того, чем они когда-то владели. Что они приобрели, кто может сказать? Возможно, знания, но многие тайны лучше оставить неизвестными».

— ЭКХАРД, НУЛЬСКИЙ УЧЕНЫЙ, СОЖЖЕН КАК
ЕРЕТИК

Чтобы выжить в царстве Хаоса, дварфы Хаоса обратились к злоту богу-быку Хашуту, которого они называют Отцом Тьмы. Хашут одарил их своим «благословением», и впервые среди дварфов появились маги. Колдуны дварфов Хаоса теперь правят остальным народом с абсолютной властью, ведь они не только могущественные маги, но и жрецы Хашута. Это странные и измученные существа, искусные в соединении магии с хитроумной инженерией, но все же проклятые. Дварфы никогда не должны были владеть магией Хаоса, и цена, которую они платят за это, — проклятие камня. Каждый дварф-колдун Хаоса однажды неизбежно превратится в неподвижную каменную статую. Изменения начинаются с ног, которые становятся серыми и бесполезными, а затем распространяются на все остальное тело. Многие из них используют свое колдовство, чтобы на время создать новые тела, приводимые в движение паром, но и они в конце концов поддаются проклятию. Теперь их неподвижные тела устилают дорогу, ведущую к центру их могущественной империи — башне Жарр-Наггрунда, Города огня и Опустошения. Башня представляет собой



ужасный обсидиановый зиккурат, который постоянно пульсирует от ударов молотов и криков жертв, сбрасываемых в раскаленные котлы во славу Хашута. Это труд поколений рабов, окруженных горными массивами перемещенной породы из шахт, выдолбленных в ландшафте вокруг башни, и шлака из бесчисленных кузниц дварфов Хаоса. На вершине башни возвышается огромный храм, посвященный Хашуту, за которым присматривают свирепые Быкокентавры. Быкокентавры давно тутировали из дварфов Хаоса, без сомнения, после того, как Хашут оказал влияние на расу. Нижняя часть их тел похожа на бычий тела, а верхняя — на мускулистых, но клыкастых дварфов Хаоса. Они бесстрашны и ужасны, наслаждаются лишь пролитием крови и прославляют Отца Тьмы.

Дварфы Хаоса относительно немногочисленны, чрезвычайно высокотерны и совершенно эгоистичны. Их многочисленные проекты требуют огромного количества рабочих рук, а жертвенные костры Хашута никогда не угасают, поэтому потребность в рабах у них постоянная и непреодолимая. Все их взаимодействия с другими расами — это либо набеги за рабами, либо плата за них. Дварфы Хаоса используют хобгоблинов для пополнения своих рядов — любопытная схема, которая изначально не была их идеей, хотя они и приспособились к ней.

«Откуда же они взялись, эти железные дикари, запугивающие других орков до благоговеющего повиновения, эти «черные орки»? Это мрачная история, лучше всего подходящая для долгих зимних ночей, но я расскажу ее суть. Давным-давно дварфы, родственные падшецу Хаосу, нуждались в постоянном источнике надежных войск. Расы зеленокожих, с которыми им приходилось иметь дело

в то время, они считали не слишком подходящими, поэтому, используя свое колдовство и тщательно разработанную программу селекции, дварфы занялись созданием нового вида орков. Они стремились сделать их сильнее, выносливее и умнее, чтобы они могли лучше исполнять волю дварфов Хаоса. И достигли надидного большего, чем желали и ожидали. Результатом их трудов стали черные орки, и уже через несколько лет после своего создания они начали восстание за восстанием по непрерывной линии. Поначалу все их восстания легко подавлялись, ведь это были всего лишь несколько черных орков, возмущавших помидица меньших орков и гоблинов, но по мере того, как число черных орков увеличивалось, опасность возрастала. Наконец, им почти удалось взять Жарр-Наггруд, и они бы взяли, если бы не предательство хобгоблинов в последнюю минуту. Что ценно сделали хобгоблины, чтобы предать своих сородичей, так и не было достоверно зафиксировано, и существует множество версий этой истории. Достаточно сказать, что остальные расы зеленокожих ненавидят хобгоблинов лютой ненавистью, а черные орки в конце концов были массово изгнаны из Города Огня и Опустошения, чтобы никогда больше не вернуться».

— Вальдемар, ученый из Нульна

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Где был Грцинир, когда умирали наши воины? Где была Вайя, когда болели наши дети? Когда мы вызвали о помощи в глубоких недрах, куда мы погружались, не Гругни откликнувшись на наш зов, а могучий Хашут спас нас в трудную минуту. Кто же здесь настоящие предатели? Наши сор-

дичи, бросившие нас на произвол судьбы, или мы, стремившиеся выжить в борьбе с силами Хаоса? Однажды наступит день распулаты, и победа достанется Сынам Отца Тьмы, а не слабодушным отпрыскам жалких Богов-Предков».

— МОРДИАН ШЛАКОВЫЙ КУЛАК, ВОИН ДВАРФ ХАОСА

«Все дураки. Они ничего не знают о нашей великой работе, о том, чего мы достигли. Наш род никогда не продвинется вперед, пока они будут продолжать обращаться за советом к бессмысленному прошлору. Все старые циперии дварфов пали,

разве это не говорит об их слабости? Их приверженность «традиции» станет их гибелью. Я совершил подвиги с помощью пушек, пара циперии, о которых они могут только мечтать. Мой народ подготовлен к грядущим врагам, он вступил в союз с теми, кто станет окончательными победителями. Мы будем ципеть рабов в изобилии за нашу помощь силам Хаоса, и это хорошо, ибо ценно кровь сгущивает шестеренки священных машин Хашута».

— ВИКРАМ ПЛАМЕННЫЙ ЯЗЫК, КОЛДУН ДВАРФ ХАОСА

Демоны Хаоса

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Страшно, и это правильно. Весь Хаос ужасен, даже для тех, кому суждено противостоять этой страшной угрозе нашему обществу. Однако даже величайшие из демонов, Князя Демонов, нестабильны в нашем мире; их незнание сердца бьются в отчаянии, стремясь бежать обратно в адское царство, породившее их, возвратиться в лоно Темных Богов. Сражайтесь с ними. Сохраняйте мужество и сражайтесь с ними, ибо их стремление покинуть наш мир сильно, но им понадобится соответствующее содействие».

— РУПРЕХТ ТОРЕ, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

«Единственная надежда, которая у вас есть в бою против этой толпы, — это стоять твердо, всецело. Проблема в том, что сди вид этих тварей заставляет ваши кишки сворачиваться, а колени дрожать. Если вы побежите, вы упрете — так же быстро, как они убьют ваших товарищей, которые не побежали. Вы должны стоять твердо. У вас есть шанс, только если вы будете работать все вместе».

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«Я никогда не видел такой бойни. Но это хорошо для нас — парни в армии всегда больше стремятся к дружбе, когда они видели так много смертей, и ты никогда не получаешь такой хорошей добычи с трупов, как когда твоя армия сталкивается с демондами, просто потому что там так много мертвых. Конечно, при условии, что твои парни в конце концов победят. Это очень тонкий баланс».

— ЭЛЬКЕ РАБЕ, СОПРОВОЖДАЮЩИЙ, ПРИСТАВЛЕННЫЙ К БАГАЖНОМУ ПОЕЗДУ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ ШТИРЛАНДА

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Демоны — это потусторонние сущности, созданные или подчиненные богам Хаоса и посланные этими темными силами для достижения своих злых целей в Старом Свете. Они могут быть вызваны колдунами или просто предоставлены Темными Богами в качестве приспешников своим самым преданным последователям. Поскольку демоны не из Старого Света, они не могут оставаться там надолго, и достаточно тогушественный герой может отправить их обратно в то адское место,

откуда они пришли.

«Порошкообразный митрил, смешанный с магией адских цветов»

— РИККИТ ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Ничто другое так не олицетворяет смертельную угрозу, исходящую от Хаоса для Циперии. Если вы когда-нибудь посчастливилось столкнуться с демонессой Владыки Наслаждений, вы сможете понять (и даже простить) почему так много добропорядочных граждан позволяют себе быть развращенными силами Хаоса. У каждого из нас есть свои тайные желания, и демоны знают, как вытаскивать эти желания наружу: желания Хранителя Тайн играют на гедонизме и похоти, желания Кровавого Бога предлагают воинскую доблесть и сладость мести, а желания Изменяющего Пути даруют мастерство коловодства. Отец Порчи несколько отлучается, он обращается к тем, кто видел ужас чужих и предпочел бы принять ее, а не страдать сдиру».

Единственный способ противостоять развращающей силе Хаоса — изгнать свои тайные желания любыми доступными способами; жизнь в аскетизме и созерцании или жизнь, посвященная войне с Хаосом, где бы он ни находился, — вот два лучших метода. Если ты не можешь изгнать свои тайные желания, если ты поддаешься темным искушениям Неназванных, будь уверен, что мы найдем тебя и искореним твою испорченность своими собственными методами».

— ВОРШТЕР ПАЙК, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

«У циперии много прищиплений, от сжигания сиротских приютов до выжигания лесных пожаров. Однако нет ничего более изящного, чем Ужасы, потому что Ужасы не просто убивают; они могут превратить то, что когда-то было простой плотью, в еще больше Ужасов, увеличивая наши силы и распространяя истинный Хаос по всей земле».

— ДРАКАР НЭТ ШИИШ, КУЛАК ЧЕНА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ДРАКАР ВОПРОШАЮЩИЙ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Что мы такое? Ваши ученые утверждают, что мы существуем только для того, чтобы



искушать вас, но в действительности мы и есть вы. Мы — ваши собственные желания, ваши собственные страхи, ваши собственные дилеммы и ярость, обретшие форму (если не плоть). Как вы можете бороться с нами? Только сражаясь со своей собственной Человечностью, а зачем вам это нужно? Вы будете бороться против самой жизни. Ибо что есть Хаос, как не жизнь?»

— ЦАЛЛ, МГНОВЕННО ПРОЯСНИВШИЙСЯ УЖАС

«Чер-холера, ти-фюид, черн-суи'шун, хадли-тоз-исс!
Черная чуша, белая чуша, кроваво-красная чуша!
Вос-па-лени-е, путь-стер, нога-и-ларф, нагноение!
Нев-ионияяя, бу-боникаааа, нев-ио-ния, бу-бони-ка!
Язвы, язвы, язвы, гнилые язвы, сочащиеся язвы!
Эвф-еи-фер, уири-увидь-увидь, гадкую серу в ухе!
Лерр-устрианская диарея, Китайская опухоль,
Тиллийская болезнь большого пальца!
Нев-ионияяя, бу-боникааааа, неееев-ио-нияяяя,
буууу-бони-каааа!»

Маля оспа, большая оспа, ветрянка, свиная оспа!
Болезни элементарного рода, беспокойство элементарного рода!
Простуда, инфлер-венерия, мерзкая сыпь, сию-та!
Нев-ионияяя, бу-боникааааа, неееев-ио-нияяяя,
буууу-бони-каааа!»

— ЧЕРВИВЫЕ ПАЛЬЦЫ, ЧУМНОЙ МЕДВЕДЬ

«Приди ко мне. Приди ко мне! Ты знаешь, что это то, чего ты всегда ждал. Вся твоя жизнь до сих пор была отчаянной мечтой обо мне... Пробудись! Пробудись и приди ко мне, ибо твоя награда ждет тебя в моих объятиях...»

— ЛЕШТРИГЕЛЬ, ДЕМОНЕССА

“Крови Кровавоцу Богу”

— ФЕЛЬКЕЙН, КРОВНИК

Драконоогры

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

“Это случилось той злополучной зимой, семь лет назад или около того. Я был недалеко от Ледяного хребта в поисках скопления грифонов, которые, как я знал, находились в этих местах, когда сильная буря заставила меня укрыться в пещере. Здаётся, это была одна из тех величественных красавиц бурь. Край Мира сотрясся до самого

основания, и я думал, что оглохну от эха в пещере. Даже прижав ладони к ушам, я все равно слышал его. Я прижался к земле, надеясь, что это закончится, когда услышал звук совсем иного рода, и совсем рядом. Что-то вроде похрюкивания. Я почувствовал, как волосы на затылке поднялись дыбом, и решил, что забрел в медвежью пещеру. Но это был не медведь. Когда я снова посмотрел в теиноту, два светящихся глаза, словно зажженные огни, загорелись и посмотрели вокруг. Во вспышках



молний я увидел, как чешуйчатые лапы заскребули по скале, когда существо встало на ноги. Оно прощупало скалу, даже не потрудившись взглянуть на меня. В последний раз я видел его, когда оно взбиралось прямо на скалу. Я видел, как другие подобные ему ждали на вершине горы, их силуэты отбрасывали длинные тени на горы, пока они сражались среди вспышек света. С тех пор я больше никогда не возвращался на Ледяной хребет.

— БАРТХЕЛЬМ ВАНДЕР, ОХОТНИК

«Внимательно слушайте мой рассказ, и вы узнаете, почему я считаю, что превыше всего знание — это сила. Много лет назад, когда я был всего лишь только что окончившим обучение подмастерья, с севера произошло ужасное вторжение Хаоса. Ряд быстро движущихся боевых отрядов разорвал города и делал передвижение практически невозможным. Император призвал добровольцев выступить против разбойников и специально попросил членов Коледжей Магов присоединиться к крестовому походу. Я присоединился к шумной группе, каждый из нас стремился проявить себя и хорошо представить свой орден. Среди моих спутников был высокомерный третий сын дворянина по имени Удиар фон Карробург из Небесного Ордена. Удиар взял за правило пренебрежительно относиться к остальным, заявив, что звезды предсказали, что он сыграет самую важную роль в нашей предстоящей битве, что в итоге оказалось правдой. Сначала мы участвовали в нескольких небольших стычках, хорошо зарекомендовав себя,

пока, наконец, наш генерал не привел врага в бой на открытой равнине, и мы узнали, что война дело не только с простыми налетчиками. Группа закованных в броню рыцарей Хаоса стояла рядом с бесчисленными зверолюдьми, а на их фланге находилась группа легендарных существ, известных как драконоогры. Те, у кого вкус к конфликтам сильнее, чем у меня, могли бы рассказать вам больше об этой ужасной битве. Я же думаю, что это было чудовищное зрелище, которое я желал бы просто пережить. В самый разгар битвы драконоогры набросились на телохранителей генерала Крориаха, и Удиар попытался остановить их, выпустив молнию с небес, доказав, что он так и не удосужился изучить нашего врага. Драконоогры потребляют только молнии. Они совершенно безумны от энергии заклинания Удиара и убили генерала, всех его людей и Удиара за меньшее время, чем мне нужно, чтобы рассказать об этом. Очевидно, мне удалось увидеть в битве, хотя бы чуть-чуть. Продолжайте учиться и душайте, прежде чем что-то делать, мои мальчики, иначе вы никогда не доживете до того, чтобы рассказывать такие истории.

— АПОНИМУС РОН, МАСТЕР ВОЛШЕБНИК КОЛЛЕДЖА СВЕТА

«В угрозе, которую представляют драконоогры, нет ничего хитрого. Скорее всего, вы узнаете об их приближении за несколько дней или даже недель до того, как они доберутся до вас. Драконоогры никогда не скрывают своих передвижений; я подозреваю, что для них это предает гордости. В их глазах мы все — низшие существа, зачем им прятаться от нас? Присутствие драконоогров в любой войне Хаоса — явное предзнаменование, ибо оно свидетельствует о том, какое значение силы Хаоса придают этому предприятию. Они не станут убивать этих древних чудовищ, если в этой затее нет никакой выгоды, хотя, как всегда, трудно определить, что ценно они считают важным, поскольку последователи Хаоса рассуждают не как здравомыслящие люди. Что касается сражения с этими падшими тварями, то относитесь к нему так же, как к борьбе с полностью закованными в броню рыцарями с опытом в несколько тысяч лет. Устрашающе? Возможно. И все же их раны кровоточат, если ту черную жижу, которая течет по их венам, можно назвать кровью. А то, что истекает кровью, может умереть».

— ГРАФ МАТИАС ОСТЕРМАК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Из всех существ этого мира они самые древние, предшествующие даже могущим драконам. Первый из их рода, кто испустил дух, был Краканрок Черный, возникший из первобытного болота за тысячу лет до того, как Старейшие нашли эту сферу. Я не хотел чести встретиться с ним, но мне достоверно известно, что каждая из его передних лап размером с боевого коня, и когда он делает полный вдох, все в радиусе ста шагов падают без сознания из-за нехватки воздуха, поскольку он весь

всасывается в его титанические легкие. Никогда не рождалось нового Шартака с той зарю, на которой они успешно заключили сделку о своде "бессмертии" с Богдми. Сди свет, питающий их тела, сделал их бесплодными. Зная моего Владыку, как никто из смертных, я подозреваю, что он счел это великой шуткой, заставив их обменять один вид долголетия на другой, но я отвлекаюсь. Важно знать, что они древнее людей, и мудрость их безгранична. Даже когда эти существа засыпают на долгие века, их духи бродят, познавая этот мир. Когда они наконец поднимаются по зову гроа, они часто бывают поразительно хорошо осведомлены о текущих событиях. Моци четвертым наставником, которого я почитаю больше всех остальных, кроме одного, был Шаггот по имени Тирсокная. Он рассказывал, что его народ считает свои сны реальностью, а недолгие годы, когда они вынуждены бодрствовать, — снами. Они способны без колебаний совершать ужасающие поступки и легендарные подвиги, когда идут по нашему миру, а остальных считают лишь людьми своего воображения».

— ДОК. АТРЕН АБОЛАС, ОРГАНИЗАТОР ПЕРЕМЕН

Драконоогры никогда не перестают расти с годами, поэтому самые старшие из них — очень крупные существа. Эти массивные создания известны как Шагготы, и некоторые из них возглавляли армии, противостоящие Империи. Как и другие чемпионы Хаоса, они иногда

носят один из знаков Хаоса. Хотя все драконоогры поклялись следовать за темными силами, они очень независимы и не любят, когда их часто призывают.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Наступает очередная эпоха, и снова мир висит на волоске. Снова мои братья должны сражаться и умирать за дело, которое мало что значит для нас. Давным-давно мы приняли решение, и его не изменить. Но долгие годы изматывали меня, как прилив разбивает берег, и иногда я устаю от бесконечной битвы. Боже того, теперь я сомневаюсь, действительно ли это было наше решение. Я видел достаточно, чтобы понять, как манипуляторы могут быть Архитектором судьбы. Полагаю, это не имеет значения. По правде говоря, я чувствую себя живым только тогда, когда сталкиваюсь с врагами, способными меня убить».

— ЭНРИНСОРТА, ДРАКОНООГР ШАГГОТ

«У тебя появились новые игрушки с тех пор, как я в последний раз ходил по миру. Новые устройства для убийства. Как вы, люди, удивительно изобретательны. А теперь позвольте мне продемонстрировать вам старомодную бойню, и мы рассудим между нами».

— БРОЗАК, ДРАКОНООГР

Зверолоды и Мутанты

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Лучше бы я родилась с рогами и хвостом, как моя сестра — по крайней мере, я бы не оказалась здесь».

— РУДИ, ЗАКЛЮЧЕННАЯ ЛЕЧЕБНИЦЫ В ВЕЛИКОМ АЛЬТДОРФЕ

«Жалеть их? Да, господа, мы должны их пожалеть. Ведь многие из них когда-то были людьми, родились у добропорядочных граждан Империи и воспитывались как люди, пока их мутации не стали очевидными. Многие, действительно, трагичны как в своем происхождении, так и в своей конечной судьбе. Однако они представляют собой одну из самых опасных и коварных угроз для Империи, с которыми мы когда-либо столкнемся. В сельской местности распространена практика, когда крестьяне, родившие мутировавших детей, бросают их в лесах, оставляя на поиски себе подобных в надежде, что такие образы они смогут хоть как-то существовать. Такое отношение — слабость, всепроникающая, вероломная слабость, которая может стать гибелью нашей великой земли; мы должны бороться с теми, кто ее практикует, так же, как с бандой Мародеров Хаоса, пришедших с севера, или с гнездом диких зверолодов, ибо такие образы поопытятся их численность. Сознание моими собственными исследованиями, большинство взрослых зверолодов бесплодны; такие образы, многие из отдаленных имперских

деревень должны быть сильно запятнаны Хаосом, служба рассадники этих мерзостей. Наша жалость не должна останавливать наши руки, когда мы будем наносить удары, чтобы уничтожить всех зверолодов — более того, наша жалость должна придавать нам силы в битве против этих поганных приспешников Хаоса, ибо, убивая их быстро и безжалостно, мы одновременно защищаем Империю и кладем конец их жестокому, мучительному существованию. В то же время мы можем жалеть их родителей-людей еще меньше: родители были сознательно причастны к злу, а дикие зверолоды не могут ничего поделать со своей врожденной хаотической природой. Настоящие я призываю всех здравомыслящих колдунов-следопытов и рыцарей Империи проявить особую бдительность в поиске и уничтожении как зверолодов, так и тех, кто их порождает и укрывает, ибо без этих затронутых Хаосом человеческих родителей угроза зверолодов сильно уменьшится».

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР
НУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

«Они в лесу, ты же знаешь. Всегда там. Когда ты ни пошел в лес, есть шанс, что ты окажешься не дальше, чем в нескольких лигах от лагеря зверолодов. В основном они забирают только лесников и угловых, но время от времени их отряд выходит из-за деревьев и захватывает деревню или город, сжигая, убивая и грабя. Они не такие дошлые, как крысолоды, обычно в деревне можно



найти одного-двух человек — либо спрятавшихся, либо сбежавших и вернувшихся, а иногда оставленных звероловцами, чтобы они рассказали об этом в других деревнях».

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Это правда, что многие зверолоды рождаются у обычных на первый взгляд людей в Империи, но на самом деле зверолоды лесов тоже размножаются вирусно. На окраинах цивилизованного мира и в глубине древнейших лесных массивов сильно влияние Хаоса. Здесь рождаются, живут и часто погибают в борьбе друг с другом целые армии зверолодов, так и не успевших создать угрозу стабильности Империи; но те, кто выживает, всегда в конце концов становятся сильнее, чем когда-либо прежде.

«Дорсальная секреция Бадтоада».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Ни один ученый не может с уверенностью сказать, где заканчивается мутант и начинается зверолод. Нет абсолютной разделительной линии между человеком и мутантом, или между мутантом и зверолодом, или между зверолодом и демоном; скорее, существует спектр испорченности. Старый Свет и особенно окружающие его страны находятся под влиянием Врат Хаоса, расположенных глубоко в Пустошах, и некоторые ученые поддерживают околоретическое мнение, что почти каждый человек хоть немного, но запятнан

Хаосом. Как правило, все зверолоды имеют очевидные мутации, которые делают их более похожими на животных; у «настоящих» зверолодов, также известных как Горы, всегда есть рога.

«Во многих отношениях общество и иерархия зверолодов почти так же сложны, как у людей. Его структура жесткая, так что каждый член племени знает свое место, полностью осведомлен о том, кто из зверолодов выше, а кто ниже в иерархии; Вы могли бы подумать, что это очень нехаотично! И все же движение внутри этой иерархии всегда возможно. Любой член может бросить вызов лидеру или любому другому члену практически в любое время, формально или неформально. Единственными исключениями являются Унгоры и Брей, те зверолоды или другие мутанты, которые не имеют рогов, являющихся наиболее характерной чертой этой расы. Ни один Гор, или рогатый зверолод, не согласится, чтобы кто-то управлял Унгором или Брей, какими бы искусными или сильными ни был этот низший зверолод. В любом случае, на практике такая ситуация никогда не встречается: Унгоры и Брей просто слабее и физически менее внушительны, чем горы. Случайный вспыльчивый Унгор, который может переступить черту, быстро разбивается на куски Гором племени. Мутанты, у которых нет хотя бы одного звериного признака, даже такого незначительного, как увеличенные клыкастые зубы, редко принимаются в звериные племена даже в качестве Унгоров, но иногда образуют собственные племена, возглавляемые изгойми-Горами или другими могущественными существами Хаоса».

«Над обычными Горами звериного племени стоят Бестигоры, которые, как правило, крупнее, сильнее, лучше оснащены и лучше дисциплинированы, чем большинство зверолодов. Когда группа зверолодов устраивает засаду или другое нападение, Бестигоры обычно находятся в первых рядах, их поддерживают Горы, а Унгоры преследуют врага с флангов. Некоторые могущественные Горы обладают слишком большими дилеммами, чтобы быть готовыми служить в качестве Бестигора, и пробивают себе путь вверх по иерархии. На этом этапе мои знания об иерархии несколько сокращаются, но эти лидеры Горы известны под разными именами: Зверолоды, Фое-Рендеры, Гуж-Горны, Варгоры, Банебоги и Банегоры. Даже здесь иерархия кажется сложной; эти разные имена — не просто местное синонимичное выражение, а точное обозначение ранга. Эти различные лидеры-Горы будут работать вместе, каждый со своей небольшой отрядом, объединяясь под началом одного верховного лидера каждой орды. К счастью, такое сотрудничество встречается относительно редко, и обычно путешественнику не повезет, если на него нападет стадо зверолодов, включающее в себя более одного могущественного лидера».

— ГЕНРИХ МАЛЫЦ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕНЫ, НУЛЬН

«Впервые я служил под началом генерала Кругеистера, я был едва ли чем-то больше, чем четырнадцатилетний мальчик и с мечом почти такого же размера, как я сам. Он забыл о сражениях со зверолодами больше, чем я когда-либо знал, но одна из хитростей, которая застряла в моей памяти, была его тактика — заставить их вождей сражаться между собой. Я видел, как он использовал ее полдюжины раз, и только однажды она провалилась».

«Он проделывал одно и то же каждый раз, независимо от размера звериной банды — даже если их было всего двое или трое, у них всегда была какая-то иерархия. Лидера зверолодов всегда было легко обнаружить, но главная уловка заключалась в обнаружении Претендента, как он его называл, следующего по силе зверолода, который всегда стремится уничтожить лидера, чтобы в любой момент проявления слабости наброситься и разорвать его на части. Если бы он смог связаться с Претендентом, заставить его разозлиться настолько, чтобы напасть на лидера... ну, вся их дисциплина была разрушена к чертям, они были бы слишком заняты, наблюдая за боем двух тяжеловесов, и едва были способны защитить себя — мы не атаковали до тех пор, пока оба не были почти мертвы».

«В тот день, когда это не удалось, генерал приказал мне и полдюжине молодых, более здоровых людей преследовать группу зверолодов в надежде найти место их обитания, потому что они уводили с собой несколько пленников, которых захватили в стычке с нашими фуражирками. Идея заключалась в том, что мы будем преследовать на полной скорости, чтобы держать их в поле зрения, а полковник Шидт соберет остальную часть армии и последует за нами. С нами пошел сам генерал, его ноги были так же быстры, как и у лучших из нас, даже с седыми волосками в бороде, да, даже больше, чем в моей бороде сейчас, па-рень».

«Мы ожидали найти один из их временных лагерей, вроде тех, которые они используют как базу для набегов, а через несколько недель покидают, но место, куда они принесли фуражиров, находилось в самых темных горах леса, отпеченных одним из их больших каменных палящих. Я не сторонник суеверий, но от этого палящего исходило зловоние Хаоса. Мы наблюдали и ждали, спрятавшись за деревьями. Все их внимание было приковано к пленникам, которых они тащили к куче дров на большой ровной участке земли, испачканной кровью и перьями».

«Кругеистер прошепел «Оставайтесь здесь, что бы ни случилось». Затем он обошел вокруг и вышел на поляну, смелый, как иаренбургский купец, собирающий безнадежный долг. Он кивнул предводителю зверей, огромному, вдвое выше высокого человека, с рогами, похожими на сабли, но его глаза были прикованы к этому уродливому огромному зверолоду с покрытыми коркой черными клешнями на концах щупалец там, где должны быть его руки».

«Ты позволишь ему получить славу, отправив их к Теиным Богам, когда всю тяжелую работу по их захвату проделал ты?» — спросил он. Два порожденных Хаосом монстра обменялись взглядами, а затем они оба уставились на каменья, и вновь посмотрели друг на друга взглядами, говорящими: «Мы уладим это позже»».

«Без единого слова они бросились на генерала. О, он сражался — сражался, как обезумевший барсук. Визг от его выхватившего свой боевой меч и глубоко вонзил его в шею вождя зверей, когда его первый удар разбил щит генерала. В юнине мы все напряглись, застыв на месте от этого зрелища, инстинкт самосохранения борясь с нашей преданностью Кругеистеру. Прежде чем мы решили, что делать, он успел нанизать чернобрюхого зверя на свой клинок, но вождя — из зияющей раны на его шее все еще сочилась кровь — обхватил его руками и стал кусать за голову. Последний раз мы видели генерала, когда он с трудом вытаскивал свой меч из трупа черной клешни. Секунду спустя он исчез под массой ревуших зверолодов. Мы услышали последний крик неповиновения и бешеный донесшийся до нас сквозь вой и рычание нападавших, за мгновение до того, как они оторвали ему руки и голову и подбросили их в воздух».

— КАПИТАН ШУЛЫ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

Детей, родившихся с явными мутациями, родители прячут, бросают в лесах (где многие из них попадают в поле зрения кланов зверолодов, как добыча или как братья) или убивают суеверные или богобоязненные люди. У многих мутации развиваются гораздо позже, возможно, потому, что они всегда были запятнаны, возможно, потому, что они подверглись воздействию Варп-камня или другого источника хаотической энергии. Если они способны скрыть свои мутации, они, несомненно, сделают это, что позволит им функциониро-

вать почти так же, как если бы они были нормальными членами общества. Те, у кого есть очевидные физические изменения, которых не удастся убить сразу, обычно в конечном итоге присоединяются к другим группам тутантов или иногда к особенно снисходительной банде зверолодов.

«Целью глаз и полжизни я отдал борьбе с этими тварями. Это злые, могущественные существа, тем более страшно, что некоторые из них

Культисты Хаоса

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

“Никогда не было доказано, что культисты Хаоса — не что иное, как продукт михорадоного воображения некоторых из наиболее рьяных Охотников на Ведьм. Зачем же нужно твердить о «разложении изнутри» и «развращенных оргиастических сектах Вудыки Насаждений», когда реальная опасность исходит от Мародеров с севера, я никогда не узнаю. Я спрашиваю вас, какая мотивация может быть у этих успешных торговцев, дворян и ученых для союза с Хаосом, когда они уже занимают столь высокие посты в Империи? Это все равно, что королева пчел отправит свой собственный улей».

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР НУЛЬСКОГО УНИВЕРСИТЕТА, ВЫСТУПЛЕНИЕ НА КОМИССИИ ПО КОНСУЛЬТИРОВАНИЮ КУРФЮРСТА НУЛЬНА ОБ УГРОЗЕ ХАОСА

«Они гораздо хуже Мародеров и даже Деионов. По крайней мере, армии Хаоса, которые приходят с Севера, дают приличный бой, или что-то близкое к нему. Культисты Хаоса подрывают все, за что мы сражаемся, высмеивают наших храбрых парней, ушарашивших за Империю. Охотники на ведьм часто перегибают палку, когда ценят дело с невежественными крестьянами в деревнях, большинство из которых не узнают деиона, даже если он их укусит, но они абсолютно правы, когда жестоко расправляются с упадническими подонками, которые называют себя нашими ставленниками, а затем продают нас Хаосу. Сжигание слишком хорошо для этой падаши».

— КАПИТАН ШУЛЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«Это неестественно».

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

«Дайте мне врага, с которым я могу сойтись с крепкой сталью и прочным дубом в руках, а не с кинжалом в ночи и буждательской книгой».

— ГРАФ БОРИС ТОДБРИНГЕР, КУРФЮРСТ МИДЕНХАЙМА

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Скрытый под поверхностью Хаос повсюду в Империи. От декадентских культов Слаанеша в Альтдорфе до тайного храма Кхорна под императорскими казармами в Нувельне, среди выживших после чумы, которые обращаются к Нурглу с благодарностями и мольбами, до жаждущих власти торговцев, приносящих жертвы Тзинчу, — почти нет ни одного слоя общества, которого бы не коснулось разложение Губительных Сил. Им есть что предложить каждому, кто не вполне доволен своей участью, а это почти все люди, будь то в Империи или за ее пределами.

“Альбрехт Кинер, бывший профессор Нувельнского университета, этот суд признает тебя виновным в торговле с деионами и продаже своей души Хаосу. Вы оскорбили высокий пост и славу, которые вам

были доверены, когда вы вступили в Общество Серебряного Колеса здесь, в Нувельне, и вы усугубили свое проклятие, когда вы настолько глубоко погрузились в его темные и кодовские учения, что стали его лидерами. Ваши и без того непростибельные преступления усугубляются тем, что вы постоянно намеренно вводите в заблуждение законную власть своих живущих заявлений о Хаосе и многих других вопросах. Гюнтер, Ганс, выведите его на ушину и сожгите. Сейчас».

— ВОРШТЕР ПАЙК, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ, ВЫСТУПЛЕНИЕ НА КОМИССИИ ПО КОНСУЛЬТИРОВАНИЮ КУРФЮРСТА НУЛЬНА ОБ УГРОЗЕ ХАОСА

Культы очень сильно различаются по размеру, силе, целям и составу — от крошечных заговорщицких ячеек в самом сердце Империи до целых деревень, тайно преданных Хаосу. Ученые, политики, священники, ремесленники, фермеры, солдаты и представители почти всех других профессий в свое время оказались под властью Хаоса и часто вербовали своих собратьев. Действительно, многие подпольные группы имеют благообразное общественное лицо, за которым они скрываются, и многие присоединяются к культу Хаоса, не понимая, во что они ввязываются. Некоторые секты посвящены свержению общества, привлекая революционеров и агитаторов в большом количестве, в то время как другие занимаются исключительно погоней за личной властью или просто бесконечными удовольствиями, которые можно найти в поклонении Слаанешу.

«Они слабы и глупы, но они придумают, как достичь победы, которой мы жаждем. Мы атакуем границы Империи, звероловы и дутанты выходят из лесов, а культисты подрывают и разлагают ее изнутри, и вскоре мы получим власть над этой некогда великой Империей, навсегда изгнав цзя Зигиара из анналов истории».

— ДРАКАР НЭТ ШИИШ, КУЛАК ЧЕНА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ДРАКАР ВОПРОШАЮЩИЙ

Все культы объединяет то, что их существование скрыто от посторонних глаз, так что Охотники на ведьм и тапплиеры не сразу узнают об их существовании. Поскольку в Империи существует множество различных тайных обществ, не имеющих ничего общего с Хаосом, это делает обнаружение настоящих культов Хаоса гораздо более сложной задачей для тех, кто стремится их уничтожить. Из-за широко распространенной тенденции к секретности и относительной независимости каждого культа, часто бывает так, что культы преследуют совершенно разные цели, даже те, которые прямо противоположны целям другого культа. Иногда это приводит к тому, что один культ воюет с другим культом, осознавая или не осознавая этого. Боги Хаоса, похоже, не возражают и даже поддерживают такое поведение, так же как они поощряют набеги Мародеров Хаоса на деревни друг друга.

«Богзюль».

— РИККИТ ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Разве это так уж плохо — хотеть быть на стороне победителей? Год от года зверюроды становятся сильнее, а Мародеры сильнее. Год от года в пределах грании Империи становится все больше дутантов. Я прежде всего прагматик; Империя сделала меня богатым, но Хаос подожжет мне выжить, когда Мидденхайм будет охвачен пандемией, а его жители станут пищей для зверюродей или жертвой Кровавого Богу. Выжить и даже процветать. Хозяин Фортуны добр к тебе, кто его почитает».

— КЛАУС ГЕТЕ, ЧЛЕН ВЫСШЕГО СОВЕТА ГИЛЬДИИ КУПЦОВ, МИДДЕНХАЙМ; КУЛЬТИСТ ТЭИНЧА

«Воистину, я дурак, что испытал все удовольствия, известные от жи Араби до будуаров Мариенбурга. Но они никогда не насыщали меня до конца. Я всегда искал большего: большей интенсивности, большего божественного безумия, большего экстаза. По мере того как я предавался разврату в публичной доме за публичными домами, в изгорной притоне за изгорными притонами, я слышал все больше и больше шепота о пороках, настолько пикантных, что даже сдвие упадочные из распутников затихали и отстранялись, когда я пытался получить дополнительную инфорацию. Это, конечно же, только усиливало во мне трепет предвкушения, решимость открыть для себя такую абсолютную развращенность, которую мне могли бы предложить, если бы я только разыскал Учеников Ланшора. Да, я знал, что если найду их, то, возможно, подвергну душу и тело величайшему риску, но казало, что этот риск того стоит. В сдвие деле, мысль о том, что наконец-то я могу

найти удовольствие, которое дураки, создающие наши законы, считали поистине отвратительным, только усиливала мой пыл. Это было двадцать лет назад, и я жажду лишь о том, что не отдавая Эстету за десять лет до этого, вместо того чтобы тратить время на земные желания».

— РУПЕРТ ФОН ЭПШТЕЙН, НАСЛЕДНИК ДИНАСТИИ ФОН ЭПШТЕЙНОВ; ЖРЕЦ СЛААНЕША

«Деревенские мальчишки никогда не любили меня, говорили, что я уродлива, как шука. Все они были влюблены в Елену, за ее белокурые локоны и, как они выражались, озорные глаза. Я показала этой сучке и ее маленькой кучке слонявших поклонников. После дователи Повелителя Порчи было все равно, как я выгляжу, они все равно были покрыты язвами, нарывами и бубонами. Все, что мне нужно было сделать, чтобы получить чужих личинок, это посвятить себя Великому Разлюжению. Я ведь ни от чего не отказывалась, кроме возможности стареть и становиться еще уродливее в одиночестве в деревне, пока однажды какой-нибудь ретивый охотник на ведьмы не сожжет меня, с Хаосом или без него. Это того стоило, зная, что произойдет, когда я засуну личинок ей под дверь. Потребовалась неделя, чтобы плоть начала гнить на ее красивом лице, и со всеми красивыми парнями в деревне случилась то же самое через день или около того после нее. Сдвием трудным было сдерживать улыбку на собственном лице, когда я шла по своим делам через все эти страдания, видя некое выражение ужаса на всех них, когда они становились на много менее красивыми, чем я».

— ОЛГА ЛАНГЕНШПИСС, ДОЧЬ МЕЛЬНИКА ИЗ ДЕРЕВНИ ФРУНДСБЕРГ; КУЛЬТИСТКА НУРГЛА

Мародеры Хаоса и Воины Хаоса



ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Есть ли хоть одна более серьезная угроза для цивилизации, чем эти дикари? Физически сильные, вооруженные и бронированные как сталь, так и кодовство, исполненные злых намерений. Являются ли они вообще людьми? Все свидетельствует о том, что нет; скорее, эти существа спонтанно порождены глубоко в Ямах Хаоса в Ледяных Пустошах к северу от Норски, рожденные из космического потока творения, который является первобытными Хаосом...».

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР НУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

«Они знают, как бороться. Вот что вы должны понять о них. Люди говорят о прочности их доспехов, или о свирепости поклонников Кровавого Бога, или об устрашающем виде рогов и шипов. Однако в битвах они побеждают благодаря своему мастерству. Они сражаются с самого рождения — сражаются, зашетьте, а не просто тренируются, и часто до смерти. Бретонские рыцари обучались с детства, но у них нет такого опыта, как у младших Воинов Хаоса. Что касается старших...

некоторые из них заключили контракты или получили дары от Губительных Сил, благодаря которым они живут сотни лет, если остаются непобежденными на поле боя. Так что, да, они хороши. Очень хороши. Если вы столкнетесь с ними, в первую очередь защищайтесь, и надейтесь, что кто-то из ваших товарищей сможет одолеть его буйвой, потому что и вы же-то еще — потому что это правда, их доспехи тоже чертовски прочны».

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«Я видел северную деревню, через которую они прошли, и о, это были обугленные руины, как и следовало ожидать, но не хуже, чем после нападения орков или кого-то в этом роде. Насколько я могу судить, они ничем не отличаются от других мародеров. Плохо для вас, если вы попадетесь им, плохо для бизнеса, если вы хотите торговать с кем-то, кого они ограбили, но в остальном ничем не отличаются от орков или даже иностранцев, таких как эти тиллийцы и бретонцы. Мерзкие люди, эти тиллийцы. Один из них женился на моей сестре, и он был очень хитрым пугачом».

— КАШТАР ХАНДЛИН, СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ

«Я рад, что у нас есть циператор и ариия, вот и все, что я хочу сказать»

— МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

В Норске и других северных землях, близких к Пустошам Хаоса, рождаются Мародеры. Дикие, воинственные люди, почитающие богов Хаоса превыше всего, эти налетчики проникают в цивилизованные страны на юге, грабя и убивая. Как и следовало ожидать от людей с такой привязанностью к Хаосу, они разделены на бесчисленные племена, причем те, кто живет ближе всего к Пустошам, больше всего подвержены влиянию хаотических энергий, исходящих от этой оскверненной земли. Ученые делят Мародеров на три основные культурные и

этнические группы: норсы, курганы и хунги.

“Три части корня варпбана, одна — смертоносной лозы. Подмышка, задняя сторона колена или через прорези для глаз”.

— РИККИТ ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Мародеры Хаоса из Норски преимущественно белокожие, со светлыми или рыжими волосами. Жители Империи знают норсов как тех, кто на своих кораблях нападает на южные земли, одетых в меха и сталь, свирепую расу, чьи сыновья не любят ничего больше, чем бросаться в бой с острыми топорами.

За Норской на востоке живут другие Мародеры, о которых в Империи мало что известно, кроме слухов об очередном набеге Курганов на Кислев. Ужасные Курганы — темнокожие кочевые налетчики, которые совершают стремительные конные нападения, сбивая с ног перепуганных врагов. Время от времени они совершают набеги вплоть до границ Империи, либо в виде огромной орды, идущей на юг через Кислев, грабя и сжигая по пути, либо в качестве временных союзников одного из норских племен.

Хунги — третья большая группа мародеров Хаоса, невысокий и восточного вида народ, такой же свирепый и более смертоносный, чем их более крупные собратья. Хунги обитают к северу от Наггарота и Катая, в самых негостеприимных землях. Как и курганы, они — искусные всадники, хотя и ездят на маленьких выносливых лошадках, а не на огромных боевых конях, которых предпочитают люди, живущие среди обильных пастбищ.

«Кровавый Бог часто воспринимается как сдвиг страшная угроза тем, кто столкнется с Хаосом в Норске или в Пустошах за ее пределами. В конце концов, Испытывающий Души делает своих поклонников сильными и бесстрашными в бою. И все же те, кому благоволит Великое Разужение, пожадут,



еще опаснее для простых жителей Империи, ибо с болезнью Хаоса нельзя бороться только силой оружия. Опустошителя также часто недооценивают; те, кто находится у власти и отвергает его соблазнительные культы, находятся в одной шаге от того, чтобы оказаться поглощенными ими и отдать большую часть силы Империи Темным Силам. Однако ни одна из этих троих не является для нас такой смертельной угрозой. Это Изменяющий Пути. Он не обладает ни разрушительной силой залитого кровью пса, ни опустошительной чужой гниющей, ни коварными соблазнами повелителя бродниц, но у него есть готовность ждать, которая не соответствует его Хаотичной природе. Боритесь с кознями других, как можете, но всегда следите за рукой Тзинча, ибо он с незапамятных времён ждёт, когда мы совершим одну ошибку, и в тот момент, когда мы это сделаем, мы будем потеряны навсегда.»

— ВОРШТЕР ПАЙК, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Что есть смерть, как не высшее изменение, высшее проявление Хаоса? Когда я приношу тебе смерть, я освящаю твоё скудное существование, превращаю твою никчезную жизнь в нечто более великое и волшебное...».

— ДРАКАР НЭТ ШИИШ, КУЛАК ЧЕНА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ДРАКАР ВОПРОШАЮЩИЙ

«Война. Есть только война.».

— КАРДОС АКШЬЯШ ФАОС'И, РАБ КХАРНАТА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК КАРДОС КРОВАВЫЙ ШЛЕМ

«Подойди ближе и попробуй мой клинок на вкус... всего лишь небольшое прикосновение, недостаточное, чтобы убить тебя, но достаточное, чтобы вы принесли мои язвы обратно в свои дома, свои семьи, свои племена...».

— БЕЛМОТ ДХА УЛУ'И, РЫЦАРЬ НЕЙГЛЕНА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК БЕЛМОТ ЧЕРНЫЙ МЕЧ

Минотавры

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Хотите услышать рассказ о том дне, когда Владыка Зигиар спас мне жизнь? Это было много лет назад, когда я был ещё мальчишкой. Тогда я был гораздо больше склонен к авантюрам и разного рода шалостям. Я не боялся, потому что неподалёку от нашего дома была небольшая крепость Рыцарской Пантеры, и я не думал, что какие-либо звери будут настолько глупы, чтобы приблизиться к ней. Как я уже сказал, я был очень молод. Мои исследования становились всё смелее и смелее, по мере того как я заходил всё дальше и дальше в глубь леса. Теперь леса могут быть темными местами, а в заросших древних лесах может стоять крошечная тля даже в полдень. Так и случилось, что однажды я зашел слишком далеко и заблудился, не в силах найти дорогу назад в тусклый свет. Я бродил несколько часов, испытывая все больший страх, пока не наткнулся на тропинку, усыпанную каиниями. По крайней мере, я думал, что это каинии. Через некоторое время я вышел на освещенную поляну, где обнаружил, что тропинка, по которой я шел, на самом деле усыпана осколками костей. Передо мной возвышалась массивная черная скала, покрытая рундами, при взгляде на которые у меня заболели глаза. У основания скалы лежали груды доспехов и ржавого оружия. Я начал бежать, но тупой хруст тяжелого копыта, приземлившегося на кость, остановил меня. Я повернулся и посмотрел вверх, вверх и вверх на голову быка, которая возвышалась надо мной. Минотавр, а это было именно он, смотрел на меня темными глазами, в которых было видно никаких эмоций. Его тело было мускулистым, как у боевого коня. Он был покрыт татуировками и шрамами. В одной руке он сжимал топор с лезвием длиной с мой рост. Он фыркнул один раз, и воздух из его ноздрей чуть не сбил меня с ног. Его огромная рука поднялась вверх, и я сделал

все, что мог, чтобы подготовиться к смерти. Когда удар не последовал, я медленно открыл глаза. Минотавр указывал на арку в деревьях, которую я не видел. Затем он заговорил, его голос был грубым, как колодез, и странно мелодичным. «Туда, юнец. Возвращайся, когда на твоих костях будет больше мяса. Ты станешь достойным соперником и лучшей едой». Я бежал без оглядки, и, конечно, милость Зигиара спасла меня.»

— ЙОНАС, СТРАНСТВУЮЩИЙ МЕНЕСТРЕЛЬ

«Это дерзкие звери, это правда, но у вас всегда будет преимущество перед ними, если вы будете держать себя в руках. Если они быстры в обращении с топором, то они также медлительны в мышлении и их легко обмануть. Вы можете использовать их жажду крови против них самих, заставляя их в ловушки и засады. Но будьте осторожны. На каждые десять минотавров, с которыми вы столкнетесь, найдется один, отличающийся от остальных, — тот, которому благоволят Губительные Силы. В их распоряжении могут быть нечистые или таинственные силы, с которыми вам придется бороться. Однако не отчаивайтесь. В конце концов, запятнанные Хаосом или нет, они все равно всего лишь звери.»

— РУПРЕХТ ТОРЕ, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

«Минотавр с ревом бросился на наш отряд, не обращая внимания на копья, которые мы приготавливали на такой случай. Он пробивался сквозь них, будто не чувствуя, что острия впиваются в его плоть, так ему не терпелось вступить с нами в схватку. Всего взяв одного из своих парных топоров он рассек моего друга Илая от плеча до паха, а другой лезвием снес голову Альрику. Мы связали его, но он все равно продолжал сражаться, ругаясь на своем темном языке, пока Морлен не всадил два болта ему в шею. Только тогда он обмяк, тяжело упав на землю. Меньше чем за минуту один

минотавр убил трех человек и ранил четверых до потери сознания».

— ШТЕМАР ХОЛЬСТ, СОЛДАТ ИМПЕРИИ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Я видел много плохого на войне, но таков путь мира, да? Сильные охотятся на слабых, а слабые должны стать хитрее или погибнуть. Однако битва на Ледяной поля Дреген-Морта не была похожа ни на одну другую, в которой я когда-либо сражался. Я был частью великого рейдового отряда, стремящегося испытать наши клинки против Гархаров, одних из наших исконных врагов. Однако это было давно, и Гархары изменились. Я думаю, что они отдали слишком много себя богам.

У всех их чемпионов были метки Оборотня, и линия была заполнена Шториовыми Быками. Вы называете их минотаврами, да? Они с ревом и фырканием бросились на нас, но гордые сыны севера так просто не бегут, и мы выстояли против них. Велико было кровопролитие в тот день! Лед превратился в красную слякоть на целую лигу или больше. Шториовые Быки сходили с ума от этого, с воплями вызывая к небу. Некоторые из них, бросив свои топоры, ринулись на моих товарищей, откусывая зубами конечности и головы. Мы рубили их, резали, вскрывали, а они все равно не переставали пить прелую кровь. В их головах нет разума, когда звучит песня крови, только желание казнить и жрать. Несколько моих двоюродных братьев и один из моих братьев умерли вот так. Он умер с криком. Это была ужасная смерть».

— ХОЛЬГЕР АЛЬГЕРССОН, НОРСКИЙ НАЕМНИК

Минотавры часто являются хранителями святилищ Хаоса и гробниц павших чемпионов. Они складывают все свои трофеи, включая оружие и черепа, от поверженных врагов в огромные курганы, которые в конечном итоге могут скрыть тесто, которое они на самом деле охраняют. Почему боги Хаоса относятся к ним с такой благосклонностью или отменяют их за такую службу, неизвестно.

«Там был знак, который глаз мой не мог и не хотел различить. Он извивался под взглядом, стремясь перештаться туда, где был высечен на по-

верхности скалы, а под дружи углы он вообще не двигался. Стражи знака, его хранители и рабы были человек-бык, минотавр, который не позволял недостойным переступить порог. Почему он был выбран для этой обязанности, я не могу сказать. Возможно, из-за его рвения. Но мне казалось уместным, чтобы минотавр охранял вход в этот извилистый лабиринт, ибо где-то в глубине души я знал, но еще не понял, что между ними существует связь. Теи не менее, он позволил моей бестелесной форме пройти мимо него без сопротивления, но только тогда, когда он принимался во время моего прохода и не обнаружил запаха крови.»

— ЛИБЕР МАЛЕФИК,
КНИГА ХАОСА, ПРЕДСКАЗАННАЯ МАРИУСОМ ХОЛЛСЕХЕРОМ



Не каждому минотавру суждено жить под опекой. Только величайшие из них привлекают внимание Сил Хаоса. Их одобряют так же, как и чемпионов Хаоса среди людей, превозносят в глазах собратьев и награждают одной из Великих Меток Хаоса.

Этих минотавров называют Думбуллами, и они чрезвычайно опасны. Те, кого облагодетельствовала одна из Губительных Сил, обычно обладают чертами, которые их бог считает приятными, или способностями, соответствующими влиянию их повелителя. Так, Думбуллы Кхорна часто покрыты кроваво-красным мехом, а Цаанбуллы Тзинча — искусные колдуны. Думбуллы часто становятся во главе целых армий последователей Хаоса, зверей, людей и демонов.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Мы сильны. Сильны, как горы. Сильны, как прилив. Великие знают об этом, и нравятся наша сила, поэтому они поручают нам охранять особые места. Святые места. Там к нам приходит добыча. В основном недостойная добыча, но все равно вкусная. Магией призываем нас воевать за них, и иногда мы это делаем. Но они также боятся нас, и это хорошо. Они должны нас бояться. Их кровь тоже хорошо пахнет».

— КАРТУШ, МИНОТАВР

«Я слышу это всегда. Сладкая, сладкая песня крови. Часто мне приходится использовать дары Тчара, чтобы опалить мясо, что уничтожает часть вкуса. Но его всегда больше. Пир никогда не кончается».

— ЛИЛИОГ, ЦААНБУЛЛА

Зеленокожие Расы



От самого могучего орка до самого слабого сопляка — расы зеленокожих живут только ради Войны. Все остальные занятия — лишь прелюдия к следующей битве. Когда появляется достаточно сильный и хитрый военачальник орков, он собирает под свои знамена как можно больше племен, прежде чем начать массированное «Ваааггхх!» против остального Старого Света. Эта мысль заставляет тревожиться даже самого храброго воина Империи, ведь орды зеленокожих почти бесконечны.

Гоблины и Ночные Гоблины

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Мелкие вредители. Наши армии должны с легкостью зачистить их, а затем приступить к настоящему делу — борьбе с Хаосом.»

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР
НУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

«Ночные гоблины — худшие. Они такие непредсказуемые. На войне привыкаешь к неопределенности — знаешь, что как только начнется бой, планы и приказы все равно провалятся и разрушатся. Теи не менее, вы никогда не привыкнете к ночным гоблинкам-фанатикам или сквидам, мечущимся по полю боя. Ни стоит поговорить с дварфами о том, чтобы вычистить их из всех пещер, в которых они находятся; если бы мы смогли убить всех Ночных Гоблинов, этот мир стал бы намного лучше.»

— ШТЕМАР ХОЛЬСТ, СОЛДАТ ИМПЕРИИ

«Вы никогда не увидите ничего более жестокого, чем три гоблина, терзающие раненого оленя, который попал ногой в их грубую ловушку. Я ничего не имею против капканов, я сам ставил силки, как вы понциаете, но нужно почаще проверять ловушки, а затем как можно скорее извратить животное от страданий. В данном случае мне проще всего было всадить три стрелы в гоблинов, затем одну в оленя. Я бы сначала расправился с животными, но я хотел покончить с гоблинами, пока они еще не знали о моем присутствии. Ах, но в ту ночь олень был вкусной, и я получил награду за гоблинские головы.»

— ФРИЦ БОДГЕР, ЛЕСНИК

«Они вытоптали мой травяной сад, просто для пущей издевки. Я думаю, они даже хуже орков — когда над ними постоянно издеваются более крупные зеленокожие, они становятся по-настоящему истинными. Я хотел убежать и указать им на их ошибку своим посохом, но их была целая дюжина, а я только один, поэтому я остался прятаться в своей пещере.»

— КАРА ГЛОГАУЭР, СВЯТОЙ ГЕРМИ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Их характер заслуживает всеобщего порицания. Нет такой глубины случайной жестокости или беспорядочного насилия, до которой гоблин не опустится, если почувствует, что у него есть на это силы. Однако в присутствии орка или даже просто более крупного гоблина он внезапно становится покорным и раболепным, как пугливая собака, боящаяся лапы своего хозяина.»

— ГЕНРИХ МАЛЫЦ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕНЫ, НУЛЬН

«Зеленый бич, растертый в кашу с березовым соком.»

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Гоблины живут на отбросах других рас и часто процветают в тени своих более крупных зеленокожих сородичей, орков. В целом это жалкая коварная раса мелких воришек и злобных головорезов. Гоблинов можно встретить практически везде, хотя они больше предпочитают горы. Ночные гоблины живут в пещерных системах глубоко под землей и испытывают сильное отвращение к солнечному свету. Поэтому они носят темные капюшоны и плащи, чтобы уберечься от солнечных лучей. В остальном ночные гоблины очень похожи на обычных гоблинов, хотя они еще более злобные. Их экипировка и боевой стиль несколько отличаются, включая печально известных фанатиков, хорошо обученных сетевых бойцов и диких стад сквигов.

«Горк и Морк создали гоблинов, чтобы мы их пинали, убивали и ели. Они — ничто. Они меньше, чем ничто. Даже их магия слаба и бессмысленна. Единственная польза от них в бою — ловить стрелы людей. С ушдами.»

— ШЕГЛАК, ВЕЛИКИЙ ШАМАН ОРКОВ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Ты должен оставить свой след. Как гоблин, ты будешь убит орками или даже другими гоблинами, если они тебя не боятся или если ты им не полезен. Я был не так уж велик, но когда орк попытался оторвать мне руку, я заставил его взорваться. Тогда они немного испугались меня и поняли, что я тоже могу быть полезен.»

— БОЗРАГ, ГОБЛИНСКИЙ ШАМАН

«Люды смотрят на тебя и видят большую шутку. Орки тоже. Пусть они смеются, пока ты тикаешь своими кишками. Они всегда считают, что ты меньше, так что ты должен быть умнее, а?»

— ГИЦНИКЕР, БОСС ГОБЛИНОВ



ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Они больше, крепче и страшнее нас, но мы можем их победить. У нас есть много преимуществ перед ними, и мы просто должны использовать эти преимущества и делать все возможное, чтобы они не использовали свои собственные. Наши преимущества — это заточенная стрельба, качество брони и вооружения, мастерство владения оружием и, самое главное, дисциплина. Дисциплина — это ключ. Большинство из вас, парни, слышали, как я рассказывал о генерале Круглейстере и его тактике, позволяющей заставить звероловов драться между собой. Так вот, орки склонны к этому даже больше, чем звероловы. Конфликт существует не только между вождями, но и на каждом уровне в обществе орков и гоблинов. Даже если вас всего трое в отряде фуражиров или разведчиков и вы встретите четырех орков, вы сможете их победить, потому что, если вы дадите хотя бы полшанса, они передраться между собой. Можно использовать самые простые уловки — просто скажите одному из них, что его товарищ сделал грубый жест за его спиной, и прежде чем вы успеете сказать «Что зеленое и покрытое кровью?», они начнут избивать друг друга. Пока они дерутся между собой, ты либо бросишь за оставшими, либо просто набрасываешься и рубишь их».

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«Они не закупаются земледельцами, не делают ничего, кроме дубин и тесаков, и не торгуют. Они только убивают, грабят и жгут. Какая от них польза? Император должен послать армию, чтобы убить их всех».

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

«Не говори никому об этом, но они не так уж плохи, как их иногда описывают. Товары из Араби стоят дорого, потому что торговцы, которые ведут караваны, должны платить пошлины и взятки вождям зеленокожих, а не потому, что им приходится сражаться на каждом шагу на пути через страну орков».

— КАШТАР ХАНДИН, СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Хотя орки в редких случаях способны к значительной интеллектуальной зрелости, а некоторые из наиболее мозговитых вождей и шкианов прибегают к интеллектуальным способностям среднего и плохо образованного человека, но даже у этих особей нет ничего от эмоциональной зрелости. Все орки, даже самые умные, напуганы лишь ссорящихся человеческих мальчишек, которыми волшебными образом приданы огромные размеры, ужасающую силу и разнообразное варварское оружие».

— ГЕНРИХ МАЛЫЦ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕН, НУЛЬН



Культура орков основана на идее о том, что право и обязанность сильного — деспотично править слабыми. Более крупным и сильным оркам присваивается более высокий статус, и действительно, орк может продолжать расти на протяжении всей своей взрослой жизни. Этот рост прекращается только тогда, когда орк достигает своего естественного теста в иерархии зеленокожих, находясь чуть ниже еще более крупного и сильного орка. Орки почитают богов-близнецов, Горку и Морку, которые, по сути, являются идеализированными версиями всего, к чему они стремятся: сильные, неуверенные, свирепые и удачливые. Только Дикие орки почитают своих богов больше, чем на словах, поскольку большинство орков знают, что молиться Горку и Морку бесполезно, поскольку они не отвечают на молитвы трусов, а кому, как не слабаку, нужно молить их о помощи?

«Пасен, удвойте дозу, которую вы бы использовали для сильного человека. При необходимости увеличьте дозировку для особенно крупного орка».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Орки буквально живут, чтобы сражаться. Изощренность их тактики сильно варьируется в зависимости от того, кто ими командует и насколько эффективно тот или иной Босс умеет

общаться со своими войсками. Орки становятся боссами благодаря тому, что они больше и выносливее других орков, а не благодаря тому, что они более умны, и многие орки-воеводы или боссы просто посылают свои войска на врага, не задумываясь о тактике, полагаясь на их врожденную силу и свирепость, чтобы одержать победу.

Тем не менее, те орочи боссы, которые либо от природы умнее остальных, либо напротив не обладают особой хитростью, что могут подсмотреть тактику другой расы и позаимствовать ее, часто становятся боссами, чьи племена выживают и процветают. Таким образом можно увидеть довольно сложную тактику орков в действии, когда Боссы используют различные доступные им силы настолько оптимально, насколько это возможно. Например, вместо того, чтобы отправлять всадников на кабанах сразу после появления врага и наблюдать, как их уничтожает подавляющее число врагов, всадники на кабанах будут отправлены в обход и придут на фланги или в тыл врага через несколько секунд после того, как основные силы выйдут на передовую.

Конечно, орки есть орки, и одними из главных врагов босса часто являются глупость, кровожадность и враждебность его собственных войск. Если всадники на кабанах решат, что им нужна слава и нужно добраться до врага первыми, или если они будут следовать плану, но заблудятся по дороге, или если они остановятся, чтобы поквитаться с парой воинов орков-соперников... что ж, ни один план никогда не будет успешен при стычке с врагом, а для босса орков мало какие планы выдерживают встречу с его собственными воинами!

«Из самых глубоких, самых темных туннелей они приходили, рысая и стуча, крича и грозя. Вскоре мы узнали, что не стоит пытаться вести

переговоры, кроме как с помощью топоров и пухек. Тысячи и тысячи лет мы сражались с ними, и многие думают, что скоро мы будем побеждены. Но у нас есть свои планы, и когда-нибудь мы вернем себе наши родовые владения — или же уничтожим и эти дома, и поганых орков, которые теперь оскверняют их».

— ГИЛЛАР КУНСТ, ДВАРФ-ЛЕТОПИСЕЦ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Люды немного похожи на больших свиней, и визжат они тоже как они. Коротышки грубые и шероховатые, неприятные штуки, но они хорошо кричат, если вы можете потрудиться сохранить их живыми, когда жарите их; они продолжат жить, если вы не можете достать ничего другого. Эльфы тоже немного странные, на любителя, мне они нравятся, но много их нет. Хотя полурослики, как оказалось, не так уж и много едят, но из их толстых кишок получают отменные стейки.»

— ФЛАБГАСК, ПОВАР ВОЕНАЧАЛЬНИКА ГРАБНАША

«Эй! Снеббер! Ты смотришь на мою чоппу? Что? Как насчет того, чтобы посмотреть на нее поближе, а? Ага? Ага? Жри ее!»

— ГАББЕР, ОРК

«Мы сильные и выносливые. Сильные побеждают, а слабых съедают. Некоторых гоббоев можно держать как рабов или для того, чтобы бросать их головы в голову, но большинство пойдет в котел. Когда-нибудь мы съедем всех вас. Когда-нибудь скоро».

— ГАЛНАСТ, ОРОЧИЙ БОСС

Сквиги

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Когда впервые видишь стадо сквигов, вытесненное на поле боя их пастухами — ночными гоблинами, не знаешь, смеяться или утираться. Они скачут повсюду, как в какой-то безумной цирковой представлении, а ночные гоблины придают этому странный карнавалый вид, прыгая и крича. А потом одна из этих тварей пролетает прямо через ваш полк, как гигантское пушечное ядро, и вы понимаете, что смех — не самая правильная реакция».

— ЛЕОНАРД, НАЕМНИК

«Учитывая, что это пища ночных гоблинов, они удивительно вкусны. Однажды нас накормили жареными на вертеле сквидами, когда мы шли дело с гоблином Кривой Луны. Они были сочными и ароматными, со вкусом копченого окорока, но с нежностью молодого цыпленка. С тех пор я предлагаю солдатам награду за то, что убитых сквигов, потому что я всегда могу найти покупателей, желающих их купить, многие здешние гостиницы регулярно подают сквигов. Нет,

я никогда не говорю им, что они на самом деле покупают, конечно, нет — вы думаете, я дурак или что-то в этом роде?».

— КАШТАР ХАНДИН, СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ

«Быстрые и злобные, не стоит попадаться им на глаза. Но их не так уж трудно убить — хороший прямой удар точно прикончит одного из них. Но нужно быть быстрым, иначе они проскочат мимо тебя и причтятся глупцы по всему полю боя».

— АЛЬФОНС, БРЕТОНСКИЙ ОРУЖЕНОСЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Я верю, что они порождения Хаоса. По сути это, гигантские грибы Хаоса, ненавидящие солнечный свет, с клыками. Обычно они появляются в пещерах под горами Края Мира, хотя я слышал рассказы о зеленых «Лиственных сквидах», которые бродят в вечном мраке старых лесов, а также о «Плюющихся сквидах», которые кишат в реках, стекающих с гор. И все же ценно племени ночных гоблинов, похоже, постоянно выводят новые причудливые формы сквигов во время своих набегов.

Я подозреваю, что в их пещерах хранится огромное количество варп-каиня, который постоянно подвергает природные пещерные грибы своей зловредной влиянию».

— Вальдемарр, ученый из Нульна

Сквиги кажутся чрезвычайно простыми с точки зрения их мотивации. До сих пор за ними достоверно наблюдались только две модели поведения: они едят все съедобное, что находится поблизости, затем перемещаются более или менее беспорядочно, пока в пределах досягаемости не появится еще что-нибудь съедобное, и бесцельно бродят по окрестностям.

“Типичное оружие гоблинов, большая прыгающая пасть, которая съест все, на что попадет. Никаких тонкостей, никаких инноваций, никаких изобретений. Теи не менее, один или два арбалетных бота с ними справятся».

— ГИЛАР КУНСТ, ДВАРФ-ЛЕТОПИСЕЦ

Несколько причудливых ответвлений Сквигов были замечены в различных тестах Старого Света, хотя они

неизбежно предпочитают неосвещенные места. Они, как правило, приспосабливаются к той среде, в которой выросли. Люди, которым не повезло столкнуться со сквигом, обычно встречают одну из разновидностей пещерных сквигов, которых содержат ночные гоблины. Пещерные сквиги передвигаются, совершая огромные прыжки с помощью своих тошных лап, а затем снова подпрыгивают вверх, как только касаются земли. Они кажутся довольно близорукими, что, вероятно, объясняется их проживанием в темноте подземных пещер. В их движении нет заметной закономерности; они подпрыгивают в случайном направлении в надежде приземлиться рядом с пищей.

«Сок солнечного дерева, нанесенный на шипы».

— Риккит'Тик, ученый клана Эшин

«Это своего рода сибибио... сибибир... связь между нами и сквибгами, что означает, что они иногда едят нас, а мы едим их. Непонятно похоже на людей и нас. Что значит, вы не едите нас, когда любите? Почему бы и нет?»

— Фиглак, шаман ночных гоблинов

Сноплинги

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Только не совершайте ошибку, если будете съедаться так сильно, они проткнут вам лодыжку».

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«Хорошо известно, что все зеленокожие размножаются путем партеногенеза, производя на свет точные копии самих себя, поэтому все они выглядят одинаково, за исключением размера. Снотлинг — это всего лишь младенческая форма гоблина, который, в свою очередь, является подростковой формой орка; орк, если он проживет достаточно долго, однажды превратится в черного орка, средней формы, а затем в какого-нибудь тролля. Таковы, господа, простые факты, и любой, кто утверждает иначе, просто лжет или, что еще хуже, наобормозанный шут.»

— Альбрехт Кинер, заслуженный профессор Нун-ского университета

Милаашки!"

— ЭЛЬКЕ РАБЕ, СОПРОВОЖДАЮЩАЯ, ПРИСТАВЛЕННАЯ
К БАГАЖНОМУ ПОЕЗДУ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ ШТИРЛАНДА

«Злюбные делькие твари. Если это правда, что они — следующее поколение зеленокожих, убивайте их при каждой удобной случае».

— ЛЕОНАРД, НАЕМНИК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Действительно ли слотинги являются детенышами гоблинов и орков, или же они просто свивые маленькие и вырожденные из видов зеленокожих — это вопрос, который все еще остается открытым для дискуссий. Конечно, они очень похожи на более крупных зеленокожих, но это может быть место в зависимости от того, какая из теорий окажется верной. Орки и гоблины едва ли признают их существование, разве что время от времени устраивают их побоища, и уж точно не заинтересованы в обсуждении того, откуда они взялись, но, опять же, для зеленокожего такое отношение к собственным детям может быть



столь же уместны, как и к родственнику, но существенно низшего виду. Единственный способ решить этот вопрос со всей достоверностью — поймать стаю снотлингов и держать их хорошо накормленными, наблюдая в течение многих лет, чтобы определить, вырастут ли они в гоблинов и, возможно, даже в орков.”

— ГЕНРИХ МАЛЫЦ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕНЫ, НУЛЬН

Снотлинги встречаются везде, где живут или путешествуют орки и гоблины, путаясь под ногами, получая подзатыльники и оплеухи от своих более крупных собратьев, бегая повсюду со своей бесконечной бездумной болтовней и поедая все, что слишком отвлратно даже для орка или гоблина.

«Это было бы пустой тратой совершенно хорошего яда. Рана, которую вы нанесете, чтобы доставить токсин, сама по себе будет достаточ-

ной, чтобы убить тварь».

— РИККИТ ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Бессмысленные слабые существа. Пошлите наших братьев, почитающих Повелителя Черепов, уничтожить таких существ, если они смогут заставить себя сделать это. И не место на поле боя, да и вообще в мире. Только сильные выживут, а Снотлинги — противоположность силе».

— ДРАКАР НЭТ ШИИШ, КУЛАК ЧЕНА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ДРАКАР ВОПРОШАЮЩИЙ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Смотри! Людь! Бей его, бей его, бей его! Ударь, ударь, ударь! Лови его, лови его, лови его! Ярррргг-гхх!»

— КУЧКА СНОТЛИНГОВ

Тролли

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Мерзкие твари, и каждый из них запятнан Хаосом! Сожгите их! Сжечь их! Сжечь их всех!»

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР НУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

«Эти речные тролли хуже всего. Если они заходят в озеро или реку, где вы рыбачите, их уже не вытащить, по крайней мере, без моей помощи. Они вытаскивают людей из лодок и бросают их на произвол судьбы. Хуже того, они съедают всю рыбу. Один из них повадился заходить в мое озеро, но я его хорошо и правильно приструнил. Это было нелегко. Сначала я проклял его. Это его немного ослабило. Потом я собрала всю деревню, и мы очистили озеро — выгребли из него трупы и мусор, не дали людям выбрасывать туда понои и даже собрали с поверхности кусочки травы и веток.

После нескольких недель такой работы он переехал вниз по реке к более пахучему озеру у соседней деревни. Если бы это не помогло, мне пришлось бы воткнуть в него свой нож. Все боятся моего ножа, даже тролли».

— ПЕТРА ЛАНГЕНМЕССЕР, ДЕРЕВЕНСКАЯ РЫБАЧКА

«Они воняют хуже, чем сержант Штраус после двух месяцев в дороге, и они почти такие же уродливые».

— ЭЛЬКЕ РАБЕ, СОПРОВОЖДАЮЩАЯ, ПРИСТАВЛЕННАЯ К БАГАЖНОМУ ПОЕЗДУ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ ШТИРЛАНДА





“Вы знаете, как сжигают древесный уголь, верно? Вы разжигаете себе большой низкий костер в лесу, а затем насыпаете на него землю, чтобы он просто тлел сам по себе в течение нескольких дней, никогда полностью не сгорая. Потом ты убираешь землю с верхушки, и под ней остается уголь. Однажды, когда я был в лесу с угольщиком Вильгельмом, к нам выпрыгнул тролль. Тролль схватил Вильгельма сзади, обхватив его горло рукой, как железным ошейником. Я перепугался до смерти, но я знал, что тролль, вероятно, глупее меня, поэтому я быстро сообразил. Надеюсь спасти нас обоих, я сказал ему, что могу принести ему более вкусную еду. Я слышал, что тролль съест все, что угодно, так что я сказал ему, что куча земли, которую мы разгребали, — это существо, которое мы выращивали, земляное чудовище, которое было особенно вкусным блюдом. Он уронил Вильгельма на лесную подстилку и просто опустился на колени, чтобы сделать большой глоток земли, не осознавая, что заглатывает и горящую древесину. Он упал на землю, держась за живот, из его рта валялась, и я отрубил ему голову своим топором, прежде чем он успел прийти в себя. Я посмотрел на Вильгельма, но его уже не было; Тролль раздавил его горло, прежде чем бросить его”.

— ФРИЦ БОДГЕР, ЛЕСНИК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

“Некоторые авторитеты предполагают, что вся жизнь по своей сути Хаотична, изначально запятана этой темной силой. Правда это или нет, я не могу сказать. Однако мне ясно, что все живое потенциально может быть испорчено, и

что некоторые существа хаотичны по своей природе, такие как зверолоды и минотавры. Тролли не настолько запятаны Хаосом, как эти существа, хотя часто говорят, что их приспособляемость и разнообразие являются яркими показателями их истинно хаотической природы. Возможно, так оно и есть, но если это так, то нам, людям, тоже стоит беспокоиться, ведь иду кто из существ, будь то порождения Хаоса или нет, может быть настолько приспособляемым и разнообразным, как человечество. Какой бы ни была правда, ясно, что многие тролли действительно подпадают под власть Хаоса, неся на себе те же знаки Хаоса, что и северные рейдеры Хаоса. Эти Тролли Хаоса не больше своих обычных собратьев, но часто еще более уродливы и деформированы, и повсеместно более злобны и агрессивны в своих расправах».

— КЛАУС ЦВОЛЬФЕРХОРН, ИЗ КНИГИ «ХАОС И ЕГО УЖАСНЫЕ ПОРОЖДЕНИЯ, ИЛИ РУКОВОДСТВО ПО ГРЯДУЩЕМУ АПОКАЛИПСИСУ”.

«Съешь всего, что у вас есть, и побольше».

— РИККИТ ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Тролли Хаоса пользуются большим уважением в глазах Изменяющего Пути, ибо редко какое существо сочетает мутацию с такими природными разиердиями, силой и жизненной энергией. Да, гигант Хаоса может быть крупнее, но тролль Хаоса настолько полон жизни и энергии, что его почти невозможно убить. Если сбить его с ног, он поднимется сильнее и злее, чем когда-либо. Как и сам Хаос».

— ДРАКАР НЭТ ШИИШ, КУЛАК ЧЕНА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ДРАКАР ВОПРОШАЮЩИЙ

Хобгоблины

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Сначала до нас донеслись их боевые кличи; пронзительные призывы и пронзительный свист впереди с волнами вои эхот раздавались над хребтами. Затем мы почувствовали их запах: их вонь разносилась дурными ветрами, дующих с их степных родных мест далеко на восток. Над холмами появилась одинокая исхудавшая фигура, верховая на огромной волке. Он остановился на гребне холма и некоторое время смотрел на нас сверху вниз. Наконец, он поднес рог к губам, издал один глухой звук, а затем без колебаний атаковал наши ряды. Когда его волк сделал около дюжины шагов в нашей направлении, его войска волной хлынули из-за горизонта. Их боевая линия простиралась в обе стороны, насколько я мог видеть. Сотни хобгоблинов верховы на сотнях волков. Они пускали стрелы на ходу, и их мастерство было настолько велико, что многие из них попадали в цель, хотя они шли вперед по неровной земле. Я противостоял дюжине врагов, но немногие падали так, как отряды хобгоблинов Жораг-хана.»

— ОТМАР ЭССЕЛЬ, КИСЛЕВСКИЙ ВОИН

“Эй! Они не поддерживают зеленокожих? Они, конечно, зеленого оттенка, и они достаточно пугливы для гобо, но это все, что о них известно. Они используют яд! Яд! Как один из этих вонючих крысоловов! Жадные людишки крадутся и всегда приходят в тишине ради двух быстрых ударов ножами. У Хобов, ручаясь, ни разу не было ни одного яда. Они играют в жадных лакеев и жульничают в кости. Те же не менее, они удобны для выбивания долгов, когда других нет поблизости.”

— ВОЕНАЧАЛЬНИК КЛААНГОР ГОРШПИЛЛЕР

«Подлые, двуличные ублюдки. Хотя я презираю орды зеленокожих, по крайней мере, в их дикости есть доля честности. Они такие, какие они есть, и хотя все они, несомненно, должны быть однажды уничтожены, они не совершили величайшего греха, присоединившись к темным силам. Но не хобгоблины, ибо они — добровольные приспешники Хаоса. Они маршируют под проклятиями знати войны Жарра Наггрунда, поработавшая другие расы по приказу своих жестоких и извращенных хозяев-дварфов. Может ли быть что-то более противоестественное, чем зеленокожие, работающие на дварфов?!?»

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР
НУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Хобгоблины — одна из многочисленных рас зеленокожих, населяющих Старый Свет; однако, в отличие от своих многочисленных «родственников», хобгоблины отчуждены от своих сородичей. Они не идут на войну с гоблинатами и не присоединяются к великим оркским

Ваагамам, хотя при удачном стечении обстоятельств им случалось заниматься грабежом вместе со своими собратьями. Скорее, у хобгоблинов есть собственное королевство в Великих степях к востоку от горного хребта Края Мира, где ими правит легендарный Хан Хобгобла.

«Ах, изменчивая верность хобгоблинов. Из всех зеленых рас они, безусловно, самые скользкие. Орки почти всегда предсказуемы. Если вы изучите тактику одного орка, то, скорее всего, будете знать их все, хотя исключения всегда составляют военачальники, которые встают во главе самых больших орд. Гоблины и их подобные гораздо хитрее, а плутизна гоблинов, почитающих луну, — откровенно злые. Хобгоблины, однако, твердо убеждены в том, что они придерживаются совершенно практических взглядов, а ценно: власть циничные становятся таковыми, лишь постынно доказывая свою силу. Хобгоблины уважают только силу и хитрость, отдавая предпочтение тем, кто, по их мнению, обладает этими качествами в избытке. Когда мне впервые пришлось командовать отрядами хобгоблинов, я набросился на первого, кто нахмурился мне, и убил его волка голыми руками. Это заставило их задуматься, и до конца кампании у меня не было с ними проблем. Тем не менее, они постоянно ищут слабости в окружающих и, если находят их, безжалостно издеваются над ними, пока объект их насмешек не заступится за себя или не уирует. Вы никогда не можете полностью доверять одному из этих косолазых болванов, за исключением того, что вы всегда можете доверить ему сделать то, что он считает лучшим для своих собственных интересов. Из-за такого отношения управлять полчищами хобгоблинов в Великих степях, наверное, сложнее, чем держать огра на ограниченной пайке, ведь они — вечно враждующая раса. Я потерял счет количеству разборок, которые мне приходилось пресекать среди хобгоблинов и, ну, почти всех остальных. Мой старый приятель со стороны Шореш, по крайней мере, самый близкий друг из всех, что у меня когда-либо были среди них, поскольку он не прибил меня, когда у него была возможность, сказал мне, что со времени появления много ханов Хобгоблов. Большинство из них гибнут в битвах или с большой регулярностью становятся жертвами убийств. Только печально известному Моркар Кану Хитрому удалось уиереть от старости. Я считаю, что это была правда, потому что Шореш был пьян, когда рассказывал мне, но с хобами никогда не угадаешь. Хитрые ублюдки. Почему они так хорошо вписываются в компанию нагников, а?»

— СЕРЖАНТ УЛЕР КАРРОБУРГ, БОЕВОЙ ПЕС

Хобгоблины научились многим необычным навыкам в Великих степях. Их контакт с дальневосточной империей Катай сделал их элитных бойцов смертоносными в ближнем бою. Они предпочитают пары двоянных изогнутых ножей и быстродействующий яд.

«Мне нравятся эти зеленые штуки. У них... есть потенциал».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Вскоре после того, как царство Хаоса окончательно поглотило северные владения дварфов, на Востоке появились развращенные дварфы, чтобы начать войну с самыми северными племенами хобгоблинов. После того, как с обеих сторон пролилось много крови, с развращенными дварфами было достигнуто соглашение, и теперь, когда они идут на войну, в их авангарде всегда находятся хобгоблины. Однако эта история — лишь одна из версий сказки, которую хобгоблины рассказывают другим расам. Есть и другие описания двуличия и предательства с участием черных орков, о которых сейчас никто не говорит.

«В конце концов, они сделали мудрый выбор. Черные орки никогда бы не относились к ним так, как мы. Я думаю, они — лучшее пушечное мясо. Действительно, они были корнями для адских пушек. Их скорость — несомненно, самое впечатляющее их качество. Конечно, не скорость их мыслей, а скорость их скакунов. Мы часто наводим наши пушки, оценивая движение их передовых линий. Если несколько из них будут уничтожены во время первых выстрелов, не велика потеря. Однако никто из нас не питает иллюзий. Мы считаем, что их можно уничтожить. Они предадут своих, они обязательно предадут и нас. На своем деле, многие из их смелых смелых ханов ясно дали понять, что они с радостью сбегают, позволив нам быть настигнутыми, если битва когда-нибудь обернется против нас. Такой расклад более чем приемлем. Мы ненавидим их, они ненавидят нас, но все мы ненавидим всех остальных еще больше».

— ХАЛГИР АШБРЕВЕР, ИНЖЕНЕР
ДВАРФОВ ХАОСА

Хобгоблины, похоже, устойчивы перед мутационными эффектами, которые может вызвать воздействие Хаоса. По слухам, их шаманы способны связывать демонов Ветра, которые приходят с севера. В отличие от других рас зеленокожих, хобгоблины редко идут на войну просто ради сражения. Их прагматичная натура проявляется во всем, и Империя

мало интересует их, кроме как место для сбора добычи и, возможно, увеличения личной славы, отсюда их относительная редкость на западе Старого Света.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Нет в жизни ничего лучше, чем охота со спины прирученного волка. Благодаря их скорости и грации мир пролетает как сон. Добыча, которой удается дать хороший бой и умереть с достоинством, намного лучше, чем та, что кричит и пачкает штаны, но я все равно беру все, что поймаю».

— БРОДАЙ, ХОБГОБЛИН-ВОИН

«Да, некоторые из нас говорят лучше, чем наши неотесанные собратья. Действительно, многое мы делаем лучше, чем другие, за исключением, пожалуй, массовых смертей. Это мы оставляем гоблинды и орки. Мои парни не особенно заинтересованы в том, чтобы пасть на полях вдали от наших любимых степей, хотя мы можем быть готовы, если цена будет подходящей. Что вы предлагаете? Если нам придется оставить кого-то в живых, это обойдется вам дороже».

— ХОКНЕХ, ХОБГОБЛИН-НАЕМНИК



Жители Атель-Лорена



Древний лес Атель-Лорен расположен на Восточной окраине Бретоннии, граничащей с Серыми горами. Это дикое и сказочное место, наполненное таинственной силой и ужасной опасностью. Царство лесных эльфов находится где-то под обширным зеленым пологом леса, как и бесчисленные странные существа, почти неизвестные остальному Старому Свету, ибо немногие из тех, кто отправляется туда, возвращается обратно.

Боевые Ястребы

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Верь, — сказала мне Чародейка, — верь, что они придут, ибо их память длиннее, чем разум людей, и они в долгу перед твоей семьей». Легко говорить в долгие часы накануне битвы, но трудно удержаться в разгар сражения, когда вокруг тебя убивают твоих товарищей и последователей. Мой долг заключался в защите наших земель от вторжения зигиаритов, но моих людей было мало, а армия Иперии была огромной и не поддавалась учету. Мои разведчики не могли даже точно сосчитать их орду, сказав мне, что они исчисляются как звезды. Теи не менее, мои обязательства были ясны, и поэтому я подготовил свои войска к смерти. В ночь перед сражением с захватчиками ко мне пришла чародейка Киара и рассказала о старых долгах между моим родом и жителями Атель-Лорена, велев послать к ним за помощью. Меня всегда учили, что будить Лесной народ неразумно, но, с другой стороны, осуждаться совета чародейки также безрассудно. Я послал троих смелых храбрых охотников, зная в глубине души, что они никогда не вернуться, и даже если им удастся донести мою просьбу, ответ не успеет прийти вовремя, чтобы что-то изменить. В тот день я встал, чтобы встретить рассвет, ожидая, что он станет для меня последним. Когда мы наконец вступили в бой с врагом, битва прошла так, как я и ожидал. Мои люди сражались храбро, распевая псалмы Госпоже, но они все равно пали. В бою бывают приливы и отливы, которые может распознать только ветеран, и где-то после полудня я почувствовал неожиданную перемену в течении того дня. Я услышал резкий, пронзительный крик, донесшийся до меня



даже сквозь шум битвы и крики умирающих солдат. Черно-белый хищник размером с лошадь пронесся над головой, неся лучника, чьи стрелы не промахивались, а за ним следовала толпа его товарищей. Лесной народ пришел на мой зов, и они прилетели на быстрых крыльях».

— ЖЕРАР ДЮ ЛАКАРЕН, РЫЦАРЬ КОРОЛЕВСТВА

«Они, конечно, отпечены Хаосом, как и все существа из этого проклятого леса. Боевые ястребы выглядят как обычные представители своего вида, если не считать их огромных размеров, но не обманывайтесь, ибо слишком часто за красивой внешностью скрывается разложение, тянущееся внутри. Я слышал, как люди, столкнувшиеся с ними на поле боя, произносили довольно тревожные слова, как «они прекрасны, такие свирепые и свободные», и прочий подобный бред, который наводит меня на мысль, что общение с ними может плохо повлиять на слабодушных. Их эльфийские всадники неизменно бесцеремонны в бою, наносят удары исподтишка и стремительно уходят, не дав честного представления о себе. К счастью, при всей их величине, меткий выстрел все равно положит или справедливый конец».

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР
МУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Боевые ястребы несут всадников лесных эльфов в бой — цель, для которой они не были выведены, но к которой они приспособились. Они не являются древней расой, как Великие Орлы, хотя они особенно умны и гораздо более сообразительны, чем любая «нормальная» птица. Они появились в лесу Атель-Лорен, где большая их часть обитает до сих пор, хотя некоторые предания гласят, что несколько из них улетели дальше для гнездования в других местах, и несколько из них были заточены в горах Края Мира. Их давняя связь с лесными эльфами хорошо известна за пределами Атель-Лорена, хотя мало кто догадывается о природе этих отношений.

«Когда мы впервые вышли на прогулку среди ясеней и вязов, они уже были здесь, наблюдая за нами своими острыми взглядами. Долгое время между двумя нашими родами шла вражда, и наши дети не могли гулять днем, не опасаясь, что их настигнут быстрее, чем может лететь даже эльфийская стрела. К нашему вечному позору, мы взбирались на их огромные деревья, разбивали их яйца и убивали их птенцов. Так было до прихода Кирады, Призывательницы Зверей. Именно она первой заключила мир с Ши-гвитиаром, Кинди, Всадником Ветра. Те, кто был особенно виновен в уничтожении их потомства, предложили себя, но Ши-гвитиар знал, что мстить бесполезно, и сказал, что будут воспитывать наших детей как своих собственных. Это были первые из «всадников» боевых ястребов — неуклюжий людской термин, который не описывает должным образом связи между Всадником Ветра и элфами. Они не просто верные скакуны, они братья и сестры».

— ЭАТИАС, НАБЛЮДАТЕЛЬ

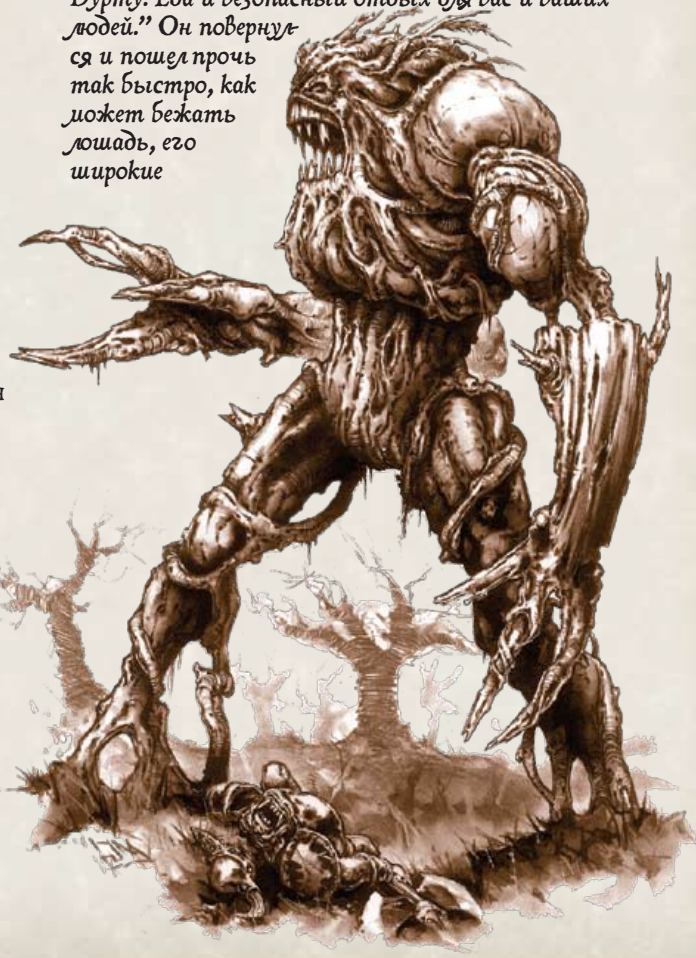
ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

“Я с самого начала знал, что это плохая идея, но его светлость настоял на том, чтобы у него был требователь, а единственный подходящий источник древесины поблизости был Атель-Лорен. Несколько крестьян с востока отказались участвовать в этом, некоторые заявили, что скорее понесут любое наказание, чем подойдут к лесу. Порка и побои не поколебали их решимость. Милорд был в ярости. После того, как он успокоился, а его нервы, несомненно, были успокоены обезглавливанием, он вложил в это предприятие небольшую сумму серебра и заявил, что лично возмездит его. Это привело к тому, что появились достаточно добровольцев, создавших надежную рабочую силу, что печально. Агнцы на заклятие. Он отвел нас на опушку леса и не посмущал, когда один из сидящих сиделых простомодинов настоял, чтобы мы брали только естественно поваленные деревья, и приказал нам срубить несколько деревьев в сиди расцвете. Через час или около того после того, как мы срубили первое дерево, мы услышали жуткий крик, который разнесся по лесу и заставил всех нас задрожать. Милорд объявил, что это был волк или какой-нибудь другой зверь, и велел нам продолжать. Вся работа остановилась, когда стволы леса расступились и сдвинулись перед нами, как будто они были сделаны из воды. Из-под карниза леса вышла существо, которое я считал легендой. Он был похож на дуб и в то же время не был им. Я не могу объяснить лучше. Древовод вышел вперед и произнес одно слово голосом, подобным сотне одновременно надюженных сучьев: «ПОЧЕМУ?». Его светлость подыскивал подходящий ответ и, наконец, сумел вымолвить что-то вроде: «По праву прищипления я...». Все, что он собирался еще сказать, заглохло в грязи, когда древовод ударил его с такой силой, что и милорд, и его лошадь погибли в тот же миг, сраженные одним ударом. Пока древовод вытаскивал свой массивный деревянный кулак из земли и останков моего бывшего лорда и его лошади, остальные бежали.

— РОШ-ОЛИВЬЕ, БРЕТОНСКИЙ ЙОМЕН

“В то время как благородный Магнус ехал на север, я двинулся на запад против орды зверолодей, которые, как мне казалось, не встречали сопротивления, через перевалы Серых гор. Быстрым и трудным был наш путь, но его конец принес зрелище, которого я никак не ожидал увидеть за годы своей жизни, и неожиданную победу. У подножия горы наткнулись на лагерь зверолодей, превосходящий все, что я когда-либо видел. Хотя в моей роте было более сотни человек, мы превосходили их числом, по крайней мере, десять к одному. И все же я решил отдать приказ атаковать, зная, что он будет моим последним. Когда я приготовился возвысить голос, я услышал звон серебряных рогов, эхом отразившийся от горных склонов. К моему удивлению, лес пришел в движение, словно маршируя в

такт рогам. Когда деревья достигли напех выстроившихся рядов зверолодей, из них возвысились массивные фигуры, похожие на деревья, играющие в людей. У их ног бежали стройные деви, которые на наших глазах превращались в воющих деионов, разрывающих орду Хаоса, а затем снова обращались в сияющих девишек. Мои люди смотрели на меня, ожидая моей реакции. Мои мысли прервались, когда я заметил большую группу зверолодей, зажигающих факелы. Я указал на них, крича: “Вот те, кто хочет поджечь лес!”, и атаковал. Мы атаковали ничего не подозревающих зверолодей сзади и одержали победу. Когда битва уже заканчивалась, один из сидящих крупных древолюдей вышел вперед, небрежно топая все еще сопротивляющихся зверолодей, и направился ко мне. Его глаза были размером с щиты, но я не увидел в них злобы, и он, казалось, рассматривал меня с интересом. Некоторое время мы изучали друг друга, пока, наконец, он не заговорил. Его голос был похож на скрип старого дуба, одобренный журчанием ручья: “Рад встрече, сэр рыцарь. Спасибо, что убрали огненосцев. С ними, возможно, было... трудно справиться...». Я поблагодарил его в свою очередь за уничтожение войск Хаоса. ‘Харруиф. Опустошители. Мерзкие твари. Они неестественны, они вообще не часть естественного порядка леса! — длинной деревянной рукой он указал на север — в часе пути — лагерь Светлых, которых вы называете Лесными Эльфами. Скажи им, что ты пришел с благословения Дурту. Еда и безопасный отдых для вас и ваших людей.” Он повернулся и пошел прочь так быстро, как может бежать лошадь, его широкие



шаги быстро уносили его в тени деревьев. Рассказчик позже сказал мне, что мне выпала редкая привилегия встретиться с одним из легендарных Древолудов Атель-Лорена и выжить, чтобы рассказать эту историю. Во имя Зигуара, это были интересные времена».

— РОЛАНД КАЛТРАКТ, ВЕЛИКИЙ МАГИСТР ОРДЕНА РАЗБИТОГО ЩИТА, ВЗЯТО ИЗ СКАЗАНИЙ О ВЕЛИКОЙ ВОЙНЕ С ХАОСОМ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Если предположить, что вы все готовы на изгнание потакать мне и поверить в то, что вы неведомо, поверить, что Древолуды Атель-Лорена действительно существуют, то перед нами встает вопрос: являются ли они настоящей расой или особым видом лесных духов? Если они отдельная раса, то они более приспособлены к своей земле, чем любой вид, о котором я когда-либо слышал, и натуралист во мне желает, чтобы это было так. Ученый же утверждает обратное, ведь существуют неуловимые дриады. Что же тогда связывает древолудей с этими опасными феями? Блэзиорт предполагает, что девы сопровождают их в качестве служанок, приписывая им некое подобие гарема, что кажется мне смехотворным. Если, как я уже говорил ранее, дриады являются защитными механизмами Атель-Лорена, то Древолуды могут быть в сущности предшественниками леса. Они — хранители этого мистического леса, генералы, которые направляют силы своих дриад из укрытия деревьев, вступая в бой только тогда, когда нет другого выбора. Я не знаю, каковы их отношения с эльфами леса, но подозреваю, что их связывает дружественный союз».

— ВАЛЬДЕМАРР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

Древолуды Атель-Лорена, похоже, озабочены только делами своего леса и мало чем еще. За последние несколько тысячелетий они покидали безопасный лес всего несколько раз. А когда они это делали, то неизбежно выступали в поход вместе с воинством лесных эльфов. Связь древолудей с лесными эльфами и их

мистическими правителями, Орионом и Ариэлет, — тайна, неизвестная никому, кроме тех, кого она касается. Некоторые предполагают, что Орион на самом деле является гибридом эльфа и древолуда, возможно, живым символом «перетирания» между Атель-Лореном и лесными эльфами. Какова бы ни была природа этого соглашения, оно является тщательно охраняемым секретом, и только те, кто непосредственно вовлечен в него, знают правду об этом. Слишком глубоко погружаться в такие дела — значит навлечь на себя смерть, и не только из-за замкнутого и часто параноидального характера лесных эльфов, но и потому, что есть законные основания полагать, что их враги, включая силы Хаоса, могут попытаться разрушить узы, которые они поддерживают с древолудами. Лесные эльфы, со своей стороны, глубоко уважают древолудей и осторожны в отношениях с ними.

«Не будите Лесных Владык, ибо они медлительны в своей гневливости, но когда они наконец решат высвободить свой гнев, весь лес будет бушевать вместе с ними». Боевые ястребы становятся беспокойными по мере того, как тени становятся длиннее. Существа, которые когда-то были добычей, обращаются в хищников, и им приходится защищаться от свирепых зверей, которые внезапно становятся достаточно смелыми, чтобы напасть на наши деревни. Горе тому, кто без приглашения заглянет под величественный полог Темно-зеленого, ибо никогда уже не появится вновь».

— ЭЛТИАС, СТРАЖ ПОЛЯНЫ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Как вы можете понять нас? Вы не из леса; вы не следуете Зеленому Пути. Вы — это бегомня барсуков, полет скворцов, но бессмысленная. Вы никогда не спокойны, никогда не умиротворены. Всегда без раздумий берете, никогда не отдаете. Вы меня сильно раздражаете. Я желаю, чтобы ваш род нашел свое место в мире, тогда все будет лучше».

— МОХОВИК, ДРЕВОЛУД

Дриады

Общие знания

«Когда я был моложе, у меня был друг по имени Хьюго, который воображал себя лесником. Хьюго не был такой острой стрелой в команде, но у него было доброе сердце. Он часто забредал слишком близко к лесу, далеко за границы, которые установили для нас старейшины деревни, и не боялся кидать со странными знаками, которые так яростно охраняют феи. Однажды весенней ночью мы возвращались домой с рыбалки, когда из тени деревьев вышла прекрасная девушка и поинтересовалась нас. Я испугался, но Хьюго без колебаний пошел к ней. Когда на следующий день Хьюго не вернулся, старейшины спросили меня, что случилось, но я ответил, что не знаю. В конце концов, они решили, что Хьюго мертв. Я не видел своего друга почти три десятилетия, пока однажды весной вечером

не оказался возле деревьев, где в последний раз видел Хьюго. Из леса вышел молодой человек, и, к моему удивлению, я понял, что это он, но он не постарел ни на день. Он начал было говорить со мной, но потом его глаза расширились, как будто от страха. Какими бы ни были его последние слова, они не были услышаны, так как он превратился в прах на моих глазах. Из темноты деревьев меня поинтересовала прекрасная девушка, и я убежал, подгоняемый ее насмешливыми смехом».

— ЭНТОН, БРЕТОНСКИЙ КРЕСТЬЯНИН

«Неистовые блудницы. Деионические искусительницы. Не обманывайте их прекрасными обещаниями и попытками прикрыться атрибутами мира природы, чтобы развеять подозрения относительно их истинной природы. Я узнаю приспешников Хаоса, когда вижу их, и дриады — одна из свирепых

изысканных игрушек извращенного Владыки Наслаждений, но они могут проклясть человеческую душу так же уверенно, как и любой другой демон. Опустошитель создал их для лукавства, и оно ему удастся. К счастью, выбранная ими фория делает их весьма восприимчивыми к огню, и я шел честь иногда использовать эту слабость.

— ВОРИШТЕР ПАЙК, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

«Моя дриада всегда говорила, что мое странное чувство юмора однажды навлечет на меня неприятности. Как всегда, она была права, но я знаю, что она была бы удивлена, узнав, что однажды оно спасло мне жизнь. Несколько лет назад мой отряд служил одному из лордов Западной Империи, пополняя его ряды, пока он совершал небольшую «экспедицию» в Бретоннию. Известие о нашей прибытии опередило наше войско, так как группа рыцарей ждала нас на прекрасной зеленой поляне, когда мы спускались с перевала Серой горы. Леса Атель-Лорена лежали прямо к югу от нас, и когда-то пришла в голову блестящая идея отправить парней через несколько больших рощ, чтобы мы могли обойти бретонцев с флангов. Как всегда, нани, наемники, досталась короткая сраженка, и мы пошли. Мы прошли не более сотни шагов, когда из-за деревьев прямо перед нами вышли прекрасные девушки. Некоторые из них были одеты в самую прозрачную одежду, которую я когда-либо видел, настолько, что они с теми же успехами могли быть голыми. Сейчас я не могу сказать почему, но что-то в их внешности или в том, как они наклонялись вперед, узираясь, или, может быть, реакция моего спутника заставила меня рассмеяться, поэтому я жив и могу рассказать вам эту историю. Когда дриады, как я узнал позже, приблизились к нам на расстояние около десяти шагов, их красивые черты лица превратились в ужасные оскалы, и они принялись уничтожать сидящих закованных солдат, с которыми мне довелось служить. Их конечности удлиннились и отрасли шипы, похожие на кинжалы, после чего они бросились в атаку. Одна из них отбросила меня в сторону ударом, нацеленным на то, чтобы лишить меня сознания. Я очнулся через несколько часов, окруженный трупами своих товарищей и одной из тех фей, которая приветливо мне улыбалась. «Скажи своим братьям, Хохотун, — кричу прошептала она, — что мы бы предпочли, чтобы они держались подальше от нашего леса, а?». Ее дыхание пахло глиной, гиацинтой и кровью. В этом мире не хватит золота, чтобы заставить меня вернуться в Атель-Лорен».

— ЭММЕРИХ, НАЕМНИК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Дриады — это капризные женские духи природы, обитающие преимущественно в древнем лесном королевстве Атель-Лорен, погруженном в туман и тени месте, простирающемся на сотни миль и доминирующем над большей частью западного края Серых гор. Хотя Атель-Лорен номинально является частью Бретоннии, ни один лорд этого королевства никогда и не думал претендовать на это место, и на то были веские причины. Это королевство лесных эльфов, отчужденных родственников народа Ультуана, которые держат свой собственный совет под лиственным пологом.

«По всему Старому Свету ходят легенды о прекрасных заколдованных лесных девах. В Норске их называют Вудвасди, в Эсташи — аруиди, а в Империи — дриады. Как бы их ни звали, описывают их одинаково: опасные женские лесные духи, которым нравится искушать мужчин. Однако, несмотря на большое разнообразие сказаний, дриады были достоверно зачехлены только в первобытном лесу Атель-Лорен. Возможно, это магические создания, созданные таинственной эльфийской ведьмой, которая, как говорят, правит этим царством, а может быть, это женщины-эльфы, которые какими-то образом преобразились под воздействием Атель-Лорена. Я придерживаюсь другой теории. Я считаю, что дриады являются продолжением самого леса, что объясняет, почему их никогда не видели в других местах. Они являются защитными механизмами, если хотите, для деревьев этого волшебного леса. У меня нет доказательств этого; это просто предположение с моей стороны, потому что никто из немногих эльфов, когда-либо путешествовавших за пределы Атель-Лорена, не захотел обсуждать этот вопрос, так что тайна остается тайной».

— ВАЛЬДЕМАРР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

Дриады Атель-Лорена часто сопровождают лесных эльфов в походах на войну, хотя всегда действуют по собственному разумению, игнорируя любые приказы, кроме самых туманных. Также, они часто поддерживают великих Древолюдей в бою, выступая в качестве почетного караула. Связи между ними, за исключением того, что они оба являются разновидностями духов природы, неизвестны. Дриады — тревожные противники, так как их в целом прекрасные черты лица темнеют и приобретают отвратительные очертания, когда они бросаются в бой. Их кожа постоянно принимает разные формы, напоминая различные деревья Атель-Лорена, и их боевой стиль темнеет в соответствии с этим.

«Они текучи, как поток, и так же постоянно меняются. Ни одна фория не может долго удерживать их сущность, поэтому они переходят из одной формы в другую, танцуя, даже когда стоят на месте. Дриады — пульс леса, то дикий и свирепый, то задумчиво спокойный. В один момент они тверды как ясень, отбивая удары, способные повалить огра, а в другой — податливы как тростник, изгибаясь вокруг оружия противника, хитрая или насмехаясь над его злешательством. Мы с моими товарищами часто говорили о том, почему они никогда не задерживаются в одной форме надолго. Общее мнение таково: они быстро становятся скучно».

— МАЙЛАБУРР, СКАУТ АТЕЛЬ-ЛОРЕНА

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«В твоих конечностях течет чистый и сильный сок. Я бы ощутила его теплу на себе. Поделись со мной хоть немного, ладно?»

— КАЯНОРА, ДРИАДА

«У четвероногих для защиты есть зубы, когти или скорость. У Светлых есть луки и клинки. А что есть у деревьев? У них есть мы и Повелители Леса».

— УИШИРА, ДРИАДА

Единороги

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Впереди нас в зарослях орляка послышался шорох, и мы приготовились к встрече с волком или кабаном. Но не это вышло из чащи. Подобно единственному лучу солнца в пасмурный день, его рог появился первым, сверкнув так ярко, что тени леса отхлынули назад, а следом появился и он сам. Он был песней, облаченной в плоть, поэзией без слов. Я скажу вам без стыда, что я плакал, когда он смотрел на меня своими бессмертными глазами. Я попытка заговорить, но мои слова были прерваны, когда мой спутник Турбреи, необычайно тупой человек, пустил в него стрелу. Я крутанулся так быстро, как только мог, и слышал его ружье поплыв, но к тому времени, как я обернулся, он уже исчез.»

— МЕТРИУС ХУЛЛ, ИЗ СВОЕЙ КНИГИ ГОРЬКИЕ РАЗЛУКИ

«Слегка магические звери и ничего больше. О, я полагаю, они достаточно красивы, с их сверкающими шкурами и блестящими глазами, но большинство историй — это просто болтовня. Единороги — пушистые существа, они сторонятся человека, что, как я считаю, говорит о том, что у них есть здравый смысл. Большинство болтает о них всякую ерунду, утверждая, что они святые звери и прочую чепуху. Это все ложь, чтобы нестрелить могли зарабатывать себе на жизнь и очаровывать молодых девушек мыслью, что однажды единорог положит голову ей на колени.»

— ЭНТОН МУРС, ОХОТНИК

«Они — одна из самых прекрасных тем в песне мира и священы в глазах Лозка. Они — отражение всего хорошего. Как они живут, так и мы все живем. Если

настанет день, когда наш народ дрогнет и падет последний единорог, тогда Хаос охватит все земли, и будущее будет править эти миры до самого его конца. Не случайно их чистота способна сдерживать злые чары, и не случайно некоторые из наших самых почетных дев едут на них в бой.»

— ЛИТАРИН, ГАРДЕМАРИН



АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«В этом мире нет наставника, какими бы искусными или жестокими он ни был, который смог бы сломить единорога или заставить его принять седло. Единороги — гордые существа; они буквально лягут на дерн и уирут, прежде чем понесут всадника без своего добровольного согласия. Легенда гласит, что они позволяют ездить на себе только «чистым», что, по мнению многих, означает только тех, чье целомудрие остается неприкосновенным, однако существуют истории о том, как единороги доставляли в безопасное место отважных раненых рыцарей, которые, конечно же, не были невинными. Я подозреваю, что единороги оценивают каждого по их собственным достоинствам, что наводит меня на мысль, что они гораздо больше, чем просто необычные животные. Но кем бы они ни были, они всегда дикие.»

— ЭДГАР НОЛЬБЕРУН, ПИСАТЕЛЬ

Хотя единороги, как говорят, обитают во многих лесах Старого Света, известно, что единственные люди, которые ездили на них в бой, — это лесные эльфы Атель-Лорена. Как деви из Атель-Лорена обзаводятся своими скакунами, неизвестно, хотя все свидетели их боевой доблести утверждают, что они скакали без удили, уздечек и седел. Тем не менее, даже среди лесных эльфов есть всего одна или две деви в поколении, которые могут утверждать, что ездили на единороге. Сопrotивляемость единорогов к магии исключительна, настолько, что даже мастера-маги с трудом воздействуют на них любыми чарами, кроме самых сильных. Они даже передают свою сопротивляемость тем немногим, кому позволяют ездить на них верхом. Ученые считают, что источником этой мощной способности является их единственный рог.

«О роге единорога сказано немало. Действительно, если верить хотя бы половине рассказов, рог может остановить кровотечение, изгнать припадков Хаоса, повысить потенцию, вылечить болезни и остановить метеоризм. Я подозреваю, что такой рог действительно может нести в себе некоторую защиту от злой магии, но все остальное — простое принятие желаемого за действительное. Не то чтобы это мешало охотникам из всех сил добиваться выщипывания единорогов, чтобы потом продавать рога доверчивым людям. Если вы когда-нибудь будете искать такие рога, знайте, что большинство из тех, что вы найдете на рынках Империи, принадлежат козе, а не единорогу. Рог настоящего единорога светится, слабо светится, но этот свет заметен даже днем, и я могу сказать вам по личному опыту, что если вы когда-нибудь возьмете в руки настоящий рог, вы почувствуете, что в какой-то мере приняли участие в осквернении. Это не тот опыт, который я бы рекомендовал кому-либо.»

— АПОНИМУС РОН, МАСТЕР ВОЛШЕБНИК КОЛЛЕДЖА СВЕТА

Дети Розатою Крыси



Они грызут корни тира, затышляя гибель всех других рас. Они — Скавены, раса крысолюдов, выведенных из грызунов, долгое время подвергавшихся тутурирующему воздействию странной материи Хаоса, известной как Варп-камень. Из гнилых болотистых впадин Скавен-блайта они распространились по Старому Свету, вечно ища преимушества, которое позволит им свергнуть своих многочисленных врагов и захватить поверхностный мир как свой собственный...

...Или нет, ведь есть немало тех, кто утверждает, что скавены — не более чем мистификация, искусная выдумка, высказываемая лишь безумцами. Если бы они существовали, все было бы именно так, как они говорят.

Гигантские Крысы

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Сначала я подумал, что это волк, пришедший полакомиться мертвечиной, но это не было созданием Ульрика. Оно зашипело, когда я приблизился, но вместо того, чтобы убежать, как могло бы сделать любое нормальное существо, оно поднялось и набросилось на меня. Пожелтевшие резцы разлепились с кинжал и безумные красные глаза сверкали в свете моего факела, когда оно идялось через поле боя ко мне. Я едва успел приготовить меч, как оно настигло меня. Оно сражалось, не заботясь о собственной жизни, и хотя мне удалось несколько раз глубоко ранить его, я не думаю, что оно пало от ран, скорее от потери крови. В предсмертной агонии оно ударило меня за ногу, хотя для этого его зубы должны были пробиться через кольчугу. Рана затянулась так быстро, что я чуть не потерял ногу. Если бы не дочь Шадли, я мог бы лишиться жизни».

— ШТЕМАР ХОЛЬСТ, СОЛДАТ ИМПЕРИИ

«Вредители любого вида — это пухло. Они пожирают зерно, хранящееся на черный день, или проникают в сеиена. Для фермеров естественно придумывать истории о страшных вредителях, как и в историях рыбаков. В процессе рассказа каждая из них становится все больше, и крыса, которая когда-то была длиной с предплечье, в конце концов вырастает до размеров пони. Я слышал рассказы о крысах больше волка и вдвое злее, охотящихся на жителей деревень и тогу подобное. Чушь. О, на севере полно больших крыс, и я допускаю, что одна или две могли быть тронуты Хаосом, но сколько их может быть?»

— КАШТАР ХАНДИН, СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ



АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Хотя по канализациям Старого Света рыщут бесчисленные крысы, очень немногие из них способны без посторонней помощи убить взрослого тужчину, но такие всё же существуют. В то время как некоторые из них прокрались с севера, где Силы Хаоса искажали их сверх их естественного размера, большинство из них являются результатом поколений экспериментов по разведению скавенов, призванных объединить размер, свирепость и любые другие черты, которые нечистые на руку экспериментаторы клана Творцов сочли желательными. Другие кланы скавенов часто покупают их у клана Творцов, поскольку это самые дешевые боевые звери, которых могут предложить Творцы.

«Да-да. Они могут быть проходящими войсками. Никакой преданности, конечно. Зато они дешевы, и когда они падают, никто не беспокоится, что удобно. Они заставляют людей-вещей бояться, что хорошо. Они не умирают — умирают легко, что еще лучше».

— ВОЕНАЧАЛЬНИК ГНОГАУМ

Хотя отдельные гигантские крысы достаточно смертоносны, именно в стаях они по-настоящему проявляют себя. Они набрасываются на противника, кусая или царапая когтями любую неприкрытую плоть, рьяно стремясь сожрать свою добычу целиком. Решительный противник может отбросить “природных” гигантских крыс с небольшим усилием, так как при всей их свирепости они все же крысы, хотя и большие, и их легко напугать. Тем, кому выпала несчастливая честь сражаться с созданиями клана Творцов, повезло меньше. Укротители стаи клана Творцов — эксперты в обращении с кнутот, они подгоняют своих подопечных хлесткити ударами, если те даже подумают уклониться от боя.

Гигантские крысы обычно бывают длиной около пяти-шести футов, с грязным, матовым мехом и острыми зубами. Они часто являются переносчиками болезней, и раны, которые они наносят, имеют все шансы быть зараженными, если их срочно не обработать. Те, кто знают о них больше всех в Империи, часто молчат, чтобы их не сочли сумасшедшими.

«Гди, внизу, во тьме, если ты когда-нибудь столкнешься с одним из великих, знай, что ни праща, ни собака не помогут. Носи с собой острый кинжал и знай, как им пользоваться, так как мечи не годятся в тесном пространстве канализации. Подносите факел к их носу, если сможете, так как это смерть для них, и они будут сторониться огня. Вам придется научиться не бояться их, так как они почуют ваш запах или его отсутствие. Помните всегда: то, что происходит внизу, остается внизу».

— ТОБИАС ДРАК, ВЫДАЮЩИЙСЯ КРЫСОЛОВ

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Ничто столь крупное не должно двигаться так быстро». Спустия столько лет я больше всего ценю эту скорость. Мой сержант сказал мне в выражениях, не терпящих пререканий, что силы легендарных Скавенов вторглись в наш город. Они были не цифрой, а сдвигом настоящей реальности, и они убили бы нас всех, если бы мы не действовали быстро. Мы забаррикадировали улицу, убедившись, что канализация также перекрыта, и стали ждать. Я ожидал, ну, наверное, просто крысолодов, и я их подул, но они были не одни. По улице бежала группа скавенов с кнутами, гоня впереди себя массивных тварей своими пятами. Когда они увидели нас, я услышал, как они кричали «убей-убей» своим огромным зверям, направляя их на нас. Я мельком увидел испачканные бинты и изуродованные тела. У нескольких существ вместо искореженных конечностей были ржавые металлические лезвия. Однако я недолго любовался ими. Они заревели, и кани задрожали от их рева. А потом они бросились через двор так быстро, что несколько моих друзей погибли, не успев вынуть мечи из ножен».

— Вольфганг Балгарский, нульнский сторож

«Знаете, в некоторых смыслах это имеет смысл. Во всех историях, которые мы слышим о зверюльдах, всегда есть несколько историй о более крупных существах, таких как динотавры, драконогры и тому подобное. Что ж, сдвиг собой разумеется, что когда люди начали придумывать истории о скавенах, они решили, что должны быть какие-то более крупные существа, чтобы продать сказку. Итак, они создали этих крысогров, которые с каждой расказой становятся все больше и страшнее. Мне было бы смешно, если бы это не было столь очевидным искажением некоторых слишком правдивых историй о силах Хаоса».

— Ионас, странствующий менестрель

«Это чудеса, а не чудовища. То, что столь маловероятные существа могут бродить по поверхности Старого Света, свидетельствует о могуществе Хаоса. Однажды мне выдалась редкая возможность посетить крепость скавенов, известную как Адская Яма, и поговорить с несколькими мастерами-путаторами клана Творцов. Они забавные ребята, очень изобретательные и, несомненно, любящие магию Владыкой. Мы обсудили множество тем, и они узнали от меня много нового о том, как облегчить мутации, но когда дело дошло до темы размножения, их знания, несомненно, превзошли мои. Они с гордостью показали мне норы, где содержались их самые излюбленные звери — зубные твари, сдвигу напоминавшие огромных скавенов. Они возбужденно рассказывали, что все эти особи удалось выжить в трех и более битвах. Каждый из них был уникален, но единственными объединяющими факторами были свирепость и абсолютная преданность своим создателям. Должен

сказать, это впечатляет».

— док. Атрэн Абджас, Организатор Персеи

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Они не огры, совсем не огры. Запах другой. Вкусы тоже разные. Плюше. Как и все вещи скавенов, они имеют крысиный привкус. У меня в жизни было не одно брюхо, набитое крысами, чтобы знать. Эй, но они сильны. Достаточно сильны, чтобы справиться с одним из нас. Может, поэтому у них такое название? Дело в том, что они тупые. Я ценю в виду очень тупые, тупее даже трюды. Имей это в виду, может, ты сможешь их победить. Не убегай от них. У них очень быстрые ноги».

— Кроаг, ОгР-наемник

Несмотря на то, что клан Творцов, безусловно, преуспел в создании смертоносных боевых зверей, крысогры, все же, существа с недостатками, лишенные разума и почти лишенные здравомыслия. Их уникальное происхождение сделало их полностью зависимыми от своих создателей в отношении любых умственных способностей, и они буквально неспособны функционировать без направления чьей-либо воли. Не имея наставника, который направлял бы их усилия, они действуют исключительно на инстинктах, которые радикально различаются от существа к существу. В то время как один может продолжать рвать ближайших врагов, другой может начать непрерывно пускать слюни или лечь вздремнуть. Какие бы крупницы разума ни удалось сохранить любому отдельно взятому крысогрову с рождения, они наверняка были уничтожены бесконечными испытаниями, которые Творцы проводят над зверями. Они регулярно подвергаются радикальным хирургическим экспериментам с использованием Варп-капня, которые часто включают в себя ампутации, мутации неясной направленности, неестественные пересадки плоти и вживление металлических пластин или лезвий. Молодых крысогров постоянно заставляют сражаться в состязаниях в стиле «выживает сильнейший», где нескольких бросают в яму, и только последнему оставшемуся в живых разрешают выйти. Многие другие кланы и нетные ученые, обладающие знаниями в таких вещах, подозревают, что нет никакой случайности в том, что крысогры почти неспособны функционировать без присутствия Творца. Если бы они когда-нибудь восстали против клана Творцов, результаты были бы разрушительными.

«Это наш величайший триумф. Они продвигают скавенов все дальше и дальше. Сколько битв Дети Розатой Крысы проводят без любящих детей клана Творцов? Ни одной, ни одной! Человеческие существа боятся их больше, чем игрушки Скайра, больше, чем клинков Эшина, больше, чем осы Чуи, и должны бояться. Игрушки могут сдвигаться, всякая скрытность может быть прервана, болезнь может быть продолжена, но не так легко избавиться от когтей крысогров. Они наше богатство, да-да. Сдвиги и дилги стоят сотни Варп-жетонов, сдвиги большой — бесценен. Основа



нашего великого клана! Обучайте их с малых лет, любите их все до одного. Мы причиняем им боль только для того, чтобы сделать их сильными. Сильными и достойными... уважения. Не должно быть так, чтобы творение когда-нибудь обратилось против художника, нет, ни в коем случае».

— ЭСКВЕГ, МАСТЕР-МУТАТОР

Жестокое воспитание сделало крысоогров невероятно смертоносными противниками, хотя они могут быстро растеряться или дезориентироваться, если их противники применяют тактику «бей и беги». Их способность выдерживать и наносить удары хорошо известна и часто оплакивается вратами Скавенов.

слабый контроль. Если, конечно, крысоогры не служат другой цели...

«Бывают времена, когда простое бегство не поможет; времена, когда слабые члены племени должны быть отсечены, чтобы не пошатнулось все. Только тогда их правящий совет обращается к извращенным существам Творцов и их безобразным боевым зверям, которые с радостью поглотят всех тех, кого сочтут слишком слабыми, чтобы продвигать дело скавенов».

— ЛЕЙБЕР, ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ КРЫСОЛЮД И ВСЕ ЕГО МЕРЗКИЕ РОДСТВЕННИКИ

Скавены

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Они ужасны, ужасны! Красные глаза, стрекот из теней и когтистые лапы, бегущие, вечно бегущие сквозь тьму. Они выкапывают золото из гробов и подкупают дворян, чтобы те смотрели сквозь пальцы, пока они крадут наших жен и детей. Они владеют сдвигами тьмы и искусством и призывают демонов Хаоса, чтобы те выполняли их приказы. Большинство наших городов управляют их агенты, а нас держат в неведении, чтобы мы

не паниковали и не бежали, ибо раба, не знающего о своем рабстве, легко контролировать. Когда ты попытаешься бороться с ними, они сделают так, что тебя признают безумным, и ты окажешься здесь, со мной».

— РУДИ, ЗАКЛЮЧЕННАЯ ЛЕЧЕБНИЦЫ В ВЕЛИКОМ АЛЬТДОРФЕ

«Раз за разом этот нелепый фарс становится причиной наших обсуждений. Я уже стал живя с этой ложью здесь, в Больших зале, и, несомненно,

буду вынужден сделать это снова, пока эта глупая истерия будет владеть над нашей народом. Так знайте же: Я допрашивал солдат, крестьян, дворян, рабочих, священников, рыцарей, торговцев, охотников на ведьм и некоторых из тех выносивших душ, которых чаще всего называют «искателями приключений». Я боролся в катакомбах и канализации, рискуя заразиться или что похуже. Я не оставил без внимания ни одного направления исследований, и могу сказать вам с уверенностью: нет ни единого доказательства существования этих так называемых «скавенов». Конечно, есть десятки искусных подделок, многие из которых массово производятся юбки и мошенники, стремящиеся получить быструю прибыль, продавая «настоящие» артефакты крысолодов доверчивым людям. Подумать только, что под нашей кожей бежит целая раса коварных крысолодов, пытающихся подорвать Империю или, как сказали бы суеверные, весь мир, но при этом удивляющихся оставаться совершенно незатронутыми на протяжении тысячелетий, — само по себе абсурдное утверждение. Хаос, господа, — реальная и страшная угроза, не приукрашивающая наши проблемы со Скавендией.”

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР
НУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

«Я знаю, что они существуют, я сражался с ними. Ну, по крайней мере, с теми, кого простые люди считают скавендией. Пару лет назад я работал за кислевитскую монету. За это хорошо платили, но это было неприятное занятие. Был только один день из четырех, когда мне не приходилось выезжать, чтобы остановить набег зверолодей

или еще чего похуже. Что касается Зверолодей, их можно встретить во всех возможных формах, которые только можно представить, и в таком количестве, какое даже в худшей кошмаре не снилось. Я несколько раз сражался с крысopodobными. Порочные, как и все их виды. Не очень умные, но очень, очень хитрые. Я не заметил в них ничего особенного. Они умирали так же легко, как и другие зверолоды, только падали громче».

— ЭРНСТ ВОЛЬФЕНБУРГ, НАЕМНИК

«Я знаю, во что верят наши ставленники: скавены — всего лишь очередное крестьянское суеверие. Я бы очень хотел, чтобы это было так, но это не так. Раньше была деревня в дне пути отсюда, прекрасное место. Сын Орлина, Борис, полюбил девушку оттуда, которую встретил на рынке. Однажды летом он прибежал через поля и сказал, что вся деревня исчезла без единого трупа. Я был тогда моложе и гораздо глупее, так что я пошел с группой мужчин осмотреть это место. Все, что мы нашли, оказалось на деревенской площади, где, похоже, шла какая-то борьба. В стороне от деревенского колодца лежал один звездобразный кусок странного металла, я подозреваю, что это был какой-то метательный клинок, который как-то образом впиваясь в землю. На нем был начертан символ — три наложенные друг на друга линии. Георг Младший был единственным, у кого хватило смелости дотронуться до него. Он сказал, что металл на ощупь скользкий. Бедняга умер через несколько дней после этого. Много лет спустя один священник сказал мне, когда я рассказал о символе, который видел в тот день, что это предположительно знак скавенов, а потом рассмеял-



ся и сказал, что это чепуха. Зигмар уберет нас всех от такой чепухи».

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Скавены? Да, они вполне реальные, так же реальные, как кани под ногтями. Мерзкие крысолоды. Вероломная, коварная раса без морали, совести и чести. Они рыщут во тьме, ожидая наступления Конца Времени, когда они собираются восстать и уничтожить всех нас, если они, конечно, сначала не убьют друг друга. Ни у одного Карака нет Книги Обид, в которой не было бы ни одной строчки, посвященной этим мерзким созданиям. Они сражаются ядами и чужой, вероломностью и злобой. Почему же вы никогда не слышали о них? Потому что правда — это товар, который вы, люди, редко торгуете. Гонимые Зигмара, ваши охотники на ведьм, они знают о Скавенах. Так почему же они не говорят о них? Зачем вы говорить вам? Что вы можете сделать? Можете ли вы представить себе панику, которая возникла бы среди представителей вашей слабовольной расы, если бы они узнали, что под городом Империи живут крысолоды, порожденные Хаосом и здышающие их гибель? Сильные храбрые из вашего рода справляются со скавендией как могут, а остальные одарены небезжестово».

— ХУДРИМ БРЭДНИССОН, ДВАРФ-ШАХТЕР

Скавендией командуют коварные Повелители Разложения, собрание древних и ужасных существ, которые заседают в Совете Тринадцати, правящем органе расы скавенов. Их столица, Скавенблайт, — это древние руины, которые предположительно находятся в центре проклятых болот, расположенных на западных границах Тилеи. Из заплесневелых залов Скавенблайт Повелители Разложения замышляют расширить свое влияние и власть, обычно путем захвата подзаветных королевств дварфов и гоблинов.

Скавены разделены на ряд кланов, каждый из которых постоянно борется за положение и влияние в Совете Тринадцати. Основная часть кланов состоит из Воинов и Рабов, захваченных у соперников, которых они уничтожили; однако все величайшие кланы имеют отличия, которые отличают их друг от друга, позволяя каждому из них создать свою собственную нишу, за которую они безжалостно держатся, уничтожая любые угрозы своему положению. Чернокнижники-инженеры клана Скрайр в настоящее время обладают наибольшей силой и, следовательно, наибольшим влиянием на Повелителей Разложения. Они специализируются на создании и использовании странных колдовских машин, работающих на различных устройствах на основе Варп-камня, некоторые из которых они переняли у других рас для «модификации», а другие являются полностью оригинальными. В конечном счете, все их машины предназначены для убийства других, а иногда и их владельцев.

«Качество изготовления не похоже ни на что из

того, что я видел. Хотя эта машина очень похожа на одно из устройств Фон Майнкопта, масштаб, с которым она была построена, поражает. Я не уверен, что паровой аппарат или странные вентилируемые кани играют какую-то роль. Завтра мы с Родериком опробуем ее на полигоне».

— ИМПЕРСКИЙ ИНЖЕНЕР ХУЛЛЫ, ИЗ ЕГО ЗАПИСОК ПОСЛЕ ЕГО НЕСВОВРЕМЕННОЙ МНОЖЕСТВЕННОЙ ПЕРФОРАЦИИ

Искаженные скавены из клана Творцов специализируются на разведении и мутации зверей для участия в битвах скавенов. Совесть не играет никакой роли в экспериментах мастеров-творцов этого клана, поскольку они ищут ключ к созданию самого смертоносного боевого зверя. С помощью магии, пропитанных Варп-камнем, отвратительных медицинских экспериментов и нечестивого скрещивания им часто удается создавать тошнотных, пусть и изуродованных, чудовищ.

Облаченные в черное убийцы клана Эшин специализируются на скрытности и ядах, выступая в качестве бесшумной силы Совета Тринадцати. Когда-то, давным-давно, их клан покинул убежища Скавенов и отправился на восток. Когда они вернулись много веков спустя, то принесли с собой новые и ужасные навыки. Плата за их услуги высока, но их мастерство легендарно. Нет ни одного скавена, каким бы свирепым он ни был, который бы тайне не опасался визита учеников клана Эшин.

Последним из великих кланов является ужасный клан Чуты. Отвратительные поклонники болезней и разложения, клан Чуты родом из джунглей Люстрии, где их предки сумели выжить после серии вирулентных тропических заболеваний, научившись почитать и принимать свои болезни. В конце концов, они начали использовать их против своих врагов, добиваясь смертельного эффекта. Теперь они специализируются на создании новых болезней, которыми тучают население Старого Света, некоторые из них успевают тупировать и быстро выходят из-под их скудного контроля. Даже другие скавены с большой опаской относятся к фанатикам клана Чуты.

«О, но они восхитительные, веселые ребята. Они придушивают сильные приятные болезни, а та чудесная идиотская чушь, которую они подарили этим чудикам в Бретоннии, была поистине вдохновляющей. Конечно, иногда они немного увлекаются, но для расы прыгающих паразитов я, например, думаю, что они прошли довольно долгий путь».

— ЧЕСОТКА, СЕНЕШАЛЬ ОНОГАЛА

Скавены обычно довольно хитры и всегда злобны, но склонны к трусости. Они уверены только в большом количестве, когда сильно превосходят численностью своих противников. Они угодливы с теми, кого считают сильнее себя, хотя редко колеблются, чтобы всадить кинжал в спину вышестоящему, если думают, что это сойдет им с рук. Убийство — обычный и общепринятый способ продвижения по карьерной лест-

нице в обществе Скавенов. Повелители Разложения считают, что теждоусобицы делают расу скавенов сильнее в целом. Как ни странно, это также означает, что у большинства их подчиненных нет времени на заговоры против них. Мастерство скавенов довольно никудашное по человеческим стандартам и предосудительное для дварфов, но оно, как правило, грубовато, но эффективно. Продолжительность жизни большинства скавенов составляет всего тридцать лет, и лишь немногие утирают естественной смертью. Однако многократное воздействие Варп-камня может оказывать на скавенов самые разные эффекты, не последним из которых является значительное увеличение продолжительности жизни. Предполагается, что возраст некоторых Повелителей Разложения превышает тысячу лет. Когда Скавены общаются, они используют не только слова для передачи смысла. Их жесты и, что более важно, их запахи помогают точно передать настроение других скавенов. От разъяренного скавена пахнет раскаленным железом, тогда как едкий тусклый запах страха обычно окутывает крысолюда, ожидающего смерти.

Скавены поклоняются сущности, известной как Рогатая Крыса, злобному существу, которому служат Серые Провидцы — группа тогушественных магов и пророков, проповедующих Вознесение скавенов. Хотя они формально подчинены указам Совета Тринадцати, их личная власть делает отдельных Серых Провидцев постоянной непредсказуемой переменной в политике Скавенов. Серые провидцы часто употребляют Варп-камень для подпитки своего колдовства, что не очень хорошо сказывается на их рассудке, и другие скавены справедливо опасаются их. Символ Рогатой Крысы, фактически ставший отличительной чертой расы скавенов, состоит из трех перекрывающихся линий, грубо начерченных в виде нечеткого треугольного узора.

«Среди моего ордена есть те, кто считает Рогатую Крысу низости Богом Хаоса. Многие утверждают, что он должен быть как-то связан с Гниющими Лордами. И все же в битвах скавенов, в взлетах и падениях этой скверной расы все, что я вижу, — это постоянные перемены. Я считаю, что если они потомки кого-либо из Древних, то они, несомненно, дети Великого Заговорщика.»

— ВОРШТЕР ПАЙК, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Ааа, люди-вещи. Глупцы, все глупцы. Возможно, отсутствие меха делает их мозг холодным и мягким-мягким? Их легко купить. Они верят всему, что ты скажешь, если за это ты светишь блестящее золото. Когда они сражаются, а это случается редко, потому что все они трусы, их вожди-идиоты маршируют впереди, избегая традиционного места в тылу, где они могут лучше наблюдать за ходом битвы и, таким образом, принимать лучшие решения о том, как

победить или вести отступление, не то чтобы вам когда-либо нужно было бежать от человекоподобных существ. Их бледная голая кожа не заедит даже клешней скавенов. Я могу точно сказать, что человекоподобные существа слабы. А как насчет дварфов, спросите вы? Всегда-всегда избегай дварфовых тварей с оранжевыми мехами, иначе уиришь — уиришь, и быстро-быстро».

— СЕРЫЙ ПРОВИДЕЦ ТХАНКУОЛЬ

«Сдвиг драгоценная из всех субстанций, пульс нашей жизни. Если Рогатая Крыса — наш отец, то, несомненно, Варп-камень — наша мать. Его приращение безгранично. Он подобен сердцу бесконечного огня. Даже сдвиг маленький кусочек будет отдавать энергию безмерно долго, позволяя многим нашим устройствам стать в какой-то степени портативными. Огонь варп-камня может не только поглощать вещество, но и изменять его структуру, не просто «сжигая» ее под воздействием священного пламени. Оружие, сделанное из варп-камня, вырабатывает свой собственный яд. Амулет из варп-камня приносит настоящую удачу, меняя то, что «должно было быть», на то, что «могло бы быть». Так откуда же он берется? Среди наиболее суеверных представителей нашего народа есть и несколько глупых Серых Провидцев, которые верят, что Варп-камень — это останки Рогатой Крысы. Я придерживаюсь светской точки зрения — это кусочки твоей души, Морскрита, которая суеверно подарит нам частички своей сущности. Опасно часто прикасаться к варп-камню. Но для этого и нужны рабы, да-да?».

— НАРШИЯТ, МАГ-ИНЖЕНЕР КЛАНА СКРАЙТ

«Мышьяк».

— РИККИТ ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИИ

«В мире людей-вещей нет смысла. Они берут лучших и сильнейших, тех, кого коснулась Рогатая Крыса, и либо убивают, либо выдают их за нечистых. Неудивительно, что слабые Скавены однажды заберут все, что у них есть! Теи не менее, это хорошо для нас. Больше мяса в кладовой».

— БРО'КУТ, КЛАН ТВОРЦОВ

«Долгое время мы обитали во тьме, изучая все изгибы поверхности. Мы были здесь до Империи, наблюдая за теми, как дварфы высекали свои каменные залы. Мы были здесь, среди теней, когда богоподобный Зигуар бродил по миру и разбрасывал перед собой зеленых тварей. Мы сражались с Великими Некромантами, имя которого я не буду произносить, и победили. Мы наблюдали, как ждем, мы планируем. Бесконечные изощренные игры, в которые играют Повелители Разложения, — всего лишь способ скоротать время. Нам нужно лишь подождать, пока другие сделают это за нас, позволив нам захватить трофеи из руин вашей Империи, потому что мы Дети Рогатой Крысы, выжившие, и как мы были здесь до вас, так и будем при вашей падении».

— СЕРЫЙ ПРОВИДЕЦ АКИТВЕР

Разбойники и Цуговища



Коварные налетчики и прожорливые звери осаждают Старый Свет. Леса кишат смертельными врагами; горы кишат тварями, которые считают все другие расы своей добычей. Некоторые из них когда-то были естественными существами, а теперь превратились в нечто иное под воздействием Скверны Хаоса. Некоторые считаются верховными животными для стелых; другие — опасностями, которые следует избегать. За пределами городов Старого Света опасностей множество, и ночи действительно темны.

Болотные Твари

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Синяя краска. Вот что мне запомнилось больше всего. Его синие рисунки. Ну, и, конечно, его существо. Вот этот парень проходил через деревню, где я торговал, не сдвигая большой рынок, учитывая, что он находился в стороне, но «Толстый Вепрь» — это такое хорошее место, какое только можно пожелать. Так вот, этот молодой путешественник был покрыт сдвигами сложными синими знаками, которые я когда-либо видел. Я был в Мариенбурге, так что знаю толк в татуировках моряков, но символы, украшавшие этого парня, заставили все остальные подернуться. Он был с этим... существом. Оно было выше рабочей лошади и было покрыто грязной одеждой, которая едва скрывала его. К счастью, он оставил его в стойле, иначе могли бы быть неприятности. И без того некоторые местные жители уже собирались отправить его в путь. К счастью для них, его спокойные слова убедили их не делать этого. Да, я сказал «их», и меня в том числе. Ведь в ту ночь злобные зверюшки напали на деревню, и синетатуированный странник и его, э-э, путешественник, практически в одиночку отбили атаку. Да, я даже видел, как это существо вырвало дерево с корнями и пронзило им существо с бычьей головой!»

— ИОАХИМ, ТОРГАШ

«О, да, я слышал о них, но это все большая ложь. Видите ли, некоторые необычайно смелые Огры вбили себе в голову, что если они закутаются в шкуру и будут изображать из себя «болотных чудовищ», то смогут легко обмануть путников и напугать их, отобрав их товары. Просто хочу показать вам, насколько доверчивы деревенские жители. Я? Я бы никогда не попался на такую уловку. Конечно, почему Огры чувствуют такую потребность — для меня остается загадкой.»

— ЭРИХ СКОЛЬЗКИЙ

«От него пахло разложения. Как застоявшаяся вода или суглинок из грязного болота. Оно не столько шло, сколько катилось вперед, прогорклым шлемом постоянно капая с его шкуры, разлагая землю, по которой оно перемещалось. При виде его Питер обматывался и убежал. Я никогда не душал о нем так плохо; большая часть сил покинула мои конечности, когда то, что было его взглядом, упало на меня. Все же мне удалось нанести пару ударов, но мой меч произвел примерно такой же эффект, как если бы я ткнул им в болото. Только когда Тиокол дал ему ощутить мощь своего молота, страшущиеся обратили на нас внимание. Оно убило четырех человек, прежде чем мы с ним расправились. Даже когда оно лежало на земле, оно все время пыталось подняться. Только когда Дилл воткнул в спину чудови-

ща кусок тонкой тилейской стали, оно перестало дергаться».

— ЛЕОНАРД, НАЕМНИК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Считается, что болотные твари родом с окутанного туманом острова Альбион, древней земли, которая, как считалось, была ничем иным, как легендой, до тех пор, пока несколько лет назад случай не позволил ее открыть заново, и толва о бесценных сокровищах, которые она хранила, распространилась по всему Старому Свету. Искатели приключений, экспедиции и рейдеры всех рас и народов нашли свой путь к покрытым туманом берегам Альбиона, где они сражались за право заполучить часть «несметных богатств» острова. По слухам, большинство из них не нашли ничего, кроме тучительной смерти среди вековых камней Огата, покрывающих остров. Огатские камни — это камни, покрытые рунами, которые якобы передают мистическую силу. Мудрецы Империи верят, что именно благодаря этим камням Огата в сочетании с несколькими группами тайных мистиков появляются на свет болотные твари.

“Это дерзкие существа, созданные с помощью кодовских ритуалов в заброшенных местах глубоко в непроходимых болотах Альбиона, где погиб предыдущий путник. Их формы обычно состоят из болотной грязи и детрита болот. Их крики



странны и заунывны. Болотную Тварь часто сопровождает некий заклинатель, но не всегда. Обитающий в них дух постоянно жаждет мест живых, поэтому они убивают без остановки, если только их тинный хозяин не прикажет ии иначе. Жрец Морра может упокоить такого зверя, но это нелегко».

— МЕТРИУС НУЛЛ С ТУМАННОГО ОСТРОВА

Болотных Тварей замечают в Империи уже несколько лет. Действительно, некоторые ученые предполагают, что первое появление болотной твари произошло за несколько лет до повторного открытия Альбиона. Как бы то ни было, небольшое их количество сейчас бродит по Старому Свету. Разум подсказывает, что они держатся болот, но их видели и в лесах Империи, и в горах. Чего они хотят, или хотят ли они чего-либо вообще, является предметом споров среди мудрецов.

«Я говорю тебе, что они — коудовские создания, лишённые собственной воли. Без чужой воли они будут стоять почти неподвижно часами, хотя я допускаю, что их сочащиеся тела могут продолжать медленно перемещаться, но это говорит

лишь об их естественной сущности. Они безозгильные убийцы, мало чем отличающиеся от некоторых низших форм нежити. Однако я думаю, что их элентарная природа делает их гораздо опаснее любого скелета. Говорят, что их регенеративные свойства могут соперничать со свойствами тролля, и в этом есть смысл, хотя я подозреваю, что для эффективной защиты утраченных «тканей» ии потребуются погружение в болото или, по крайней мере, прогулка по нему».

— ВАЛЬДЕМАРР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЛЬНА

Некоторые охотники на ведьм обеспокоены постоянным появлением болотных тварей в Империи. Хотя в некоторых частях Старого Света есть несколько древних камней Огата, они не похожи на камни Альбиона, и все они лежат далеко от немногочисленных болот Империи. Поскольку большинство болотных тварей, похоже, имеют какого-то хозяина, который управляет ими, это наводит на мысль, что колдун или, скорее всего, некротант открыл новый способ создания болотных тварей — трачная перспектива, которая совсем не нравится ни охотникам на ведьм, ни жрецам Морра.

Великаны

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«О, я видел одного из них. Даже разговаривал с ним. Он спустился с Края Мира. Он был вдвое меньше дибара Каспара и почти такой же широкий. Двигался быстрее бегущей лошади, хотя я не думаю, что он торопился, просто каждый его шаг был такой длинный, что занцигалу него полфурлонга. Я был в поле, и все остальные разбежались, но я никогда не был слишком быстр, поэтому мне только и оставалось прошептать молитву Зигиару и остаться на месте. Ну, этот Великан, он останавливается и смотрит на меня сверху вниз. Он выглядит немного неуверенно, покачиваясь на месте, и я уловил нотки зля. «ЧЕЛОВЕК, — говорит он, и мне кажется, что от силы его голоса у меня ломятся кости, — ЭТО ДОРОГА В ТАЛАБХЕЙМ?» — спрашивает он, неопределенно махнув огромной рукой в сторону запада. Я согласился. «Спасибо», — пробурчал он, а затем ушел и скрылся за горизонтом так быстро, что не успел стихнуть эхо его последнего «ТЫ!». Достаточно вежливый тип, хотя я не хотел бы, чтобы он наступил на мою корову».

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

«Прежде всего, даже при такой огромной высоте вы будете принять этот цирад. От каждого из них так сильно воняет спиртным, что от испарений слезятся глаза. Я видел, как туша великана прождала пять дней, не разгадаясь, пока гниль медленно сдирала плоть с его законсервированной спиртом шкуры. А дыхание, боги! Дыхание. Прогорклое и зловонное, огромные зубы, униженные гниющие остатки четырех или пяти последних приговоров пищи. Да, я сражался рядом с ними, поэтому знаю больше, чем многие, кто еще может

говорить, а? Их много на моей родине, и всегда было много, потому что они любят холодные места, хотя я не могу объяснить почему. Иногда они сражаются за северные пещеры. Иногда против нас. Но всегда ии нужны крепкое пойло и еда в качестве платы, и ни в том, ни в другом они не сильно разборчивы. Когда-то, давным-давно, их было много по всей землци, но Человек загнал их в горы, где их нелегко было преследовать, ибо их всегда было мало. Ваш великий Зигиар убил некоторых в свое время, я думаю, а Длиннобородые за эти годы убили бесчисленное множество. Они ужасные враги. Их дубины сделаны из целых деревьев, усаженных мечами, и они могут одним ударом сокрушить трех человек, а при хороши замахе и больше. Они не чувствуют боли, как мы, ии, может быть, все дело в выпитом ии спиртном, но они будут сражаться еще долго после того, как, по идее, должны были умереть. Они не очень унылы, но когда ты такой большой, тебе это и не нужно, не так ли?».

— ХОЛЫЕР АЛЬГЕРССОН, НОРСКИЙ НАЕМНИК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Гиганты — одни из самых крупных существ, которые еще ходят по поверхности Старого Света, и их боевой добычи справедливо опасаются. Действительно, если бы они были хотя бы немного организованы, их разрозненные пещеры могли бы представлять страшную угрозу для Империи. К счастью для всех «мидельных» рас, осознанное мышление кажется гигантам несколько болезненным, и они предпочитают алкогольное забвение мечтам о смерти. Различные ученые на протяжении веков высказывали свои мнения о том, почему это так, но однозначного ответа нет.

«Ключ, господа, в их росте, в той саидой сути, которая делает Гиганта гигантом. Мир не может вынести такой грозности; сидиента первого Вдоха они испытывают боль. Боль роста, конечно, но больше, гораздо больше. Мир царапает их, тащит их все время, шепча «ложись, ложись, отдыхай на земле и больше не поднимайся». Они пьют, чтобы заглушить эту бесконечную боль».

— ВАЛЬДЕМАРР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

Независимо от причины, гиганты пьют до бесчувствия и постоянно находятся в состоянии опьянения. Даже самый трезвый из великанов обычно нетного пьян. Попадание под спотыкающегося великана в лучшем случае приведет к перелому конечностей, а скорее всего — к расплющиванию. Гиганты потребляют огромное количество мяса, и если они в сознании, то либо едят, либо думают о следующем приеме пищи. Один гигант может съесть количество мяса, эквивалентное пяти целым коровам в день, и у него еще останется место в желудке. Эта колоссальная потребность в пропитании часто считается основной причиной того, что гиганты стали вести наемнический образ жизни. Высокие неприступные вершины горных хребтов Старого Света, где они обитают, не подходят для земледелия, да и не всякий великан был бы склонен этим заниматься, поэтому им пришлось искать пропитание в другом месте. Сражаясь в качестве наемников, они могут постоянно получать мясо и питье, поскольку у них нет никаких проблем с поеданием других рас или, если уж на то пошло, других великанов, а поскольку золото не имеет для великанов особого смысла, кроме как в качестве украшения, они часто готовы сражаться только ради добычи. Частое присутствие великанов среди войск зеленокожих рас легко объяснимо: жизнь орков и гоблинов в постоянной войне приводит к более стабильному снабжению продовольствием. Кроме того, зеленокожие очень любят великанов. Орки потому, что гиганты — это все, к чему они стремятся: большие, сильные и не обремененные мыслями. Гоблины — потому что гиганты именно такие, какие им нужны: тупые, как столб, и относительно легко управляемые.

С другой стороны, может быть, великанам просто нравится убивать.

«Итак, парни Баргруба получают хорошую взбучку и все быстро утирают. Я не могу этого допустить, потому что мне нужны эти чертёвы хрюндели, но я неинного повеселился, застряв в этом. И вот вижу я Лагзузиорта, который пускает слюны, так как заняться ему больше нечем,

и говорю, что ему надо пойти туда, где Баргруб, и разобраться с рыцарями, которые ему досаждают. Лаг согласился, и он отправился туда, чтобы разделаться с ними, и тут же рыцари научились летать без крыльев. Лаг неинного увлекся, начал орать, прыгать и довольно скоро упал. Он убил почти всех людей, Баргруба и нескольких хрюкалок тоже. Я так снесся, что чуть обделался. Самые большие из них всегда сиешные».

— ВАРБОСС ФЛЕЙГИТ КОСТОЛОМ

«Что бы вы ни использовали, используйте МНОГО».

— РИККИТТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Это кажется грандиозной возможностью. Он издавал такой громоподобный хрип, что, даже если бы у меня не было одного из саидых легких шагов в Альтдорфе, он никогда бы меня не услышал. Так что же я нашел в этом огромном кошмаре, этой саидой легендарной из сокровищницы, иешке великана? Я скажу вам, что я нашел двух живых овец, одного мертвого козла, несколько дырявых ведер, полтора бушеля раздавленных яблок и одного полусъеденного полурослика. Но все же это был не полный провал: у полурослика было с собой восемь крон».

— ЭРИХ СКОЛЬЗКИЙ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Я пью, чтобы облегчить простуду. Почему это должно тебя удивлять? Разве твои сородичи не пьют так же? У меня гораздо больше кожи, подверженной воздействию ветра, и мне требуется гораздо больше спиртного, чтобы поддерживать суставы в тонусе. Хотя я не всегда хорошо определяю, сколько мне нужно».

— НАРНТХАНСОРОК, НАЕМНИК-ВЕЛИКАН

«Потеряна и уничтожена. Нашей циперии больше нет, она затеряна в песках, растоптана насекомыми. Наша циперия — это долгое медленное угасание в тишине. Иронично для нас, чьи голоса когда-то сотрясали горы. Не так много осталось тех, кто оплакивает нашу кончину, и не то чтобы вы, разбегающиеся паразиты, беспокоились. Конечно, мы обращаемся к выпивке... или к тьме на севере. И то, и другое — способ забыть о том, что мы потеряли».

— АМОРТБРАНДИОН, РЕЙДЕР-ВЕЛИКАН

Зеленые Орны

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Они могут быть свирепыми, как северный шторм, и такими же быстрыми, если захотят. Когда они пикируют, если вы моргнете, то потеряете их из виду. Они не чувствуют страха, как мы, а если и чувствуют, то хорошо его скрывают.

Я видел, как один из них без колебаний расправился с грифонами, когда тот приблизился к его гнезду, и слышал, что матери нападают даже на драконов, если их птенцы угрожают опасности. Так ли это на саидом деле или только так считается, не имеет значения. О них много говорит тот факт, что большинство верит в это без сомнений».

— ЛОРЕНЦ, ГОРЕЦ



мой, на гербе моего господина
изображен Великий Орел».

— ПИРСОН, БРЕТОНСКИЙ МАСТЕР
ОРУЖЕНОСЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Они действительно гордая раса, жалящая всех тех, кто лишен крыльев и поэтоу не может испытать радости полета. Они могут быть добрыми, по своей природе, хотя и не пониают большинства наших обычаев. Они ненавидят все железкожие расы: орки убивают или прогоняют стада горных козлов, на которых те охотятся, а гоблины считают яйца великого орла редкими деликатесами. Этельмор Хитрый долго жил в их свистящих песнях благодаря своей хитроуиной ловушке, в которой он уничтожил огромную орду орков, прокричав через горные перевалы так, что спустил лавину. Когда-то, давным-давно, даже когда мы исчисляли время, герои Асура

ехали на бой верхи на их спинах. Я слышал, что в это время, похожее на начало Конца Дней, старые обычаи вернулись, и снова Великие Орлы несут на войну некоторых героев Асура.»

— НЕТЛАРЕЙЛ, ЭЛЬФ-НАЕМНИК

«Ба! Жадные создания. Они воруют наши стада и шпионят для проклятых лесных эльфов. Всякий раз, когда мы отправляемся на лесозаготовки, одна или две проклятые твари часто уже висят высоко над головой, на расстоянии выстрела из арбалета. Люди всегда говорят о том, что они считают их такими «благородными». Они цусорики, которые питаются всем, что могут поймать, и падалью, если не могут. Я могу сказать о них только одно: если вам удастся заставить одного из них, они станут отличной дичью».

— ХААКОН СКАЛЛИСОН, ДВАРФ-РЕЙНДЖЕР

«Долгие годы я видел их только высоко в небе, скользящими по ветру. Я никогда не надеялся увидеть их вблизи, но, видишь, Леди услышала мое желание. Мы с мильордом ехали на охоту, когда я услышал крик птицы, но он не был похож ни на один из тех, что я слышал раньше. Я много раз бывал рядом с соколом, но этот крик был для сокола как лавинный рык для котенка. Он пронзил нас насквозь и сильно напугал Сардина, моего коня. Доспехи моего господина звенели от его эха. Мы галопом поехали туда, где слышали звук, и что же там было, спрошу я вас? Сидящий дивный большой орел, которого я когда-либо видел, разрывал в ключья толпу орков. Они разбегались и кричали, как обычно они это делают. Мой господин бросился туда без раздумий, как и подобает ему. Мы вполне ожидаемо справились с ними, но мы увидели, что они сидели в засаде, и без нашего пернатого благодетеля нам пришлось бы несладко. Мильорд, к его большой чести, понял это, и когда мы закончили разбираться с ними, он поклонился Великому Орлу и выразил свою благодарность. Птица царственно кивнула, а затем взлетела в воздух и исчезла за два взмаха своих могучих крыльев. Вот почему, друг

Великие орлы давно восхищают ученых Империи по иной причине: кажется, что они не подвержены влиянию Хаоса. Все другие естественные существа, если слишком долго подвергаются искажающему воздействию Хаоса, в конце концов тупеют. Но только не Великие Орлы.

«Ибо здесь есть тайна, тайна великого и могущественного предназначения. Никогда не поступалю сообщений о дутировавшем Великом Орле, за все дни существования Империи. Принципиально во внимание ту привязанность, которую Изменяющий Пути питает к хищным птицам, можно подумывать, что подчинение некоторых из них его воле будет почти неизбежным, но, похоже, этого так и не произошло. Я знаю только одно объяснение, и оно очень древнее. В императорской сокровищнице хранится несколько гравированных пластин, привезенных, как я полагаю, из Люстрии. На них начертана древняя история о Великих Орлах и группе существ, якобы существовавших до появления людей. Орлы были глашатаями этих «древних», которых было доверено нести их слова в дальние уголки мира. Им было передано много даров, чтобы помочь в их задании, а также, это приблизительно перевод, «великая сила против тевинных сил». Возможно, это детская сказка, но кто-то поверил в эту сказку достаточно, чтобы запечатлеть ее на чистом золоте».

— ВАЛЬДЕМАРР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

Виверны

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Если и есть что-то хуже орков, так это летающие орки. Виверны — дурное предзнаменование, и даже без орков вам не повезет, если увидите одного из них вдалеке. В прошлом году Юргл с мельницы Руинга видел одну, и вся дука испортилась. Тогда же он уронил жернов себе на ногу. Пюхо дело. Нельзя быть мельником с одной ногой. Приходится теперь сыну таскать за него мешки с дукой. Что ему делать, если сын уедет, или женится, или просто уирет? А? Держитесь подальше от этих виверн в ходолах, я не хочу, чтобы вы их будоражили и заставляли охотиться на мельников, у нас не останется хлеба, если вы это сделаете. И где мы тогда будем? А? А?»

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

«Насколько я могу судить, это дракон. Как бы вы назвали большую зую ящерицу с крыльями? Что вы видите в виду, сэр? Нет, я не пытаюсь пошутить, я говорил о драконах».

— ИОАХИМ, ТОРГАШ

«Что я могу сделать для тебя, дорогуша? Ты видел виверну? О, это пюхо. Ты обречен на неудачу. Теперь с тобой обязательно случится что-то ужасное. О, да, есть способ снять проклятие, но он тебе не понравится. Дай мне свою руку. Да, левую руку, дорогуша, ты ведь держишь меч правой, не так ли? Ну, ты же сможешь держать щит тремя пальцами, не так ли? Это единственный способ, горубчик. Мы избавим тебя от несчастья, если с тобой случится что-то ужасное. Лучше покалечиться, чем утонуть, говорю я, и лучше палец, чем рука. Тогда давай возьми левый палец. Не шевельсь, я пока достану нож. Больно, да, дорогой? А теперь будь большим храбрым мальчиком, и Петра поцелует его понежнее для тебя...».

— ПЕТРА ЛАНГЕНМЕССЕР, ДЕРЕВЕНСКАЯ РЫБАЧКА

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Скорее всего, вам никогда не придется сражаться с вивернами, если только вы не будете настолько глупы, что решитесь войти в одну из их горных пещер — или если на ее спине не будет сидеть военачальник орков. Вы никогда не пожалеете о том, что так и не сразились с ней».

«Как только вы посмотрите на виверну, вы поймете, что это зверь, созданный только для одной цели — сражения. От рогатой головы с массивными костями до огромного зазубренного хвоста — нет ни одной части этого существа, которая не была бы броней или оружием. Рогатки оно будет крошить и раздирать, клыкастой пастью — кусать, жевать и глотать, когти — резать и рвать, шипы крыльев — насаживать, крыльями — отбивать, туловищем — сокрушать, хвостом — шлепать, резать и колоть. Голова и спина покрыты широкой толстой чешуей, кото-

рую невозможно пробить ничем, кроме сильного и удачного удара секирой. Чешуя на брюхе мягче, но чтобы добраться до нее, нужно пройти через все вооружение виверны...

«Когда мы сражались с Ажагом Мясником в Остервальде, я видел, как отряд рыцарей напал на него в середине начала битвы, ринувшись в бой с отчаянной жадной славой, которая овладевает многими представителями благородных кровей. Они напали слишком рано, но у них, по крайней мере, хватало ума атаковать виверну первыми; и из орков был опаснее виверны, даже Ажага. Стоит восхищаться их доблестью, ведь их самопожертвование, вероятно, в конечном счете и спасло орду Ажага. Подюжины копий вонзились глубоко в ее тело, но она сопротивлялась, даже когда они пронзили ее, откусив голову с одной стороны и разрезав кавалериста почти пополам ударом когтей с другой. Ажаг, конечно же, лежал рядом с ней, как я уже сказал, не такой смертоносный, как его зверь, но все же рубивший сбрую и пьющий под ней свои топоры. Лишь один рыцарь продержался более нескольких секунд после первой атаки, прыгнув со своего мертвого коня и выхватив тяжелый боевой меч, который он носил у седла. Он рубил и рубил ее шею, пока она яростно сопротивлялась. Я никогда не видел, чтобы человек двигался так быстро и ловко в полной обездвиженности, но это было так: он уклонялся почти от каждой атаки виверны и орков, или ослаблял их силу так, что они наносили ему лишь скользкие удары. С последним криком



усиля он перерезал ей шею почти насквозь, голова безвольно свисала набок. Душаю, он уже собирался поставить ногу на шею и подняться, чтобы сразиться с Ажагом, когда хвост мертвой виверны выстрелил вперед, как болт из баллисты, прдио сквозь центр нагрудника и заднюю пластину. Я так и не узнал, кто он, но без него остальные, возможно, никогда бы не добрались до Ажага, чтобы сразиться с ним напроцую. Как только Ажаг был повержен — а это совсем другая история, и это была непростая задача, можете быть уверены, — его войска бежали и разрознились. Он был единственным, что удерживало их вместе.”

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

Сегодня виверны встречаются только на вершинах гор Края Мира. Храбрые или достаточно задиристые зеленокожие лазают по горам в надежде найти ещё нетронутое гнездо с яйцом или толодым детенышем, чтобы украсть его. Молодняк виверн затем выращива-

ют в качестве боевого скакуна более могущественные Военачальники орков.

«Сожиите крылатку, пока из жабр не потечет молочно-белая жидкость. Наносить на длинные копыта и, предпочтительно, на стрелковое оружие. После смерти хвост виверны должен быть разрезан, а мешочек с ядом принесен мне».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Я говорю вам, что сравнение с дракондами очень ошибочно. Виверны — звери совершенно иного порядка, они четырехпалые, а не шестипалые. Кроме того, у виверн нет ни одного из достоинств, присущих дракондам. Они здвизают гордость на высокомерие, а благородство — на жестокость. Пожалуй, нет более злобного существа, чем виверна, и ценно поэтому они так часто вступают в союз с орками».

— ВАЛЬДЕМАР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

Гарпии

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Я слышал рассказы об их пленительной красоте. А какой диорак не слышал? Они танцуют среди ветров, проносясь над неведомыми островами, которых нет ни на одной карте, их прекрасные голоса зовут честных диоряков оставить своих товарищей и путь к ним. И они присоединяются, я думаю, когда тонут или разбиваются вдребезги об острые скалы. Влюбди случае, они — мясо для гарпий. Когда вы услышите странные звуки в диоре, ребята, заткните уши ватой или воском и не слушайте песню гарпий, потому что в ней нет

ничего, кроме смерти».

— ЭДГАР, ПОМОЩНИК КАПИТАНА

“Есть древняя песня с зари мира, которую до сих пор поет мой народ. Она называется “Песнь о Нашаре, Владычице Крыльев”. Как и большинство наших старых песен, ее грустно, хотя и приятно слышать. Нашара была жрицей, которая посещала храмы диоря, где кормила больших диорских птиц, которых любила ее господин. Хотя он много странствовал по океану и пропал на долгие годы, она всегда была ему верна. После долгих лет ожидания его возвращения, когда его корабль наконец пришел в порт, она бросилась вниз, чтобы встретить свою любовь, но во время своих странствий он нашел другую и отверг ее. Она скрывает свою боль, вернулась в свой храм и стала наставлять птиц по своей воле. Тонкими чарами она привязала их к себе, а себя к ним, съевшая свою кровь с их кровью.

Когда она была готова, она позвала своего господина медовыми словами, сказав, что не питает к нему любви и подарит ему и его новой невесте знаки своей благосклонности. Не понимая, какой опасности подвергаются, они пришли в ее храм. Там, на краю диоря, они были разорваны на куски. Но, увидев, что ее господин, которого она все еще любила, убит на ее глазах по ее собственной прихоти, Нашара обезумела от горя. Завывая и крича, как птицы, которых она приковала к своей воле, она бросилась в океан. Гарпии — потомки Владычицы Крыльев, и они разделяют чувства своей прародительницы к диоркам».

— ТЕНУРУС, ЭЛЬФИЙСКИЙ МЕНЕСТРЕЛЬ



АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Они — звери, ни больше, ни меньше. Кажущееся сходство с одичавшими эльфийскими девами — жестокая мистификация, совершенная, без соинения, одним из извращенных богов Хаоса или, возможно, Владыкой Убийств. Гарпии не обладают

ни способностью рассуждать, ни способностью к какой-либо тактике боя. Они просто набрасываются на свою добычу и разрывают ее на куски. Их случайные коллекции сокровищ с тел жертв не отличаются от увлечения птицы яркости или блестящей предмети. Они следуют за кораблями Темных, потому что знают, что там будет хорошая добыча, в отличие от больших чаек, которые следуют за кораблями маринбургцев. Не соблазняйте их внешностью, убивайте их, когда сможете, потому что их прожорливая натура приведет к тому, что они будут изводить корабль целыми днями».

— ВОЛЬФТАНГ АЛЬДХЕЛЬМСОН, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

Другие истории о гарпиях имеют совершенно иной характер. Есть торяки, которые клянутся, что гарпии умеют петь красивыми голосами, опровергая мнение, что они всего лишь звери. Их песни якобы могут свести

человека с ума от тоски, настолько, что он рискнет жизнью, чтобы добраться до них. Эльфы Ултуана не говорят о гарпиях, часто молча отказываясь обсуждать их вообще, хотя это может быть связано с количеством благородных эльфийских воинов, разорванных на куски этими чудовищами. Другие эльфы не всегда так нетногословны.

«Они великопны, не так ли? Я подозреваю, что они действительно любимые дочери Каина. Сидя не могу судить об их связи с эльфами-кордунди, но могу с уверенностью сказать, что они не простые звери. Однажды я видел, как стая гарпий несколько часов терзала моряка, наслаждаясь его ужасом и болью, прежде чем они наконец разорвали его на куски в кровавой оргии. Зверь не способен откладывать свои удовольствия такой образ».

— ЛАКРОТ МАЛ, ДРУКАЙСКИЙ КОРСАР

Гигантские Волки и Мелкие Волки

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Гоблин на гигантском волке очень быстр, поверьте мне. Мы столкнулись, должно быть, с сотней таких волков. Они неслись прямо на нас по склону, оскалив зубы, клыки и испуская зловонное дыхание, и волки тоже были довольно ужасны, могу вам сказать! Что ж, это был тяжелый бой. Конные рыцари были почти бесполезны. Эти волки напугали лошадей, а те, кто не увернулся и не бросился в бегство, были искушены или погибли. В тот раз пешие воины выстояли. Даже волчья шкура не настолько толстая, чтобы ее нельзя было проткнуть хорошей острой алебардой. Конечно, их можно убить. Нужно только ударить их достаточно сильно!»

— АЛЬФОНС, БРЕТОНСКИЙ ОРУЖЕНОСЕЦ

«О, несколько лет назад у нас были проблемы со стаей гигантских волков. Они приходили и пытались утащить скот, так что нам пришлось держать их в загоне, что не очень хорошо для оленя, знаешь ли. Эти надоедливые зеленокожие потом попробовали пасти эту стаю. Я видел, как некоторые из них пытались оседлать этих волков, как будто бы чертову лошадь. Ну, я не собиралась терпеть это, поэтому я собрала деревню, и мы покосили их всех, как пшеницу. Шкура одного из волков осталась висеть на полу в хижине. Я затупила один из своих лучших ножей, пытаясь освежевать его. Не хочешь зайти и посмотреть на нее, дорогуша?»

— ПЕТРА ЛАНГЕНМЕССЕР, ДЕРЕВЕНСКАЯ РЫБАЧКА

«Есть правильные волки, а есть неправильные. С ними никогда не угадаешь».

— РУДИ, ЗАКЛЮЧЕННАЯ ЛЕЧЕБНИЦЫ В ВЕЛИКОМ АЛЬДТОРФЕ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Варп-кдиень и почечный кдиень в равной пропор-

ции для Лютого Волка, а волжбой — для Гигантского».

— РИККИТ ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

В Старом Свете целые деревни были уничтожены в результате нападений гигантских волков. Это быстрые и хитрые звери, редко попадающиеся на одну и ту же уловку дважды, что делает их трудноискоренимыми. Особенно много их в Сильвании.

«В некоторых свитках написано, что Лютый Волк и Гигантский Волк — два отдельных вида, но я придерживаюсь другого мнения. Гигантские волки явно запятнаны Хаосом, хотя и так давно, что с тех пор они стали почти полностью естественными существами. С другой стороны, Лютые Волки... Я изучал труды Ортина Старого, который в своей квинтэссенции трактате о сильванской фауне, кажется, предполагает, что тело гигантского волка восстает из проклятой земли после погребения, превратившись в нежить Лютого Волка».

— ВАЛЬДЕМАРР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

«Ах, дети ночи, их вой — музыка для моих ушей! Трепет охоты, когда стая вырвалась вперед, а вожаком ее стал Роковой Волк. Ничто не устоит перед ними!»

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР



Гигантские Пауки

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Гигантские пауки? Да, я видел одного однажды. Как-то раз я выслеживал старого пса-леса в лесу графа фон Рихтера. Зверь набрался наглости и начал таскать лучших птиц графа, по крайней мере, мы так думали. Я взял след из перьев, ведущий в ту часть леса, куда я обычно не заходил все заросло и было покрыто какими-то липкими веществами. Уже через несколько минут я был весь в нем. Ну, я нашел птицу и лесу. Бедному животному что-то отрубил голову, и я услышал какой-то стрекочущий звук над головой. Я поднял голову, но лучше бы я этого не делал. Сидит большой чертов паук, которого я когда-либо видел. Тело, наверное, было около 5 футов в длину, а ноги... ну, от одной мысли об этих длинных волосатых ногах меня до сих пор бросает в дрожь, понушаете, о чем я? Я выпустил одну стрелу и, кажется, попал ей в глаз, но я не остановился, чтобы проверить».

— ФРИЦ БОДГЕР, ЛЕСНИК

«О да, я помню лето, когда у нас было нашествие гигантских пауков. Никто не знает, почему в тот день они спустились с холмов, но мы были буквально наводнены! Большинство приличных людей заперлись в своих подвалах. Пауки топтали все вокруг и унесли всех овец, коз и свиней в деревне. Я слышал, что они забрали и дочь мэра с ее единственным изданием в руках. О мэре и его похождениях рассказывали занятные вещи. Его дом сгорел через несколько лет после этого, и не случайно. Забавное дело. Но, как я уже сказал, я был совсем маленьким».

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

«Ну, позвольте мне рассказать вам, что я бежал с ротой недалеко от леса Драк-Вальд. Мы разбили лагерь на ночь возле этих старых руин. Там была всего лишь пара стен, но они давали хоть какое-то

укрытие от ветра. Так или иначе, я был на второй вахте вместе с тремя другими, когда эти твари появились из-под земли. Я никогда не разбирался в пауках, но эти точно были монстрами. Десять футов в высоту на длинных волосатых ногах. Должно быть, их было не меньше двадцати! У тех из нас, кто еще спал, не было ни единого шанса. Их покусали, прежде чем они смогли защититься, покусали и утащили. Я просто схватил ближайшую попавшуюся под руку вещь, которая оказалась кельиной из костра. Ну, это не понравилось! Они отступали, шепча жваджи, и мы загнали их обратно в джунгли, из которой они выпорхнули. Потом мы отступили. Мне до сих пор снятся кошмары о той ночи и о том, что случилось с людьми, которых нам пришлось оставить».

— ЛЕОНАРД, НАЕМНИК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Силы Хаоса стремятся испортить даже такие творения природы, как скроинный паук, превращая их в огромные кошмары, подобные тому, что убил великий воин Георг фон Хоф. Это надругательство над природным порядком стоит цивилизованным в вестибюле Ратхауса в Хофе, как символ противостояния города и его величайшего сына постоянной опасности Хаоса. Хаоса, который не перестает быть угрозой нашего поглощения, как только мы ослабили бдительность».

— ВОРШТЕР ПАЙК, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

«Копья и стрелы с ядом виберны, смешанными с солью. Удалите мешочки с ядом из нижней части нижних челюстей и принесите их мне».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Тигры

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Я никогда не сталкивался с драконом, но не вижу, чем он может быть хуже гидры, с которой я сражался. Она была огромной, каждая голова была способна раскусить человека пополам или проглотить его целиком одной из своих длинных змеиных шей. Я сражался на стороне торгового принца Вересо, одного из великих городов Туши, и нам пришлось пересечь болото по пути на встречу с одним из соперников принца. Подозреваю, что нам просто не повезло, что мы наткнулись на гидру. Она не ревели, а только издавала булькающее шипение, как большая кошка, которое исходило из всех ее голов сразу. Некоторые из моих товарищей обмочились

от этого звука. Старый Лоци даже утонул в болотной грязи, упав с воплем прямо в топь при одной только виде этой твари. Она начала нападать на нас, но остановилась, когда один из парней всадил в нее пару болтов. Это казалась хорошей идеей, пока она не плюнула в него столбом огня, который поджарил его на месте. Хотел бы я сказать, что мы показали храброе представление и убили зверя, но это не так. Она набросилась на нас и начала рвать на куски. Битва длилась недолго, и я думаю, что она закончилась только потому, что гидре надоело наши забавы. Она схватила трех человек и с криками унесла их в болото. Мы не пытались их спасти, мы просто убежали».

— БЕНГТ, НАЕМНИК

«Они удивительно странные — гидры. Об их устрашающей облике и множестве голов ходят легенды, хотя мало кто действительно встречал их или пережил встречу с ними. До меня дошли слухи, что некоторые племена болотных гоблинов поклоняются гидрам и оставляют им подношения, чтобы отвести их гнев. Скорее, чтобы утолить их голод, я думаю, но все же это показывает, насколько сильно гидра может повлиять на тех, кто с ней столкнется. Это не удивительно, ведь гидры — почти бессмертные звери, живущие в течение долгих лет, непронятые разрушительными воздействиями времени. Багровый бич Жуффара, особенно большая красная гидра, периодически терроризирует окрестности этого города уже более тысячи лет. Каждый раз, когда какой-нибудь отважный воин собирается сразить ее, он либо погибает, либо ему удается лишь ранить ее. После нескольких десятилетий сна в глубоких пещерах вокруг Черной Воды Бич снова выходит на поверхность, его раны восстанавливаются, а ярость не ослабевает. Я уже сбился со счета, сколько историй я слышал о гидрах, но истребители гидр? Я знаю только одну такую историю, и герой погиб вместе с гидрой».

— ХАРТВИГ ТЕРНС, АЛЬТДОРФСКИЙ ТОРГОВЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Да, господа, я думаю, что стоит рассмотреть гидру в качестве противника. Вы говорите, что ни одно создание Хаоса не может быть предсказуемым, но я утверждаю, что они настолько стабильны, насколько может быть стабильной любой зверь, подверженный мутации. Времена таковы, что наши храбрые солдаты вскоре могут столкнуться с одной или несколькими из них на поле боя. Вы попросили меня выявить слабые места того, с кем вам предстоит сражаться; если вы столкнетесь с гидрой, ваша цель находится в ее туловище. Каждая крупная информация, которую я обнаружила, убеждает меня в том, что их большое туловище — это то, что действительно является мозгом гидры. Как иначе ее многочисленные головы могли бы функционировать согласованно, без значительной потери функций, если несколько из них будут уничтожены? Каждая из голов, конечно, может обладать рудиментарным интеллектом, но центральный управляющий разум находится в теле. К сожалению, орган, восприимчивый их огненное дыхание, находится на стыке их шей, рядом с мозгом, и это место, естественно, очень хорошо бронировано чешуей. Я настоятельно рекомендую нашим артиллеристам целиться в переднюю и центральную часть туловища, поскольку ничто иное, кроме полной атаки бронированного рыцаря, не сможет пробить такую бронированную кожу в этом важнейшем месте».

Гидры — неистовые и прожорливые монстры. Независимо от того, сколько они потребляют, кажется, что они всегда жаждут большего. Их присутствие быстро уничтожает большинство природных мест, превращая их в бесплодные пустоши в течение месяца или около того после того, как они там поселятся, что вынуждает их двигаться дальше или утирать от голода. Хотя гидры — могучие звери, их постоянное разрушение окружающей среды неизбежно приводит к их смерти, поскольку им противостоят все больше и больше врагов. В Старом Свете, за пределами Пустошей Хаоса, их осталось совсем немного, а в пределах Империи, возможно, всего одна или две. Однако ни одна гидра не утратила от старости, и многие считают, что если они и не стареют, то, по крайней мере, живут невероятно долго. Многие охотники, которые ищут гидр, делают это в надежде найти ключ к их долголетию.

За прошедшие годы ученым Империи стал известен новый тревожный источник преданий и информации о гидрах. Ходят слухи, что одно из эльфийских племен Земли Холода стало разводить гидр в качестве боевых зверей. Это довольно ошеломляющее открытие в Старом Свете, поскольку многие ученые люди поклялись бы, что такое невозможно: гидра — слишком свирепый зверь, чтобы приручить его таким образом. Те немногие, кто хоть что-то знает о таких вещах, часто подозревают, что здесь замешано колдовство.

«Мы выстроили боевые порядки и ждали их прихода, этих темных налетчиков из-за моря. Среди их войск началось движение, и когда я впервые увидел зверя, я подумал, что это просто большая версия отвратительных рептилий, которых они предпочитают использовать в качестве верховых животных. Только когда оно двинулось вперед, я различил колышание его многочисленных голов. Мой оруженосец воскликнул «Гидра!», и я понял, что он прав. Два налетчика, одетые в черные доспехи, гнали ее вперед разящими кнутами и, как я полагаю, нецензурными проклятиями на своем темном языке. Я понял, как удивился, почему чудовище просто не поглотило их за такую дерзость, настолько массивным оно казалось по сравнению с их маленькими телами. Полагаю, жестокость не знает границ. Некоторые крестьяне при виде нее пали духом, но рыцари живут ради чести встретиться с такими врагами. Ее непросто было убить, но в конце концов гидра все же пала, хотя и унесла с собой много храбрых душ. Если вы когда-нибудь придется столкнуться с подобным, позаботьтесь о том, чтобы быстро убить ее укротителем. После того как они погибли от злота, гидра на некоторое время растерялась и напала на нескольких налетчиков, которые подошли к ней слишком близко».

— ЖЕРАР ДЮ ЛАКАРЕН, РЫЦАРЬ КОРОЛЕВСТВА

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Величайшее существо на свете, и знаете почему? Они были моими близкими в лучшую жизнь. Я родился в грязной хижине в деревне на юге Бретоннии, у которой даже нет названия. Я был восьмью из детей моих родителей и по большей части оставался нездиченным. Некоторые деревенские старейшины рано заметили, что у меня быстрый ум, но в остальном я был ничем не примечателен. Я слышал, что многие из тех, кто избран искать Грааль, чувствуют зов, который не могут объяснить. Я почувствовал подобный зов в тот день, когда сэр Бардуа Жиро предложил причинную сущность и место свободного человека в жизни за птенца гиппогрифа. Я ничего не знал о горах и еще меньше о гиппогрифах, но я был полон решимости освободиться от каторги. Не буду утомлять вас подробностями путешествия. Оно оказалось более долгим, чем я предполагал, и более трудным. В предгорьях Леди ждалась наедине, и я встретил отзывчивого охотника, который подсказал мне, что делать. Соответственно, я ждал в лесу, пока тот не справился с почти невозможной задачей — принести с гор живого птенца гиппогрифа. Когда эта храбрая и удачливая душа отдыхала, я перерезал ему горло и забрал птенца себе. Я все еще люблю знать о горах и еще меньше о гиппогрифах, но я знаю, что значит оставить позади каторжную жизнь, и как это сладко. Трижды за Гиппогрифов и тщеславие рыцарей».

— СЕБАСТЬЯН, БРЕТОНСКИЙ ВОР-КАРМАННИК

«Многие из моих товарищей говорят, что пегасы



— величайший скакун, к которому может стремиться любой рыцарь. Они говорят о грации, красоте и скорости пегасы, превознося их как величайшие достоинства, присущие любому животному. Но единственное достоинство, которое я вижу в скорости — это то, что она быстрее доставляет меня на поле битвы, мне хватает изыщества при столкновении оружия, и я забыл, как воспринимать красоту много лет назад. Я не жду от своего скакуна трюков, я жду резни, и я получаю ее от Эшаоса, моего гиппогрифа. Пусть у других рыцарей есть свои элегантные крылатые кони, я предпочитаю своего дикого друга».

— ЛОРД ЖИЛЬДАС ФРЕНДЖО, БРЕТОНСКИЙ ДВОРЯНИН

«Ба, злобные падающие. В них есть вся дикость грифонов, но нет благородства. Они съедят любое мясо, которое вы удастся найти. Живое или мертвое — без разницы. Угрюмые звери. Даже те, кто приручен к седлу, огрызаются, если подойти близко. Бретонцы взяли их только потому, что завидовали Грифонам Империи. Конечно, если вы скажете такое кому-то из них, то, скорее всего, он проткнет вас копьем».

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Как и благородный грифон, гиппогриф — порождение Хаоса. Действительно, я подозреваю, что они являются ответвлением от одного и того же предка. Конечно, и наши предки так думали, иначе откуда такое сходство в названиях? Неудивительно, что, учитывая чрезвычайно территориальную и хищную природу обеих рас, они не выносят друг друга. Грифоны доминируют в горах Края Мира, в то время как гиппогрифы претендуют на Серые. Встреча между ними почти наверняка приведет к смертельной дуэли. Полагаю, есть какая-то уникальная сущность в том, что два зверя, порожденные Хаосом, уничтожают друг друга. Однако я подозреваю, что их наездники, если таковые найдутся в то время, не оценят этого, особенно учитывая, что большинство таких сражений происходит в воздухе, и проигравший падает навзничь».

— ЭКХАРД, МУЛЬНСКИЙ УЧЕНЫЙ, СОЖЖЕН КАК ЕРЕТИК

Гиппогрифы — любимое животное рыцарей Бретоннии, которым нужно существо с более злобным характером, чем мягкие пегасы. Поскольку добыть гиппогрифа — задача не из легких, они часто предлагают большие награды любому из своих крестьян, которому удастся совершить этот подвиг. Всадник должен воспитывать гиппогрифа самостоятельно с самого раннего возраста, так как он никогда не примет в свое седло чужака. Гиппогрифы постоянно жаждут мяса, которое они предпочитают в сыром виде. Этот постоянный голод может доставить неприятности неосторожному хозяину.

«День, когда мне пришлось усыпить Кровавый

Ветер, остается одновременно самым великим и самым печальным днем за все годы моей жизни. Я пытаюсь объяснить мюрду, что он не хотел этого, что если бы несчастное крестьянское отродье не убежало, все было бы хорошо. Но как только визжащий крестьянин в страхе бросился прочь, Кровавый Ветер решил, что он — добыча. Возможно, это моя вина. Я позволил ему охотиться на слешков многих преступников, как я подозреваю. Ну, что ж. Госпожа мюрда была грубо оскорблена, нежная душа, и я был вынужден вознаградить семью небольшими кошельками. Она заявила, что этого недостаточно и что я должен отдать ей голову Кровавого Ветра. Огорченный, я согласился. Я решил забрать ее сам и это спра-

ведливо. Он столько раз спасал мне жизнь на поле боя, что я считал нужным дать ему последний шанс побороться за свою жизнь. Я закрыл свою голову чужими шлемами и обматывал доспехи в кровь Пегаса, чтобы он не колебался, когда поймет, что это я. Бой был таким, в котором я еще никогда не участвовал. Только тогда, когда он рванул на меня со скоростью стрелы, я почувствовал хотя бы напек на то, что должны были чувствовать мои враги все те годы, что я катался на его спине. Это было великолепно. Но все же я владел собой, ибо, как бы он ни был великолепен, стратегия — это не самая сильная сторона Гиппогрифа».

— СЭР ФЛОРИАН ЛАМАРТИН

Грифоны

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Нас превосходили по численности, по крайней мере, воешь к одному. Ужасные маленькие негодяи продолжали распевать свои бессмысленные песни и резать моих храбрых парней своими отвратительными ржавыми лезвиями. Они знали, что мы у них в руках, я видел это в их ненавидящих красных глазах. Несмотря на это, мы собрались и дали больше, чем полагали. Это был бы достойный последний бой, но тут на нас упала тень. Я почувствовал, как волосы на моей затылке встали дыбом, когда сверху раздался крик, от которого зазвенели мои доспехи. Затем граф и его Стаleckрыл набросились на голубинов. Они не успели и пикнуть, как были разорваны на куски. Мои доспехи были покрыты кровью, брызнувшей из тех, кого растерзал Стаleckрыл. Зверь двигался так быстро, что я даже не успевал следить за его когтями. Когда все закончилось, мы все воскликнули от радости и, правда Зиггара, когда Граф поднял свой “Рунный Клык” в знак признания нашей храбрости, Грифон тоже кивнул нам, прежде чем снова взлететь в небо.”

— ЭРНСТ ВОЛЬФЕНБУРГ, НАЕМНИК

“О да, это все пустые разговоры и великие речи о том, какие они благородные звери, но это вздор. Я почти год бороздил Край Света, чтобы вернуть их птенцов за золотом, и я еще не встретил ни одного, который не был бы туп, как столб. В их птичьих головах нет ничего, кроме птичьих мозгов. Брось эти достаточно большой кусок мяса, и ты можешь пройти мимо, пнуть их под задницу, но если у вас есть разги, они не обратят на вас внимания».

— БАРТХЕЛЬМ ВАНДЕР, ОХОТНИК

«Они меня пугают. Больше, чем все остальные звери, даже та ящерица из Люстрии в зоопарке. Они всегда наблюдают за тобой своими светящимися глазами. Смотрят, ждут, когда ты оступишься, подойдешь слишком близко. И тогда ХОП, тебе конец. Жребий определяет, кто будет кормить их каждую неделю. Каждый год мы теряем из-за них четырех или пяти мальчиков. Стаleckрыл? Его не

кормит никто, кроме самого Карла Франца».

— ПЕТЕР, ИМПЕРАТОРСКИЙ КОНЮХ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Это лучшие из ездовых животных, но никогда не забывайте, насколько они опасны. Видите эти шрамы? Они достались мне не от врага. В детстве я мечтал лишь о возможности показать себя, испытать свои силы на поле боя. Вся храбрость, которую я набрал для своего первого боя, была ничтожно мала по сравнению с тем, что мне потребовалось, чтобы взобраться в седло грифона. Сидя на спине грифона, ты понижаешь, что такое командовать — и сладко, и горько. Вы можете видеть все поле боя и знать, как продвигается ваше дело в любой момент. Вы можете видеть, как падают ваши враги, как гибнут ваши люди. С грифоном ты можешь пережить ход войны... но никогда не забывай, что они ненавидят седло и того, кто на нем сидит».

— ГРАФ МАТИАС ОСТЕРМАК



Кроме изображений могучего боевого молота Зигмара, ни один символ не занимает такого высокого места в почете Империи, как Грифон. Знаменитый штандарт Империи Грифонов покоится в Соборе Зигмара, и говорят, что ни одно подразделение, которое когда-либо несло его с добрыми намерениями, не может быть разбито. Знак должности Великого Теогониста Зигмара вырезан из зеленого нефрита в виде грифона. Действительно, для граждан Империи грифон является священным зверем.

«На садию деле соинений быть не может: они явно порождения Хаоса. Ни один дикий зверь никогда не рождается с такой причудливой сочетанием частей. Голова хищника не может оказаться на теле льва без воздействия саиых противоположенных факторов. О, я согласен, что сейчас это стабильная мутация. Сюю предполюжить, что

они были таковыи на протяжении тысячелетий. Но когда-то, давным-давно, они были порождены Хаосом, и они еще могут быть обращены к целюи Хаоса.»

— ЭКХАРД, НУЛЬНСКИЙ УЧЕНЫЙ, СОЖЖЕН КАК ЕРЕТИК

Грифоны предпочитают сырое и кричащее мясо, хотя они будут питаться падалью, если не представится другая добыча. Но это случается довольно редко, поскольку их охотничьи угодья простираются на сотни миль вокруг выбранного ими горного логова. Их зрение такое же острое, как у хищников, на которых они похожи, и они могут заметить движение на расстоянии многих миль. Их боевой клич вызывает страх у всех, кроме самых стойких, и грифонов приходится насильно удерживать от преследования убегающих противников, так как в их природе — терзать всех врагов, которые от них убегают.

Драконы

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Не видел ни одного, хотя о них много рассказывали. Моя бабушка клялась, что однажды ночью видел, как один пролетал над полем. Он был больше, чем сарай Якоба, а глаза горели как два костра. Он пролетел вниз и проглотил старую корову, как будто это было сладкое пирожное. Или, как говорила бабушка, как его любимый напиток».

— ГЕБХАРД, КРЕСТЬЯНИН

«Его величие превосходит мои скудные слова, я всего лишь старый солдат; чтобы передать величие дракона, нужен поэт. Я, конечно, никогда не ожидал увидеть даже огненного змея, не говоря уже о том, чтобы сражаться вместе с ним, но путь наемника приводит его в странные лагеря. Так я оказался в услужении у принца Реиаса, а рядом со мной были лорд-эльф Асарнц и его дракон, Клык Сиерти. Асарнц сказал мне, что «Клык Сиерти» — это всего лишь грубый перевод настоящего имени дракона. Может быть, и так, но это было, безусловно, подходящее описание. Я потерял счет врагам, которых я видел, как он обратил в бегство или уничтожил свои огненные дыханици, не говоря уже о его кляках и когтях. Клык Сиерти больше, чем городской дои, крепче, чем крепость. Однажды я видел, как пушечное ядро отскочило от его шкуры. Но больше всего меня удивило то, что у него есть чувство юмора. В схватке с одетым в черное и желтое зеленокожим, которых ребята называют «ночными гоблинами», один из их ланьяков с шарми и цепью чуть не врезался в наши ряды. Прежде чем он достиг нас, яцию пронесся Клык Сиерти, схватил ланьяка за шиворот и швырнул его обратно в свои ряды. Возникшая в результате анархия заставила гоблинов с криками разбежаться во всех направлениях. С воздуха до меня донесся громкий повторяющийся звук «хрюф-хрюф», и я понял, что Клык Сиерти смеется, наблюдая за их бегством. Гоблины тоже это поняли. Забавное презрение Дракона довольно сильно покорило их,

но они все же разбежались».

— СЕРЖАНТ УЛЕР КАРРОБУРГ, БОЕВОЙ ПЕС

«Самые дерзкие из зверей, коварные и злобные. При всей своей жестокости они всего лишь прославленные воры. Они не могут создавать, поэтому разрушают, выжигают деревни и грабят наши зады. Они всегда ждут, пока мы ослабнем, когда нас ожидают dwarфы и поганые крысолоды. Только тогда они налетают и нападают. Доспехи из Гроирца могут противостоять дыханию дракона, и ни один dwarф не чурается огня, но даже Dварфскии Сынди нужен воздух, чтобы дышать. Драконы знают это и стремятся поймать нас в чертогах и наполнить их пленени. Нет ни одной книги обид, в которой не было бы нескольких строк, посвященных Дракки, а во многих есть целые главы, полностью посвященные им».

— КАРГА ФЕННАСДОТТИР, DWARФ-ТОРГОВЕЦ

«Из всех титулов, к которым могут стремиться храбрецы, ни один не является столь почетным среди рас Старого Света и не встречается так редко, как титул «Убийца драконов», и на то есть веские причины. Драконы почти неуязвимы; их железная шкура способна отразить даже самое могучее оружие. Сиди Зигмар, Владеа Гхал-Маразом, смог лишь ранить Великого Змея, Абраксаса.

Если герою все же удастся нанести смертельный удар, то ему все равно придется бороться со злобой чудовища, ибо все драконы угасают, забирая своих истребителей с собой в царство Морра».

— АКСЕЛЬ ВИССЕНБУРГ, СТРАНСТВУЮЩИЙ МЕНЕСТРЕЛЬ

«Наши братья с древнейших времён, самое чистое и истинное проявление силы жизни, которое может предложить этот мир. Когда-то небо было наполнено их изящными очертаниями, и они танцевали в термальных потоках над горами в заискусловатых брачных ритуалах, на которые было приятно смотреть. Они сидели у ног Ваума и свои огненные дыханици рассказывали его кузни-



цы. Когда мы шли на войну против сил Хаоса, они несли на своих спинах величайших из наших героев и всегда первыми вступали в бой с врагом и последними уходили с поля боя. Теперь они редуют, как и все мы, и их песня уходит из памяти. Когда они окончательно сгинут, душая, сгинев и мы, и, возможно, это будет правильно».

— СИТХЕБРОН, ПОВЕЛИТЕЛЬ ДРАКОНОВ КАЛЕДОРА

«Это было такое большое живое существо, с которым я когда-либо сталкивался, а я путешествовал дальше, чем многие мужчины могут мечтать. Он был весь в мышцах и чешуе; ни одна часть его тела не была отдана жиру, насколько я мог заметить. Он двигался с такой смертоносной грацией, что, хотя отважная последняя атака Варека глубоко ранила его, он все равно плавно скользил по полу пещеры, не делая пауз. Его кожаные крылья были крепко прижаты к его телу в тесных стенах пещеры, хотя они немого согнулись, когда он повернулся лицом к нам. Его когти были длиннее человеческого роста, а сильный маленький зуб — длиной с предплечье. Хвост представлял собой изрезанное оружие из плоти и зазубренных костей. Я чувствовал зловоние варп-каиня в его дыхании, все его логово провоняло им. Каждый инстинкт, которым я обладал, подсказывал мне бежать с криком, подальше от него. Если бы я не видел несчастья однажды столкнуться с Великим Деионом Хаоса, я бы поклялся Зигиарди, что это было такое страшное существо, с которым я когда-либо сражался. Как бы то ни было, он занял очень почетное второе место».

— ФЕЛИКС ЛЕГЕР, ИЗ МОИ ПУТЕШЕСТВИЯ С ГОТРЕКОМ, ТОМ III (АЛЬТДОРФ ПРЕСС, 2505)

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Хотя огромный размер зубов и когтей дракона хорошо известен, самым известным из всех атрибутов дракона

является его огненное дыхание. Способное сравнить с землей деревни и в мгновение ока превратить в пепел закованного в броню рыцаря, дыхание дракона вызывает всеобщий страх, хотя в научных кругах широко обсуждается, как им удастся создавать пламя.

«Похоже, что они способны воспламенить сам воздух, что дает повод предположить, что их дыхание имеет магическое происхождение. В пользу этого, безусловно, говорит тот факт, что ни в одной сказке не говорится о том, что у дракона когда-либо «кончается» огонь. Если бы у них был внутренний орган, вырабатывающий какое-то топливо, они могли бы, предположительно, потратить свое топливо. Я не знаю ни одного природного источника тепла, кроме расплавленной породы вулканов, способного легко расплавить камень, как это делает дыхание дракона. Я также слышал рассказы о драконах, которых Хаос коснулся так, что их дыхание как-то образом искажилось от контакта и стало нести в себе зловоние варп-каиня. Должен признаться, что я не уверен, подтверждает ли это естественное или магическое происхождение драконьего огня, но это все равно интересно. Почему это важно? Я скажу вам, почему. Если вы когда-нибудь придется столкнуться с драконом на поле боя, а их дыхание будет иметь магическое происхождение, вы сможете развеять его, как и любое другое вражеское заклинание. Есть над чем поразмыслить, а?»

— АПОНИМУС РОН, МАСТЕР ВОЛШЕБНИК КОЛЛЕДЖА СВЕТА

Будь то побочный эффект их дыхания или их огромная потребность в пропитании, территория вокруг логова дракона обычно превращается в безлюдную пустошь, лишенную всякой жизни, за исключением нескольких чахлах растений. Ни один звук не тревожит такие места, так как все животные и птицы улетают оттуда, оставляя территорию безтолвной и пустой. Те, кто остеливается искать драконов в Старом Свете, обычно делают

это потому, что они либо Дварфы-Убийцы, ищущие благородной смерти, либо глупые охотники за сокровищами, надеющиеся заполучить часть огромного клада богатств, который, похоже, есть у каждого дракона.

«Драконы собирают сокровища, чтобы найти себе пару. Чем больше размер их клада, тем лучше у данного дракона перспективы привлечь партнера для размножения. Большие клады обычно добываются либо силой оружия, либо зарабатываются. Да, я сказал «зарабатываются». Это правда, что многие Драконы завладели своими кладами с помощью грубой силы, чаще всего крадя их у нашего народа, но давным-давно Драконы были нашими друзьями и союзниками. Они помогли высечь некоторые из наших залов и помогли кузнецам Рун выковать несколько Главных Рун, а в обмен мы создали сокровища непревзойденной красоты, которые были по душе их виду. Вы, конечно, слышали, что мы, дварфы, утратили знание о том, как создавать некоторые из самых могущественных рун древности? Чувствую. Когда это дварфы забывали что-то важное? Нет, мы по-прежнему умеем их делать, но некоторые из величайших рун требуют драконьего огня, чтобы зажечь их в Грохуле, а после многих предательств, которые мы пережили, мы больше не доверяем драккнам».

— УЛЬТЕР ХАРТИНССОН, ДВАРФ-ЛЕТОПИСЕЦ

Драконы кажутся очень податливой расой, со временем приспособивающейся к окружающей среде. Ходят слухи о лесных драконах с тонкими, извилистыми телами, позволяющими им легко передвигаться среди плотных стволов деревьев, и чешуей, напоминающей опавшие листья. Драконы Земли Холода настолько изменились по сравнению со своим первоначальным происхождением, что их дыхание утратило огонь, превратившись в едкую массу черного пара, способного расплавить плоть до костей. Больше всего изменились, конечно же, те, кто поддавался власти Хаоса.

«Все двуглавые драконы Хаоса — потомки Гафрауха, хотя не все драконы, обратившиеся к Хаосу, принадлежат к его роду. Награды Хаоса многочисленны, почему бы Драконам не быть искушенными так же, как и людям? Драконы, обратившиеся во тьму, — злые и унылые звери, наслаждающиеся чужой болью. Иногда я вступаю в союз с их сородичами, но никогда не доверял никому из них, поскольку все остальные в их глазах — ничтожества и расходный материал. Должен признаться, это вид, которым я восхищаюсь».

— ДОК. АТРЕН АБОЛАС, ОРГАНИЗАТОР ПЕРЕМЕН

Существует еще один вид драконов, о котором даже самые храбрые люди вспоминают с содроганием: нежить. В давние времена, когда дракон уставал от мира, он уносил себя далеко за горы Края Мира, в огромную пустыню на юге, известную как Равнина Костей. Там они ложились среди останков своих предков и обрекали себя на смерть. Когда Великий Некромант Нагаш сотворил свой ужасный Ритуал Пробуждения, настешка над жизнью закралась в кости мертвых Драконов, и они поднялись на изорванных крыльях на поиски добычи. С поражением Нагаша они снова рухнули, но некоторые силы, однажды высвобожденные, не могут быть изгнаны так легко. Некроманты и вампиры с сильной волей

и достоверными знаниями все еще могут приказать мертвым драконам подняться и выполнить их приказ.

«Я думал, что в мире осталось мало удовольствий, которые я еще не испытал, и уж точно нет ни одного, ради которого стоило бы прилагать усилия. Однако я должен признаться, что испытал сильное возбуждение, когда впервые подчинил своей воле Азорака Молчаливого. Но как бы ни было это восхитительно, оно меркло по сравнению с той радостью, которую я испытал, когда умения наконец появилась возможность направить его на своих врагов. Нет ничего лучше дракона, чтобы вселить страх в сердца людей. Тем лучше, если он нежить».

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР

На протяжении тысячелетий в мире одновременно действуют лишь несколько драконов. В Старом Свете только два или три дракона бодрствуют в любое время, и обычно они довольствуются тем, что остаются возле своих логовищ. Но ветер шепчет, что наступили Сумеречные дни, и существует вековое пророчество, гласящее, что все спящие восстанут для последней битвы с Хаосом.

«Я иду по Замкам Грез и чувствую перемены в ветре. В ритме их сна я вижу предзнаменования». Минотавр говорит мне, что он тоже чувствует, как его собраты приходят в сознание. Я живу в надежде и страхе. Надежда на то, что мои братья и сестры-драконы встряхнутся от своей великой дремоты и вновь восстанут, и вновь все Владыки Каледора отправятся на битву на спинах драконов, как в былые времена. И страх, что если мы это сделаем или когда мы это сделаем, это будет наша последняя поездка».

— ИМРИК, ПРИНЦ ДРАКОНОВ КАЛЕДОРА

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Когда Древние впервые создали свои Врата из вещества звезд, я был там, чтобы помочь их труду. В течение долгих веков я приходил, наблюдая за взлетом и падением вас, низших рас и ваших цивилизаций. За свои годы я уничтожал рыцарей и города, сжигал поля и разбивал армии. Я мог бы рассказать вам многое из того, что вы забыли, и многое из того, чего вы никогда не знали, но я думаю, что не буду. Вы и ваши подобные пригодны лишь для того, чтобы развлекать меня и изредка дарить изящные безделушки для моего логова. Больше я не вижу в вас ничего достойного».

— БРИНГАЙРДИХ, НАЗЫВАЕМЫЙ РЕВУЩАЯ ГРОЗА, ДРЕВНИЙ ВИГМ

«Ваши жизни для нас — как мелкие искры для бушующего огня, но некоторые из вас танцуют во тьме с такой изящностью, что я не могу не заметить. Я видел чудеса в кузницах дварфов, мастерство эльфов и даже отвагу людей. Подозреваю, что восхищение негласно взаимно. Я наблюдал за изображениями, которые украшают щиты ваших самых могучих воинов и обрамляют ваши штандарты. Я думаю, что когда мой род уйдет, вы будете скучать по нам».

— ТИНАЙРАТ ВЕТЕР, ДРАКОН

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«В тот день было холодно — не благословенный холод Ульрика, который бодрит конечности и дает человеку понять, что он жив, а проклятый холод, который дует с северных пустошей, неся с собой пепел и тлен. Наш патруль блуждал по низинах Средних гор, разыскивая группу звероловов, на след которых мы наткнулись. Мы дуили понять их прежде, чем они успеют пробраться через высокие перевалы, и задианить в ловушку в глубоких снегах. Когда мы впервые услышали его, мы подумали, что это просто игра ветра, но чем ближе он подходил, тем громче был его крик. Ничего подобного я не слышал ни до, ни после. Его рев — это гибель надежды, смешанная со стеномидии младенцев, оторванных от материнской груди. Она редела, настигая нас; крылатая смерть, Мантикора, и наши кони, хоть и обученные и испытанные в боях, пытались бежать от нее. Мой брат-рыцарь Хольгер и его конь превратились в красные ошметки, когда она упала на них, жадная до их теплой плоти, которую она вырвала, испуская пар, из их костей, а мы в ужасе смотрели на это. Окара набросился на нее и погнул за свои усилия звонкую пощечину, от которой его нагрудник согнулся пополам. Зверь оглядел нас, его насмешливое человеческое лицо было окровавлено убитыми щипами, и, видя, что мы не боимся, попытался взлететь, возможно, чтобы убежать, или, возможно, чтобы напасть на нас с другой стороны. Мы так никогда и не узнали, потому что, когда он расправил свои массивные кожистые крылья и начал взлетать, капитан Рейнвальд нанес ему такой сильный удар своим молотом, что его сустав с треском развалился, и он с криком рухнул в долину под нами. Ульрик был с нами в тот день, и если бы мне довелось еще раз услышать этот крик на ветру, дуяном, я поехал бы в противоположном направлении».

— АЛЕКСЕЙ ДРОНАЛЬ, РЫЦАРЬ БЕЛОГО ВОЛКА

«Они — темное отражение Грифона в Хаосе, ибо Хаос по своей природе должен насмехаться над всем, что нам дорого. Ведь если грифон — благородный зверь, его дикая природа свидетельствует о яростности и свободности сердца, то мантикора — гнусный изверг с извращениями аппетита. Грифоны охотятся только для того, чтобы прокормить или обеспечить свое потомство. Мантикоры охотятся, когда им вздувается. В то время как грифоны обычно убивают только слабых или старых, мантикоры неизбежно будут охотиться на молодых и невинных. Убивай их безжалостно, если представится возможность, или они непременно убьют тебя».

— ЭДГАР НОЛЬБЕРУН, ПИСАТЕЛЬ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Есть те, кто утверждает, что может говорить на языке людей или, по крайней мере, на темном языке звероловов. Когда-то я не придавал значения таким слухам, но рассказ Мариенбургского моряка заставил меня задуматься. Он утверждал, что сражался в отчаянном морском бою между флотом Мариенбурга и кораблем, который якобы покоился на спине морского змея. Какой бы необычной ни казалась эта история, многие другие подтвердили ее. Во время этого сражения с одной из высоких башен странного змеиног корабля будто бы вылетел мантикора. Пролетая над кораблем флота, она якобы выкрикивала оскорбления на своем поганом языке. Я понятия не имею, что мантикора делала в море, но так говорят».

— КИРИЛЛЕН ХУЛЬТЦЕ, ТОРГОВЕЦ

Ходят слухи, что некоторые эльфы занимаются разведением мантикор среди черных обсидиановых вершин горных хребтов, господствующих над Землей Холода, далеко на западе Старого Света. Как им удастся приручить таких злобных тварей, неизвестно, хотя многие предания гласят о том, что эльфы той земли столь же свирепы, как и мантикоры, которых они разводят. Ученые, которые задают слишком много вопросов о таких вещах, обычно находят мало ответов или утирают бесславной смертью.

«Скакуны для наших темных сородичей. Их жажда крови — возмущение темного Владыки Убийства, сужению которому они подчинены. Бойтесь мантикор не только потому, что они есть; бойтесь их потому, что присутствие одного из них сигнализирует о приближении наших отчужденных братьев. Лучше встретиться с дюжиной мантикор, чем с теми, кто оседланы выехать на них в бой».

— ФИЛАНАС, ЭЛЬФИЙСКИЙ СТРАННИК



Оборотни

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Я слышал рассказы о норских берсеркерах и их повадках, но ни одна история не подготовила меня к встрече с ними на поле боя. Кислевиты, к которым я попал, были одними из самых сильных и могучих воинов, с которыми я когда-либо цел целить честь служить рядом, поэтому я был несколько удивлен, когда узнал, что они слегка нервничают по поводу завтрашнего сражения. Нам предстояло сразиться с отрядом налетчиков из племени под названием Бэрсонлинги... Я не очень-то верил даже половине того, что рассказывали мне кислевиты. Но на следующее утро я стоял на краю северного пакового льда и смотрел, как одетые в меха варвары грызут свои щиты, некоторые из них с пеной у рта. Это была терпция, в своих странствиях я видел и не такое. Но когда началась битва, когда черты их лиц расплывались и искажились, медвежьи морды показались из-под шлемов, когти вылезли из пюти, я понял, почему кислевиты боялись норсов. Это была долгая борьба, и я не стану врать, что победа была легкой, но какими бы свирепыми они ни были, в конце концов тронутые Хаосом ублюдки пали, как и любые другие люди.»

— ЭРНСТ ВОЛЬФЕНБУРГ, НАЕМНИК

«Они приходят с тьмой, чтобы украсть детей в свои грязные кидовые. Луна зовет их, и они боятся поцелуя серебра, ибо его холодная чистота сжигает их нечистую пють. Они — безжалостные охотники, стремящиеся убивать самыми ужасными способами. Оборотни не просто унижают свою добычу, как это делает обычный зверь; они разрывают ее на части, в неистовстве разбрасывая ее органы. Жаль бедную душу, которая проклята ликантропией, но не знает об этом. Жаль ее, говорю я, но все же вы должны убить ее, ибо нет лекарства от их недуга, кроме покоя могилы.»

— РУПРЕХТ ТОРЕ, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ



«Однажды я гостил в семье дровосека в лютую зимнюю ночь и услышал историю о Детях Ульрика. Это очень старая история, и я никогда не слышал, чтобы священник Ульрика упоминал о ней в проповеди, но она долго бытовала у крестьянских очагов. Давным-давно, когда мир был еще молод, Ульрик ичался через северные леса на охоту, хотя он не мог описать, какую добычу он искал, он знал только то, что ему было нужно. Рассказывать эту историю долго, ибо она предназначена для того, чтобы скоротать долгую ночь, но Ульрик, подучив по пути несколько поучительных уроков, нашел то, что искал, в лице Биргит, свирепой северной девы, которую он взял себе в любовницы. Недолго длилось их счастье. Она умерла, родив Ульрику ребенка, и его горестные вопли до сих пор разносятся по северному ветру. Их сын стал первым из Сильных, тех, кто может ходить как волк и как человек. Душайте, что хотите, но я знаю, что в рассказах крестьян часто есть отголоски правды.»

— АЛЕКСЕЙ ДРОНАЛЬ, РЫЦАРЬ БЕЛОГО ВОЛКА

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Истории о существах-оборотнях распространены в Старом Свете, хотя немногие из этих сказок изображают их кем-то иным, кроме злобных чудовищ. Чудовища — это тужчины и женщины, обладающие способностью принимать некоторые черты или даже полный облик животного. Некоторые из них были прокляты, в то время как другие, похоже, обладают этой способностью по праву рождения. Ученые Империи часто спорят о том, где проходит грань между оборотнем и мутантом. Похоже, что четкого и простого ответа нет, поэтому дебаты продолжают уже много столетий. Норсы называют своих оборотней «Обо», а действительно, термин «Оборотень» явно заимствован из их языка.

«У норсов нет слова «мутант» на их родном языке. Ближайшее слово переводится как «одаренный», или, возможно, «избранный» было бы более подходящим. Избранный Теиньи Сицции, одаренный их богами. Существуют целые династии, которые были отмечены с давних времен, как гласит их предание, способностью принимать облик определенных животных, чаще всего медведей или волков, хотя я слышал рассказы о других зверях... и о том, что лучше не описывать. Большинство одаренных лишь частично принимают облик своего «мотеиноного» зверя в бою, но те, кого они считают величайшими среди них, их лидеры и аристократы, полностью преобразуются, когда их охватывает ярость битвы.»

— ВИЛЬГЕЛЬМ БИЛЬ, ДАЛЬНОСТРАНСТВУЮЩИЙ КУПЕЦ

Спор осложняется тем, что многие норсы явно запятнаны Хаосом, хотя они бы сказали «благословлены», и многие из тех, кого когда-то считали оборотнями, возможно, находятся на пути к тому, чтобы стать

отродья Хаоса. Существа-оборотни редко дают понять, что они не люди. Действительно, те, кто проклят «изменением», могут даже не знать о своей природе, меняя форму только тогда, когда их побуждает к этому луна, личная травма или приказ колдуна, что указывает на то, что запятнанность Хаоса не может коснуться всех существ-оборотней одинаково.

«Это не болезнь, это право рождения или, как некоторые говорят, проклятие. Крестьяне скажут вам, что укусы чудовища заразен и несет в себе возможность стать измененным. Менее осведомленные ученые называют этот так называемый недуг «ликантропией» и пытаются лечить его различными травами, включая ядовитую волчью трость. Чувствую, говорю я. Те, кому удается пережить нападение оборотня и затем стать или сдвинуть, уже живут в своей родословной крови оборотней. Нападение просто пробуждает то, что уже было внутри них, поднимая это на поверхность. Я не верю, что в тои, чтобы быть сильным, обязательно есть что-то изначально зловещее; я думаю, что это восходит к старым временам и, возможно, более ранним верованиям. В легендах, относящихся к временам Зигмара, есть упоминания о тои, что черумены, одно из двенадцати великих племен-основателей, были не только мастерами охоты, но и обладали способностью «бегать с волками». Консервативное мнение гласит, что это всего лишь завуалированный диалект на их мастерство укротителей зверей, но я думаю, что это не так».

— ЭКХАРД, МУЛЬНСКИЙ УЧЕНЫЙ, СОЖЖЕН КАК ЕРЕТИК

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Быть избранным Тчарой, чтобы получить его благословение и таким образом стать одним из Обо — это не то, к чему следует относиться легкоисленно. Это великая честь, хотя иногда и тяжелое бремя. Те, кто отмечен силой для полного превращения, всегда предназначены для влады-

чества и величия среди моего народа. Я получил прикосновение Тчара через две зимы после того, как у меня отросла борода. Во время битвы с гре-лингами я почувствовал желание впитаться зубами в горло своего врага, что я и сделал. Его теплая кровь потекла по моему языку, стекая на доспехи, и я забыл в небо, оповещая о своей победе. Только когда он безжизненно упал к моим ногам, я понял, что моя челюсть стала на фут длиннее, чем была в начале боя, не говоря уже о бурой шерсти на морде. Изменения отступили по мере того, как стихал шум битвы, но теперь они приходят по моему зову. Некоторые из других Обо потеряли способность ходить как люди, но не я. По крайней мере, пока. Те, кто слишком остро слышит зов зверя, должны находиться в заточении до тех пор, пока они не понадобятся. Возможно, однажды я тоже буду вопить о крови из высоких пещер и ждать возможности убить за свой народ, но не сегодня».

— СОРГРИМ ОЛАФССОН, БЬОРНЛИНСКИЙ ВОИН

«В первый раз, когда я изменился, я любовалась одной из луи. Она казалась такой совершенной, такой мирной, что мне захотелось пить о своей радости, чтобы все слышали. Я откинула голову назад, и мой крик перешел из крика в вой на середине ноты. Я была поражена, но не испугалась, потому что это было... правильно. В ту ночь я бежала по лесу, мои новые острые чувства открыли мне совершенно новый мир. Охотники на ведьмы говорят, что я должна быть злой, что я вступила в связь с Хаосом. Я не делала ничего подобного. Я люблю Зигмари. Я никогда не причиняла вреда никому, кто не пытался причинить вред мне первым. Когда войска графа-вдипира Мангрета напали на деревню, в которой я жила, мои способности позволили мне узнать об этой нации раньше, и я подняла тревогу, которая спасла много жизней, но власти Империи назвали бы меня мутантом и убили бы, если бы могли. Знаете, что изменилось во мне больше всего? Я теперь рада, что я не Человек, потому что вы такая маленькая и ничтожная раса».

— РЕНАТА, ОБОРОТЕНЬ В КОСТЮМЕ АРТИСТКИ

Огры

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Чертовски впечатлительные штуковины. Ноги разирори с корыто для лошадей. Уж я-то знаю: я должен знать, целая толпа их пропала поле вон там не более двух недель назад. Это полсотни фунтов капусты, которую я не скоро увижу снова. Работают на армию, как я слышал. Довольно толстые, но если направить их на врага и сказать «давай»... ну, я слышал, что вороны не смогут заглянуть внутрь, если вы понюхаете, о чем я. Я слышал, они выкапывают мертвых и едят их, знаете ли. Старик с той стороны говорит, что они едят еще и собак! Собак, говорю вам! Вот до чего доходит, когда наш Карл Франц считает нужным предложить этим тунгусам работу в императорских рядах. Говорю вам, я не потерплю здесь ни одного — ни за что! От них воняет, как от овечьей задницы, и они сожрут в дождь все до

последней крошки».

— РИЛЬКЕР КОЛЬ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Огры — это большие, уродливые, грубые монстры, которые преуспевают в двух вещах: еде и борьбе. Огра легко узнать по этому массивному телу и похожести на валун животу. Сообщалось, что некоторые из них были ростом в десять футов, хотя, учитывая устрашающий вид огров, это может быть преувеличением. Их сероватая, дряблая кожа скрывает крепкие мышцы и пугающую выносливость. Для большинства людей это качество в сочетании с их щетинистыми волосами и плохой личной гигиеной является весомой причиной, чтобы избегать этих грубых зверей.

«Никто из тех, кто когда-либо чувствовал запах огра, не поверит в это, но они чрезвычайно гордая

раса, и не более, чем наемники, отважившиеся отправиться в землю людей за деньгами. Для огра его статус — это все. Статус будет диктовать, на ком он может “жениться” (если это можно так назвать), где в землях огов он будет жить, когда будет есть, что подумает о нем его бог — короче, все, что важно для огов. Для этой грубой расы сила — это право. Крупный огр с оговинными брюхами, боевыми шрамами, трофеями и боевой раскраской — это зверь с высокой статусом, с которым не стоит связываться! Если бросить ему вызов, огр редко откажется от какого-либо состязания, будь то отрывка, бурление кишок, бой в зие или поедание. Отказаться — значит потерять лицо. Лучше принять участие и проиграть, чем отказаться!

— ВАЛЬДЕМАРР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

«О, люди говорят, что они глупые, но я скажу вам вот что: они прекрасно знают, что такое звон золота. Они сильны, как быки, и, похоже, не ведают страха. Я определенно видел, как они сталкивались с такими вещами, от которых большинство обычных созданий обиделось бы. Да, их часто недооценивают. Да, они пьют, едят и горланят, но когда вы увидите, как они прорываются и обходят линию с фланга, ну, скажем так, вы научитесь неинтересно уважать их дряблые головы. Крепкие наемники, не стоит отказываться ни в пайке. Они кивнут и согласятся, а через два часа вы будете спрашивать: «Где же лошади?»».

— КАПИТАН ШУЛЫЦ

«Молотое стекло, мандрагора и эссенция паслена. В еду. Еда есть всегда».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Дело в том, что с ограмми все плохо, понциаете? У них нет ничего, кроме оговинных щитов на животе и может быть, нескольких сережек. Те,



у кого есть золото, добытое на службе, обычно хорошо хранят его. С другой стороны, если вам нужен купец, которого охраняет огр, тогда это совсем другое дело. Вспомните, я как-то раз был в Альтдорфе по... э... небольшим делам гильдии, скажем так? Да, я вижу, вы поняли, о чем я... Ну так вот... Этот джентльмен был несколько беспечен со своей информацией. Пару моих соратников провел некоторое время под стражей у Императора из-за его длинного языка. Он пронюхал, что я преследую его, и нанял оговинного горного огра, чтобы охранять его персону.

Болван предложил ему золото. К слову о незнании огов! Я встречал парочку раньше, потому что провел неинтересно время в каком-то из, э-э, «исправительных» покоев, которые содержит Ол Тодбрингер, знаете? Как бы то ни было, видя положение дел, я раздобыл сданный большой кусок говядины, который вы когда-либо видели, большой, как долг Рандальда. Я нанял трех полуросликов, чтобы они приготовили эту чертову штуку прямо здесь, на улице перед его домом. Боги! Нищие и голодающие со всей округи сътались на запах этого блюда. Я ждал всего два часа, прежде чем он выскочил из дома и разорвал эту штуку. Я смог проскользнуть внутрь, заняться своими «делами» и убраться восвояси в изгнание ока. Для огра было бы неэтично и неуважительно по отношению к их Богу не съесть что-нибудь перед тобой. Если вы знаете это, то вы знаете все, что вам нужно о них знать».

— ЭРИХ СКОЛЬЗКИЙ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Зачем завязывать с жрачкой и хлебом, говорю я. Просто переходи сразу к убийству, еде и деньгам. Это как собака на палке... хрустящая и упругая одновременно».

— ГРЕНТ БЫЧЬИ-КИШКИ

Послушайте все! Об отважном сэре Бадрике и его истории, Кто отправился далеко в горные долины, Чтобы убить огра, деиона или дракона И встретить свою «Даму Озера». Сойдя с коня, сэр Бадрик пошел Все дальше и дальше по горной дороге, Из углубов и щелей, голодные глаза Уставились, а потом расширились от удивления. И вот вышел этот грязный Огр Испустив страшный рев: «Я издеваюсь твои кости вдуку на свой хлеб!»

Рыцарь ответил: «Я отрублю тебе голову!» Сэр Бадрик атаковал, подняв двуручный меч, Его нисходящий удар оцарапал Огра, Бумага же монстра обрушилась вниз И приземлилась на корону Бадриина. Послышался ужасный треск, Рыцарь был повержен на землю, Но история Бадриина здесь не заканчивается, Что же ждет нашего бреттонского друга? Его внутренности были съедены тут же, Остальное утащили в логово Огра.

Сердце сэра Бадриина, такое крепкое и верное, Заняло главное место в сытной рагу. Его ноги были обгрызены, пальцы зажарены, Легкие запечены с чесночными маслами. Кости были раздроблены, а мозг кровоточил. Затем перетерли в порошок для лодоедского хлеба. Кольчуга огибает браслеты огову руку (Хотя не с такой шарикой, как Бадриина), Его большой меч, когда-то ужасное оружие, Теперь вертелся для мяса на открытой огне. Его икону бросили в очаг, Его кирасу превратили в ванну для гоулина. Его одежду использовали, чтобы заткнуть дыру, Его череп стал пустым питьевым кубком. И такова была судьба этого бреттонца, Была встречена на оговской плите. Предупреждаю вас: когда вы направляетесь на восток. Возьмите с собой друзей, пусть вас найдут.

КОНЕЦ ПОХОДА — ПАРОДИЯ НА БРЕТТОНСКУЮ НАРОДНУЮ СКАЗКУ. ПОПУЛЯРНАЯ ВО ВСЕЙ ИМПЕРИИ, ОНА ПОЕТСЯ НА МОТИВ КАРРОБУРГСКОЙ ЯРМАРКИ.

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Не забуждайтесь, это не быстрая легкая кавалерия только потому, что у них есть крылья. Это боевые скакуны с большими ушами, и они так же опасны, как и любой обученный в бою конь, возможно, даже более опасны, потому что хитры. Пегас настигает убегающего человека так же легко, как и лошадь, но при этом наносит удары с максимальной эффективностью, оставляя за собой дорожку из трупов. Они не боятся огня и не робеют перед видом крови. Я слышал рассказы о том, что пегасы питаются мертвечиной. Я держусь от них подальше. Я люблю сражаться, стоя обеими ногами на земле, и мне нравятся мои враги».

— ЛЕОНАРД, НАЕМНИК

«Это самые впечатительные лошади, каких только можно себе представить! Они ищутся по ветру и играют с молнией во время грозы, как с игрушкой. Мой дядя говорит, что Владыка Зигиар послал пегасов сторожить горные перевалы и следить за тем, чтобы люди не могли пересечь их без боя».

— КАРМИЛЛА, ИМПЕРСКАЯ КРЕСТЬЯНКА

«В любой день я выберу пегаса, а не грифона. Они гораздо преданнее, так же благородны, и ими легче управлять. Подстегни пегаса, и он сделает все, что ты пожелаешь. Подстегни грифона — и тебя разорвут на куски при первой же возможности. Правда, они не так сильно влияют на боевой дух противника, но что с того? Я предпочитаю полагаться на свою руку мечом, а не на свирепость своего скакуна, не то что мой Калпсан — я видел, как он завалял негду зеленокожих с тех пор, как он был жеребенком».

— ЛОРД АЛЬБРЕКТ ФОН ХЕЛЬМГАРТ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Первое, что вы должны понять, это то, что они не просто лошади с крыльями. Внешний вид не определяет суть, что бы ни думали обыватели. Действительно, вся их внутренняя структура полностью отличается от структуры всех лошадей, которых я исследовал. Пегасы — всеядные существа, способные питаться как плутью, так и растительной массой, в то время как лошади — исключительно травоядные. Те, кто отлучен Порчей, часто полностью плутоядны, а их плоские зубы часто затачиваются в зловещие клыки. Их костная структура, что неудивительно, гораздо больше похожа на птичью, чем на лошадиную, что отчасти и позволяет им летать. Однако я должна признать, что не

думаю, что их способность летать полностью объяснима законами природы. Я знаю пегаса, который нес на своей спине тяжело-вооруженного рыцаря без малейших признаков напряжения даже после двенадцати часов непрерывного полета, что кажется невозможным. Единственный из Коледжа Света предполагает, что пегасы могут как-то образно буквально «сидеть» Ветры Магии, дующие с севера. Хотя я не считаю себя компетентной подтверждать или опровергать такие предположения, я предлагаю их на ваше рассмотрение».

— МАРИАННА СОСБЕР, АНАТОМ

Пегасы вьют свои гнезда на вершинах Серых гор в Старом Свете. Охотники из Империи и Бретонии отважно преодолевают опасные горные перевалы, чтобы добыть жеребят пегасов, которых они могут продать знати по высокой цене. Некоторые рыцарские ордена Бретонии очень полюбили пегасов, а несколько лордов даже начали формировать целые отряды рыцарей-пегасов.

«Разведение жеребят пегасов оказалось исключительно трудным делом. То есть, трудно заставить их летать. Позвольте мне объяснить. Несколько жеребят, которых мы вырастили, так и не научились летать, их крылья атрофировались по мере взросления. Даже те, у кого матери активно участвовали в их обучении полету, не всегда к этому стремились. Я подозреваю, что без опасности, присущей высокогорным гнездам, в которых растут пегасы, выращенные естественным путем, они достаточно унылы, чтобы понять, что у них нет «потребности» летать. Такие образцы, мы все еще находимся во власти горцев и рейнджеров-дварфов, которые специализируются на приобретении жеребят пегасов. Однако я заметил интересную вещь: пегасы, которые так и не научились летать, являются самыми быстрыми бегунами, о которых я когда-либо слышал, и превосходят любого другого скакуна, кроме, возможно, пегаса на крыльях».

— ЖАН-МАРК, БРЕТОНСКИЙ ПЕГАСОВОД

Есть и другие анклавы пегасов, разбросанные по всему миру. Некоторые из них, особенно те, что находятся в Землях Холода, глубоко запятнаны Хаосом, в результате чего появились звери, известные как Теиные Пегасы. У теиных пегасов кожистые крылья вместо пернатых, которые растут у обычных пегасов, и у них часто бывают рога неправильной формы, которыми они владеют с удивительной точностью. Теиные пегасы активно жаждут человеческой плоти и являются злейшими охотниками.

Эльфийские Корсары

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Есть истории, ну конечно, всегда есть истории. Рассказы о целых деревнях, которые пропадают без вести, их жителей больше никогда не видели. Эти пропавшие города неизменно расположены у моря, и это, похоже, единственная общая черта, которая их объединяет. Неважно, что северные штормы свирепствуют, заставляя людей двигаться дальше. Нет, это всегда должны быть «фантомные» налетчики, которых никто никогда не видел, которые совершали это деяние, унося целые деревни неизвестно куда. Я убежден, что это все чепуха, чтобы запугать детей. Я вам ручаюсь, что фраза «Не шути, а то отдаю тебя Теиным», — утихомиривала не одного непослушного ребенка.

— ЭММЕРИХ, НАЕМНИК

«В твоём простом языке не хватит слов, чтобы выразить нашу ненависть к ним, человек. Убийцы, опустошители, рабовладельцы и воры — мы зовём их, но ни одно из этих часто заслуженных названий не описывает глубины их испорченности. У них нет ни милосердия, ни чести. Они бродят и убивают во тьме, вызванной их грязными колдовскими чардами. Они настолько подлы, что специально выбирают детей для своих злодеяний. Капризный народ Ултуана утверждает, что они — их презираемые сородичи, изгнанные давным-давно, но разве можно доверять словам эльфа?».

— ХАРТРИМ ФУРГИЛЬССОН, ДВАРФ-РЕМЕСЛЕННИК

«Я видел их однажды, много лет назад. Если у них есть что-то, я не знаю, какое оно. Я даже не хочу знать, какими оно может быть. Они пришли на своих теиных кораблях и забрали мою семью. Единственная причина, по которой я сегодня здесь и рассказываю вам эту историю, заключается в том, что я спас наших стада, когда они ночью пробрались в нашу деревню. Из было гораздо больше, чем мог сосчитать, но ни один из них не издал ни звука. Убили всех, от младенца до великана. Тех, кто не хотел молчать, убивали, они убивали, но все тела забирали с собой».

— ПЕТЕР, ПАСТУХ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Из далекой Земли Холода к берегам Старого Света приходят налетчики, разбращенные воины, одержимые порабощением и завоеваниями. В Империи о них мало что известно, и немногие эльфийские посланники, прибывающие из Ултуана, не хотят говорить о них, всегда предпочитая избегать темы, когда могут, или отвечать кратко, когда не могут.

«Кто они? Они — печаль. Боль. Страдание. Заблудшие души, привязанные к тьме, ведомые проклятыми принципами, который отказался принять свою истинную судьбу и однажды будет страдать из-за этого, как никто другой. Они принципиальны

Хаос с распростертыми объятиями, и большая часть их развратного общества поклоняется Каину, Владыке Убийств. Они живут в страхе, утешаясь лишь ложью, которую они постоянно шепчут друг другу, заживляя старые раны. Они ужасны, не ищите их. Больше я ничего не скажу».

— ЛОРД АЛАСИР, ЭЛЬФИЙСКИЙ ПОСОЛ

Самые крупные суда, которыми командуют эльфийские корсары, — это печально известные Черные Ковчег, огромные плавающие крепости, способные перевозить тысячи воинов и рабов. Их колдуны вызывают из глубин чудовищ, на которых затем строят укрепления. Эти «живые корабли» всегда путешествуют вместе с Черным ковчегом и вселяют страх в сердца всех, на кого охотятся корсары.

«Я пережил восемнадцать зим, когда впервые занял место на борту Поцедра Фортуны. Это было крепкое судно, оснащенное скоростными такелажными и уловными экипажами. Его хозяином был капитан Райнер, маринбургец с морскими вдовами в жилах, и если бы не его мастерство, вы бы не услышали эту историю. Благодаря какому-то тайному, но, несомненно, эпическому подвигу храбрости, ставки на который были излюбленным развлечением команды «Поцедра», капитану удалось раздобыть целую пачку дварфовых пушек и инженера для надзора за ними. Логан Драйинсфинд не любил океан, но он бы в изноровение ока отдал жизнь за свою любимую пушку, по крайней мере, так я думал вскоре после того, как познакомился с ним. Капитан и инженер удивляли нас до самого конца. Во время торгового рейса у берегов Бретонии я увидел свой первый и, надеюсь, последний Зигиара, последний Черный Ковчег Теиных. Где-то во время третьей вахты всю команду разбудили и позвали в каюту. Когда мы, спотыкаясь, шли к своим постам, то увидели на горизонте это судно, освещенное лунными светом. Он двигался, как гора с парусами. Мы чувствовали движение Ковчег, хотя до него было еще много миль. Куда ближе были странные звуки, которые исшались по поверхности бездны, вьющиеся отбратительными морскими змеями, которые до сих пор вызывают у меня кошмары. Они взревели, приближаясь, их рев эхом разносился по волнам, и я думаю, что многие из команды сдались бы, но Райнер не хотел ничего слушать. Он поймал ветер и удержал его, дав им бой, который должен был длиться до рассвета. Снова и снова они приближались, и орудия Драйинсфинда отгоняли чудовищ. Я никогда не видел ни такого плавания, ни такой стрельбы, но они всегда оставались рядом с нами. Когда солнце коснулось горизонта, Драйинсфинд оставил свои пушки, чтобы поговорить с капитаном. Я не знаю, что он сказал, но Райнеру это явно не понравилось. Теи не менее, к нашему изумлению, четыре пушки и большая часть корабельного пороха были помещены в длинную лодку вместе с дварфом. Он посмотрел все на в глаза, одному за другим, когда готовился к отплытию, и его последние слова до сих пор запечатлены в моем сердце: «Лучше так, ребята, чем быть пойманными ими».

Отплывая, Логан начал петь на сложной тайной языке дварфов, и хотя я не знал слов, я знал, что это боевая песня. Когда змеиные корабли приблизились к нему, он поджег свою любимую пушку. Взрыв убил по крайней мере одного и заставил остальных разбежаться. Это было все, что нужно было Рейнеру, чтобы вывести Поцедуй Фортуны из опасности. Я никогда не видел Теиных, только их проклятые корабли, но этого было более чем достаточно».

— КУРЛАСС, МОРЯК

«Отравить отравителя — немалый подвиг. Я предлагаю Черный Лотос для иронии».

— РИККИТ'ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

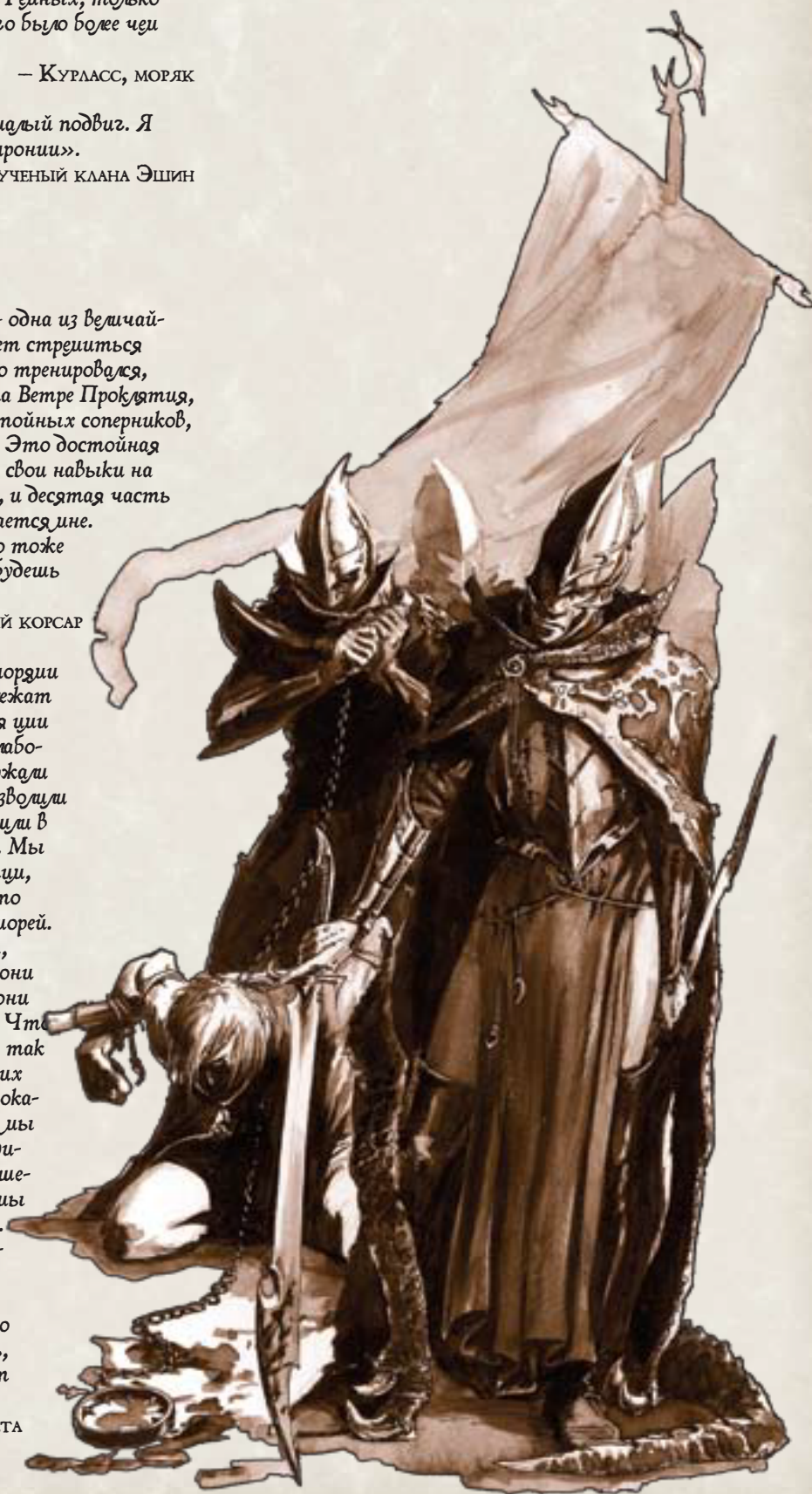
ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Путь с Черным ковчегом — одна из величайших почестей, к которой может стремиться любой друкай. Я долго и усердно тренировался, чтобы заслужить себе место на Ветре Проклятия, убив по пути нескольких недостойных соперников, претендующих на этот пост. Это достойная жизнь. Я регулярно практикую свои навыки на наших многочисленных врагах, и десятая часть захваченной иной добычи остается мне. Рабы, золото и слава — все это тоже может быть твоим, если ты будешь смелым».

— ТЕЙЛАНКАРР, ДРУКАЙСКИЙ КОРСАР

«Мы господствуем над всеми морями мира, потому что они принадлежат нам и мы можем распоряжаться ими по своему усмотрению. Наши слабые сородичи когда-то держали все океаны в своих руках, но позволили им ускользнуть, когда они пришли в упадок. Но не с нашими силами. Мы наносим удары где и когда хотим, не оставляя сочинений в том, кто является истинным хозяином морей. Мы делаем рабами низшие расы, потому что ни на что другое они не годятся. Справедливо, что они должны стремиться к величии. Что действительно оскорбительно, так это то, как редко кто-то из них понимает, какую честь мы им оказываем, поработав их. Те, кого мы забираем, имеют честь присоединиться к чему-то гораздо большему, чем они смогли бы, оставив их жить своей жалкой жизнью. Служить королю-козду Малекиту — значит служить величайшему правителю, которого когда-либо знали мир. Жаль, что убогие не могут этого понять, но что еще можно ожидать от таких животных?»

— ТУЛЛАРИС ХАР-ГАНЕТА



Неповоенные Мертвецы



Ни пульса, ни дыхания, ни жизни, но они все еще живы. Мертвые, но мечтающие, они существуют, чтобы тучить живых тысячи о собственной смертности. Безъязыкими ртами они шепчут одно имя: Нагаш. Нагаш Черный, первый и величайший некротант, когда-либо ступавший по Старому Свету. Так велик был его страх перед тем, что лежит за пределами плоти, что он готов был совершить любое кощунство, лишь бы обуздать смерть. В результате его исследований и ритуалов возникла нежить. В Империи разговоры о неупокоенных мертвецах обращают все взоры на восток, на Сильванию, проклятую землю, которая когда-то была владением великих графов-вампиров фон Карштайнов, которые, якобы, все уничтожены. В это тало кто верит, ведь те, кто однажды восстал из могилы, наверняка стогут сделать это снова.

Банши

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Если мы оставим нежить в покое, они оставят в покое нас. Настоящая угроза — это Хаос, говорю вам, Хаос!»

— АЛЬБРЕХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР НУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

«Зигмар справедлив. Вполне естественно, что таких дерзких женщин постигла столь ужасающая участь. Если вам когда-нибудь понадобится доказательство существования божественной справедливости в этом мире, то агонизирующей гримасы Банши будет вполне достаточно».

— ВОРШТЕР ПАЙК, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

«Просто есть в них что-то такое, что пугает больше, чем все остальное, даже деионы — и дело не только в том, что все они напоминают мне мою бывшую жену».

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«О, одна из них живет в нашей лесу. Она никого не трогает, если, конечно, тебе не придется время умирать. Она явилась к тому безумному старому иариенбургцу, Франсу, который жил в деревне. Он видел, как она стирала окровавленную одежду у брода. Она взглянула на него и открыла рот, чтобы зарыдать, так он рассказал. Потом продолжил стирать. Он вернулся в деревню, и все его волосы побелели, он был в шоке. Он сказал, что знал, что это была предзнаменование — как только она положила на него глаз и издала этот вопль, он понял, что его время вышло. В тот же день он лег в свою постель и больше не вставал. Да, он умер в той же кровати, пять лет спустя. Я сказал, что он был неинного сушасшедши — можно сказать, эксцентричным, если бы он был неинного богаче, — но как только он увидел ее, он был обезумел настолько, насколько это было возможно. С того момента для него не было пути назад. Он знал, что умрет, и всю оставшуюся жизнь просто лежал в постели и ждал конца».

— ФРИЦ БОДГЕР, ЛЕСНИК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Ааа, Банши. Изысканно. Нет ничего более элегантного, чем сочетание смерти, красоты, агонии и абсолютного ужаса».

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР



«Банши можно классифицировать как разновидность привидения, являясь нетелесной формой нежити, а не ожившим трупом. Банши гораздо более злобна, чем привидения и призраки, которых некроанты или вампиры иногда собирают в воинство духов и отправляют на войну, поскольку банши будет нападать на живых без всякой подсказки или уговоров; когда банши оказывается в свите могущественного вампира, это происходит потому, что она знает, что у нее будет шанс причинить много боли и смерти живым, а не потому, что ей приказали это сделать. Ее главное оружие — ужасный пронзительный вой, который иногда ошибочно называют воплем. Даже если он не пугает человека до смерти, это все равно серьезное напугивание о его смертности, достаточно мощное, чтобы заставить задрожать сильного человека».

— ГЕНРИХ МАЛЫ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕНЫ, НУЛЬН

«Оружие из Варп-квиня».

— РИККИТ*ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Вампиры

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Эти фон Карштайны очень красивы! Не думаю, что я была бы против, если бы меня укусил один из них. Вы видели того, с черными волосами и хищными взглядами?»

— ЭЛЬКЕ РАБЕ, СОПРОВОЖДАЮЩАЯ, ПРИСТАВЛЕННАЯ К БАГАЖНОМУ ПОЕЗДУ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ ШТИРЛАНДА

«Я бы не отказался щелкнуть возможность заставить людей делать то, что я сказал, просто глядя им в глаза. Это было бы удобно».

— ЭРИХ СКОЛЬЗКИЙ

«Я больше не буду торговать в Сильвании, это слишком рискованно для тех, кто жив. На сделки деле, даже если вы мертвы, вы не можете убежать от них. Хотя раньше там успешно торговали свежими чесноками».

— КАШТАР ХАНДАИН, СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ

«Говорят, что они из древнего и благородного рода. У меня не больше возражений против сожжения древней и благородной нежити, чем против любой другой».

— ВОРШТЕР ПАЙК, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Короли-жрецы Лидии в старой Неехаре экспериментировали с темными силами, чтобы сохранить свою жизнь навеки. Так были созданы первые в истории вампиры, которые стали питаться и размножаться. К счастью для человечества, те первые вампиры были сильными и могущественными, и каждое звено цепи становилось все слабее и слабее, по мере того, как родословная тянулась от вампира

к вампиру и вплоть до наших дней. Большая часть первой группы вампиров была убита в войне с королями-жрецами других городов, и теперь мы знаем, что даже самые могущественные вампиры могут быть убиты смертными, чистыми сердцами и с сильными руками».

— ВАЛЬДЕМАР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

«Измельченный варп-камень и молотое серебро на основе чесночного масла».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Большинство представителей вампиров внешне очень похожи на хорошо сложенных людей, и только их бледная кожа, острые клыки и иногда светящиеся глаза могут выдать знающему наблюдателю их истинную сущность. Исключения составляют Стригои, чьи чудовищные размеры и уродливая сила явно нечеловеческие, и Некрархи, чьи тела истощены в гораздо большей степени, чем у обычного вампира.

«Смерть — это всего лишь еще одна форма Изменения, а Изменение священо для Тзинча. Эти Вампиры заставляют свои и чужие тела стать Нежитью, когда им надлежит умереть. Вампиры — полная противоположность истинному Хаосу, вечно неизменные, сопротивляющиеся всему новому».

— ДРАКАР НЭТ ШИИШ, КУЛАК ЧЕНА, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ДРАКАР ВОПРОШАЮЩИЙ

Вампиры печально известны своим стремлением пить кровь живых людей, что они должны делать регулярно, чтобы продолжать свое существование в качестве нежити. Для большинства вампиров эта неустойчивая жажда крови — их главная забота, и многие другие их действия можно рассматривать в этом свете. Даже контроль вампиров над Сильванией в большей степени связан с



обеспечением непрерывного снабжения кровью, чем с политикой.

«Самая известная родословная вдириров — это родословная фон Карштайнов, но это не значит, что другие родословные менее могущественны. Фон Карштайны — это «стандартный» тип вдирира, если такое утверждение обосновано; не потому, что другие родословные происходят от них или подчиняются им, а просто потому, что мы, ученые, знаем гораздо больше о фон Карштайнах, исторически являющихся главными врагами Империи, чем об остальных. Ученые знают о четырех других основных родословных вдириров.

«Самые могущественные колдуны, особенно в сфере некроантии, неосиненно, некрархи. Хотя они не обладают такой же физической силой и боевой доблестью, как некоторые из более воинственных родов, Некрархи с ихвой копенсируют это в области магии. Их происхождение лежит в знойной горде Лидии, в сиюи начале зарождения расы вдириров. Некрархи скрываются от глаз людей в катакомбах, расположенных глубоко под землей, или в полных привидениями здиках вдали от цивилизации. Там они строят заговоры и выжидают, обдумывая долгосрочные планы, в которые, по суждению, входит истребление всех людей в мире и выращивание их в качестве рабов-нежити. Предполагаюсь, что они создадут неизменную, покрытую тушью землю, тяжелую и печальную от вечной неволи своих рабов.

«Лидии также известны свои чарды и соблазнами, как и культисты Владыки Удовольствий; даже больше, ведь у лидий была половина вечности, чтобы усовершенствовать свои темные и соблазнительные искусства. Подобно тому как приспешники Некрарха — это легионы нежити, находящиеся под их командованием, орудие вдирира-Лидии является человек. Их красота буквально завораживает; многие отважные рыцари, отправившись убивать Лидию, к рассвету оказывались в ее свите, очарованные ее тонкой красотой, готовые сражаться и умереть за свою новую леди. Лидии также славятся своей быстротой и смертоносностью на поле боя, если им доведется сражаться.

«Кровавые драконы — интригующий род. При первом знакомстве с ними может показаться, что это просто самые искусные воины из клана вдириров. Это сиюи по себе было бы важным открытием, но, возможно, не менее важным будет осознание того, что у них есть причудливая пародия на рыцарский кодекс. Как здиби, не получившие приказа от своего хозяина, иногда повторяют то, что они делали при жизни, так и вдирир Кровавого Дракона пытается прожить свою неживую жизнь в соответствии с искаженной версией кодекса поведения, которым он мог бы обладать как живой рыцарь. Они даже утверждают, что у них есть честь, в некотором роде. Насколько это сиюиобман, и как часто они искренне стремятся к добродетельной жизни и достигают ее (насколько вдирир вообще может быть добродетельным) — вопрос, все еще открытый для обсуждения.

«Наконец, мы подошли к сиюиу вырожденному из всех вдирирских родов — Стригози. Изгнанные свои же более цивилизованные собратья, эти рабские создания больше похожи на гугей или деионов, чем на идеализированные человеческие формы фон Карштайнов, Кровавых Драконов и Лидий. Их поглощает ненависть почти ко всей живой существам, но особенно к другим вдирирским родам. Интересно, что название Стригози навекает на ассоциацию с кочующими караванами Стриганов, которые странствовали по всей Империи и за ее пределами, не имея собственного королевства. Уже давно ходят слухи, что Стриганы укрывают в своих рядах злых Стригоев, но до сих пор ничего не доказано. И все же охотники на ведьм и истинные толпы нападают на Стриганов, где бы они ни находились, исключительно из-за сходства названий.

«Кажется вероятным, что существуют и другие роды вдириров, менее известные, которые оставались настолько скрытными или настолько малочисленными, что никогда не привлекали внимания экспертов по вдирирам».

— ЛУДОЛЬФ ТРАУТОТТ, СВЯЩЕННИК ВЕРЕН, АЛЬТ-ДОРФ

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Это естественный ход вещей. Сильные охотятся на слабых в згуши и в каменных городах людей и циператоров. Теи не менее, мы стараемся не забирать у вас слишком многого, иначе нди грозит голодная смерть. Вы поступаете так же со своими коровами и овцами — вы даже защищаете их от других хищников, как я поступаю с лодьми Сильвании. Разве я не заботливый и нежный пастух для своего стада?».

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР

«Кровавый дракон должен стремиться к совершенству во всем, но особенно в боевых искусствах. Бесчисленное количество рыцарей и воинов я победил в битвах, и с каждым годом все больше приходит в надежде убить меня. В отличие от них, ход веков укрепляет меня. Вы никогда не сможете понять, что это такое — знать с уверенностью, что мастерство владения клинком и луком растет год от года, вместо того чтобы ухудшаться к среднему возрасту, старости и, в конце концов, смерти. Это сиюи по себе достаточная причина, чтобы отказаться от смертной жизни и принять вечный вызов бессмертия».

— СЭР ХОЛЬБЕЙН ИЗ КРОВАВОГО ЗАМКА, ЧЕМПИОН КРОВАВЫХ ДРАКОНОВ

«Вы были бы ничем без нас. Вы хоть представляете, сколько ваших высших лидеров провели свои жизни в рабстве у нас? Сколько ваших законов не существовало бы без нас, сколько ваших крестьян умерло бы от голода без нас? Люди слишком слабы, чтобы позволить им сиюиуправление. Под нашим руководством Империя может и достигнет великих свершений. Без нас вы падете в Хаос или еще хуже».

— БЕЗЫМЯННАЯ ИМПЕРСКАЯ ДВОРЯНКА, РОД ЛАМИИ

«Нас наняли, чтобы мы отправились в Сильванию и спасли дочь какого-то торговца, она якобы была похищена группой сильванских дворян, чтобы один из них мог взять ее в жены. По идее, любой купец был бы рад, если бы его ребенок женился на дворянке, но, судя по всему, она была настоящей красавицей, и он возлагал на нее большие надежды — думал, что она могла бы выйти замуж за герцога или кого-нибудь еще поближе к одному из больших городов, чтобы купец мог видеть ее и продолжать свое дело. Ему не очень нравилась перспектива переезжать в дикую Сильванию, поэтому, когда дворянин и его рыцари впервые пришли свататься к ней, купец их отверг. Граф фон Бириштейн — так его звали — не слишком хорошо воспринял происходящее и выбежал из дома, полагаясь, что купец еще пожалеет. Он и его люди вернулись ночью. Никто даже не слышал криков девушки — возможно, она уже тогда ему симпатизировала.

«И вот появились мы. Обычная дневная ставка, плюс мы договорились о хорошей премии, если вернем ее обратно. Было ясно, что он шел в виду «вернуть ее живой», но я не хотел его слишком беспокоить — достаточно, чтобы он захотел нам хорошо заплатить. Большинство парней были довольны сделкой. Конечно, мы отправлялись в одно из самых убогих захолустьев Империи, но это все еще была Империя; все еще безопасная, все еще цивилизованная, по крайней мере, так мы думали.

«Конечно, Сильвания — это не совсем Империя, даже сейчас. О, Император может считать ее своей собственностью, но со времён Войны графов-Вампиров, а может, и раньше, простые люди знали, что им лучше просить пощады у местного вампира фон Карштайна, чем ожидать какой-либо защиты от Империи. Это мы поняли, проезжая верховы и пешком через деревни — мы были здесь чужаками, иностранцами, даже больше, чем во время кампании в Туле или Норске. Люди опасались пригласить нас, потому что их хозяева-нежить могли посчитать их предателями.

«Мы нашли усадьбу фон Бириштейна во второй половине четвертого дня — дикое и заброшенное здание, расположенное на вершине столь же дикого холма посреди пустоши. Деревня под ним была тихой и вонючей, полупустынной; мы слышали, как закрывали двери, когда проходили через нее, и знали, что не получим там помощи. Эта усадьба была укреплена, но ее нельзя было назвать неприступной; мы знали, что нет необходимости осаждать его, просто атаковать со всех сторон, и гарнизон вряд ли будет достаточно большим, чтобы не дать нам все перебраться через стены. Мы решили, что сможем договориться об освобождении девушки, ведь фон Бириштейн наверняка тоже знал об этом.

«Таков был план. Однако фон Бириштейн не стал сотрудничать. Один из его слуг сказал, что он не выйдет даже на переговоры до заката. Мы подумали, что он просто оттягивает неизбежное, пытаясь продумать собственный план, который позволит нам сделать то, ради чего мы приехали. Мы ошибались. К тому времени я уже должен был увидеть знаки, и часть меня это заметила, но тебе нравится говорить себе, что ты выше сказок у кавиана и солдатских баек, что это паранойя — видеть повсюду вампиров только потому, что вы в Сильвании. Я убедил себя, что это будет легкая работа.

«Когда он, наконец, вышел поговорить с нами, у него было к нам встречное предложение. Он сказал нам, что был одним из вампиров фон Карштайна; его рыцари ждали у него за спиной, молчаливые и злобные. Он поднял руку, и земля за пределами поместья разверзлась, зодии и скелеты извергались из неглубоких могил. Его рыцари подняли мечи, и холодный серый блеск в их глазах подсказал мне, что это ушербия. Мы не могли сражаться и победить здесь, не потеряв половину наших людей или даже больше. Вампир сказал, что у нас есть время до следующего заката, чтобы убраться из Сильвании, иначе он лично выследит нас — вместе со всеми друзьями фон Карштайна, с которыми он мог связаться, и всеми их ариями и приспешниками. Затем он вывел девушку. Она улыбнулась, и я увидел разрез ее клыков, бледность кожи и красный блеск ее глаз; теперь она была одной из них, и она сказала, что с нетерпением будет ждать возможности присоединиться к охоте.

«Это решила нашу судьбу. Торговец ни за что не заплатил бы нам премию за то, что мы привезли эту тварь домой к папе. Мы шли всю ночь и весь день. Старый Борис подвернул лодыжку, и ребята были за то, чтобы оставить его на произвол судьбы — он вытащил кинжал и собирався перерезать себе горло, чтобы вампиры не смогли его схватить. Я дал ему своего коня. Я не хочу, чтобы кто-то из моих людей погиб без причины. К тому времени, как мы пересекли границу и вернулись в Штирланд, лучники уже затаились в тенях, но мы успели. Я до сих пор не знаю, выследил бы нас фон Бириштейн, но у меня не было желания это выяснять».

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

Гули

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Они не так страшны, как кажутся, но нужно быть осторожными с этими отравленными когтями. Я никогда не мог понять, действительно ли они нежить или нет. Но это не так уж важно — их можно легко убить холодным оружием, не нужно ни магического оружия, ни заклинаний».

— КАПИТАН ШУЛЫ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«На сдвиги даже они не монстры, просто люди с плохими запахами изо рта. Чего можно ожидать от живых, поедающих трупы?».

— ЭРИХ СКОЛЬЗКИЙ

«Однажды на мужа моей сестры напали несколько из них, когда он поздно возвращался из таверны и свернул с дороги через кладбище их деревни. Ему повезло, что он спасся! Они набросились на него, как бешеные псы, рвали его плоть своими грязными зубами, вцепились в него, как клещи. Если бы тот странноватый дварф не проходил мимо и не бросился в драку, бедняга Вальтер был бы мертв. С тех пор он так и не стал прежним, а бедная Хельга совсем обезумела. Ему следовало бы купить один из моих счастливых амулетов — о, я уже показывал тебе их?».

— ИОАХИМ, ТОРГАШ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Кажется вероятным, что эти существа когда-то были людьми, как говорят рассказчики. Современные сообщения из Сильвании свидетельствуют о том, что еще до прихода Влада фон Карштайна и распространения или проклятия вампиризма в Сильвании, первые упыри уже были за ее пределами. Даже до тех дней, когда дворяне этой земли были преимущественно вампирами, местные лорды по-прежнему жестоко обращались со своими крестьянами и пренебрегали ими. Многие простые люди предпочитали есть человеческую плоть, чем голодать. Почти наверняка они поступали неправильно, но они были в отчаянии. Они и их потомки расплачивались за свою глупость: их род был проклят навеки, их семьи вырождались, а их привычки

питания были столь же обратительны, как и прежде. Некоторые из них перешли на службу к фон Карштайну, когда Влад взял Сильванию в свои руки; другие неотступно следуют за вампирами и их свитой, предвкушая хорошую пищу, когда нежить находится за границей. Еще одни скрываются в тени, сохраняя полную независимость от вампиров, правящих Сильванией. Возможно, именно эти независимые были в авангарде миграции гулей из Сильвании в остальной Старый Свет. Как бы то ни было, Империя теперь страдает от этих не сдвиг неприятных существ».

— ГЕНРИХ МАЛЫ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕНЫ, НУЛЬН

Несмотря на свой истощенный, почти скелетоподобный вид, ночной образ жизни и связь с вампирами, гули на самом деле не являются нежитью. Они объединяются с тогушественной нежитью, потому что знают, что там, куда отправляются такие повелители жизни и смерти, обязательно будет резня — а гули по своему вкусу являются падающими. Иногда они будут драться, чтобы получить свежую человечину, но их вполне устраивает и мясо второй свежести или даже частично сгнившая плоть.

«Измельченный варп-камень на основе льняного масла».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Эти существа всегда меня забавляют. О, конечно, они могут быть полезны — цитить при спешниках, которые могут выходить на улицу при свете дня, как бы вы этого не хотели, не стоит недооценивать. Тем не менее, ирония в том, что у меня есть люди (или бывшие люди, если быть точным), которые так отчаянно жаждут объедков с моего стола, что даже будут драться с остальными за возможность полакомиться несколькими трупами».

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Оооо, это прекрасно. Я люблю, чтобы костный мозг был пахучим, но сырой и влажный — это хорошо. Дай еще немного его плеча, а?»

— БЕЗЫМЯННЫЙ (И НЕОБЫЧАЙНО УМНЫЙ) ГУЛЬ

Дури

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Жуткие ужасные твари. По крайней мере, ты можешь сражаться с зомби, упырями и прочими. А от духов у меня просто зубы сводит».

— ШТЕМАР ХОЛЬСТ, СОЛДАТ ИМПЕРИИ

«Большинство из вас их не видит, но они повсюду. Ночью они подходят к моему окну и шепчут сквозь решетку. Они шепчут всякие странные вещи, секреты и истории. Они рассказывают мне все о моей судьбе. Увидишь, когда я выберусь отсюда. Они мне нравятся. Здесь темно, но когда они подходят к решетке, их маленькие мертвые головки светятся, они

прекрасны, как рыбы».

— РУДИ, ЗАКЛЮЧЕННАЯ ЛЕЧЕБНИЦЫ В ВЕЛИКОМ
АЛЬТДОРФЕ

«Больше всего меня пугает тишина, неуловимая тишина. Надо сказать, мне не очень нравится сражаться с нежитью — дайте мне честную дикость вторжения зеленокожих или неприкрытую жадность и жестокость рейда сил Хаоса в любой день. Однако, привидения и призраки... они слишком напоминают мне о том, какой может быть моя судьба. Зоиби или скелеты не так плохи, потому что я не думаю о них как о людях, которых они когда-то были, даже если это старый товарищ — это просто его буждающее тело, что вынуждено двигаться под властью вудипира, который его оживляет. Но Духи, ну, они Духи, не так ли? Настоящая сущность, настоящий человек, неспособный успокоиться; измученная душа, которая хочет покинуть этот мир и отправиться... туда, куда ей положено. Может быть, к Зигиару. Я не знаю, я не священник. Я просто знаю, что не хочу умирать там, где проклятый Некроант или кто-то еще может помешать моему Духу отправиться... куда угодно. Проклятьем, мне нужно выпить».

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Действительно ли это души усопших, привязанные к нашему миру злой некроантией этих графов-вудипиров, или это не более чем отголоски людей, которые когда-то ходили по этим землям, отголоски, надежные силой, формой и какой-то извращенной жизнью? Ни один ученый не может быть уверен в этом. Моя собственная церковь настаивает на том, что любой Дух — это не более чем эхо; последний осколок ушедшего даже после того, как его настоящая душа перешла в мир иной. Как ученый и исследователь, я не могу быть настолько уверенным. Я видел этих существ в Сильвани, даже пытаюсь поговорить с ними, но в ответ услышал лишь бессвязное бормотание. Я пришел к выводу, что, скорее всего, это не более чем отголоски; в конце концов, можно было бы ожидать, что душа будет более разумной и полезной. Тем не менее, вполне возможно, что более детальное изучение откроет истинную проницательность Духов; возможно, их души были повреждены в процессе превращения в одну из Неживых, и в этом случае вполне правдоподобно, что нет ничего больше, чем это; что после смерти мы уходим в небытие, если нас не приковывают к земной жизни эти нечестивые некроанты.»

— ГЕНРИХ МАЛЫЦ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕНЬ,
НУЛЬН

Духи — это бесплотная нежить, внешне напоминающая различных некогда живых существ, хотя являются ли они на самом деле душами умерших или чем-то другим, можно только догадываться.

Привидение, наиболее часто встречающийся дух, возникает, когда обстоятельства, сопутствующие смерти человека, заставляют какую-то часть его души остаться рядом с местом смерти. Наиболее распространенной причиной является то, что человек был похоронен неправильно — либо не в освященной земле, либо без соблюдения правильных погребальных обрядов, либо и то, и другое. Иногда привидение может появиться и потому, что человек умер, не выполнив какого-то великого дела, или был убит убийцей, который до сих пор находится на свободе.

«Ваш священный долг — искать тех, кто пал, но не может найти свой покой, и оказывать им помощь. В большинстве случаев все нужды усопших удовлетворяются надлежащими обрядами, но если вы обнаружите несправедливость, которую, по вашему мнению, необходимо исправить, обратитесь в ближайшую церковь, или мы посмотрим, сможем ли Рыцари Ворона исправить положение».

— АЛМАЛА СУЛЛ, ЖРИЦА МОРРА

Одним из наиболее озорных типов духов являются полтергейсты. Они обычно пытаются напугать живых, разбрасывая предметы и создавая неудобства. Но самыми пугающими являются Призраки. Призраки — это во многом злобные двойники привидений, и они редко желают живым добра. Большинство призраков остаются в живых из-за того, что стали жертвами ужасного проклятия, нарушили клятву или стали предателями в иной форме. Это озлобленные существа, полные ненависти к живым и отчаяния от собственного состояния.

“Измельченный варп-камень, выдуваемый через трубку”.

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Сильные Вампиры (и некоторые особо злые некроанты) иногда выращивают для войны духов-хозяев. Они состоят из стесни привидений и призраков. Призраки особенно предпочтительны для этой задачи, поскольку они могут нанести врагу значительный урон, но большинство воинов духов пополняется изрядным количеством привидений. Хотя привидения не могут причинить прямой вред живым, они способны заставить своих врагов бежать в страхе, и это может быть почти так же полезно на поле боя.

Многие духи не могут уйти далеко от места своей смерти, хотя точное расстояние, на которое они могут уйти, очень сильно варьируется, в зависимости от таких факторов, как сила воли духа при жизни, количество лет, прошедших с момента его смерти, и его решимость добиться освобождения.

“Вы не можете отрицать, что наши методы эффективны. Часто я обнаруживаю, что после убийства и истощения одного из ваших видов я могу вернуть его тело в виде зоиби и заставить его дух преследовать или пугать”.

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Достаточно плохо, что вам приходится убивать сальванцев впервые, но сражаться с их ожившими трупами — не самое приятное занятие. Если можете, постарайтесь убить некроанта или вампира первыми, до того, как он их воскресит. Даже если вы не сможете добраться до него до того, как они поднимутся, все равно стоит на него напасть — это заставит большую часть его армии снова упасть жертво. В противном случае... ну, я никогда не призываю к бегству, потому что, раз кто-нибудь из вас сорвется и сбежит, вы все равно подпишете смертный приговор всей армии; но это редко бывает выигрышным решением, если вы сражаетесь с зомби в ближнем бою. Если сможете, оставайтесь как можно дальше от их оружия и атакуйте их издалека — здесь вам пригодятся осадные орудия, если у вас есть такая возможность. Ведь второй раз они не умирают так просто.»

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«Я страдал больше всего, когда впервые сражался с ними. Они реагировали достаточно медленно, и я увидел возможность разрубить первого из них своим мечом почти пополам. Я надвинулся и нанес ему сильный удар, но клинок вошел в него едва ли глубже, чем на ширину ладони, а ведь я наточил его только утром. Я ожидал, что он упадет на землю, а он всадил свой меч мне в плечо. Я сражался дальше, но к тому времени, как мы одолели их, те из нас, кто остался в живых, истекали кровью, большинство — всего от нескольких ран. Недостаточно было просто сражаться с ними — нужно было еще и выжить.»

— ШТЕМАР ХОЛЬСТ, СОЛДАТ ИМПЕРИИ

«Ужасные страшные твари. Говорят, что когда ночью слышишь, как что-то стучит, скорее всего, это что-то только что упало с зомби.»

— КАШТАР ХАНДИН, СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Измельченный варп-квиец, смешанный до состояния густой пасты с экстрактом мертвобоя.»

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Их не следует бояться так сильно, ибо в основе своей они созданы не более чем фокусники колдовства. Без нечистых чар некроанта они были бы лишь гнилыми трупами. В них нет мощного, врожденного зла, как в деконах или вампирах; более того, я не сомневаюсь, что они не более живые и разумные, чем комки речной глины. Чародейство могло бы так же легко оживить речную глину,



чтобы она исполнила волю своего хозяина, но некроанты и вампиры ценят больше средства смерти и поэтому используют то, в чем они лучше всего разбираются.»

— ВАЛЬДЕМАР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

Зомби создаются почти так же, как и скелеты, но зомби еще менее эффективны. Их гнилая плоть мешаешь им двигаться, и ничто так не лишено ловкости и скорости, как зомби. Однако создать их несколько проще, чем скелетов, поэтому их часто используют в невероятных количествах в качестве слуг и солдат для повелителей нежити или некроантов.

«Что может быть лучшим напоминанием для живых, чем это? Что может быть лучшим напоминанием о судьбе, которую они скоро разделят?»

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

“Ыггггххх”

— БЕЗЫМЯННЫЙ ЗОМБИ

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Глупые крестьянские сказки, вроде привидений и призраков. Мороков просто не существует. Сда идея о том, что могущественный некроант или волшебник какими-то образом выживает после собственной смерти, просто сиехотворна».

— АЛЬБЕРХТ КИНЕР, ЗАСЛУЖЕННЫЙ ПРОФЕССОР
НУЛЬНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

«Вы не можете сражаться с ними, и вы приходите приагать усилу, чтобы не бежать от них в ужасе. Тебе остается только надеяться, что твой коандир и его чемпионы действительно святые рыцари, которые они стремятся быть, и что, возможно, они смогут навредить этим существам».

— АЛЬФОНС, БРЕТОНСКИЙ ОРУЖЕНОСЕЦ

«Маркиз Муллин, так он себя назвал. Сказал, что он дворянин, но я никогда не слышал ни о каком месте под названием Муллин. Он остановился здесь, чтобы «провести некоторые особые исследования», так он сказал. Заплатил за три месяца вперед, держась особняком, не доставлял беспокойства. Затем мы узнали, что констебли стали его разыскивать, сказали, что он разграбил могилу. К тому времени он сбежал из города, и мы больше о нем не слышали, пока не стало известно, что он занял старый дощик Ягдохфа на другой стороне озера. Вскоре мы узнали, для чего он использовал их тела — здесь было полно зомби, и многие ребята бежали, но мы отбивались от них огнем, пока не

смогли сжечь это место. Отсюда видны почерневшие руины в ясный день, когда с горы Шобер не надвигается туман. В ясную ночь все видно еще лучше, и старый маркиз все еще хлопчет в своей большой черной плаще, размахивая руками, и все еще занцается своими «особыми исследованиями». Мой двоюродный брат Ганс отвез туда на своей лодке священника Зигиара, чтобы тот изгнал злого духа, но священник так и не вернулся, а Ганс с тех пор никогда не был прежним, он выплыл на наш берег через неделю подутопленным и подиспуганным до смерти».

— ЮРЕН ВАЙСБРАУЭР, ПИВОВАР В ГОСТИНИЦЕ ПРИНЦ
ЛУИТПОЛЬД

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Похоже, они цепляются за свой статус нежити только силой воли. Их магия не имеет никакого значения; какие бы мажкие шалости они ни совершали в течение своей жизни, они явно потерпели неудачу, иначе у них все еще была бы телесная форма. Только их извращенный дух, измученный ненавистью и болью, удерживает их в этом мире, да и то лишь на самых тонких нитях. Если бы они отчаянно не цеплялись за проклятую форму бессмертия и если бы не были убеждены, что их удаюсь или же у них еще есть шанс преуспеть в своей стремлении стать некроантами, кажется, они бы просто растворились в небытии, их последнее фрагментарное существование развеялось бы по четырем ветрам».

— ГЕНРИХ МАЛЫЦ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕНЬ, НУЛЬН

«Избегайте».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Так трагично обрести бессмертие, но навсегда лишиться удовольствий плоти. Гораздо лучше оставаться вечно молодым и энергичным, способным общаться с живыми, не обращая их в бегство. Ваши волшебники и некроанты, желающие жить вечно, должны прийти кoline — я могу помочь тем, кто достоин. Это не значит, конечно, что я не считаю Мороков полезными прислужниками; конечно, считаю, но нельзя не находить их ужасно скучной крпанией».

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМ-
ПИР

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Жестокость этого мира заключается в том, что ты еще дышишь, а я должен гнить. Я еще более жесток, ибо я все исправлю. Это твоя смерть. Молись, если тебе угодно; они не спасут твою жизнь, не защитят твою душу от дух, которые я ей уготовил...».

— ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ МАРКИЗ МУЛЛИН



ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Я пойню, как отец отвел меня на сдвиги край наших земель и указал на далекие курганы, которые все еще лежат там, на фоне восточного горизонта. Мой отец всегда был весельчаком и любил повеселиться, но в ту ночь он смотрел на меня с сдвиги суровый выражением лица. «Там, сын мой, покоятся древние короли, воины древности. Не тревожь их и не позволяй другим делать это, чтобы их гнев не обрушился на наши земли». Я спросил его, откуда он это знает, и его глаза стали отрешенными, на изгнание я подумал, что он не ответит. Однажды, когда я был моложе, чем ты сейчас, жрец Морра принес твоему деду весть о том, что печально известный некроант, некто Тобиас Штумт, может вскоре пройти через наши земли. Мой отец был набожным человеком и с готовностью согласился отправиться на поиски этого изверга. Верный своему слову, он отправил людей на поиски, но Штумт использовал свои темные искусства, чтобы пройти нездиченным. Для своих грязных целей Штумт вскрыл один из древних курганов и нашел в нем заслуженную смерть, но за его посягательство все мужчины, женщины и дети деревни, которая когда-то лежала рядом с этими курганами, были найдены мертвыми на следующее утро. Я видел некоторых из них. Выражение их лиц. Они умерли в ужасе». Больше отец ничего не сказал. Что касается меня, то у меня есть неизменный приказ: любой, кто попытается потревожить эти курганы, должен быть немедленно доставлен ко мне для допроса, прежде чем я вынесу ему приговор. Обычно я предаю их мечу».

— БАРОН КАРОЛУС ФОН БЕХАФЕН

«Не ходи ты к кургану в безлунные ночи, не ищи восставших там мертвецов. Не буди спящий гнев — отогнать он захочет, внеши слова мудрецов».

— ПРИПЕВ ИЗ ТРАДИЦИОННОЙ КРЕСТЬЯНСКОЙ ПЕСНИ ИМПЕРИИ

«В давние пыльные века нашей истории, после падения королевства дварфов, но до возвышения Зиггара и Унберогенов, было время, когда странные племена, ныне почти стертые из памяти, бродили по лесам и равнинам Старого Света. Откуда они пришли, теперь уже никто не может сказать, хотя большинство ученых, с которыми мне довелось общаться, всегда обращают внимание на юг в таких вопросах, предпочитая эту сторону света Тэне на севере. Как бы то ни было, они пришли, воздвигнув каменные памятники, чтобы отпугнуть свой переход. Своих благородных мертвецов они хоронили в больших земляных курганах, украшенных защитными символами, чтобы отпугнуть грабителей могил. Больше мы почти ничего не знаем о них, ибо они ушли, и до нас дошли лишь некоторые из их творений. Они были искусны в работе с бронзой, и те немногие

артефакты, которые у нас есть, остались невредимыми, несмотря на долгие годы, прошедшие с момента ихковки. Ходят слухи, что они также были сильны в темных искусствах некроантии, но правда ли это или просто крестьянское суеверие, я не могу сказать».

— ВАЛЬДЕМАР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

К счастью, они могут сохранить и другие черты...

«Я не для того зашел так далеко, чтобы потерпеть неудачу так близко от своей цели, но было трудно убедить кого-либо из местных жителей, поскольку они считали мои поиски безумием. Проводника, которого я наконец нашел, звали Разци, и он показался мне в высшей степени ненадежным, но у меня не было выбора, поскольку он один проявил желание проводить меня к легендарным руинам Бел-Ашада. Наше путешествие было долгим и однообразным, единственным его постоянными составляющими, которые я могу вспомнить, были песок, ветер и невыносимая жара днем, сменяющаяся пронизывающими холодами ночью. Много раз Разци предлагал мне повернуть назад, заявляя, что это безрассудство. Он думал, что я намереваюсь разграбить древний город; довольно иронично, учитывая то, что еще предстоит. Через две тяжелые недели мы прибыли на окраину того, что осталось от Города Целителей. Разци заявил, что дальше не пойдет, но будет ждать меня два дня, прежде чем вернуться в порт Зандри. Бедный дурак, если бы он остался верен своему слову, он, возможно, дожил бы до старости, но я не проклинаю его, поскольку его нечестность в конце концов принесла мне пользу.

В первый день я не нашел следов искрой мудрости и не смог расшифровать местонахождение Библиотеки Горептиса. На второй день я проснулся от удара копы с бронзовым наконечником, зажатого в руке воина-скелета в доспехах. За свои дни я наблюдал на такие зрелища, что уже почти отвык от ужаса, но то, что меня разбудил один из нежити, наверняка отнял у меня еще год или два жизни. Группа таких же вооруженных скелетов позволила мне одеться, а затем насильно привела меня в позолоченный двор. В центре площади стоял массивный ирриорный трон, на котором восседало великолепно одетое существо, сверкающее драгоценностями и испанскими рунными повязками. Его безглазый взгляд устремился на меня, когда я предстал перед ним, и я поклонился, как королю. Рядом с ним стоял иссохший человек в священническом облачении, Разци сидел на земле перед ним, золотом и драгоценности лежали грудой у его ног. Мушья кивнула священнику, который посмотрел на меня, а затем, к моему удивлению, заговорил на рейхспиле. Его Сиятельство Сутех, Хранитель Вод Жизни, Принц Зыбучих Песков желает знать, почему ты зашел так далеко, чтобы разграбить его владения." Я посмотрел на Разци и увидел свою гибель

В его действиях, если я не был очень умен. Но короли есть короли, нежить они или нет, и я знал, что сказать. «Я пришел не за золотом могучего Сутеха, а за его всемирно известной мудростью, ибо Бел-Ашад — город исцеления, а я отчаянно нуждаюсь в целителе». Итак, я рассказал фараону-нежити о своих бедах, об отравлении любовью Карелии Генрих фон Бруно и о своих отчаянных поисках. Жрец спокойно переводил все неподвижной душой. Когда я закончил, двор был неподвижен в течение трех ударов сердца. Сутех сделал жест, и голова Разуиа слетела с плеч. Он заговорил, а затем, удивительным образом улыбаясь, кивнув мне один раз, прежде чем подняться и уйти, его бронированная стража плавно удалилась, окружив его. Жрец подошел ко мне и сказал: «Мой господин велит мне сказать тебе, что он тоже когда-то любил. Он тоже пошел бы на край света, чтобы спасти свою любовь. Я должен раскрыть тебе мудрость, которую ты ищешь». Если бы не жадность Разуиа, я бы никогда не нашел то потайное место, к которому привел меня мудрый священник, и моя Карелия была бы потеряна для меня навсегда. Удивительны превратности судьбы».

— МЕТРИУС НОЛЛ ИЗ КНИГИ В ПОИСКАХ МОЕГО СЕРДЦА

Мутный В Империи нетного, но ранняя миграция людских племен привела к тому, что некоторые из них были найдены в древних курганах. Кроме того, некоторые некроанты иногда пытаются создать тумию для своих темных целей. Такие попытки часто приводят к ужасному, но закономерному концу для магов, о которых идет речь. Наконец, некоторые графы-вампиры Сильвании Времени от Времени пытались заставить тумий выполнять их приказы, но такие попытки всегда заканчивались неудачей: воля, привязывающая тумию к жизни, так же сильна, как и у многих вампиров.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

«Когда-то я проехал по этим полям как повелитель и хозяин своего народа. Наши земли росли настолько далеко, насколько сдвиг быстрый конь мог проехать за три дня, и это было хорошо. Когда на нас напали свирепые люди с севера, я был



готов к их жестокости и крепко побил их. Когда зеленокожие пытались опустошить наши земли, я гнал их назад. Не было дерева, которого бы я не знал, не было камина, по которому бы я не ступал. Мой народ процветал, и я тоже. Но всё со временем становится все более и более слабым. Моя борода стала длинной и седой. Я лег, чтобы больше не подниматься, довольный тем, что мой народ будет жить без меня, но мои предсмертные слова гласили, что если я понадобится или нашей земле, я вернусь. Теперь моего народа нет. Земля изменилась до неузнаваемости. Я не знаю этого места, этих полей, этих деревьев; только камины моей мощи остались прежними. Но свирепые все еще приходят с севера, все еще есть зеленокожие, которых нужно изгнать, и я обнаружил, что во мне не осталось милосердия к тем, кто нарушил мой покой».

— ШАРУ, КУРГАННЫЙ КОРОЛЬ

Нетопыри-Вампиры

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«В опасных регионах я всегда стараюсь объединиться с другими торговцами, чтобы сформировать караван — так мы все в большей безопасности. В этот раз со мной были Марина Верфен и Вольфганг Дахштайн, также мы наняли шестерых охранников, судя по их виду, ветеранов армии. Мы разбили лагерь на ночь недалеко от

границ Сильвании. Охранники были настороже, и половина из их числа согласилась дежурить по очереди, планируя вздремнуть пару минут в дороге на следующее утро. Выживший Александр сказал мне потом, что только случайность спасла его, и, вероятно, нас, спящих, тоже. Нетопыри-вампиры напали на Генриха и Франца ночью, ударив одновременно и бесшумно с противоположных сторон костра. Александр был в стороне, убегающий, и

успел поднять тревогу за изгнание до того, как ионстры поняли, что охранников не двое, а трое. К счастью для нас, они улетели со своей добычей, а не стали атаковать, иначе, боюсь, мы все погибли бы раньше, чем отбиться от них».

— КАШТАР ХАНДИН, СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ

«Я видела их ночью, когда они хлюпали своими могучими крыльями под лунной. Они зовут меня, говорят, что скоро я присоединюсь к ним. Герр доктор Леберкнодель говорит, что я нетопырь, но я знаю, что это ложь. Однажды я стану нетопырем, как и мои друзья. Они унесут меня в мой новый дом, и мы вместе будем танцевать вокруг луны. О да»

— РУДИ, ЗАКЛЮЧЕННАЯ ЛЕЧЕБНИЦЫ В ВЕЛИКОМ АЛЬТДОРФЕ

«Вы слышите эти сказки, но никогда не поверите в их правдивость, пока не увидите одну из... одну из тварей. Ты просто дураешь, что это все крестьянские выдумки, что кто-то видел большого нетопыря или даже сову. Но эта тварь, расправив крылья, была больше, чем одна из повозок с провиантом, а огромные клыки были похожи на кинжалы. Она взвилась в небо и унесла с собой сержанта Вогла, лошадь и все остальное. Мы увидели их снова через неделю: труп Вогла сухой и белый, лошадь — тоже ходячая туша, но оба все еще маршировали, все еще сражались, но теперь уже за другую сторону...»

— ЛЕОНАРД, НАЕМНИК

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Я считаю, что они как-то связаны со Стри-

Светоты

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«Быстрее и злее, чем зомби, и их так же трудно убить. Но я все же предпочел бы столкнуться со скелетом. По крайней мере, не нужно смотреть на такое количество гниющей плоти — они как-то почище. Да, они выглядят довольно ужасающе, но парни, кажется, скорее убегают от зомби, если вообще убегают.»

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ



гозии, хотя Нетопыри-Вдипиры, конечно, более привлекательны физически и социально адаптированы, чем обычные Стригои».

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР

«История этих существ затуманена веками и присущей нежити скрытностью и секретностью, но две основные теории преобладают относительно их происхождения. Во-первых, даже будучи живыми, они всегда питались другими, подобно более крупным родственникам коиаров и москитов, досаждающих путешественникам в летних суеверках. Согласно этой версии развития событий, первые Нетопыри-Вдипиры случайно попались на пути вдири, приняв его за живого человека; возможно, он сам недавно питался и все еще светился теплом и кровью своей жертвы. Согласно другой теории, они были созданы могущественными вдири-некрархми или, возможно, некроантми, которым нужна была мощная летающая ударная сила в дополнение к его легиону нежити. В любом случае, самая большая загадка заключается в том, разнужаются ли они как живые животные, что делает их единственной известной нежитью, способной на это, или же они могут быть созданы только как-то другими способами, возможно, кодовством другого могущественного мастера нежити».

— ГЕНРИХ МАЛЫЦ, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ ВЕРЕНЬ, НУЛЬН

«Относитесь к ним как к любым другим вдирирам. Или скорейте подчиненному порошкообразный варп-камень, а затем предложите его Нетопыри-Вдипири в качестве угощения».

— РИККИТ ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Они должны лежать в своих могилах, в земле, где они и место, а не беспокоить живых людей своими скрипами и скрежетами».

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

«Ужасные создания, но иногда с них можно получить неплохую выгоду, если растолочь их большими пестиком и ступкой. Фермеры говорят, что я продаю лучшее удобрение на многие мили вокруг, но я не говорю им, что в него входит. Они будут беспокоиться об урожае Нежити или о чем-то подобном. Но если вы знаете, что одна из циперских армий сражается с лордом-Вдипири или кем-то в этом роде, стоит проверить, сможете ли вы пройти через поле»

битвы полдня спустя и собрать эти кости скелетов. Не нужно счищать плоть или подготавливать их, чтобы извлечь кости из трупов, — достаточно просто собрать и перемолоть.»

— КАШТАР ХАНДИН, СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Потрясающе. Если бы мне удалось започтить одного из них для изучения, я мог бы наконец постичь тайну жизни — узнать, какая жизненная искра оживляет как живых людей, так и нежить. Насколько я могу судить по вскрытию мертвых или, лучше сказать, вновь мертвых скелетов, физически они ничем не отличаются от просто мертвых, никогда не бывших нежитью скелетов, разбросанных по многочисленным полям сражений в Империи и за ее пределами. Я неиможно надеюсь, что их кости будут соединены проводники и управляться сложными механическими машинами, словно автоматами; или, возможно, если они действительно были созданы колдовством, у них могли быть новые сухожилия и нервы, соединяющие кости между собой. Но ничего этого не было; очевидно, жизненная искра полностью нефизична».

— ЛУДОЛЬФ ТРАУГОТТ, СВЯЩЕННИК ВЕРЕН, АЛЬТДОРФ

«Измельченный варп-камень на основе лунного масла».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

Скелеты оживляются с помощью мощной некротической магии, объявленной вне закона по всей Империи за ее способность создавать грубую и злую напасть над настоящей жизнью. В отличие от более могущественной телесной нежити, такой

как умертвия и туми, скелеты не сохраняют никаких следов духа или сущности своих бывших «Владельцев». Они поддерживаются в живом состоянии исключительно с помощью колдовства.

«Главная зблудия Смерти. Вы найдете эту голову на флагах, знаменах и бутылках с ядом. Или возьмите тело целиком, дайте ему косу, как жнею людей, а не травы... удивительно, как сильно этот образ пугает ваших воинов, когда его обращают в неестественную издевку над жизнью. Как ни посмотри, скелет — прекрасный символ и смерти, и не-смерти; та часть, которая остается после гниения тела и ухода души... Поэтому вполне уместно, что это одни из самых страшных и многочисленных наших созданий. Какой человек может надеяться противостоять Смерти? Ты можешь брыкаться и барахтаться против Нее, но рано или поздно Она заберет тебя. Если тебе повезет, я могу даже позволить тебе снова жить на моей службе...»

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР

«Скелеты не знают скрытности, но и не задерживают дыхание, и из этого вы можете извлечь выгоду. Выберите место битвы задолго до того, как вы вступите в бой, и засейте его своими войсками, или приведите врага за собой на кладбища или места древних сражений. Затем запустите свою ловушку, когда вы призовете их к своим врагам, которые внезапно окажутся окруженными со всех сторон вашими войсками. Ваши войска не будут уставать, как смертные люди, используйте это, чтобы преследовать своих врагов, не давая им передышки. Пусть они не находят покоя, и вы одержите верх».

— ВАНЕЛЬ, ИЗ СВОЕЙ ЗАПРЕЩЕННОЙ КНИГИ ТЕМНЫЕ

ДЕЛА

Умертвия

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ

«В них есть доблесть, несмотря на их злобу. Когда сталкиваешься с ними, возникает ощущение, что оно сражается с тобой ради острых ощущений, а не только потому, что ему приказал напасть какой-то хозяин. Хотя мало кто из врагов столь же смертоносен. Большинство моих парней — крепкие старые ветераны, которых трудно убить, потому что они знают, как лучше использовать свои щиты и доспехи, а также свои клинки. Но после боя с умертвиями я знаю, что потерял хороших людей».

— КАПИТАН ШУЛЬЦ, КОМАНДИР НАЕМНИКОВ

«Король Генанн из кургана? Если ты не будешь ходить вокруг его старого могильника, он не причинит тебе вреда. Он как привидение,

только холоднее, противнее, — но если ты его оставишь, авось и он тебя оставит в покое. Хотя на твоём месте я бы не стал бродить по равнине Блэкли под тёмной луной.»

— СТАРИК ХОБ, КРЕСТЬЯНИН-ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ

«Есть две вещи, которые меня пугают больше всего на свете: воины и нежить. Воины непредсказуемы, обидчивы, угрюмы, всегда беспокоятся о какой-то личной чести — и все же половина из них будет грабить и мародерствовать просто ради удовольствия, если нечем заняться. Нежить страшна, потому что она продолжает наступать, даже если вы бьете ее кинжилами или боевыми посохами, и, конечно, потому что она неестественна и должна лежать мертвой в своей могиле. Умертвия — это воины нежити. Я видел только одно, когда оно вылезло из своей могилы, чтобы убить деревенского жителя,

который его что-то обидел. В нем сочетаются все самое худшее из обоих миров: он был полон гнева и угрозы, как живой воин, но в нем было и неудержимое зло нежити».

— ИОАХИМ, ТОРГАШ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

«Умные, быстрые, хитрые зорби — вот все, чем они на самом деле являются. Прекрасно знать, что чем больше силу вашего героя как у мертвого, тем выше будет его мастерство, когда он станет одним из нежити. Некоторые трупы были бы просто зорби или скелеты, но где-то глубоко внутри их мертвых мышц и нервов всё ещё хранятся боевые инстинкты героя. Я могу использовать это, чтобы сокрушить еще больше ваших героев, но в конце концов, Умертвие можно выбросить так же легко, как и любого другого прислужника. Там, откуда они пришли, их еще много. В этом мире никогда не будет недостатка в мертвых героях — отрадная мысль, не правда ли?»

— КОНСТАНТИН ФОН КАРШТАЙН, ГРАФ-ВАМПИР

Несмотря на то, что Умертвия обычно предпочитают обитать в древних могильных курганах, в которых они были похоронены, они не привязаны к этим местам магически, в отличие от привидений или призраков. Умертвия, получившие возможность отправиться на войну под началом нового повелителя, например, могущественного вампира, часто делают это с радостью, оставляя свои любимые могилы на месяцы или даже годы, чтобы еще раз отправиться в поход.

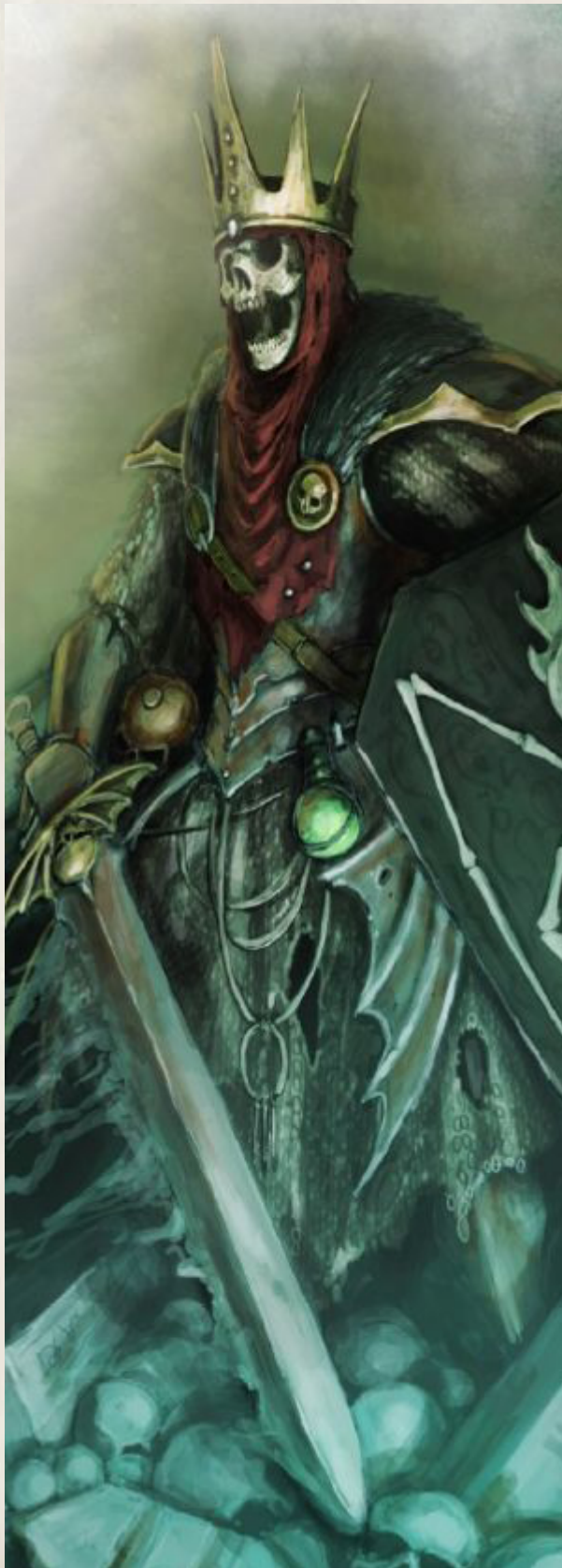
«Сняжьте арбалетные болты извещенными варп-кинеи и сиззой. Отойдите подальше».

— РИККИТ-ТИК, УЧЕНЫЙ КЛАНА ЭШИН

«Очевидно, что они на ступень или две выше уровня самой обычной нежити, зорби и скелетов. Умертвия движет собственный злобный разум, а не беспрекословная преданность их низших собратьев. Как могущественный некроант однажды уишет и воскреснет как нежить, сохранив все свои дерзкие силы, так и величайшие герои-воины. Многие из них действительно древние, остатки аборигенов племенного народа, который когда-то занял земли Империи за тысячи лет до того, как она стала известна. Многие, однако, гораздо более позднего происхождения, и верно говорят, что одна из самых серьезных опасностей любого имперского набега в Сильванию заключается не только в том, что мы предоставим фон Карштайну трупы рядовых солдат для оживления в виде зорби и скелетов, но и в том, что если кто-либо из наших истинных чемпионов упадет на проклятую землю этой земли, они уже восстанут в виде умертвий».

— ВАЛЬДЕМАР, УЧЕНЫЙ ИЗ НУЛЬНА

Чаще всего умертвия пользуются мечами из холодного железа, зачарованными на убийство мертвых древними рунами, нанесенными на лезвие. Многие предпочитают мечи или огромные топоры, на которые также нанесены руны древней силы.



Лорд-Покровитель,

По вашей просьбе я прочитал книгу Одрика Вюртбадского "Опасные твари: исследование существ, прекрасных и гадких". Хотя он прав в том, что на этих страницах есть доля правды, книга в целом выходит далеко за рамки общепринятых знаний в этой области. Неужели ты всерьез полагаешь, что человек разговаривал с драконоогром и остался жив, чтобы рассказать об этом? Или что он беседовал с воинами Хаоса и не был насажен на вертел и зажарен на костре, созданном из его же собственных свитков? Такие утверждения явно безумны. Я допускаю, что возможно, он нашел утерянный труд Авена и просто присвоил эти записи себе. Поскольку мы не можем знать его источники, а многие из них в любом случае являются еретическими, я считаю, что эта работа должна быть запрещена». Одрик на словах служит Молоту Героев, но его работа столько же подрывает Церковь Зигмара, сколько и поддерживает ее. Поэтому я должен официально рекомендовать, чтобы "Опасные твари: исследование существ, прекрасных и гадких" была запрещена вашим орденом, а все копии были найдены и сожжены.

Ваш верный слуга,

*Максимилиан Кюттель,
Жрец Зигмара*





РАЗДЕЛ ГЕЙМ-МАСТЕРА

«Нам повезло, что мы живем в городе, мое дорогое дитя.
В пустыне есть твари.
Теиные твари. Голодные твари. Злые твари.
Тех, кто забредает слишком далеко за края
леса, ждет несчастливый конец».

— КАРИНДА ВЕЛЬТЛАНДТ, МАТЬ МИДДЕНХАЙМА

«Некоторые знания просто слишком опасны, чтобы
быть широко известными. Незнание должно защищать
людей от их собственной гибели».

— РЕЙХАРД ВИДМАНН, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ



СОЗДАНИЯ СТАРОГО СВЕТА

«Я оставляю за учеными право решать, является ли данное чудовище естественным или запятнанным Хаосом. В любом случае, горят они одинаково».
— РЕЙХАРД ВИДМАНН, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

Остальная часть книги посвящена игровой информации для ГМа. Большую часть этого раздела составляют блоки статистики для различных существ, которые расположены в алфавитном порядке. Но прежде чем мы перейдем к статистике, приведем несколько дополнительных правил, которые помогут придать вашим монстрам больше размеров.

— Убойная Сила —

Статистика монстров, приведенная в этой книге, имеет тот же формат, что и в главе 11 *WFRP*, за одним исключением. Последняя строка каждой записи — это контрольный показатель того, насколько опасно данное существо, который мы взяли на себя смелость назвать *Убойной силой*.

Показатель Убойной силы соответствует стандартной таблице Сложности испытаний, с одним дополнением («Невозможной»). Показатель Убойной силы основан на прямом бою между одним средним человеком-солдатом с хорошим снаряжением, который получил половину достижений в карьере солдата, и одним из рассматриваемых существ. Он не учитывает ничего другого, ни засады, ни удачу, ни магию, ни судьбу, ничего.

Соответственно, при использовании показателя «Убойная сила» ГМ должен подумать о том, сколько РС в его партии и насколько они опасны. Помните, что существ всегда можно улучшить, добавив соответствующие карьеры из основной книги правил. Для некоторых существ может быть уместно использовать навыки из главы 3 *WFRP*. Например, вы можете создать эльфийского корсара, получившего карьеру Скаута. Однако для большинства монстров больше подходят карьеры из главы 11 *WFRP* или карьеры, описанные на странице 87 этой книги.

Убойная сила определяется следующим образом:

Очень Легкая

Солдат должен быть в состоянии убить существо максимум за один-два раунда, и более чем вероятно, что он сам не пострадает.

Легкая

Солдат должен быть в состоянии убить существо в течение нескольких выстрелов, получив лишь царапину.

Обычная

Солдат определенно одерживает верх, но может получить несколько ран, если не будет осторожен. Бой может затянуться надолго.

Средняя

Солдат сталкивается с противником, равным ему по мастерству, или с противником, обладающим необычными способностями, которые компенсируют меньшие боевые навыки. Бой может развернуться в любую сторону и, скорее всего, продлится несколько раундов — хотя особенно сокрушительный удар может быстро закончить его, так или иначе.

Сложная

Существо имеет преимущество перед солдатом. Хотя

Иоганн Шмидт,

Хорошо обученный имперский солдат

Убойная сила основана на шансах среднестатистического имперского солдата справиться с данным монстром. Иоганн Шмидт является таким солдатом. Как видно из его игровой статистики, Иоганн хорошо обучен и имеет хорошее снаряжение. У него есть возможность сразиться с каждым монстром с помощью своей верной алебарды или меча и щита. Алебарда — гибкое оружие, особенно удобное против сильных существ. Однако не стоит недооценивать свободное парирование щитом. Иоганн не принадлежит к элите императора, но он может противостоять многим врагам своей родины.

— Иоганн Шмидт, типичный солдат —

Основной Профиль

	Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
Начальные	31%	31%	31%	36%	31%	31%	31%	31%
Прирост	+10%✓	+10%	—	—	+10%✓	—	+5%✓	—
Текущие	36%	31%	31%	36%	36%	31%	36%	31%

Вторичный профиль

	Ат	За	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
Начальные	1	12	3	3	4	0	0	0
Прирост	+1✓	+2✓	—	—	—	—	—	—
Текущие	2	13	3	3	4	0	0	0

Навыки: Забота о животных, Общие знания (Империя), Уклонение, Управление повозкой, Азартные игры, Узнавание слухов, Запутывание, Восприятие, Знание языков (Рейкшпиль)

Таланты: Крепкий, Быстрое выхватывание, Мощный удар, Специалист в оружии (Двуручное), Жестокый удар, Оглушающий удар, Очень стойкий

Доспех: Средняя броня, Доспехи (Шлем, Полный латный доспех, Кольчужная рубаха)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 1, Тело 3, Ноги 1

Оружие: Алебарда, Одноручное оружие (Меч) и Щит



солдат все еще может победить, и эта победа, скорее всего, будет болезненной, и бой может затянуться на некоторое время.

Тяжелая

Существо, скорее всего, убьет солдата за несколько раундов, часто получая при этом небольшие ранения от солдата. Вполне возможно, что солдату удастся удержаться на ногах, но не более того.

Очень тяжелая

Существо почти наверняка выпотрошит солдата всего за несколько ударов. У солдата едва ли есть один шанс из тысячи победить такого врага. Если ему удастся даже значительно ранить его, он совершит героический подвиг.

Невозможная

Существо, о котором идет речь, невосприимчиво к атакам солдата (наиболее часто встречается у бесплотной нежити), или мысль о том, что один обычный солдат может убить его, просто смехотворна.

— НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ —

По большей части монстры в этой книге используют навыки и таланты, описанные в **главе 4 WFRP**. Однако некоторые навыки были расширены. Например, в этой книге есть несколько новых навыков общего знания, таких как Пустопи Хаоса, Зеленокожие и Скавены. Также есть несколько новых навыков разговорного языка. Малларум-ба-ларин — это язык древолудей, квикиш — язык скавенов, а нехехкаран — древний язык Земли Мертвых. Единственный из них, который требует некоторого объяснения, — это “Знание языков (племенной)”. Этот навык используется для различных последователей Губительных Сил, живущих в Пустошах Хаоса. Там существуют десятки различных племен, таких как курганы и хунги, и перечисление их всех и их языков выходит за рамки этой книги. Когда вы видите навык “Знание языков (племенной)”, он указывает на один из этих многочисленных языков.

Новые таланты

Бестиарий Старого Света вводит в *WFRP* следующие новые таланты.

Бесплотность

Описание: Бесплотное существо бесплотно и невесомо. Оно может проходить сквозь твердые объекты, включая стены и двери. Обратите внимание, что это не дает способности видеть сквозь твердые объекты, а только проходить сквозь них. Бесплотное существо, частично скрытое внутри объекта, получает бонус +30% к проверкам на Скрытность. Бесплотное существо, пожелавшее стать таковым, полностью бесшумно, и ему не нужно делать испытания на бесшумное передвижение. Бесплотное существо также невосприимчиво к обычному оружию, которое просто проходит сквозь его тело, как будто его там и не было. Демоны, заклинания, другие бесплотные существа

и противники, вооруженные магическим оружием, могут нанести бесплотному существу обычный урон. Бесплотное существо не может нормально воздействовать на мир смертных и, следовательно, не может нанести урон противникам из плоти, если у него нет соответствующей особой способности или таланта.

Демоническая аура

Описание: Демоны сделаны из самого волшебного материала, и это защищает их, когда они находятся в мире смертных. Каждый раз, когда немагическое оружие поражает демона, Бонус Стойкости демона считается увеличенным на +2. Кроме того, собственные атаки демона считаются магическими. Наконец, демоны полностью невосприимчивы к эффектам яда и удушья.

Железная Воля

Описание: Существо с этим талантом невосприимчиво к страху и ужасу, а также к эффектам навыка “Запугивание” и таланта “Тревожащий”.

Неудержимые удары

Описание: Существо, обладающее этим талантом, настолько велико и сильно, что его атаки невероятно трудно парировать. Противники получают штраф -30% к попыткам парирования.

Чешуя

Описание: У существа прочная чешуя, которая защищает его как броня. Этот талант дает существу количество Очков Доспеха на всех частях тела, равное числу, указанному в скобках. Например, существо с Чешуей (2) имеет 2 очка брони на каждом месте.

Создание монстров

Статистика, представленная в каждой записи, отражает типичное существо данного типа, но каждый монстр уникален. Если вам срочно нужны статистические данные, то, конечно, открывайте книгу и используйте их как есть. Однако, как GM, вы имеете полное право корректировать эти данные по своему усмотрению. Это можно сделать двумя способами:

Естественный отбор: В каждой расе есть представители как более сильные, так и более слабые, чем представленные здесь типичные показатели. Вы можете изменить основные характеристики на 10% в любую сторону, чтобы учесть это. Вторичные характеристики могут меняться довольно сильно, поскольку они различаются по своей природе. Вы не хотели бы, например, изменить Скорость больше, чем на 1, но существо может легко иметь на 3 Здоровья меньше или на 6 Очков Безумия больше. Это вопрос суждения, но, как всегда, попытайтесь учесть возможности PC. Если вам нужны характеристики, выходящие за эти рамки, либо используйте опции ниже, либо назначьте таланты, например, Быстроногий или Очень сильный.

Карьеры: более формальный способ учета опытных монстров — использовать карьеры существ. Карьеры *Громила*, *Подлец* и *Главарь* можно найти в **главе 11** основного свода правил *WFRP*, а три новые карьеры шаманов представлены в этой книге на страницах 87-88. Эти карьеры дают вам простой способ создать уникальных монстров с минимальными затратами. У них может быть как много, так и мало улучшений, как вы сочтете нужным. Если вы не можете решить, просто бросьте d10 и дайте существу столько же улучшений.

— Мутации —

В основной книге правил в таблице **11-1: Мутации Хаоса** приведены одиннадцать различных мутаций для таких существ, как мутанты и зверолоды. Естественно, неограниченные возможности Хаоса могут предоставить гораздо больше мутаций, чем было перечислено. **Таблица 2-1: Расширенные мутации Хаоса** использует основы оригинальной таблицы и добавляет значительное количество новых вариантов. Вы можете использовать ее вместо **таблицы 11-1**, если вам нужно больше разнообразия в ваших мутациях. Если не указано иное, каждую мутацию можно получить только один раз.

Некоторые мутации отмечены как косметические. Сами по себе они не имеют игрового эффекта. Однако, как и все мутации, они должны приниматься во внимание при оценке использования определенных навыков. Например, мутанту с полосатой кожей (Причудливый окрас) и Гребнем на голове явно будет трудно замаскироваться.

Если в результате мутации какая-либо характеристика опускается до 0 или ниже, существо немедленно умирает. Его тело просто не выдержит нагрузки трансформации.

— Магия —

Многие расы, представленные в этой книге, имеют свои собственные Магические и Священные Знания, но здесь нет места, чтобы предоставить все необходимые расширения магической системы *WFRP*. Этот материал будет рассмотрен в других, более подходящих книгах. Однако в краткосрочной перспективе в боковых колонках предлагаются некоторые советы по использованию заклинаний из **главы 11 WFRP** для моделирования этих различных

стилей магии. Кроме того, в этой книге представлены новые карьеры шаманов и одно новое Священное Знание — Знания духов. Эти карьеры можно использовать для любых племенных культур, но они особенно подходят для зеленокожих и огров. Шаманизм подходит для большинства чудовищных племен, а также может быть использован для менее цивилизованных людских племен.

Таблица 2-г: Расширенные мутации Хаоса

Бросок	Мутация	Эффект
01-03	Звериные лапы	+1 к характеристике Скорости
04-05	Клюв	Можно использовать для атак; БС-1 Урон
06-07	Звериный облик	-2d10% к характеристике Общительности
08-09	Жажда крови	Существо получает талант "Бешенство"
10-11	Причудливый окрас	Косметический
12-14	Истощенный вид	-1d10% к характеристике Силы
15-16	Когти	Существо получает талант "Естественное оружие"
17-19	Циклоп	Баллистический навык навсегда уменьшен вдвое (округляется в меньшую сторону)
20-22	Стебельчатый глаз	+1d10 к броскам Инициативы
23-24	Клыки	Можно использовать для атак; БС-2 Урон; свойство Точное
25-27	Дурной запах	-2d10% к характеристике Общительности; противники с обонянием получают штраф -5% Р, когда находятся в пределах 2 ярдов
28-30	Отвратительное ожирение	- 1d10% к характеристике Силы; +1 к характеристике Здоровья
31-33	Глаза как у лягушки	- 1d10% к характеристике Общительности
34-36	Мех	Косметический
37-38	Гребень на голове	Косметический
39-42	Рога*	Можно использовать для атак; БС-1 Урон
43-45	Ужасающая внешность	Существо получает талант "Пугающий" (или "Ужасающий", если "Пугающий" уже есть)
46-47	Громадность	+ 1d10% к характеристике Силы
48-50	Большие уши	Существо получает талант "Острый слух"
51-53	Жесткая кожа	+ 10% к характеристике Стойкости
54-55	Металлическая кожа	Существо получает 2 Очка Доспеха на все части тела
56-58	Рука-клепня**	Существо получает талант "Естественное оружие"; Клепня имеет свойство Точное
59-61	Цепкий хвост	+ 1d10% к характеристике Ловкости; может орудовать оружием с помощью хвоста
62-63	Регенерация	Существо может сделать проверку на Стойкость в начале своего хода каждый раунд; в случае успеха оно восстанавливает 1 потерянное Здоровье; не действует, если существо уже мертво.
64-66	Запущенные язвы	- 2d10% к характеристике Общительности
67-69	Чешуйчатая кожа***	Существо получает талант "Чешуя" (1)
70-72	Короткие ноги	- 1 к характеристике Скорости
73-75	Рыло	Существо получает навык "Выслеживание"
76-78	Шипастый хвост	Можно использовать для атак; БС Урон; свойство Ударное
79-81	Присоски	Существо получает +20% к испытаниям Лазания
82-84	Хвост	+ 1d10% к характеристике Ловкости
85-87	Руки-щупальца**	+ 10% бонус ко всем испытаниям, связанным с захватом
88-90	Густой мех	Существо получает 1 Очко Доспеха на все части тела
91-93	Три глаза	+ 5% бонус к испытаниям Восприятия на основе зрения
94-96	Искаженное сознание	- 2d10% к характеристике Интеллекта
97-99	Крылья	Существо получает талант "Летун" и Скорость Полета 6
00	Порождение Хаоса	- 2d10% к характеристикам Общительности и Интеллекта; существо немедленно получает 1d10/2 новых мутаций (с округлением в большую сторону); игнорирует любые дальнейшие результаты Порождения Хаоса

* Существо может получить эту мутацию до трех раз. Во второй раз оно получает Большие Рога, которые наносят БС-урон. В третий раз оно получает Огромные Рога, которые наносят БС-урон и обладают свойством Кришащее.

**Существо может получить эту мутацию один раз для каждой руки или кисти. Существо, получившее такое «благословение», сильно ограничено при выполнении действий, требующих ловкости рук. Соответствующие испытания получают штраф -30%.

*** Существо может получить эту мутацию не более пяти раз. Каждый случай увеличивает Очки Доспеха, даваемые талантом «Чешуя», на 1. Например, существо, получившее эту мутацию три раза, будет иметь Чешую (3).

Ученик шамана

Прикосновение магии редко приветствуется среди чудовищных племен. Те, у кого есть способности к магии, часто сходят с ума от тревожных снов, а их странное поведение может привести к гибели от рук суеверных соплеменников. Немногие учатся накладывать небольшие заклинания, подобно колдунам Империи. Лучших из этих кандидатов берут в ученики шаманы племени. Хотя это и уберегает их от убийства, они становятся фактически рабами своих шаманов и должны пройти через годы боли и унижения, прежде чем закончить свое обучение. Если они переживут этот опыт, то сделают первый шаг на пути к власти в своем племени.

- Схема развития Ученика шамана -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	+5%	+5%	+10%	+10%	+10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Навыки: Академические знания (Богословие), Концентрация, Очарование, Общие знания (Одно любое), Узнавание слухов, Лечение, Чувство магии, Восприятие, Выступления (Ганцор, Певец), Верховая езда, Знание тайного языка (Магический или Демонический), Знание языков (Один любой)

Таланты: Младшая магия (Ведовство), Народный оратор, Жестокий удар или Оглушающий удар

Атрибуты: Чайник, Инструмент

Завершение карьеры: Шаман, Подлец

Шаман

Шаманы — ключевые религиозные фигуры чудовищных племен. Их задача — быть посредниками между смертными и духами. Они должны отгонять злых духов, одновременно задабривая благосклонных. У них особые отношения с духами-покровителями их племени. Часто являясь предками, эти духи следят за племенем и защищают его, если шаманы проявляют должное уважение и часто приносят жертвы.

- Схема развития Шамана -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	+2	—	—

Навыки: Академические знания (Одно любое), Академические знания (Богословие), Концентрация, Очарование, Общие знания (любые два), Узнавание слухов, Лечение, Запугивание, Чувство магии, Восприятие, Выступления (Ганцор, Певец, Рассказчик историй), Верховая езда, Знание тайного языка (Магический или Демонический), Знание языков (Один любой)

Таланты: Связь с Эфиром или Медитация, Быстрорукый, Священные знания (Духи), Мастерский оратор

Атрибуты: Зеркало

Вход в карьеру: Ученик Шамана

Завершение карьеры: Громила, Лорд Шаман, Подлец



Лорд шаман

Самые могущественные шаманы — это повелители шаманов. Они овладели магией духа и сохранили силу своих племен. Вожди племен обращаются к ним за советом почти во всем, и отношение к ним почти благоговейное. В некоторых племенах повелители шаманов сами становятся вождями. Некоторые из них становятся настолько могущественными, что господствуют над несколькими племенами и имеют в подчинении множество низших шаманов. Однако, как и все могущественные фигуры в чудовищных племенах, повелители шаманов должны следить за честолюбивыми подчиненными и подавать пример тем, кто осмеливается бросить им вызов.

- Схема развития Лорда шамана -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	+15%	+10%	+15%	+15%	+20%	+25%	+20%

Вторичный профиль

Аг	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Навыки: Академические знания (любые два), Академические знания (Богословие), Концентрация, Очарование, Общие знания (любые два), Узнавание слухов, Лечение, Запутывание, Чувство магии, Восприятие, Выступления (Танцор, Певец, Рассказчик историй), Верховая езда, Знание тайного языка (Магический или Демонический), Знание языков (любые два)

Таланты: Связь с Эфиром или Медитация, Бесстрашный, Малая магия (любые две), Мощная магия, Сильный разум

Атрибуты: Магический предмет

Вход в карьеру: Шаман

Выход из карьеры: Главарь

Знания духов

Знание духов — это магия шаманизма. Шаманы умеют как побеждать злобных духов, таких как бесплотная нежить, так и призывать на помощь духов-покровителей своих племен.

Посох духа

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Капля крови (+1)

Описание: Ваше оружие, которое должно быть посохом, наполнено силой духов вашего племени. Он наносит БС урон и считается магическим в течение 1 минуты (6 раундов). При использовании против бесплотного существа оно также считается имеющим свойством Крушащее.

Пламя Возмездия

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: 2 медные монеты (+1)

Описание: Вы полны такого гнева на врагов своего

племени, что светящийся зеленый огонь вырывается из ваших глаз и устремляется к одному противнику в пределах 36 ярдов (18 квадратов) от вас. Это волшебный снаряд с Уроном 4 (Урон 6, если цель бесплотная).

Голос духов

Цена Сотворения: 11

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Оберег с символом вашего племени (+1)

Описание: Вы говорите голосом духов своего племени, вдохновляя соплеменников на великие дела. Вы и все ваши союзники в радиусе 12 ярдов (6 квадратов) добавляют +1 ко всем броскам урона и получают бонус +10% к проверкам на Страх на 1 минуту (6 раундов).

Победить дух болезни

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Чаша свежерастаявшего снега (+2)

Описание: Вы можете излечить болезнь, победив ее злобный дух. Чтобы начать состязание, вы должны коснуться цели заклинания, а затем провести проверку Силы воли. Если вы достигнете двух степеней успеха, вы победите дух болезни, и объект мгновенно излечится от всех эффектов. Это заклинание ничего не может сделать для тех, кто уже умер от болезни; для них уже слишком поздно. Победить дух болезни — это заклинание прикосновения.

Губительная Весть

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Грубо выполненная кукла цели (+2)

Описание: Вы появляетесь во сне одного персонажа и предвещаете ему гибель от ваших рук. Вам не обязательно говорить на одном языке, так как сон ярко показывает объекту его собственную ужасную смерть. В следующий раз, когда цель этого заклинания увидит вас, он должен пройти испытание ужаса (-10%). Получатель сообщения о гибели должен спать во время наложения заклинания.

Щит духов

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Бивень дикого кабана (+2)

Описание: Духи следят за вашим племенем и защищают его от бед. Все ваши союзники в радиусе 12 квадратов (24 ярда) от вас могут перебросить одно неудачное уклонение или парирование каждый раунд. Щит духов действует в течение количества раундов, равного вашей характеристике Магии.

— ОПИСАНИЯ СУЩЕСТВ —

Остальная часть этого раздела содержит описания и игровые характеристики *WFRP* для различных монстров, представленных в книге Одрика Вюртбадского *Опасные твари: исследование существ, прекрасных и гадких*, а также для некоторых явлений, выходящих за рамки знаний добропочтенного ученого.

Банши

После смерти убийцы или другой женщины, совершившей особо злые преступления, часто бывает так, что ее тень продолжает мучить живых. Говорят, что вой банши означает смерть для любого, кто его услышит. Голова банши, похожая на череп, высовывается из развевающихся изорванных одежд, под которыми временами виднеется столь же истощенное тело. Ее волосы иногда похожи на черный нимб, иногда на десять тысяч извивающихся усиков, а лицо под ними представляет собой образец мучений. За банши часто следуют неупокоенные духи убитых ею при жизни мужчин, которые появляются в виде светящихся черепов и лиц, таких же агонизирующих, как и сама банши. Банши предпочитают нападать на врага исподтишка, прячась в каком-нибудь подходящем предмете. Скрытая банши периодически выглядывает наружу, наклоняясь вперед и высовывая голову из предмета. Когда выбранная ею добыча окажется рядом, она выпрыгнет вперед и нападет. Более хитрые банши могут попытаться напасть на жертву по очереди, выбирая сначала отставших или одиноких разведчиков, прежде чем атаковать остальных членов группы. Однако большинство из них слишком охвачены яростью и ненавистью, чтобы прибегать к каким-либо ухищрениям, кроме как прятаться перед нападением.

— Характеристики Банши —

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
31%	0%	31%	31%	46%	25%	48%	32%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	18	3	3	6	0	0	0

Навыки: Скрытность +20%, Восприятие +20%, Знание Языков (Один любой)

Таланты: Бесплотность, Пугающий, Ночное зрение, Нежить

Специальные правила:

- **Призрачный вой:** Раз в раунд, в качестве полудействия, банши может издать ужасающий вой чистого зла против одного противника, находящегося в пределах 16 ярдов (8 квадратов). Она и ее противник делают встречные проверки силы воли. Если противник побеждает, то он остается нетронутым. Если побеждает банши, она наносит своей жертве 1d10 урона Здоровью, игнорируя Бонус Стойкости и броню. Убитые воплем банши кажутся напуганными до смерти. Существа, невосприимчивые к проверкам на страх и ужас, также невосприимчивы к Призрачно-

му вою. Персонаж, раненный воем банши, но оставшийся в живых, должен пройти проверку силы воли в конце боя или получить 1 Очко Безумия. Многие выжившие убеждены, что обречены на смерть, и не могут избавиться от этого чувства.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие

Убойная сила: Сложная (Невозможная без магического оружия или заклинаний)

Боевые Ястребы

Боевые ястребы — хищные птицы, достаточно крупные для того, чтобы служить в качестве летающих ездовых животных. Размах их крыльев составляет более шести ярдов, а каждый из их когтей такой же длины, как кинжал, что само по себе делает их опасными противниками. Их редко можно увидеть в Старом Свете, и когда их все же замечают, на них неизменно ездят лесные эльфы Атель-Лорена.

— Характеристики Боевого Ястреба —

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
42%	0%	39%	36%	53%	15%	37%	18%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	15	3	3	2(8)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие +10%

Таланты: Отличное зрение, Летун, Острые чувства, Естественное оружие

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Убойная сила: Средняя

Болотные Твари

Болотные твари — это большие колдовские конструкции, созданные из материала, собранного в болотах и топиях, где многие погибли в бою. Это неестественные существа, от которых воняет застойными болотами и веет могильным духом. Присутствие болотной твари часто указывает на присутствие некроманта или другого вида заклинателя, часто с мрачными намерениями. Болотные Твари, будучи практически лишены воли, не отличаются богатым воображением, но это может измениться благодаря опытному дрессировщику.

— Характеристики Болотной Твари —

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
38%	0%	52%	58%	16%	—	—	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	32	5	5	6	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Пугающий, Естественное оружие, Мощный удар

Специальные правила:

- **Безмозглость:** Болотные твари не обладают ни Интеллектом, ни Силой Воли, ни Общительностью, и не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.
- **Колдовская конструкция:** Болотные Твари создают с помощью ритуальной магии, неизвестной среди Колледжей Магии. Они не являются по-настоящему живыми и нуждаются в магических контроллерах для поддержания своей формы. Заклинатель с характеристикой Магии не ниже 2 должен находиться в пределах 48 ярдов (24 квадратов) от Болотной Твари, иначе существо распадется на части. Болотные Твари невосприимчивы к страху, ужасу, яду, болезням и всем заклинаниям, умениям и эффектам, которые связаны с манипулированием эмоциями и разумом.
- **Болотная сила:** Пока зверь находится в болотистой местности, он восстанавливает 1 Здоровье в начале своего хода каждый раунд.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Разлагающиеся конечности

Убойная сила: Тяжелая

Вампиры

Вампиры — это древняя и могущественная нежить, возникшая в результате темных исследований, проведенных в нехекхарском городе Кхемри королем-жрецом Нагашем. Нагаш экспериментировал с передовыми методами мумификации и магией некромантии на собственном теле, что значительно продлило его жизнь. После поражения Нагаша королева Ламии получила его иссле-

довательские материалы и смогла завершить версию его великой работы, превратив себя и своих ближайших союзников в вампиров. В конце концов Ламийская королева вампиров и ее соратники были свергнуты, а первые вампиры рассеялись по четырем сторонам света. Все основные современные вампирские родословные образовались из династий, порожденных лейтенантами и союзниками изгнанной королевы, которые расселились или скитались по Старому Свету. Представленная здесь статистика предназначена для Храмовников, самого молодого и наиболее часто встречающегося типа вампиров. Ужасные лорды-вампиры являются древними по человеческим меркам и обладают силами, намного превосходящими силы их Храмовников.

Вампиры Кровавых Драконов

Орден Кровавого Дракона когда-то был знаменитым рыцарским братством Империи. Однако за одну ночь вампир из рода Харконов превратил весь орден в своих приспешников. Их первоначальная штаб-квартира, Крепость Крови, была разрушена четырьмя орденами праведных храмовников столетия назад, и с тех пор Кровавые Драконы бродят по Старому Свету, стремясь овладеть боевыми искусствами. Их путь — путь меча, и каждый из них стремится стать совершенным воином.

- Характеристики Кровавого Дракона -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
68%	45%	64%	65%	68%	40%	70%	51%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	22	6	6	6	1	0	0

Навыки: Академические знания (Генеалогия/Геральдика, История, Стратегия/Тактика), Очарование, Командование +10%, Общие знания (Любые три), Уклонение +10%, Оценка, Запугивание, Узнавание слухов, Чувство магии, Восприятие, Верховая езда +10%, Лазание, Поиск, Знание языков (Любые три), Пытки

Таланты: Разоружение, Пугающий, Острые чувства, Молниеносное парирование, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Кавалерийское, Двуручное), Мощный удар, Жестокий удар, Оглушающий удар, Нежить

Специальные правила:

- **Мастер клинка:** Вампир Кровавого Дракона провел десятилетия, если не столетия, осваивая различные стили ближнего боя. В начале своего хода каждый раунд Кровавый Дракон-вампир может уменьшить характеристику Атаки одного из своих противников ближнего боя на 1 в качестве свободного действия. Это длится 1 раунд.
- **Высасывание крови:** Вампир, схвативший противника, может высасывать кровь своими клыками. Если Вампир наносит хотя бы 1 урон Здоровью врага во время захвата, жертва также теряет 1d10% от своей Характеристики Силы. Если жертва выживает, каждый час восстанавливается 1% потерянной Силы.
- **Природный некромант:** Вампир может управлять не-



жизнью так же, как это делают некроманты (см. *WFRP*, стр. 182). Если Вампир действительно практикует Некромантию, он не страдает от Побочных Эффектов, которые обычно связаны с этим Черным Искусством.

- *Сойти за Человека*: Вампир может при необходимости сойти за Человека, скрыв свои клыки и когти и смягчив черты лица. В этой форме вампир больше не является Пугающим. Переход в другую форму — свободное действие.
- *Проклятие вампира*: Вампиризм дает много преимуществ, но также имеет серьезные недостатки. Вампир не может пересекать проточную воду, кроме как по мосту. Вампир не отражается в зеркале. Вампир должен выпивать несколько пинт крови каждый день или терять 10% от всех Основных характеристик (потеря восстанавливается, как только происходит кормление). Вампир, находящийся под прямыми солнечными лучами, уменьшает вдвое все Характеристики (округление в меньшую сторону) и вычитает 1 очко Здоровья (независимо от Бонуса Стойкости или Очков Доспеха) за минуту воздействия.

Доспехи: Тяжелая броня (Полный латный доспех)

Очки Доспеха: Голова 5, Руки 5, Тело 5, Ноги 5

Оружие: Клыки, Когти, Одноручное оружие, Пика (если верхом), Щит

Убойная сила: Очень Тяжелая

Вампиры Карштайны

Из всех вампиров, известных человеку, проклятый род фон Карштайнов — самый печально прославленный. Красивые, высокомерные, харизматичные и гордые, фон Карштайны — настоящая аристократия ночи. Именно Влад фон Карштайн, первый из их рода, принес вампиризм на несчастную землю Сильвании. Он наложил страшное проклятие на всех самых великих и могущественных вельмож страны, подчинил их своей воле и стал неоспоримым правителем и хозяином королевства нежити в самом сердце Империи. С тех пор различные фон Карштайны поднимались, падали и снова восставали, и Сильвания продолжает быть проклятой землей, где мертвые не находят покоя.

- Характеристики Карштайна -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
65%	42%	62%	63%	66%	45%	70%	65%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	21	6	6	6	1	0	0

Навыки: Академические знания (Генеалогия/Геральдика, История, Некромантия), Очарование +10%, Концентрация, Командование +10%, Общие знания (Любые три), Уклонение, Оценка, Узнавание слухов +10%, Запугивание, Чувство магии, Восприятие, Верховая езда, Лазание, Поиск, Преследование, Знание тайного языка (Магический), Знание языков (Любые три), Пытки

Таланты: Темная магия, Темная магия, Пугающий,



Мастерский оратор, Естественное оружие, Ночное зрение, Младшая Магия (Гайная), Народный оратор, Интриган, Специалист в оружии (Фехтовальное, Защитное), Нежить

Специальные правила:

- *Высасывание крови*: См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- *Природный некромант*: См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- *Сойти за Человека*: См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- *Парализующий взгляд*: Вампир фон Карштайн может обездвижить противника одним лишь взглядом. Он может использовать эту способность против одной жертвы в радиусе 6 ярдов (3 клетки); это полудействие. Цель может сопротивляться при успешной проверке Силы воли. В противном случае жертва будет оцеплена и будет считаться беспомощной в течение 1 раунда. Вампир может поддерживать эффект каждый раунд еще одним полудействием. Если вампир решит сохранить свой Парализующий взгляд, жертве не разрешается проводить дальнейшие проверки Силы воли.
- *Проклятие вампира*: См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов

Доспехи: Средняя броня (Полный кольчужный доспех)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 3, Тело 3, Ноги 3

Оружие: Клыки, Когти, Одноручное оружие или Рапира, Щит или Дага

Убойная сила: Тяжелая

Ламийские Вампиры

Считается, что все вампиры Ламийского сестринства происходят от королевы Ламии, одной из семи дворян-вампиров, которым удалось спастись после разрушения этого мерзкого города. Говорят, что она презирует мужчин, и поэтому среди ламий очень мало мужчин. Вместо этого из самых знатных семей Старого Света

отбираются очаровательно красивые девы, которым даруется поцелуй крови вампира. Затем они стремятся получить контроль над окружающими их людьми с помощью хитрости и интриг. Никакие другие вампиры не могут проникнуть в людское общество так, как это теневое сестринство.

- Характеристики Ламийки -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
61%	40%	60%	60%	69%	45%	70%	69%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	20	6	6	6	1	0	0

Навыки: Академические знания (Искусства, Генеалогия/Геральдика, История, Некромантия, Философия), Очарование +20%, Концентрация, Командование, Общие знания (Любые три), Скрытность, Маскировка +20%, Уклонение, Оценка +20%, Узнавание слухов +20%, Торговля +20%, Чувство магии, Восприятие +10%, Выступления (Любые два), Приготовление ядов +10%, Чтение/Письмо, Верховая езда, Поиск, Преследование, Беспшумность, Знание тайного языка (Магический), Знание языков (Любые три), Пытки

Таланты: Темная магия, Этикет, Пугающий, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Младшая Магия (Тайная), Народный оратор, Быстрое выхватывание, Интриган, Специалист в оружии (Защитное), Нежить

Специальные правила:

- **Высасывание крови:** См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов



- **Доминирование:** Ламийский вампир может использовать свои соблазнительные силы, чтобы зачаровать слабых. Она может попытаться контролировать Гуманоида в пределах 6 ярдов (3 квадрата) в качестве полного действия. Это противоположная проверка, в которой Общительность вампира противопоставляется Силе воли ее цели. Если Вампир побеждает, она получает полный контроль над своей целью и может заставить его делать то, что она хочет. Цель может попытаться вырваться из-под этого контроля через 1d10 раундов, проведя еще одну проверку на противодействие.
- **Природный некромант:** См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- **Сойти за Человека:** См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- **Проклятие вампира:** См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Клыки, Когти, Одноручное оружие, Дага

Убойная сила: Тяжелая

Вампиры-Некратухи

Вампиры-некратухи — пожалуй, самые страшные из всех повелителей ночи. Большинство вампиров сохраняют человеческие черты, когда вступают в ряды нежити, но в крови некратухов есть что-то испорченное и нечистое. Их физическое разложение начинается, как только они вступают в ряды нежити. Скелетовидные и источающие зловоние чертогов, вампиры-некратухи представляют собой поистине ужасающее зрелище. Однако, несмотря на свой внешний вид, некратухи очень умны. Они живут в высоких башнях, где изучают Небеса и тайны темной магии. Время от времени они вызывают мертвецов, которые спят в катакомбах и гробницах вокруг их жилищ и отправляются покорять земли смертных.

- Характеристики Некратуха -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
51%	41%	61%	65%	62%	58%	75%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	20	6	6	6	2	0	0

Навыки: Академические знания (Астрономия +10%, Генеалогия/Геральдика, История, Магия +10%, Некромантия +10%), Очарование, Концентрация +10%, Командование, Общие знания (Любые три), Скрытность, Уклонение, Оценка, Чувство магии, Восприятие, Приготовление ядов +10%, Чтение/письмо +10%, Верховая езда, Поиск, Преследование, Ловкость рук, Беспшумность, Знание тайного языка (Магический) +10%, Знание языков (Любые четыре), Пытки

Таланты: Связь с Эфиром, Темные знания (Некромантия), Темная магия, Быстрорукый, Острые чувства, Малая магия (Рассеивание чар, Магический замок), Медитация, Естественное оружие, Ночное зрение,

Младшая Магия (Тайная), Ужасающий, Нежить

Специальные правила:

- *Высасывание крови:* См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- *Мастер Черных Искусств:* При произнесении заклинания из Знаний Некромантии Некрарх-Вампир получает бонус +3 к Броску Сотворения.
- *Природный некромант:* См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- *Проклятие вампира:* См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Клыки

Убойная сила: Очень Тяжелая

Вампиры-Стригои

Стригои — отчаянные существа, которых ненавидят и живые, и нежить. Когда-то они были гордым выводком Ушорана, Повелителя Масок, но после того, как орки разрушили их королевство, Стригои пали духом. Теперь они не смеют питаться людьми, боясь привлечь внимание охотников на ведьм или других вампиров. По этой причине они прячутся на кладбищах, питаются холодной кровью недавно похороненных тел. Эти скорбленные чудовища лишены всякого подобия человеческого облика. Стаи плотоядных гулей привлекают эти одинокие существа и часто образуют вокруг них готические дворы.

- Характеристики Стригоя -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
63%	31%	67%	66%	65%	39%	67%	17%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	24	6	6	6	1	0	0

Навыки: Командование, Общие знания (Любое одно), Скрытность +10%, Уклонение, Чувство магии, Восприятие +10%, Поиск, Преследование +10%, Беспумность +10%, Знание языков (Любые два)

Таланты: Бешенство, Пугающий, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Скиталец, Мощный удар, Нежить

Специальные правила:

- *Форма Нетопыря:* Стригой-вампир может превратиться в Нетопыря-вампира полудействием. Его характеристики становятся такими же, как у Нетопыря-вампира (см. стр. 113), хотя он сохраняет свой Интеллект и Здоровье. Вампир может оставаться в форме нетопыря столько, сколько пожелает, и обращаться обратно полудействием.
- *Высасывание крови:* См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- *Природный некромант:* См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов
- *Проклятие вампира:* См. правила в разделе Вампиры Кровавых Драконов

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0



Оружие: Когти и Клыки

Убойная сила: Тяжелая

Великаны

Великаны — огромные гуманоиды, обычно достигающие 18 футов в высоту, хотя некоторые из них могут быть значительно выше, особенно те, кого коснулся Хаос. Их одежда состоит либо из грубо сшитых мехов, либо из мантий, сшитых из материала, вырванного у других, более искусных в обращении с иглами. Таким образом, многие великаны одеты в одежду самых разных цветов, от выгоревшей на солнце парусины до ярких бретонских доспехов. Большинство великанов сражаются традиционной дубиной, хотя некоторые предпочитают давить мясо голыми руками. Многие из них держат при себе мешок, бочку или какой-нибудь другой контейнер, в который складывают свою несколько сомнительную «добычу». Великаны — непредсказуемые враги. Иногда они размахивают своими дубинами размером с дерево, а иногда подхватывают более мелких противников и швыряют их обратно в гущу битвы. Их способность небрежно подбирать и сокрушать полностью бронированных рыцарей надолго остается в памяти тех, кому приходилось с ними сражаться.

- Характеристики Великана -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	25%	69%	59%	18%	14%	24%	14%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
5	48	6	5	6	0	0	0



Навыки: Поглощение алкоголя, Запугивание, Выживание, Восприятие, Лазание, Знание языков (Грамбар-тский, Гоблинский язык)

Таланты: Молниеносное парирование, Естественное оружие, Ужасающий, Мощный удар, Жестокий удар, Оглушающий удар, Неудержимые удары, Железная воля

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса (Только Гиганты Хаоса):** Гиганты, связавшие свою судьбу с Губительными силами, будут иметь одну или несколько мутаций. Бросьте 1d10, чтобы определить количество мутаций: 1-5=1 мутация, 6-10=2 мутации. Затем сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать их и изменить характеристики соответствующим образом.
- **Ужасная сила:** Все атаки Великанов считаются имеющими свойство Крушащее.
- **Хмельной:** Великаны часто бывают пьяны и редко устойчиво стоят на ногах. Это приводит к тому, что они падают в неожиданные моменты. Если великан нападает или теряет более 5 очков Здоровья за один удар, он должен сделать проверку на Ловкость. Провал означает, что великан падает и теряет 2 очка Здоровья, независимо от бонуса Стойкости или брони. Тот, кто сражается с великаном в ближнем бою, должен успешно пройти сложную проверку на Ловкость (-10%) или получить Урон 7 от падающего Великана.

Доспехи: Легкая броня (Кожаная кираса, Кожаные чулки)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 1
Оружие: Одноручное оружие (Дубина) и Кулаки

Убойная сила: Очень Тяжелая

Великие Орлы

Великие орлы — самые крупные хищные птицы в Империи, с размахом крыльев более тридцати футов и острыми как бритва когтями. Это древняя раса, обитавшая в горах Старого Света задолго до появления человека. Большинство из них гнездится в Серых горах, хотя некоторые живут вдоль Края Мира. Они чрезвычайно умны, и о некоторых из самых старых даже ходят слухи, что они способны говорить на языках других рас, хотя чаще всего они предпочитают иметь дело с эльфами. Зрение Великих Орлов настолько острое, что они могут четко наблюдать за движением наземных животных на расстоянии многих миль. Соответственно, они способны устраивать разрушительные засады, нападая на противника с такой высоты, что их цель не осознает опасности, пока когти не вонзятся в ее плоть.

- Характеристики Великого Орла -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
65%	0%	44%	43%	52%	38%	43%	25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	26	4	4	2(10)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Навигация +10%, Восприятие 20%

Таланты: Отличное зрение, Бесстрашный, Летун, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Убойная сила: Тяжелая

Виверны

Виверны похожи на драконов, но только внешне. Те, кто видел и тех, и других, не спутают одну с другой — даже если не считать разного количества конечностей, тело и голова виверны имеют совершенно иную форму, чем у дракона: они менее легкие и извилистые и более мускулистые для своего размера. Виверны редко нападают на людей, если только их жилища в горах не потревожены. Они налетают и уносят крупных стадных животных, так как уже давно усвоили, что люди не стоят усилий в качестве добычи, если только виверны не голодают (на них недостаточно мяса и слишком велика вероятность, что они могут быть вооружены мечами или заклинаниями).

Виверна, прирученная военачальником орков для верховой езды, может быть использована любым способом, какой только придет в голову орку. Перед боем военачальник может оседлать виверну для разведки, доверяя тому, что видят его собственные глаза, а не словам гоблинских разведчиков. Во время боя виверна снова используется для наблюдения за ситуацией, но также может перенести орка в гущу сражения, если возникнет такая необходимость.

- Характеристики Виверны -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
51%	0%	64%	56%	32%	20%	40%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	44	6	5	4(8)	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%

Таланты: Летун, Естественное оружие, Ночное зрение, Чешуя (4), Мощный удар, Жестокый удар, Ужасающий, Железная воля, Неудержимые удары

Специальные правила:

• **Атака хвостом:** В конце любого раунда, в котором Виверна совершила быструю атаку, после того, как все остальные атаки (включая атаки противников Виверны) были разыграны, Виверна может совершить атаку хвостом в качестве свободного действия. Данная атака разрешается точно так же, как и любая другая естественная атака виверны, за исключением того, что эта еще и отравлена. Если атака наносит хотя бы 1 Ранение, цель теряет 3 дополнительных очка Здоровья, если только не будет проведена успешная Сложная (-10%) проверка Стойкости.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 4, Руки 4, Тело 4, Ноги 4

Оружие: Когти и Зубы

Убойная сила: Очень Тяжелая



Воины Хаоса

Воин Хаоса полностью принимает силу тьмы, посвящая свой разум, тело и душу Губительным Силам. Воины Хаоса — ужасные враги, отказавшиеся от своей человечности ради соблазнов Богов Хаоса. Они неизменно любят сражения, даже те, кто не полностью посвятил себя Кхорну. Любой бой они рассматривают как шанс проявить себя в глазах своих богов-покровителей и, как правило, бросаются в битву, не заботясь о собственном выживании, уповая на то, что Хаос выведет самых достойных из них живыми и покрытыми темной славой. Это делает их чрезвычайно опасными противниками. Самые опытные воины Хаоса сражаются на боевых скакунах и известны как Рыцари Хаоса.

- Характеристики Воина Хаоса -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
51%	35%	44%	43%	39%	38%	44%	31%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	4	0	6	0

Навыки: Забота о животных, Командование, Общие знания (Норска +10% или Пустоши Хаоса +10%),

Доспехи Хаоса

Доспехи Хаоса носят особо могущественные Воины Хаоса. Это темный дар Губительных Сил, он навсегда сливается с телом владельца, наполняя его силой Хаоса. Это тяжелая броня, дающая 5 Очков Доспеха, как и Полный латный доспех, но поскольку она становится частью тела владельца, то гораздо меньше обременяет его (Вес 250). Кроме того, воин, защищенный таким образом, снижает Критическое значение любых полученных Критических ударов на 1. Заклинатели Хаоса могут использовать заклинания в таких доспехах без штрафа.

Выслеживание, Запутывание +10%, Навигация, Выживание +10%, Восприятие +10%, Верховая езда +20% или Управление судном +20%, Поиск, Знание языков (Норский или Трибальский)

Таланты: Ориентирование, Специалист в оружии (Кавалерийское, Цепи, или Двуручное), Жестокий удар, Мощный удар

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса:** Бросьте 1d10, чтобы определить количество мутаций: 1-5=1 мутация, 6-10=2 мутации. Затем сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать их и изменить характеристики соответствующим образом.
- **Избранники Хаоса:** Воины Хаоса — любимые слуги Губительных Сил. Воину Хаоса разрешается сделать два броска по Таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса для каждой мутации, и он может выбрать более благоприятный результат.

Доспехи: Тяжелая броня (Полный латный доспех)

Очки Доспеха: Голова 5, Руки 5, Тело 5, Ноги 5

Оружие: Цепи; Двуручное оружие или Пика; Одноручное оружие; Щит

Убойная сила: Сложная

Гарпии

Гарпии — редкие крылатые хищники, почти совсем неизвестные в Старом Свете. Они устраивают свои логова в горах и скалах Земли Холода, но всегда вблизи моря, где добыча более доступна. Их крылья кожистые, напоминают крылья нетопыря, хотя на них часто растут черные перья. Нижняя часть их тела заканчивается покрытыми чешуей птичьими лапами и зазубренными когтями. Именно их торс, скорее всего, является причиной таких домыслов о гарпиях, поскольку они имеют верхнюю часть тела сладострастной женщины,



но со свирепой и дикарской красотой. Их внешний вид вызвал множество споров среди ученых; одни пришли к выводу, что они не более чем простые звери, другие — что их коснулся Хаос. Гарпии часто пытаются напасть неожиданно и в большом количестве. Они используют крылья в своих целях, применяя тактику налета на наземных противников. В случае ранения они быстро отступают на возвышенность, где их не смогут легко преследовать.

- Характеристики Гарпии -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
41%	25%	42%	44%	27%	14%	52%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	4	4	4(6)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие, Знание языков (Темный язык)

Таланты: Летун, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Убойная сила: Средняя

Гигантские Волки

Гигантские волки — огромные серые животные, достигающие четырех футов в холке. Они достаточно велики, чтобы хобгоблины и гоблины могли использовать их в качестве скакунов. Гигантские волки мало чего боятся и вполне готовы напасть на людей, если те покажутся им слабыми.

Гигантские волки, как правило, бегают стаями примерно по семь особей, когда их не используют в качестве скакунов Зеленокожие. Классическая тактика гигантского волка включает в себя использование двух или даже трех отдельных групп волков, при этом одна группа преследует добычу к поджидающим пастям других. Разновидностью этого старого волчьего трюка, используемого Гигантскими волками чаще, чем их более нормальными собратьями, является притворное отступление. Здесь появляется небольшая группа гигантских волков, которые бегут от своих врагов только для того, чтобы заманить их в засаду.

- Характеристики Гигантского Волка -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
36%	0%	35%	37%	36%	18%	35%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	3	9	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Восприятие +10%, Бесшумность, Плавание

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Убойная сила: Обычная

Гигантские Крысы

Гигантские крысы — это огромные грызуны, обитающие в канализациях крупных городов Империи, а также в других местах. Подлые крысолоуды используют их как дешевые и расходные ударные отряды. Гигантские Крысы обычно путешествуют группами по десять или более особей и предпочитают набрасываться на свою добычу в больших количествах. Одинокая гигантская крыса скорее убежит, чем будет сражаться, если только не сочтет свою жертву раненой или неспособной дать отпор.

- Характеристики Гигантской Крысы -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	31%	30%	42%	14%	18%	5%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	7	3	3	6	0	0	0

Навыки: Скрытность, Восприятие +10%, Бесшумность, Плавание +10%

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Убойная сила: Легкая

Гигантские Пауки

Очень похожие на обычных пауков, но с телом размером в человеческий рост и неестественно длинными ногами, Гигантские пауки представляют собой ужасно мутировавшие версии своих меньших собратьев, раздутые до чудовищных размеров силами Хаоса. На их головах расположены до восьми больших глаз и еще более крупные мандибулы. Их тела черные или коричневые, иногда с другими, более яркими отметинами, а их мохнатые коричневые ноги двигаются слишком быстро, чтобы их можно было заметить. Гигантские пауки предпочитают скрытный подход, прыгая на жертву сверху и наполняя ее ядом, прежде чем она успеет среагировать. Большинство нападений гигантских пауков происходит, когда они охотятся за пищей, поэтому они часто подбигают и уносят недееспособную жертву, а не ждут, пока она начнет сражаться.

- Характеристики Гигантского Паука -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
38%	0%	41%	44%	60%	15%	35%	5%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	25	4	4	6	0	0	0

Навыки: Скрытность +10%, Восприятие +10%, Бесшумность +10%



Таланты: Пугающий, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Специальные правила:

- **Бронированная кожа:** Хитиновая оболочка гигантского паука дает 2 Очка Доспеха на все конечности.
- **Ядовитый укус:** Укус гигантского паука ядовит, но яд предназначен для того, чтобы парализовать добычу для последующего употребления, а не для убийства. Цель, укушенная гигантским пауком, должна пройти проверку Стойкости, или быть парализованной на 1d10 раундов. Парализованные персонажи не могут предпринимать никаких действий и считаются Беспомощными.
- **Лазание по стенам:** Гигантские пауки могут карабкаться по стенам с помощью своих липких лап, как и обычные пауки. Они могут карабкаться по стенам с обычной скоростью передвижения.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 2, Руки 2, Тело 2, Ноги 2

Оружие: Мандибулы

Убойная сила: Тяжелая

Гидры

Гидры — грозные, тревожные существа, чей неестественный вид может навсегда лишить врагов рассудка, заставляя их отплатываться от змей в течение многих лет. Это совершенно неестественные рептилоидные монстры, начиная с их многочисленных голов и заканчивая способностью дышать огнем. Головы гидры напоминают головы дракона, хотя их рыла обычно заканчиваются острыми когтями, больше похожими на когти хищных птиц. Обычно у них пять голов, хотя их количество зависит от конкретного зверя. Гидры, потерявшие одну

Сквиг-Прыгуны

Возможно, самым странным аспектом взаимоотношений между ночными гоблинами и сквигами является явление, известное как Сквиг-прыгун. Сквиг-прыгун — это молодой, но ловкий (Лв 35%) ночной гoblin, стремящийся доказать свою значимость для племени, поймав и «оседлав» сквига в бою. Некоторые Сквиг-прыгуны практикуют свои навыки и дома, прыгая на спине сквига просто для развлечения. Сквиги практически не поддаются контролю никакими средствами, кроме грубой силы, но это не мешает скви-прыгуну пытаться (и почти всегда безуспешно) управлять своим животным. Ночной гoblin, сидящий верхом на сквиге, должен в начале своего хода каждый раунд делать тяжелую проверку Верховой езды (-20%). В случае успеха он может управлять сквигом и двигаться по своему желанию. В случае неудачи скви-прыгун подпрыгивает в произвольном направлении, и гоблину остается только держаться и надеяться на лучшее. Характеристики сквигов можно найти на странице 120.

из своих голов в результате сражения или несчастья, часто могут ее регенерировать, хотя этот процесс может занять годы. Однако, похоже, что и с отсутствующей головой они функционируют так же легко. Гидры — опасные противники, но не особенно умные бойцы. Как правило, они дышат огнем один раз, а затем вступают в ближний бой. Их легко отвлечь, и иногда они просто прекращают бой и уходят без видимой причины.

- Характеристики Гидры -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
42%	0%	52%	56%	30%	14%	24%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
5	50	5	5	6	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%, Лазание +10%, Поиск
Таланты: Острые чувства, Ночное зрение, Чешуя (3), Мощный удар, Жестокий удар, Ужасающий, Неудержимые удары, Железная воля



Специальные правила:

- **Мощный укус:** естественное оружие гидры настолько смертоносно, что считается, что оно обладает свойством Крушащее.
- **Огненное дыхание:** Гидра может дышать огнем в качестве полного действия. Используйте конусообразный шаблон. Пораженные получают 4 урона.
- **Скорость атаки:** У гидры так много голов, что она может атаковать дважды стандартным действием атаки вместо одного раза.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 3, Тело 3, Ноги 3

Оружие: Зубы

Убойная сила: Очень Тяжелая

Гиппогрифы

Гиппогрифы — свирепые плотоядные звери, живущие высоко в Серых горах. Они конкурируют с пегасами за место в гнезде, но мудро не тревожат Великих Орлов. Немногочисленные бретонские рыцари используют их как верховых животных. У гиппогрифов голова и крылья с перьями хищной птицы, передние конечности горного льва и задняя часть лошади с хвостом. Их необычная внешность говорит об их хаотическом происхождении. Жажда теплой плоти у гиппогрифов настолько велика, что окружающие буквально чувствуют их страшный голод. Выжившие после нападения гиппогрифов часто долгие годы после этого внимательно смотрят в небо.

- Характеристики Гиппогрифа -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
40%	0%	50%	51%	49%	15%	43%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	42	5	5	6(8)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие +10%

Таланты: Летун, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Ужасающий, Железная воля

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Убойная сила: Тяжелая

Гоблины и Ночные Гоблины

Гоблины — низкорослые гуманоиды с зеленой кожей, рост которых редко превышает четыре фута. Они злобны, сварливы и неорганизованны. Они злобны, ссорятся и неорганизованны. Племена гоблинов живут глубоко в лесах Империи, часто под пятой своих могущественных сородичей орков. Когда гоблины не контролируются сильными вождями, они неизбежно начинают ссориться между собой. Склонность, а также склонность к бегству, когда битва оборачивается против них, делает большинство гоблинских угроз эфемерными, но их жестокость и злобность гарантирует, что гоблины остаются страшилами для крестьянства.

Ночные гоблины похожи на своих сородичей, но живут глубоко под землей в горах Края Мира. Они часто устраивают логова рядом с пещерами сквигов, поскольку используют сквигов в бою, а также в качестве пищи.

- Характеристики Гоблина и Ночного Гоблина -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	8	3	3	4	0	0	0

Навыки: Общие знания (Зеленокожие), Скрытность, Выживание, Восприятие, Верховая езда или Плавание, Бесшумность, Лазание, Знание языков (Гоблинский язык)

Таланты: Ночное зрение

Специальные правила:

- **Враждебность:** Гоблины, как и орки, отличаются вспыльчивостью, и им нужно совсем немного причин, чтобы ссориться между собой или враждовать с другими зеленокожими. Гоблин под любым предлогом должен пройти проверку Силы Воли или немедленно атаковать зеленокожих-оскорбителей, будь то хобгоблины, орки или другие гоблины.
- **Эльфы страшны:** Гоблины находят Эльфов чрезвычайно пугающими. Возможно из-за древней вражды между двумя расами или просто из-за превосходных манер и запаха чистоты эльфов, гоблин должен сделать проверку Страх, если он и его союзники не превосходят присутствующих эльфов численностью по крайней мере два к одному.
- **Ночные гоблины:** Ночные гоблины имеют те же характеристики, что и обычные гоблины, за следующими исключениями. У них есть талант «Специалист в оружии (Опутывающее)», и они могут использовать сеть вместо щита. Они так ненавидят дварфов, получая бонус +5%Р при сражении с ними.
- **Фанатики Ночных гоблинов:** Ночной гоблин-фанатик — это обычный ночной гоблин, который решил проявить себя (и, возможно, пожертвовать собой) ради племени. Перед боем фанатику дают дозу Безумных Шляпок, которой достаточно, чтобы его бедный мозг настолько закипел, что он фанатично бросался на любое сопротивление, кружась по



кругу и изо всех сил размахивая тяжелым железным шаром. Фанатик обладает талантом «Специалист в оружии (Двуручное)», а шар и цепь считаются Двуручным оружием. Грибы Безумная Шляпка увеличивают Силу и Стойкость Фанатика на 10%. В безумии он не может уклоняться или парировать. Действие этого наркотика длится 2d10 раундов. В конце действия грибы отнимают у Фанатика 2 очка Здоровья, независимо от бонуса Стойкости или брони.

Доспехи: Легкая броня (Кожаная кираса)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Короткий лук или Копье, Щит

Убойная сила: Легкая (Обычная для Ночных Гоблинов-Фанатиков)

Грифоны

Грифоны — это грозные звери, у которых головы хищных птиц сочетаются с львиным телом и массивными пернатыми крыльями. Их когти крючковатые и могут легко отрезать человеку конечность. Свои когти, напоминающие когти ястреба, они сохраняют острыми, регулярно царапая по камню. Грифоны набрасываются на свою добычу, издавая боевые кличи. Они продолжают атаковать до тех пор, пока не останется ни одного живого противника. Выжившим после нападения грифонов в течение многих лет после этого часто снятся сны о том, как их выслеживают и отрывают конечности. Эти могучие хищники обитают среди самых высоких пиков гор Края Мира, изредка перелетая в низины, когда пищи не хватает. Редкие особи служат верховными животными для самых богатых и влиятельных имперских вельмож, которые готовы заплатить огромные суммы золота за одно яйцо или птенца. Грифоны — свирепые и дикие

существа, никогда не приручаемые полностью, независимо от того, сколько лет приручения они пережили.

- Характеристики Грифона -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
50%	0%	58%	51%	52%	15%	66%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	48	5	5	6(9)	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%

Таланты: Летун, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар, Ужасающий, Железная воля

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Клыки и Когти

Убойная сила: Очень Тяжелая

Гули

Гули очень похожи на кривых, худых, неправильной формы людей с одичавшими глазами. Считается, что они стачивают зубы напильником, поэтому у них есть верхний и нижний ряды треугольных режущих клыков, идеально подходящих для кусания и разрывания плоти. Еще больший страх вызывают их когти. Их руки и пальцы застыли и отвердели, а ногти превратились в огромные жесткие когти, которые постоянно выделяют вязкий черный яд. Гулям свойственна низкопробная звериная хитрость, но она постоянно противостоит их почти вечному голоду по плоти. Против превосходящего противника они, скорее всего, будут держаться позади и преследовать врага, возможно, даже следуя за группой, путешествующей по диким местам Сильвании, ожидая, пока один из них отстанет или на группу нападут другие. Однако рано или поздно они устанут от своей выжидательной игры — возможно, не понимая, что могли бы победить, если бы только продержались достаточно долго, потому что все в конце концов должно умереть. Как только их кровь вскипит, как только голод возьмет верх над всеми остальными побуждениями, гули бросятся рычащей, слюнявой массой, не останавливаясь, пока не насытятся досыта.

- Характеристики Гуля -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
32%	0%	37%	45%	34%	18%	31%	5%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	11	3	4	4	0	0	0

Навыки: Скрытность, Восприятие, Выживание, Лазание, Поиск, Бесшумность, Преследование, Знание языков (Рейкшпиль)

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Скиталец

Специальные правила:

- **Отравленные атаки:** цели, пострадавшие от атаки гуля, должны пройти Сложную (-10%) Проверку на Стой-

Магия Дварфов Хаоса

Колдуны dwarфов Хаоса предпочитают заклинания, использующие разрушительную вулканическую энергию.

Пока магия dwarфов Хаоса не будет рассмотрена подробно, вы можете моделировать таких колдунов с помощью различных карьер Магов и Магические знания (Огонь). Их заклинания очень похожи на заклинания Огня, но они используют лаву и пепел в дополнение к пламени.

кость или вычесть 2 дополнительных очка Здоровья. Обратите внимание, что эта проверка должна быть проведена для каждой атаки, наносящей урон.

Безумие: Зверь внутри

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Убойная сила: Средняя

Дварфы Хаоса

Дварфы Хаоса происходят из кланов dwarфов, которые ушли слишком далеко на север и были вытеснены в Царство Хаоса тысячелетия назад. Извращенные и обиженные на своих собратьев, они стремятся затмить свет солнца, покрыв весь мир чернотой, которой благоволят их новый покровитель, Хашут, Отец Тьмы. Они мало знают о милосердии или сострадании, поработав все другие расы, с которыми сталкиваются, за исключением своих случайных слуг, хобгоблинов. Дварфы Хаоса предпочитают, чтобы за них сражались другие, но их тонко сделанное оружие и прочные доспехи отлично служат им в бою.

- Характеристики Дварфа Хаоса -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
41%	31%	31%	41%	21%	31%	31%	21%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4	3	0	0	0

Навыки: Общие знания (Дварфы), Управление повозкой, Торговля, Восприятие, Поиск, Знание языков (Кхазалид), Знание языков (Рейкшпиль), Ремесла (Оружейник)

Таланты: Разоружение, Ремесло Дварфов, Мастер огнестрельного оружия, Ночное зрение, Специалист в оружии (Чёрный порох), Отважный, Оглушающий удар, Выносливый

Специальные правила:

- **Колдовство:** В отличие от обычных dwarфов, dwarфы Хаоса могут становиться Магами.
- **Мутация Хаоса:** Существует 25% шанс, что у Дварфа Хаоса будет одна Мутация Хаоса. Сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать ее, если она есть, и изменить характеристики соответствующим образом.

Типы Демонов

Демоны могут иметь столько форм, сколько может придумать мерзкое воображение Богов Хаоса. Однако есть некоторые общие типы, которые были выявлены учеными и которые Боги Хаоса используют снова и снова, когда у них есть определенные цели. Пять из них, распределенные по группам в зависимости от Бога Хаоса, к которому они привязаны, подробно рассматриваются в этой книге; это наиболее вероятные типы, с которыми могут столкнуться персонажи игроков, поскольку остальные типы демонов имеют либо довольно специализированное применение, либо невообразимо сильны. Остальные демоны, а также система создания демонов будут включены в готовящийся к выходу справочник по Хаосу.

Доспехи: Средняя броня (Полный кольчужный доспех, Шлем)

Очки Доспеха: Голова 5, Руки 3, Тело 3, Ноги 3

Оружие: Мушкет или Щит; Одноручное оружие

Убойная сила: Средняя

Быкокентавры

Быкокентавры, адский гибрид дварфа и зверя, являются фанатичными слугами Хашута и обеспечивают дварфов Хаоса элитными ударными войсками.

- Характеристики Быкокентавра -

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
45%	31%	41%	45%	30%	30%	36%	21%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	16	4	4	8	0	0	0

Навыки: Общие знания (Дварфы), Запугивание +10%, Восприятие, Знание языков (Кхазалид)

Таланты: Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное), Отважный, Жестокий удар, Выносливый, Борец

Специальные правила:

- **Бронированный торс:** Быкокентавры носят броню на туловище, но не на нижней половине тела. При использовании расширенной системы доспехов, 50% всех попаданий в тело игнорируют любую броню, надетую в этом месте. Быкокентавры не могут носить доспехи на ногах.

Доспехи: Средняя броня (Шлем, Кожаный дублет, Кожаная шапка, Кольчужная рубаха с рукавами)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 3, Тело 3, Ноги 0

Оружие: Двуручное оружие, Одноручное оружие

Убойная сила: Сложная

Демоны

Демоны — единственные настоящие, чистые создания Хаоса. Они рождаются из его сырой силы, и их форма формируется по его прихоти. Их внешний вид и поведение всегда отражают Бога Хаоса, которому они служат. Далее следуют описания наиболее распространенных Низших демонов, но слуги Губительных Сил бесконечны в своем разнообразии и могуществе.

Кровопускатели Кхорна

Кровопускатели Кхорна — высокие, мускулистые гуманоиды с оскаленными звериными мордами и огромными изогнутыми рогами. Их кожа темно-красного цвета

и постоянно истекает густой кровью, которая, кажется, сочится из каждой поры. Кровопускатели всегда вооружены огромными топорами, а к их коже прикреплены различные бронированные металлические пластины. Кровопускатели существуют только для войны. Они живут, чтобы показать себя в бою, или погибают в попытке, но это мало что значит для них, так как они могут просто вернуться, чтобы сражаться в другой день, когда их снова призвуют.

- Характеристики Кровопускателя Кхорна -

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
50%	0%	51%	34%	48%	48%	48%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	12	5	3(5)	4	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие, Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Темный язык)

Таланты: Демоническая аура, Бешенство, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Сопротивление магии, Специалист в оружии (Двуручное), Железная воля

Специальные Правила:

- **Мутация Хаоса:** Рога, Металлическая кожа. Вероятность дополнительной мутации составляет 50%. Сделайте бросок по таблице 2-1: Распиренные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать дополнительную мутацию, если она есть, и изменить характеристики соответствующим образом.
- **Нестабильность:** Демоны не так прочно связаны со Старым Светом, как смертные, и иногда могут быть вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если битва пойдет против них. В любом раунде, когда Кровопускатель ранен в ближнем бою, но не смог нанести ответного урона Здоровью, он должен успешно пройти проверку Силы воли, или быть изгнанным обратно в Царство Хаоса, откуда он пришел.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 2, Руки 2, Тело 2, Ноги 2

Оружие: Когти, Двуручное оружие, Рога (БС-1 Урон)

Убойная сила: Тяжелая

Фурии Хаоса

Фурии — это крылатые демоны дикого вида, не связанные ни с одним конкретным богом Хаоса. Они не носят оружия, но их когти и клыки длинные и острые. Фурии Хаоса почти всегда действуют стаями, будучи несколько трусливыми в душе. Их стая в бою напоминает летучую стаю пираний, разрывающих на куски незадачли-

вую жертву. Фурии Хаоса предпочитают нападать на слабых. Им нравится проводить время в Старом Свете, наслаждаясь невероятным разнообразием и вкусом добычи, которую они могут поймать, и у них нет желания сокращать это время, охотясь на что-то более крупное, многочисленное или свирепое, чем они сами. Их идеальные цели — раненые, спящие, одинокие или мелкие противники. При столкновении с организованным сопротивлением — они скорее убегут, чем рискнут подвергнуться Нестабильности.

- Характеристики Фурии Хаоса -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
35%	0%	41%	36%	44%	30%	42%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	4	3(5)	4(6)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие, Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Темный язык)

Таланты: Демоническая аура, Летун, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Железная Воля

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса:** Когти, Крылья. Вероятность дополнительной мутации составляет 50%. Сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать дополнительную мутацию, если она есть, и изменить характеристики соответствующим образом.
- **Нестабильность:** Демоны не так прочно связаны со Старым Светом, как смертные, и иногда могут быть вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если битва пойдет против них. В любом раунде, когда



Фурия Хаоса ранена в ближнем бою, но не наносит ответный урон здоровью, она должна успешно пройти проверку Силы воли, или быть изгнанной обратно в Царство Хаоса, из которого она пришла.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Убойная сила: Сложная

Демонессы Слаанеша

Самые могущественные символы соблазнения и томления Слаанеша — Демонессы. Они напоминают красивых людских женщин, но вместо волос у них роговые гребни, а вместо рук — серповидные когти. Демонесса — соблазнительная убийца.

При любой возможности она начинает бой с переговоров — или, скорее, с соблазнения. Если потенциальный противник готов слушать ее соблазнительный шепот и бормотание, она предложит ему удовольствия, о которых смертные и не мечтают, убаюкивая его своими словами, пока не подойдет достаточно близко, чтобы предаться своему главному наслаждению: насадить жертву на свои острые как бритва конечности. Для извращенных чувств демонессы это идеальное сочетание почти эротического экстаза с не менее восхитительным ощущением причинения мучительной смерти другому.

- Характеристики Демонессы Слаанеша -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
44%	0%	40%	37%	52%	31%	40%	55%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	12	4	3(5)	5	0	0	0

Навыки: Очарование +20%, Уклонение, Узнавание слухов +20%, Восприятие, Выступления (Ганцор), Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Темный язык), Знание языков (Любые два), Пытки

Таланты: Обоюдорукость, Демоническая аура, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Железная воля

Специальные правила:

- **Аура Слаанеша:** Демонесса настолько соблазнительна и опшеломительна, что живые противники в радиусе 4 ярдов (2 квадрата) получают штраф -10% к их навыку Рукопашной и характеристике Силы воли
- **Мутация Хаоса:** Зверинные лапы, Руки-клешни. Вероятность дополнительной мутации составляет 50%. Сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать дополнительную мутацию, если она есть, и изменить характеристики соответствующим образом.
- **Нестабильность:** Демоны не так прочно связаны со Старым Светом, как смертные, и иногда могут быть вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если битва пойдет против них. В любом раунде, когда Демонесса ранена в ближнем бою, но не наносит ответный урон Здоровью, она должна успешно

пройти проверку Силы воли или быть изгнанной обратно в Царство Хаоса, из которого она пришла.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Рука-кляпня

Убойная сила: Тяжелая

Ужасы Тзинча

Ужасы Тзинча имеют постоянно меняющийся внешний вид, всегда ужасающий, но никогда не повторяющийся от одного момента к другому. Они — живые воплощения магии и перемен, и становятся более могущественными в больших группах. Такие стаи демонов могут вызывать у своих врагов ужасные мутации и даже превращать их в новые Ужасы Тзинча.

- Характеристики Ужасов Тзинча -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
42%	0%	33%	35%	36%	45%	60%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	3(5)	4	1-3	0	0

Навыки: концентрация +20%, Уклонение, Восприятие, Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Гемный язык)

Таланты: Обоюдорукость, Демоническая аура, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Железная воля

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса:** Когти. Вероятность дополнительной мутации составляет 75%. Сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать дополнительную мутацию, если она

Магия Ужаса

Эти два новых заклинания могут применять только Ужасы Тзинча.

Огонь Тзинча

Цена сотворения: 6

Время сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Нет

Описание: Ужас бросает шар мерцающего розово-голубого огня в одного противника в радиусе 48 ярдов (24 клетки). Это магический снаряд с уроном 4. Каждый, кого поразит огонь Тзинча, должен также сделать проверку Силы воли, или быть ошеломленным на 1 раунд, пока магия проходит сквозь него.

Неконтролируемая мутация

Цена сотворения: 18

Время сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Нет

Описание: Легкое прикосновение Ужаса заставляет тело противника разрываться на части. Это наносит 1d10 урона Здоровью, независимо от бонуса Стойкости или брони. Если цель убита, из тела жертвы немедленно вырывается новый Ужас. Он может нормально действовать в следующем раунде. Если цель была ранена, но не убита, она должна сделать проверку Силы воли или получить мутацию, как в заклинании «Прикосновение Хаоса». Неконтролируемая мутация — это заклинание прикосновения.

есть, и изменить характеристики соответствующим образом.

- **Живая магия:** В самом прямом смысле Ужасы — это ма-



гическая энергия, которой их Бог придает им форму и разум. Их тела постоянно испускают энергию, которую они способны направлять способом, напоминающим сотворение заклинаний. На самом деле, по мере того, как их становится все больше, их магические характеристики растут пропорционально.

Один Ужас имеет характеристику Магии 1. В группе от трех до восьми каждый имеет характеристику Магии 2. В группе из девяти и более демонов каждый имеет характеристику Магии 3. Ужасы могут направить свою энергию на сотворение двух заклинаний, отмеченных во врезке «Магия Ужаса». Обратите внимание, что Ужасы подвержены Проклятию Тзинча, но эффекты совершенно иные. Если Ужас получает двойку или тройку при Броске Сотворения, случайный Ужас из группы взрывается безумным хохотом, и заклинание успешно применяется независимо от Броска Сотворения.

- **Нестабильность:** Демоны не так прочно связаны со Старым Светом, как смертные, и иногда могут быть вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если битва пойдет против них. В любом раунде, когда Ужас Тзинча ранен в ближнем бою, но не смог нанести ответного урона Здоровью, он должен успешно пройти проверку Силы воли, или быть изгнанным обратно в Царство Хаоса, откуда он пришел.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Убойная сила: Тяжелая

Чумоносцы Нургла

Чумоносцы Нургла внешне напоминают ужасно больных и мутировавших людей. Их животы раздуты и вздуты, часто вскрываются большими сочащимися гноем ранами, обнажая раздутые и пораженные раком органы внутри. Их конечности тонкие, как палочки, и изогнуты, словно от голода. На вершине этого чудовищного тела восседает искривленное одноглазое лицо, его клыкастая пасть напевает себе ужасный список болезней. Сражение с чумоносцем — поистине отвратительное занятие, сопряженное со значительным риском заражения.

- Характеристики Чумоносца Нургла -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
45%	0%	41%	47%	40%	30%	44%	11%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	4	4(6)	4	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие, Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Темный язык)

Таланты: Обоюдорукость, Демоническая аура, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Жесткий удар, Железная воля

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса:** Когти. Вероятность дополнительной мутации составляет 50%. Сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы

сгенерировать дополнительную мутацию, если она есть, и изменить характеристики соответствующим образом.

- **Облако мух:** Чумоносец постоянно окружен облаком мух и разнообразных кусачих и жалящих насекомых, которые роятся над каждым, кто приближается к Демону. Противники Чумоносца в ближнем бою получают штраф -10% к навыку Рукопашной.
- **Нестабильность:** Демоны не так прочно связаны со Старым Светом, как смертные, и иногда могут быть вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если битва пойдет против них. В любом раунде, когда Чумоносец ранен в ближнем бою, но не смог нанести ответного урона Здоровью, он должен успешно пройти проверку Силы воли, или быть изгнанным обратно в Царство Хаоса, откуда он пришел.
- **Чума:** Противники, выжившие после встречи с Чумоносцем, все еще могут быть уничтожены. Любой персонаж, у которого Чумоносец отнял хотя бы 1 очко Здоровья, должен пройти проверку Стойкости в конце боя, или заразиться болезнью по выбору GM.
- **Поток Разложения:** раз в два раунда чумоносец может извергнуть поток разложения на одного противника в ближнем бою в качестве полного действия. Эта отвратительная смесь внутренностей, личинок и грязи автоматически наносит 3 урона. От него можно увернуться, но нельзя парировать (по понятным причинам). Тот, кого поразила эта атака, должен пройти проверку на Стойкость, или заразиться болезнью по выбору GM.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Когти

Убойная сила: Тяжелая

Dukue Кабаны

Кабаны Старого Света — исключительно нетерпеливые и злобные звери, две черты, которыми очень восхищаются орки, и, вероятно, именно поэтому многие из них были взяты в качестве ездовых животных для ордам зеленокожих. Удар, который может нанести кабан, очень силен. Предоставленные сами себе, кабаны обычно рыщут по земле в поисках личинок и угрожают любым существам, достаточно глупым, чтобы прервать их кормление. Многие кабаны стали полностью плотоядными в результате того, что орки вывели эту повадку у своих животных, а затем отпустили их спариваться с другими кабанами.

- Характеристики Dukого Кабана -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	0%	36%	42%	30%	14%	15%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	15	3	4	7	0	0	0

Навыки: Выслеживание, Восприятие, Плавание

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ноч-

ное зрение

Специальные правила:

- *Толстая кожа:* Благодаря своей необычайно толстой коже кабаны снижают значение Критических Попаданий по ним на 1.
- *Бивни:* Когда кабан совершает Стремительную атаку, его Бивни считаются имеющими свойство Крушающее.

Доспехи: Нет**Очки Доспеха:** Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0**Оружие:** Бивни**Убойная сила:** Средняя

Драконоогры

Драконоогры — большие существа, похожие на кентавров, с нижними конечностями четвероногого чешуйчатого зверя и верхней частью тела, очень напоминающей мускулистого огра, отсюда и их традиционное название. Они называют свою расу шартаками. Зверолюды и культисты Темных Богов называют их разными другими именами, поскольку они играют роль во многих легендах о тех, кто следует Хаосу. Драконоогры дремлют в глубоких пещерах по всему северу гор Края Мира, пробуждаясь лишь от грома, вызываемого самыми сильными бурями. Они верят, что гром — это призыв богов Хаоса к войне, и, согласно древнему договору, те, кого разбудит буря, поднимаются и готовятся к битве. Электричество бодрит драконоогров, и, поднявшись, они взбираются на возвышение, где борются со своими собратьями за право обладать самой высокой вершиной, с которой можно поглощать удары молний. Какими бы свирепыми они ни были, драконоогры не желают расставаться со своими древними жизнями и отступают, если битва идет против них.

- Характеристики Драконоогра -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
48%	22%	55%	48%	28%	38%	48%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	34	5	4	7	0	0	0

Навыки: Академические знания (История) +20%, Командование, Общие знания (Пустоши Хаоса), Запутывание +20%, Выживание, Восприятие +20%, Лазание +10%, Знание языков (Темный язык), Знание языков (Любые два)

Таланты: Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Сопротивление ядам, Чешуя (2), Специалист в оружии (Двуручное), Сильный разум

Специальные правила:

- *Ярость бури:* Драконоогры невосприимчивы ко всем молниям и электрическим атакам, магическим или иным. Драконоогр, пораженный такой атакой, получает +10% к Силе и +1 к атакам на 1d10 раундов.

Доспехи: Нет**Очки Доспеха:** Голова 2, Руки 2, Тело 2, Ноги 2**Оружие:** Когти, Двуручное оружие**Убойная сила:** Тяжелая

Драконы

Из всех существ, которые до сих пор бродят по Старому Свету, лишь немногие так могущественны и внушают благоговейный страх, как драконы. Это огромные рептилоидные звери с огромными кожистыми крыльями и твердой, как камень, чешуей. Большинство из них четвероногие, но есть и двуногие. Почти все живущие в Империи обитают глубоко в сердце гор Края Мира, веками спя в запечатанных пещерах. Это древняя и вымирающая раса, принадлежащая к давно ушедшей эпохе. За последнюю тысячу лет на свет появилось всего несколько детенышей. Тем не менее, с возрастом драконы становятся только могущественнее, и те, кто остался, возможно, еще сыграют свою роль в грандиозных событиях мира. Драконы — индивидуалисты, и трудно с уверенностью сказать, как поступит тот или иной из них в бою. Большинство воинов никогда не выживают, чтобы рассказать другим, чего ожидать в битве с драконом.

- Характеристики Дракона -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
59%	0%	65%	68%	30%	47%	89%	34%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
6	55	6	6	6(8)	0	0	0

Навыки: Академические знания (История) +20%, Очарование, Командование +20%, Общие знания (Драконы +20%, Дварфы, Эльфы +10%), Оценка +10%, Узнавание слухов, Запутывание +20%, Восприятие +20%, Лазание +10%, Поиск, Знание языков (Любые четыре)

Таланты: Отличное зрение, Летун, Ночное зрение, Чешуя (5), Мощный удар, Жестокий удар, Оглушающий удар, Сильный разум, Ужасающий, Неудержимые удары

Специальные Правила:

- *Разные атаки:* Естественное оружие дракона настолько острое, что считается, что оно обладает качествами Пробивания брони и Удара.
- *Огненное дыхание:* Дракон может дышать огнем в качестве полного действия. Используйте конусообразный шаблон. Пораженные получают 8 урона. Обратите внимание, что у некоторых драконов есть другой вид дыхательного оружия, например, облако кислотного газа или черного миазма. Правила для них практически одинаковы.
- *Скорость атаки:* У дракона так много способов атаки — зубы, когти, хвост и даже крылья, — что он может атаковать дважды стандартным атакующим действием вместо обычного одного.

Доспехи: Нет**Очки Доспеха:** Голова 5, Руки 5, Тело 5, Ноги 5**Оружие:** Когти, Зубы, Хвост, Крылья**Убойная сила:** Невозможная

Древолюды

Древолюды — это массивные гуманоидные существа, напоминающие прямоходящие деревья. Большинство жителей Старого Света считают их легендой, а те немногие, кто верит в их существование, считают их давно умершими. Они не исчезли, но те, кто остался, обитают исключительно в лесу Атель-Лорен. Действительно, есть те, кто считает, что Древолюды и есть Атель-Лорен. Они редко выходят за пределы леса по каким-либо причинам, кроме самых серьезных, и дриады часто сопровождают их в этих походах. Древолюды мудры и не вступают в битвы, которые не могут выиграть, если у них нет другого выбора. Все существа Атель-Лорена подчиняются им беспрекословно, что дает им великое множество союзников-зверей, не говоря уже о лесных эльфах. Противостоять гневу древолюда — значит столкнуться с высвобожденной яростью природы. Выжившие часто боятся идти в лес в течение многих лет после этого, и многие из них навсегда становятся городскими жителями.

- Характеристику Древолюда -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
81%	33%	64%	72%	22%	66%	75%	38%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	46	6	7	6	0	0	0

Навыки: Скрытность, Общие знания (Эльфы), Выслеживание +20%, Запугивание, Навигация, Выживание +20%, Восприятие +20%, Лазание, Тайные языки (Язык рейнджеров), Знание языков (Эльтарин, Малла-рум-ба-ларин +10%)

Таланты: Обоюдорукость, Пугающий, Молниеносное парирование, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Оглушающий удар, Железная воля

Специальные правила:

- **Легко воспламеняется:** Когда древолюд поражен огненной атакой, все потерянные очки Здоровья удваиваются. Этот показатель рассчитывается после вычета бонуса Стойкости или Очков Доспеха.
- **Сила леса:** Естественное оружие древолюда настолько смертоносно, что считается, что оно обладает свойством Крушащее.
- **Толстая кора:** Прочная кора древолюда дает ему 3 Очка Доспеха на всех конечностях.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 3, Тело 3, Ноги 3

Оружие: Могучие кулаки

Убойная сила: Очень Тяжелая

Дриады

Дриады — прекрасные, но опасные духи природы, обитающие в древнем лесу Атель-Лорен и, возможно, в других местах Старого Света. Обычно они выглядят как прекрасные эльфийские или людские девицы, хотя их кожа часто имеет нечеловеческий зеленый или коричневый оттенок. В бою они превращаются в ужасных рычащих существ, будто сделанных из дерева. Они неу-

ловимые противники, непостоянные в своих действиях и труднопредсказуемые. Известны случаи, когда дриады искренне хвалили врага за особенно меткий удар, а через мгновение отрывали ему голову.

- Характеристику Дриады -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
48%	24%	47%	49%	60%	53%	34%	65%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	16	4	4	5	0	0	0

Навыки: Очарование, Скрытность +10%, Общие знания (Эльфы), Уклонение, Узнавание слухов, Лечение, Запугивание, Навигация, Выживание, Восприятие +10%, Лазание, Тайные языки (Язык рейнджеров), Беспумность +10%, Знание языков (Эльтарин, Малла-рум-ба-ларин)

Таланты: Обоюдорукость, Естественное оружие, Ски-талец, Оглушающий удар, Железная воля

Специальные правила:

- **Смена облика:** Дриада — прирожденный оборотень. В бою ее тело принимает облик различных видов деревьев. По причинам, неизвестным другим расам, кроме, возможно, самих дриад, дриада не может удерживать один и тот же облик более одного раунда за раз. В начале своего хода каждый раунд дриада должна выбрать новый облик из следующих:
Ясень: +20% бонус к характеристике Стойкости.
Береза: +1 бонус к характеристике Атаки.
Дуб: +20% бонус к характеристике Силы.
Ива: Она может парировать один раз в качестве свободного действия в любое время до своего следующего хода.
- **Боевая форма:** в бою дриада превращается в олицетворение мести леса. Переключиться на эту боевую форму можно свободным действием, и это дает Дриаде Талант “Пугающий” и 2 Очка Доспеха на все конечности.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0(2), Руки 0(2), Тело 0(2), Ноги 0(2)

Оружие: Когти

Убойная сила: Тяжелая

Духи

Мертвые в Старом Свете не знают отдыха. Различные духи умерших часто возвращаются, чтобы бродить по землям живых. Одни ищут лишь освобождения, а другие ненавидят живых с такой страстью, что предаются злу.

Привидения

Привидения, если только их каким-то образом не принуждают могущественные злые силы, обычно не бывают злобными. Некоторые из них могут быть озорными и любят пугать живых. Большинство же желает лишь освободиться от мучительного существования. Привидение может попытаться заручиться помощью живых, чтобы совершить это освобождение; возможно,

для этого его тело будет перезахоронено на освященной земле или его убийца предстанет перед судом.

- Характеристики Привидения -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	30%	30%	42%	31%	18%	30%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	15	3	3	6	0	0	0

Навыки: Скрытность +20%, Узнавание слухов, Восприятие +20%, Знание языков (Один любой)

Таланты: Бесплотность, Пугающая, Ночное зрение, Нежить

Специальные правила:

- **Пугающее прикосновение:** Прикосновение привидения не наносит никакого урона бесплотным существам, но заставляет цель сделать новую проверку на Страх. От него можно уклониться, но не парировать. Чтобы использовать эту способность, привидения должны стать видимыми на раунд.
- **Невидимость:** Привидение может стать невидимым в качестве свободного действия. Будучи невидимым, привидение не может быть атаковано дальними атаками, включая магические ракеты. Поскольку они бесплотны и бесшумны, их также нельзя атаковать в ближнем бою.
- **Место смерти:** Обычное привидение не может отойти от места своей смерти более чем на 36 ярдов без некромантического принуждения. Некоторые привидения могут перемещаться гораздо дальше. Привидение, чье тело было физически перемещено с места смерти, например, может блуждать в текущем местонахождении своего тела.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Нет

Убойная сила: Средняя (Невозможная без магического оружия или заклинаний)

Полтергейсты

Полтергейсты похожи на привидений, но первые любят пугать смертных и разыгрывать их. Почему одни умершие становятся привидениями, а другие — полтергейстами, является предметом споров.

- Характеристики Полтергейста -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
22%	0%	30%	30%	45%	31%	18%	30%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	3	3	6	0	0	0

Навыки: Очарование, Скрытность +20%, Восприятие +20%, Знание Языков (Один любой)

Таланты: Бесплотность, Пугающая, Ночное зрение, Нежить

Специальные правила:

- **Невидимость:** См. правила в разделе Привидения

- **Толчок духа:** Полтергейст может перемещать и манипулировать легкими предметами с потусторонней силой в качестве полудействия. Любой незакрепленный легкий предмет (Вес 10 или меньше) может быть перемещен на расстояние до 12 ярдов (6 квадратов). Полтергейст также может открыть или закрыть любую незапертую дверь или опрокинуть предметы с Весом 50 или менее в радиусе 24 ярдов (12 квадратов).

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Нет

Убойная сила: Обычная (Невозможная без магического оружия или заклинаний)

Призраки

Призраки — это духи, попавшие в мир смертных в результате нарушенной клятвы или наложенного на них проклятия. Некоторые из них могут найти общий язык с живыми в надежде облегчить свое состояние и обрести наконец свободу. Большинство же, однако, обезумели, обозлились или и то, и другое сразу в результате многолетних мучений и осознания того, что они сами навлекли на себя эти беды. Призраки нападают на живых из чистой злобы, протягивая руки изнутри стен или других объектов, чтобы парализовать и медленно убить каждого, кто попадет в их лапы.

- Характеристики Призрака -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
42%	0%	40%	43%	42%	18%	18%	30%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	20	4	4	6	0	0	0

Навыки: Скрытность +20%, Восприятие +20%, Знание Языков (Один любой)

Таланты: Бесплотность, Пугающая, Ночное зрение, Нежить

Специальные правила:

- **Ледящее прикосновение:** В отличие от большинства духов, Призрак может ранить противника одним своим прикосновением. Это атака с уроном 4, которая игнорирует все Очки Доспеха; от него можно увернуться, но нельзя парировать. Кроме того, Призрак, который поражает своего противника, также парализует его ужасом на 1 раунд, если не будет проведена успешная проверка Силы Воли. Этот эффект паралича применяется независимо от того, наносит ли прикосновение Призрака какой-либо урон. Парализованные персонажи не могут совершать никаких действий и считаются Беспомощными. Чтобы использовать эту способность, Призрак должен стать видимым на раунд.
- **Невидимость:** См. правила в разделе Привидения
- **Устрашающее представление:** Видимый призрак может устроить Устрашающее представление в качестве полного действия. Призрака окружает светящийся нимб, а сам он источает злобу, безумно гогоча. Те, кто видит это, должны немедленно пройти проверку

на Ужас.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Нет

Убойная сила: Тяжелая (Невозможная без магического оружия или заклинаний)

Единороги

Единороги похожи на лошадей, хотя строение их головы напоминает козью. Один спиралевидный рог венчает их лоб, возвышаясь между глазами, и единороги весьма искусны в использовании его в качестве оружия. Это умные существа, которые, как считается, способны чувствовать как чистоту, так и порочность окружающих. Это неизменно дикие звери, ибо никто еще не приручил единорога. Единороги — пугливые создания, которые обычно хотят, чтобы их оставили в покое, хотя некоторые из них позволяют девам Лесных Эльфов ездить на них в бой.

- Характеристики Единорога -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
52%	0%	40%	46%	43%	25%	60%	31%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	23	4	4	8	0	0	0

Навыки: Уклонение, Выслеживание +20%, Восприятие +20%, Плавание

Таланты: Острый слух, Бесстрашный, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Специальные правила:

- **Рог:** Рог единорога считается магическим оружием. Более того, если единорог совершает Стремительную атаку, рог наносит БС+1 Урон и считается имеющим свойство Крушащее.

- **Естественное рассеивание:** Единорог окружен сверхъестественной аурой, которая защищает от магии как самого единорога, так и его наездника. Единорог может проверить Силу воли, когда на него направлено любое заклинание (не только те, которые позволяют сопротивляться с помощью проверки Силы воли). Если проверка успешна, заклинание рассеивается немедленно и полностью. Единорог может добровольно отказаться от этой защиты, если хочет получить выгоду от дружественного заклинания.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Рог

Убойная сила: Сложная

Зверолюды

Зверолюды — извращенные создания Хаоса, в которых смешались черты людей и животных. Обычно у них голова и ноги козла, а верхняя часть тела — человека. Эти существа бродят по лесам Империи на протяжении бесчисленных поколений, охотясь на людей, как охотники на животных. Они путешествуют небольшими группами, известными как боевые стада, которые иногда объединяются под началом сильного вождя, чтобы нести смерть и ужас людям Империи. Зверолюды — истинные слуги Хаоса, и они ненавидят человечество превыше всего.

Бестигоры

Самые сильные и опытные зверолюды известны как бестигоры. Они более дисциплинированы, чем Горы, и забирают себе лучшие доспехи и оружие. Лидеры зверолюдов почти всегда происходят из числа бестигоров.

- Характеристики Бестигора -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
45%	25%	41%	47%	37%	25%	35%	27%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	5	0	0	0

Навыки: Командование, Скрытность, Уклонение, Выслеживание, Запугивание +10%, Выживание, Восприятие, Преследование, Беспумность, Знание языков (Темный язык)

Таланты: Острые чувства, Угрожающий, Скиталец, Специалист в оружии (Двуручное), Мощный удар

Специальные правила:

- **Мутации Хаоса:** Звериные лапы, Звериный облик и Большие рога. Существует 50% вероятность получить дополнительную мутацию. Сделайте бросок по Таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы получить дополнительную мутацию, если она есть, и соответствующим образом изменить характеристики.



- *Тихие как звери в лесу*: Зверолюды от природы скрытны, и большинство из них также очень опытные охотники и следопыты. Они получают +20% к проверкам на бесшумное передвижение и +10% к проверкам на скрытность.

Доспехи: Средняя броня (Полный кольчужный доспех)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 3, Тело 3, Ноги 3

Оружие: Двуручное оружие, Одноручное оружие, Рога (Урон БС)

Убойная сила: Сложная

Центигоры

Центигоры сочетают в себе верхнюю часть тела человека с задними конечностями четвероногого существа, такого как лошадь или бык. Они чувствуют себя как дома в лесах Старого Света и часто присоединяются к боевым стадам зверолоудей. Центигоры известны своим пристрастием к алкоголю и часто напиваются перед боем.

- Характеристики Центигора -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
43%	31%	44%	45%	24%	24%	30%	25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	14	4	4	8	0	0	0

Навыки: Поглощение алкоголя, Выслеживание +10%, Запугивание, Выживание, Восприятие, Преследование, Знание языков (Темный язык)

Таланты: Острые чувства, Угрожающий, Естественное оружие, Специалист в оружии (Кавалерийское, Метательное)

Специальные правила:

- *Бронированный торс*: Центигоры носят броню на туловище, но не на нижней половине тела. При использовании расширенных правил доспехов, 50% всех попаданий в тело игнорируют любую броню, надетую в этом месте. Центигоры не могут носить доспехи на ногах.
- *Мутации Хаоса*: Звериный облик и Рога. Существует 50% вероятность получить дополнительную мутацию. Сделайте бросок по Таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы получить дополнительную мутацию, если она есть, и соответствующим образом изменить характеристики.

Доспехи: Легкая броня (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Полушка или Одноручное оружие, Щит или 2 Метательных топора, Копыта, Рога (Урон БС-1)

Убойная сила: Сложная

Горы

Горы считают себя настоящими зверолоудами, потому что у них есть важнейшие рога, придающие им статус в их обществе. Они, как правило, крупнее, сильнее и умнее унгоров и бреев. Горы — основа их племен и ядро каждого боевого стада. Поскольку горы — самый распространенный вид зверолоудей, источники, упоминающие существ только как «зверолоудей», обычно имеют в виду горов.

- Характеристики Гора -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
40%	25%	35%	44%	35%	26%	25%	25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4	5	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Запугивание, Выживание, Восприятие, Преследование, Бесшумность, Знание языков (Темный язык)

Таланты: Острые чувства, Угрожающий, Скиталец

Специальные правила:

- *Мутации Хаоса*: Звериные лапы, Звериный облик и Рога. Существует 25% вероятность получить дополнительную мутацию. Сделайте бросок по Таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы получить дополнительную мутацию, если она есть, и соответствующим образом изменить характеристики.
 - *Тихие как звери в лесу*: См. правила в разделе Бестигоры
- Доспехи**: Легкая броня (Кожаный дублет)
- Очки Доспеха**: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0
- Оружие**: Одноручное Оружие или Копье, Одноручное Оружие или Щит; Рога (Урон БС-1)
- Убойная сила**: Средняя

Унгоры и Бреи

Зверолюды с маленькими рогами известны как унгоры, а те, у кого рогов нет, называются бреи. Унгоры и бреи подчиняются своим более крупным и сильным сородичам — горам и бестигорам.

- Характеристики Унгора и Брея -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	21%	31%	35%	30%	24%	24%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	5	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Выживание, Восприятие, Преследование, Бесшумность, Знание языков (Темный язык)

Таланты: Острые чувства, Скиталец

Специальные правила:

- *Мутации Хаоса*: Звериные лапы и Звериный облик. Существует 25% вероятность получить дополнительную мутацию. Сделайте бросок по Таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы получить дополнительную мутацию, если она есть, и соответствующим образом изменить характеристики. Если выпала мутация «Рога», бросьте еще раз.
- *Тихие как звери в лесу*: См. правила в разделе «Бестигоры».

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие или Щит; Копье

Убойная сила: Обычная

Зомби

Зомби всегда имеет гуманоидную форму и представляет собой оживший человеческий труп, находящийся в большей или меньшей степени разложения. В зависимости от давности, он может напоминать что угодно: от почти живого, только что убитого человека, который определяется как Нежить только по зияющей ране во лбу от топора, вплоть до Зомби, настолько сильно разложившихся, что они напоминают не более чем скелетов, на которых осталось лишь несколько клочков плоти.

- Характеристики Зомби -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	35%	35%	10%	—	—	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	3	4	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Пугающая, Ночное зрение, Нежить

Специальные правила:

- **Безмозглость:** Зомби — это ожившие трупы без собственного разума или духа. Они не обладают ни Интеллектом, ни Силой воли, ни Общительностью и не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.

- **Волочение ног:** Зомби безжалостны, но медлительны. Они не могут выполнять действие «бег».

Доспехи: Легкая броня (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие

Убойная сила: Легкая



Крысоогры

Вершина низменного «искусства» скавенского клана Творцов, крысоогры — смертоносные твари, неестественным образом выведенные из множества существ с помощью комбинации варп-камня и тщательного применения безумия. Каждый из них подвергается длинной серии «экспериментов», призванных развить черты, которые нравятся их создателям, такие как непреодолимая жажда крови и бездумная свирепость. У многих из них действительно может быть кровь огров в их долгой и разнообразной родословной, хотя никто, кроме старейших мастеров-мутаторов, не может сказать этого наверняка. Обычно они выглядят как скавены с избытком мускулов, ростом от десяти футов в плечах, хотя многие из них имеют серьезные нарушения формы и/или разнообразные трансплантаты, как из металла, так и из плоти, сросшиеся с их телами. Крысоогры существуют для того, чтобы убивать. Они не самые ловкие бойцы, но их огромная сила и способность выдерживать наказания часто компенсируют этот недостаток.

- Характеристики Крысоогры -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
36%	0%	54%	47%	25%	12%	17%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	28	5	4	6	0	0	0

Навыки: Уклонение, Запутывание +10%, Восприятие, Лазание

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар

Специальные правила:

- **Нуждаются в руководстве:** Крысоогров систематически разводили с единственной целью: сражаться под командованием куратора клана Творцов. Без четкого набора приказов или командира-скавена, который бы их возглавлял, они будут слоняться без дела. Крысоогры будут атаковать и пытаться убить все, что причиняет им вред, но в остальном их поведение будет крайне неустойчивым, если они потеряют своего дрессировщика или закончат выполнять свой последний приказ. Крысоогр, который хочет вести себя как-то иначе, кроме как стоять и пускать слюни, должен сделать проверку Силы воли, или бесцельно уставиться в никуда.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Убойная сила: Тяжелая

Культисты Хаоса

Культисты Хаоса — обычные люди, не имеющие стандартных игровых характеристик. Культист может быть членом любой обычной карьеры из главы 3 основного свода правил. Конечно, они такие же разные, как и любые другие люди. Культисты Хаоса, почитающие Хорна, как правило, обладают высокими навыками

владения оружием и силой. Культисты Нургла обычно являются прокаженными и жертвами прочих болезней, почитающими своего бога чумы в надежде, что он пощадит их; во всяком случае, их игровые характеристики будут ниже, чем у среднего человека. Культисты Тзинча часто являются волшебниками или некромантами с показателями Интеллекта и Магии выше нормы. Наконец, поклонники Слаанеша часто имеют высокий показатель Общительности, но низкую Силу воли, что отражает легкость, с которой они могут склонить других к темным удовольствиям своего чувственного бога, а также легкость, с которой они сами были втянуты в его поклонение.

Однако вышеизложенное может быть не более, чем общими правилами. Культы Хаоса почти бесконечно разнообразны, и многие из них совсем нетипичны.

Багровый Клинок: Культ Кхорна

Багровый Клинок — это культ, члены которого почти полностью набраны из имперских полков. Только тем, кто обрел свою славу в бою, предоставляется шанс стать членом культа. Этим потенциальным новобранцам культ представляется как братство воинов, а не религиозная группа — тайный клуб для самых элитных солдат. Для начала членам секты просто показывают новые боевые приемы, соответствующие их яростному стилю боя. Для полного посвящения в «Багровый Клинок» два новых члена должны сразиться друг с другом, якобы для того, чтобы доказать свое мастерство в изученных приемах. Перед поединком их накачивают наркотиками, чтобы они приходили в ярость при малейшей провокации. Поединки всегда заканчиваются тем, что в живых остается только один. К этому моменту новоиспеченный адепт полностью причастен к злодеянию Багрового клинка; если он попытается уйти и сообщить имперским властям, его повесят за убийство. Как только он поймет, в какую ловушку попал, его посвятят в истинные тайны Кхорна. Большинство новых посвященных уже близки к психопатии, поэтому редко кто возражает против поклонения Кхорну, даже без той власти, которую культ теперь имеет над ними.

В целом, члены культа Багрового клинка мало чем отличаются от обычных имперских солдат. Они будут сражаться так, как им прикажут их генералы, даже сражаться против других сил Хаоса, если потребуется. Кхорн и его демоны не возражают против того, чтобы его последователи убивали друг друга; наоборот, битва делает его поклонников сильными. Однако культисты постоянно ждут приказа от своих тайных хозяев, чтобы восстать против Империи: либо путем предательства собственных отрядов во время битвы с Мародерами Хаоса, либо побудив группу недовольных солдат дезертировать и присоединиться к Хаосу, либо просто основав компанию наемников, которые с удовольствием поработают на армии Хаоса.

Сладостный Поцелуй: Культ Слаанеша

Сладостный поцелуй — это местный культ Слаанеша, который GM может разместить в любой небольшой деревне Империи. Каждый раз, когда Моррслиб заполня-

ется, члены культа собираются на пустоши за пределами деревни. Здесь к ним присоединяются местные зверолюды и мутанты из близлежащих лесов, собираясь вместе для диких оргиастических пиршеств в честь Слаанеша. Примерно 20% жителей деревни являются членами культа, и, хотя они скрытны, все же менее осторожны, чем многие другие культы, при наборе новых членов. Как и всегда в случае с культурами Слаанеш, для начала они стремятся завербовать самых привлекательных юношей деревни, отчасти потому, что таким юношам очень легко вербовать других. Это может привести к уничтожению культа — возможно, с РС связывается местная девушка, которую притащили на одно из их собраний, не осознавая, каких ужасных действий от нее ожидают.

Серебряное Колесо: Культ Тзинча

Культисты Тзинча часто практикуют магию, и говорят, что в большинстве Колледжей Магии существуют очень тайные группы поклонников Тзинча. Его члены — колдуны, волшебники и деревенские ведьмы, знакомые каждому крестьянину по всей Империи и за ее пределами. Большинство из них понятия не имеют, на кого и на что они работают.

У этих колдунов нет ничего такого официального, как пильдия или Колледж магии, но все же они считают полезным общаться друг с другом. Каждый из них знает о своих соседних деревенских волшебниках, возможно, посылает почтовых голубей для поддержания связи, иногда встречается, чтобы обменяться заклинаниями и рецептами зелий. В большинстве избирательных провинций проводятся ежегодные собрания колдунов, чтобы сделать то же самое в более широком масштабе. Организаторы этих собраний и многие из участвую-



щих в них волшебников являются частью одного из крупнейших, но самых туманных культов Хаоса во всей Империи. Вся магия по своей природе запятнана Хаосом, и цель Серебряного колеса — медленно, но верно распространять этот Хаос. Добавление мельчайших частиц варп-камня для усиления силы зелья, включение пары слов на Темном языке при заговоре амулета или сокрытие печати Хаоса в сложных узорах, начертанных на талисмане, — все это способы, с помощью которых эти культисты могут достичь своей цели. Другие колдуны, будучи по своей природе несколько эмпиричными, в любом случае склонны приветствовать новые техники, не задаваясь вопросом об их происхождении.

Завет Багровой Чумы: Культ Нургла

Ковенант был сформирован пять лет назад, когда группа студентов университетского колледжа в Нульне совершила пьяный ритуал и призвала Великого Демона Нургла. Выжившие стали поклоняться Владыке Разложения. В отличие от обычных культистов Хаоса, они умны, образованны и организованы. Большинство из них теперь шарлатаны, путешествующие по Империи, продающие “лекарства”, которые были заражены гораздо более страшными болезнями, чем те, которые, как они утверждают, лечат. Багровая чума, дар демона, убивает медленно, но верно, деформируя сначала мозг своих жертв, а затем их тела чумными красными нарывами.

Лютые Волки

Лютые волки — отвратительные существа-нежить с черепоподобными головами, светящимися красными глазами и гниющим черным мехом. Особенно часто встречаются в Сильвании, как приспешники вампиров фон Карштайна, и их очень боятся крестьяне. После убийства Лютые волки обращаются в ничто.

- Характеристики Лютого Волка -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
35%	0%	41%	35%	18%	—	—	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	4	3	9	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Пугающий, Естественное оружие, Нежить
Специальные правила:

- **Безмозглость:** Лютые волки не обладают ни Интеллектом, ни Силой воли, ни Общительностью и не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.
- **Свиный натиск:** Их яростная атака может сокрушить противников в ближнем бою. Лютые волки могут совершить две атаки во время свиного натиска.
- **Волочение ног:** Ужасные волки безжалостны, но медлительны. Они не могут выполнять действие «бег».

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Зубы и Когти

Убойная сила: Средняя

Манतिकоры

Манतिकоры — лютые звери, обитающие высоко в горах, обычно вдали от мест обитания человека. Лишь немногие из них когда-либо встречались в Империи, что, несомненно, является благом, ведь это прожорливые хищники, которые постоянно охотятся не только ради пропитания, но и ради удовольствия от убийства. Обычное описание манतिकоры изображает их с телом крупного льва, над которым возвышается пара кожистых крыльев нетопыря и хвост, похожий на кнут. Но они — порождение Хаоса, изменчивое и ужасное, с бесчисленными вариациями. У одних колючие хвосты, как у скорпионов, несущие горький яд. Другие бронированы чешуей и покрыты колючими наростами, из которых непрерывно течет кровь. Манतिकоры — хитрые бойцы. Они быстро отступают на относительно безопасное расстояние в воздухе, когда битва идет против них.

- Характеристики Манतिकоры -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
54%	0%	55%	57%	48%	16%	43%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	38	5	5	6(8)	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%

Таланты: Летун, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокый удар, Ужасающий, Железная воля

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса:** Бросьте 1d10, чтобы определить количество мутаций: 1-4=1 мутация, 5-8=2 мутации, 9-10=3 мутации. Затем сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать их и изменить характеристики соответствующим образом.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Зубы

Убойная сила: Очень Тяжелая

Мародеры Хаоса

Мародеры Хаоса происходят из людских племен Крайнего Севера. Для тех, кто вырос вблизи Пустошей Хаоса, нет особого различия между запятнанным Хаосом воином и любым другим бойцом, за исключением того, что запятанный Хаосом воин, скорее всего, более могущественен и, следовательно, более излюблен богами. Мародер Хаоса служит Хаосу, но его больше волнует добыча, которую он может заполучить, и разрушения, которые он может сотворить во время набега. Мародеры Хаоса используют классическую тактику застрельщиков. Их главная цель — захватить как можно больше добычи, оставляя за собой лишь след из трупов и разрушений. Поскольку по своей природе мародеры являются налетчиками, они предпочитают легкие цели. Встретив серьезное сопротивление, они ищут более легкую добычу в другом месте. Мародеры Хаоса остаются в живых только в составе больших сил или следуя за

сильным лидером.

В зависимости от племени, Мародеры Хаоса могут быть и конными. Многие племена норсов используют лошадей лишь изредка, возможно, крадут их для перевозки, но не используют в войне. В отличие от них, представители племен курганов и хунгов, будучи превосходными всадниками, при любой возможности вступают в бой верхом. Племена, которые используют конницу, часто вооружают ее метательным оружием, например копьями.

- Характеристики Мародера Хаоса -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
41%	33%	36%	37%	34%	28%	37%	24%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	4	0	3	0

Навыки: Забота о животных, Общие знания (Норска или Пустоши Хаоса), Выслеживание, Навигация, Выживание, Восприятие, Верховая езда +10% или Управление судном +10%, Поиск, Знание языков (Норский или Трибальский)

Таланты: Ориентирование, Специалист в оружии (Кавалерийское, Цепи, или Двуручное), Жестокий удар

Специальные Правила:

- **Мутация Хаоса:** Существует 25% шанс, что у Мародера Хаоса будет одна Мутация Хаоса. Сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать ее, если она есть, и изменить характеристики соответствующим образом.

Доспехи: Легкая броня (Броня, Кожаные чулки)

Очки Доспеха: Голова 2, Руки 0, Тело 0, Ноги 1

Оружие: Кинжал или 2 Джавелина; Цепи, Двуручное оружие или Полушика; Одноручное Оружие; Щит

Убойная сила: Средняя

Минотавры

Минотавр — это название, данное определенному ответвлению зверолодей. Это массивные быкоголовые гуманоиды, которых справедливо опасаются за резню, которую они могут устроить на поле боя. Их огромные рога — предмет зависти их более мелких сородичей-зверолодей. Минотавры обладают почти ненасытным аппетитом к крови и печально известны тем, что останавливаются в разгар битвы, чтобы поглотить павших врагов, иногда еще живых.

- Характеристики Минотавра -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
42%	25%	48%	46%	38%	18%	24%	16%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	26	4	4	6	0	0	0

Навыки: Выслеживание, Запутывание +20%, Выживание, Восприятие, Знание языков (Темный язык)

Таланты: Пугающий, Острые чувства, Специалист в

оружии (Двуручное), Мощный удар, Жестокий удар

Специальные правила:

- **Мутации Хаоса:** Зверинные лапы, Зверинный облик и Большие рога. Существует 50% вероятность получить дополнительную мутацию. Сделайте бросок по Таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы получить дополнительную мутацию, если она есть, и соответствующим образом изменить характеристики.
- **Кровожадность:** минотавры имеют отвратительную привычку пожирать тела убитых ими людей, иногда даже во время боя. Если минотавр убивает противника и не вступает в ближний бой с кем-либо еще, он должен сделать обычную (+10%) проверку Силы воли или остановиться, чтобы полакомиться убитым. Он может повторить проверку в начале своего хода каждый раунд, пока не пройдет ее. Если минотавра атакуют в ближнем бою, он немедленно выходит из состояния Кровожадности.

Доспехи: Легкая броня (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие; Одноручное оружие или Двуручное оружие; Рога (БС Урон)

Убойная сила: Сложная

Мороки

Мороки — это высокие фигуры в плащах, вооруженные огромными косами. Под плащом видны только их светящиеся глаза, хотя некоторые откидывают капюшоны, чтобы обнажить бесплотное подобие злобно ухмыляющегося черепа. Мороки образуются, когда могущественные волшебники на исходе отведенного им срока начинают экспериментировать с различными способами поддержания жизни. Те, кому это удавалось, становились некромантами, а иногда и вампирами. Те, кому



нет, становились Мороками — они продолжали жить в форме нежити благодаря своему отчаянному желанию обмануть смерть.

Мороки зачастую довольно умны и иногда используют свою бесплотность, чтобы устраивать засады для врагов. Однако часто они предпочитают просто нападать, наслаждаясь своей силой и ужасом, который они вызывают, с диким остервенением размахивая своими косами, отчасти веря в то, что они действительно воплощения Смерти, на которую они так похожи.

- Характеристики Морока -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
38%	0%	35%	42%	31%	44%	64%	25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	20	3	4	6	0	0	0

Навыки: Академические знания (Магия +10%, Некромантия +10%), Скрытность +20%, Восприятие +20%, Знание тайного языка (Магический), Знание языков (Любые два)

Таланты: Бесплотность, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное), Ужасающий, Нежить

Специальные правила:

- **Леденящая атака:** Морок может ранить смертных врагов своей косой или даже одним ее прикосновением. Эти леденящие атаки высасывают жизнь из цели, и броня не защищает от них. От леденящих атак можно уклониться, но не парировать.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Двуручное оружие (Коса)

Убойная сила: Тяжелая (Невозможная без магического оружия или заклинаний)



Мумии

Мумии создаются из трупов древних воинов, которые были завернуты в погребальное полотно и забальзамированы, чтобы предотвратить разложение. Ноги из древнейших цивилизаций людей, в первую очередь Араби и великая южная империя Нехехара, погребали своих мертвецов подобным образом. С приходом Великого Некроманта Нагаша и его проклятого искусства многие из этих сохранившихся мертвецов были потревожены и оживлены. В отличие от более безумной нежити, такой как скелеты и зомби, мумии всегда обладают собственной волей. Действительно, их воля настолько сильна, что они могут приказывать меньшим формам нежити выполнять их приказы. Немногочисленные мумии, обитающие в Империи, спокойно лежат в своих саркофагах, пока что-то не нарушит их покой. Они быстро сокрушают все, что пробуждает их ото сна, и возвращаются в свою гробницу. Однако есть и такие, которые сохраняют свои жизненные планы, что может сделать их страшными врагами. Вооружены они обычно так же, как и при жизни. Оружие и доспехи, сохранившиеся незапятнанными на протяжении долгих веков вместе с мумией, несомненно, волшебные.

- Характеристики Мумии -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
45%	33%	42%	56%	24%	43%	89%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	32	4	5	4	0	0	0

Навыки: Академические знания (Генеалогия/Геральдика, История +10%, Некромантия +10%), Оценка, Восприятие, Чтение/Письмо +20%, Верховая езда +10%, Знание языков (Нехехаранский)

Таланты: Пугающий, Ночное зрение, Специалист в оружии (Щеп, Двуручное оружие), Оглушающий удар, Нежить

Специальные правила:

- **Древняя воля:** Только люди с железной волей возвращаются в мир в виде мумии. Их нельзя контролировать, как другую нежить. На самом деле, их воля такова, что низшая нежить, такая как скелеты и зомби, подчиняется им, и они могут управлять нежитью так же, как некроманты (см. WFRP, стр. 182). Мумии почти всегда будут встречаться с дюжиной или более воинскими скелетами в их распоряжении.
- **Легко воспламеняется:** Древние обмотки и жидкости для бальзамирования делают мумий легко воспламеняющимися. Когда мумия поражена огненной атакой, все потерянные очки Здоровья удваиваются. Этот показатель рассчитывается после вычета бонуса Стойкости или брони.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Щеп или Двуручное оружие, Одноручное оружие

Убойная сила: Тяжелая

Мутанты

К мутантам относятся как те, кто родился с мутациями Хаоса, так и те, у кого они появились позже. Мутанты могут быть самыми разными: от людей, отчаянно пытающихся принадлежать к остальному обществу и изо всех сил скрывающих свое уродство, до тех, кто полностью принимает Хаос, присоединяется к культу и направляет все свои усилия на свержение Империи. Независимо от своих намерений, многие мутанты пытаются жить как люди, если их мутации это позволяют. Если нет, они остаются в живых только потому, что либо бежали от властей, либо были брошены в лесу в детстве, и жизнь изгоя — единственное, что им знакомо. Некоторые, особенно с мутацией Зверниного облика, могут быть усыновлены отрядами звероловцев. Приведенные ниже характеристики представляют «типичного» мутанта, но в конечном итоге стандартных мутантов не существует.

- Характеристики Мутанта -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	4	0	0	0

Навыки: Забота о животных, Скрытность, Выживание, Восприятие, Беспшумность, Знание языков (Темный язык или Рейкшпиль)

Таланты: Бегун

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса:** Бросьте 1d10, чтобы определить количество мутаций: 1-3=1 мутация, 4-6=2 мутации, 7-9=3 мутации, 10=4 мутации. Затем сделайте бросок по таблице 2-1: Распиренные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать их и изменить характеристики соответствующим образом.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие

Убойная сила: Обычная

Нетопыри-Вампиры

Нетопыри-вампиры в общих чертах очень похожи на обычных летучих мышей, но они гораздо крупнее, с размахом крыльев до пятнадцати футов и телом размером с крупную собаку. Нетопырь-вампир отличается от обычной летучей мыши тем, что она явно нежить. Хотя ее тело обычно находится в гораздо лучшем состоянии, чем у зомби или другой более мелкой нежити, ее бледная кожа и светящиеся красным глаза являются очевидным предупреждением для любого, кто ее увидит. Нетопыри-вампиры обычно охотятся в одиночку, в этом случае они ищут небольшие группы путников или, что еще лучше, одиноких торговцев и странников. В редких случаях несколько Нетопырей-вампиров могут охотиться вместе или быть завербованы в армию некроманта или Вампирского Графа. В этом случае они будут нападать более открыто, но в остальном применяя варианты своей обычной тактики — либо подавляя группу, уступающую им в численности, либо унося жертвы.

- Характеристики Нетопыря-Вампира-

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	0%	31%	30%	34%	18%	25%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	16	3	3	2(8)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие +20%

Таланты: Летун, Пугающий, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар, Нежить

Специальные правила:

- **Обостренные чувства:** Нетопыри-вампиры могут «видеть» в полной темноте на расстоянии до 30 ярдов, используя форму эхолокации, очень похожую на ту, которой обладают обычные летучие мыши. Обратите внимание, что использование этой эхолокации не является бесшумным; персонаж, находящийся в радиусе действия, может сделать проверку на Восприятие, чтобы услышать высокочастотный писк, издаваемый Нетопырем-вампиром с эхолокацией.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Убойная сила: Сложная

Оборотни

Оборотни могут превращаться в зверя. Оборотни Севера заражены Хаосом, в то время как легендарные Дети Ульрика, если они существуют, по общему мнению черпают свою силу из другого источника.

В человеческом облике, Оборотни, независимо от их происхождения, имеют обычный профиль (генерируются как у персонажа игрока, но без Очков Судьбы). Когда они принимают свою вторую форму, их характеристики и способности меняются по-разному, в зависимости от того, к какому типу оборотней они относятся. Обратите внимание, что следующие строки характеристик либо изменяют, либо заменяют исходную строку характеристик Человека-оборотня, когда они находятся в состоянии “берсерка”. Смена форм — это полноценное действие.

Полу-

Когда Полу- меняют форму, их характеристики изменяются в соответствии с приведенной ниже схемой, и они получают все перечисленные навыки и таланты. Если у них уже есть какой-либо из отмеченных навыков, применяются правила Мастерства Навыков.

- Характеристики Полу- -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+10%	+10%	+20%	-10%	-10%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+5	—	—	+1	—	—	—

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Восприятие, Бесшумность, Плавание

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Тревожащий

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса:** Бросьте 1d10, чтобы определить количество мутаций: 1-5=1 мутация, 6-10=2 мутации. Затем сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать их и изменить характеристики соответствующим образом.

Убойная сила: Сложная

Дитя Ульрика

Дети Ульрика, если они действительно существуют, могут принимать форму со следующими характеристиками:

- Характеристики Дитя Ульрика -							
Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
46%	0%	45%	47%	36%	18%	35%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	12	4	4	9	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Восприятие +10%, Бесшумность, Плавание

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Убойная сила: Сложная



Огры

Огры — большие, уродливые гуманоиды с грубыми чертами лица и внушительным видом. Огры любят есть, драться и есть еще. Хотя они могут быть жестокими и способны съесть почти все, огров нельзя назвать злыми как таковыми. Поскольку тупая сила приветствуется почти в любой армии, огров можно встретить по всему Старому Свету. Из них получаются грозные наемники, а отряды огров-наемников — обычное явление в Империи, Тилии и Пограничных княжествах. Известно, что они также сражаются с орками, гоблинами и силами Хаоса. Далеко на северо-востоке от Империи находятся Королевства огров, но лишь немногие имперские огры могут туда отправиться.

- Характеристики Огра -

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
31%	21%	46%	45%	24%	22%	35%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	24	4	4	6	0	0	0

Навыки: Общие знания (Огры), Поглощение алкоголя, Азартные игры, Восприятие, Поиск, Знание языков (Грамбартский, Рейкшпиль или Тилийский)

Таланты: Разоружение, Бесстрашный, Пугающий, Специалист в оружии (Двуручное), Уличный боец, Мощный удар

Доспехи: Средняя броня (Кожаный дублет, Кожаные чулки, Кольчужная рубаша, Шлем)

Очки Доспеха: Голова 2, Руки 1, Тело 3, Ноги 1

Оружие: Одноручное оружие, Двуручное оружие или Щит

Убойная сила: Тяжелая

Орки

Орки — слишком привычное зрелище для многих простых людей на большей части Старого Света, особенно на юге, где племена орков и других зеленокожих регулярно совершают набеги из Пустошей.

Типичный орк-солдат не выше взрослого человека, но отчасти это объясняется тем, что орк никогда не стоит так прямо, как человек; конечно, масса орка в два раза больше массы человека, причем большая ее часть приходится на компактные мышцы и крепкие кости. Кожа орков имеет различные оттенки зеленого, от бледно-белого до зеленовато-черных оттенков черных орков. Их лица напоминают нечто среднее между лицом уродливого человека и лицом безволосого кабана: короткие, но заостренные уши, низкие лбы, тяжелые брови, маленькие глаза и огромные рты, наполненные клыками. Возможно, не случайно, что излюбленным животным орков является дикий кабан (см. стр. 104).

Обычные Орки

Черные орки немногочисленны, поэтому основную массу племен орков составляют обычные орки. Обычно их называют просто орками, Обычные орки — это звери от начала и до конца. Они издеваются над меньшими

зеленокожими и любят властвовать над теми, кто слабее их. Но если сильный вождь отрубит несколько голов, они быстро станут смиренными.

- Характеристики Обычного Орка -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4	4	0	0	0

Навыки: Общие знания (Зеленокожие) +10%, Запутывание, Выживание, Восприятие, Верховая езда или Плавание, Лазание, Знание языков (Гоблинский язык), Пытки

Таланты: Угрожающий, Ночное зрение, Уличный боец, Мощный удар

Специальные правила:

- **Враждебность:** Орки ненавидят всех, даже других орков и гоблинов. Если у орков есть хоть полшанса, хоть малейшая тень предлога, они начнут драться между собой — сражаться с соперничающим племенем орков, если оно есть, или избивать других членов своего племени в неприличных разборках, если это все, что имеется. Орк под любым предлогом должен пройти проверку Силы Воли или немедленно атаковать других зеленокожих, будь то Гоблины, Хобгоблины или другие орки.
- **Чоппы:** Каким бы ни было другое снаряжение орка, у него всегда будет чоппа. Чоппа орка — это огромный тяжелый клинок, слишком громоздкий для обычного человека, чтобы держать его в одной руке, но способный наносить ужасные раны. Если им владеет орк, чоппа наносит урон БС+1 в первом раунде ближнего боя и БС в последующих. Если его держит существо, не являющееся орком, чоппа рассматривается как Одноручное оружие, но со свойством Медленное.

Доспехи: Средняя броня (Кольчужная рубаха, Кожаный дублет, Кожаная шапка)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 1, Тело 3, Ноги 0

Оружие: Чоппа, Кинжал или Лук, Щит

Убойная сила: Средняя

Дикое Орка

Дикое орка — это примитивные орки, которые полностью отдалены суевериям и поклонению богам Горку и Морку. Они разрисовывают себя странными и причудливыми рисунками, которые, по их мнению, наделяют их мистической силой. Дикое орка обрушивают на своих противников залп стрел перед боем, призванный продемонстрировать орочье мастерство, а затем вступают в бой со своими чоппами, чтобы они могли доказать свою храбрость перед остальными соплеменниками и бдительным взглядом Богов-близнецов орков. Дикое орка с презрением относятся к доспехам, считая их неудобными и неприятно стесняющими движения. Вместо этого они полагаются на свои талисманы и боевую раскраску.

- Характеристики Дикого Орка -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
35%	35%	38%	45%	25%	24%	30%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4(6)	4	0	0	0

Навыки: Общие знания (Зеленокожие) +10%, Запутывание, Выживание, Восприятие, Верховая езда или Плавание, Лазание, Знание языков (Гоблинский язык), Пытки

Таланты: Бешенство, Угрожающий, Ночное зрение, Уличный боец, Мощный удар

Специальные правила:

- **Враждебность:** См. правила в разделе Обычные орки
- **Чоппы:** См. правила в разделе Обычные орки
- **Боевая раскраска:** Дикое орка часто разрисовывают себя магическими узорами и носят примитивные талисманы (включая части тел убитых врагов). Они верят, что это угодно Горку и Морку и что взгляд этих богов защитит их в бою. В боевой раскраске Бонус Стойкости Дикого орка считается увеличенным на +2.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Чоппа, Копье или Лук, Щит или Кинжал

Убойная сила: Средняя

Черные Орки

Черные орки — самые крупные и сильные из всех пород орков, поэтому они часто возглавляют орочьи племена. Черные орки не обязательно более умны, чем другие орки, но они почти всегда более решительны. Говорят, что много веков назад они вырвались из-под кнута дварфов Хаоса, хотя поднимать эту тему с ними равносильно самоубийству. У них более темная кожа, чем у других орков, и еще более мощная мускулатура. Они не терпят неудач ни от одного из своих подчиненных и живут только ради войны.

- Характеристики Черного Орка -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
42%	30%	44%	45%	26%	26%	40%	25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	13	4	4	4	0	0	0

Навыки: Командование +20%, Общие знания (Зеленокожие) +10%, Запутывание +10%, Выживание, Восприятие +10%, Верховая езда, Плавание, Лазание, Знание языков (Гоблинский язык), Пытки

Таланты: Угрожающий, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное), Уличный боец, Мощный удар, Жестокий удар, Оглушающий удар

Специальные правила:

- **Подавить враждебность:** Черные орки не ссорятся между собой и не терпят междоусобиц среди зеленокожих, которыми они командуют. Черный орк может

подавить любую такую вражду между зеленокожими в радиусе 12 ярдов с помощью успешной обычной проверки Командования (+10%).

- **Чопты:** См. правила в разделе “Обычные орки”

Доспехи: Тяжелая броня (Кираса, Полный кольчужный доспех, Шлем)

Очки Доспеха: Голова 5, Руки 3, Тело 5, Ноги 3

Оружие: Чоппа, Одноручное оружие или Двуручное оружие, Щит

Убойная сила: Сложная

Пегасы

Пегасы выглядят как великолепные белые рабочие лошади с изящными оперенными крыльями. Их шерсть сверкает под солнцем, напоминая игру света на свежесвыпавшем снегу. Это дикие звери, способные одним ударом копыта проломить голову солдату. Пегасы редко спускаются на землю, предпочитая небо, но когда они все же это делают, то бегают невероятно быстро. Пегасы, не прошедшие боевой подготовки, скорее улетят, чем будут сражаться, за исключением случаев, когда их жеребятм угрожает опасность.

- Характеристики Пегаса -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	0%	47%	45%	41%	15%	38%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	18	4	4	8(10)	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%

Таланты: Острый слух, Летун, Острые чувства, Есте-

ственное оружие, Мощный удар

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Убойная сила: Сложная

Скавены

Скавены — это раса мутировавших крысолодов, которые вынашивают замыслы в темных залах своей огромной подземной империи, чтобы однажды восстать и начать войну в надземном мире, свергнув все королевства Людей. Скавенов часто считают разновидностью зверолодей, но предполагается, что они произошли от крыс, слишком долго подвергавшихся извращающему воздействию зловещего материала, известного как варп-камень. Скавены обычно имеют жилистое телосложение, которое больше ориентировано на скорость, чем на силу. Они сильно различаются по росту: самый маленький из них чуть меньше четырех футов, а самый большой — более шести, хотя их тесные подземные жилища делают их склонными к сутулости. Их мех часто окрашен в коричневый или пегий цвет, хотя у крупных скавенов он часто бывает черным, а белый мех считается знаком благосклонности их бога.

Клановые Крысы

Основная часть скавенов является членами одного из кланов Военачальников, таких как Морс, Риктус и Скрутен. Эти самые распространенные из скавенов известны как Клановые крысы, и они формируют бесконечные легионы для Повелителей Разложения.

- Характеристики Клановой Крысы -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	9	3	3	5	0	0	0

Навыки: Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность, Выживание, Восприятие, Лазание, Бесшумность, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Ночное зрение, Специалист в оружии (Праща), Подземная крыса

Доспехи: Легкая броня (Кожанный дублет и Кожаная шапка)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Кинжал или Праща, Щит

Убойная сила: Обычная

Ночные Бегуны Клана Эшин

Скавены клана Эшин — мастера скрытности, двуличия и убийств. Их справедливо опасаются другие скавенские кланы. Ночные бегуны — самые распространенные члены клана Эшин, по сути, обученные убийцы. Лишь немногие из них выживают и продвигаются в иерархии клана.



Магия Скавенов

Самые могущественные заклинатели Скавенов — Серые Провидцы. Эти коварные колдуны являются могущественными лидерами в обществе скавенов. Пока магия скавенов не будет подробно рассмотрена, вы можете имитировать Серых провидцев с помощью различных профессий магов. Используйте талант Магические знания (Хаос), но замените молнию на вызов низшего демона и грозу на вызов стаи демонов. Серые Провидцы могут увеличивать свои Броски Сотворения, потребляя жетоны варп-камня. Каждый израсходованный жетон дает +3 к следующему Броску Сотворения, хотя использование сырого варп-камня увеличивает опасность Проклятия Тзинча. Двойные броски считаются тройными, а тройные — четверными. Серые провидцы обычно носят с собой 1d10 жетонов варп-камня.

- Характеристики Ночного Бегуна Клана Эшин -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	31%	30%	33%	43%	26%	25%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	9	3	3	6	0	0	0

Навыки: Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность +10%, Уклонение, Навигация +10%, Выживание, Восприятие +10%, Лазание, Беспумность +10%, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Быстроногий, Ночное зрение, Скиталец, Специалист в оружии (Праща, Метательное), Подземная крыса

Доспехи: Легкая броня (Кожаная кираса)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: 2 Одноручных оружия, Праща или Метательные звезды

Убойная сила: Средняя

Укротители Стаи Клана Творцов

Крысоледы клана Творцов — безумные гении общества скавенов. Они используют хирургию, темную магию и варп-камень, чтобы создавать мерзких тварей, таких как Крысоогры (см. стр. 110), которые служат им. Укротители стаи направляют этих существ в бой с помощью свирепых кнутов, управляя ими с непревзойденным мастерством.

- Характеристики Укротителя Стаи клана Творцов -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
32%	25%	32%	33%	40%	27%	29%	22%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	5	0	0	0

Навыки: Обучение животных +20%, Командование +20%, Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность, Выживание, Восприятие +10%, Лазание, Беспумность, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Ночное зрение, Специалист в оружии (Опущивающее), Подземная крыса

Специальные правила:

• *Мастера плети:* Мастера плети — эксперты в управле-



нии крысоограми, гигантскими крысами и другими созданиями клана Творцов. Возглавляя стаю таких существ, они получают +20% к проверкам на Обучение животных и Командование.

Доспехи: Легкая броня (Кожаный дублет и Кожаная шапка)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Кнут

Убойная сила: Обычная

Чумные Монахи Клана Чумы

Чума — самый грязный из кланов Скавенов. Его преданность болезням и разложению носит религиозный характер. Примером такого сакрального рвения служат Чумные монахи. Эти служители чумы завернуты в пропитанные илом бинты и окружены жужжащими мухами. Их яростные атаки действительно страшны.

- Характеристики Чумные Монахи клана Чумы -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	4	5	0	0	0

Навыки: Академические знания (Богословие) +10%, Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность, Уклонение, Выживание, Восприятие, Лазание, Бесшумность, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Бесстрашный, Бешенство, Ночное зрение, Сопротивление болезням, Подземная крыса

Доспехи: Нет



Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: 2 Одноручных оружия

Убойная сила: Обычная

Застрельщики Клана Скайр

Клан Скайр специализируется на смешении злой магии и тайных технологий скавенов. Его инженеры-чернокнижники создали ряд разрушительных видов оружия, большинство из которых работают на варп-камне. Застрельщики используют самое портативное из этих видов оружия, чтобы поддержать клановых крыс в атаке.

- Характеристики Застрельщики клана Скайр -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	35%	30%	30%	44%	32%	28%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	5	0	0	0

Навыки: Академические знания (Инженерия), Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность, Выживание, Восприятие, Лазание, Бесшумность, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Мастер огнестрельного оружия, Ночное зрение, Быстрая перезарядка, Специалист в оружии (Чёрный порох), Подземная крыса

Специальные правила:

- Варплок-оружие:** Застрельщики клана Скайр используют пороховое оружие, стреляющее варп-камнем. Наиболее распространенными из них являются Варплок-Джезайл и Варплок-Пистолет. Относитесь к Варплок-Джезайлу как к Хохландской длинноствольной винтовке с Уроном 5. Относитесь к Варплок-Пистолету как к Пистолету с Уроном 5 и дальностью 10/20.

Доспехи: Легкая броня (Кожаная кираса)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Варплок-Джезайл или 2 Варплок-Пистолета

Убойная сила: Средняя

Сквиги

Сквиги — это выпуклые круглые существа с крошечными глазками, огромными ртами и клыками, короткими, но толстыми мускулистыми ногами, обрамленными когтями. Они бывают самых разных цветов и форм, и среди них нет двух одинаковых. Сквиги едва ли умнее грибов. Ночные гоблины используют их как ездовых животных и как пищу. Дополнительную информацию и подробности о Сквиг-прыгунах см. в разделе Гоблины и Ночные гоблины на стр. 98.

- Характеристики Сквига -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Навыки: Уклонение

Таланты: Естественное оружие, Ночное зрение, Тревожащий, Железная воля

Специальные правила:

- *Мутация Хаоса:* Бросьте 1d10, чтобы определить количество мутаций: 1-4=1 мутация, 5-8=2 мутации, 9-10=3 мутации. Затем сделайте бросок по таблице 2-1: Распиренные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать их и изменить характеристики соответствующим образом.
- *Случайное перемещение:* Сквидги настолько глупы, что передвигаются наугад. Бросайте 1d10, чтобы определить направление Движения Сквидга каждый раунд, в который он движется.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Зубы

Убойная сила: Сложная

Скелеты

Скелеты создаются, когда некроманты оскверняют кладбища и оживляют кости умерших. Это безмозглые существа, которыми нужно управлять с помощью магии, иначе они вернутся в вечный сон. Пока у них нет разума, им не нужно есть или отдыхать, и они никогда не отступают и не сдаются.

- Характеристики Скелета -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	20%	30%	30%	25%	—	—	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	4	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Пугающая, Ночное зрение, Нежить

Специальные правила:

- *Безмозглость:* Скелеты — это ожившие кости, не имеющие собственного разума или духа. Они не обладают ни Интеллектом, ни Силой воли, ни Общительностью и не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.
- *Волочение ног:* Скелеты безжалостны, но медлительны. Они не могут выполнять действие «бег».

Доспехи: Легкая броня (Кожаная кираса и Кожаная шапка)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Кинжал или Лук

Убойная сила: Обычная

Снотлинги

Снотлинги очень похожи на гоблинов, но заметно меньше своих сородичей. Они зеленого цвета, с маленькими, но острыми зубами, крошечными пороссячьими глазками, тонкими конечностями, заостренными ушами и длинными носами. Они, вполне возможно, являются самой жалкой разумной расой, которую только можно себе представить. Даже думать

о них как о «разумных» — это уже комплимент.

При нападении снотлинги объединяются в стаи. Все снотлинги, находящиеся поблизости, собираются вместе, вместо того чтобы пытаться атаковать с разных сторон, и просто облепляют противника. Они настолько туповаты, что даже не могут понять, когда им угрожает опасность.

- Характеристики Снотлинга -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
15%	0%	12%	15%	30%	12%	10%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	4	1	1	4	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выживание, Восприятие, Лазание, Знание языков (Гоблинский язык)

Таланты: Бесстрашный, Ночное зрение

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Кинжал

Убойная сила: Очень легкая

Тролли

Тролли большие, сильные и поразительно тупые. Они бывают самых разных цветов: от зеленовато-травянистого цвета речных троллей до серо-голубого цвета каменных. Судя по их внешнему виду и поведению, они могут быть двоюродными братьями зеленокожих, а могут и не быть. Тролли предпочитают атаковать своими дубинками или естественным оружием, но в случае



необходимости они “смягчают” бронированную цель дозой рвоты, прежде чем нанести удар дубинкой. Группа троллей будет работать вместе достаточно слаженно, концентрируя свои разрушительные атаки на одной или небольшой группе целей, но только до тех пор, пока первый враг не будет мертв. Обычно в этот момент хотя бы один тролль отвлекается и начинает есть труп, что часто отвлекает остальных и вызывает драку, поскольку тролли борются за самые вкусные куски мяса.

Обычные Тролли

К несчастью для добропорядочных жителей Старого Света, обыкновенных троллей можно встретить практически везде. Они предпочитают особенно зловонные места, но на каждого тролля, который устраивает свой дом в гнилом болоте или на берегу застойного водоема, скорее всего, найдется другой, поселившийся в заросшей грязью конюшне или заброшенном доме, где в кладовке все еще есть протухшая еда, а в углах разлагаются мертвые кошки.

- Характеристики Обычного Тролля -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
37%	15%	51%	48%	20%	18%	27%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	30	5	4	6	0	0	0

Навыки: Запугивание, Восприятие, Лазание или Плавание, Знание языков (Гоблинский язык)

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное)



Специальные правила:

- **Регенерация:** В начале своего хода каждый раунд Тролля регенерирует 1d10 Здоровья. Раны, нанесенные огнем, не могут быть регенерированы. Эта способность перестает действовать, если Тролля умирает.
- **Тупость:** Тролли довольно глупы и часто забывают, что они делают. Каждый раз, когда тролль встречает что-то, что может его отвлечь, например, свежий труп, который можно съесть, или особенно резкий запах, который нужно исследовать, он должен сделать проверку Интеллекта или прекратить то, что он делал до этого, чтобы заняться новым отвлекающим фактором (в приведенных выше примерах — съесть труп или исследовать запах). Если на тролля нападают, вероятность того, что он отвлечется, гораздо меньше, и проверка становится Легкой (+20%).
- **Рвота:** Тролля может извергнуть рвоту на противника ближнего боя в качестве полного действия, разбрызгивая едкий и дурно пахнущий пищеварительный сок, чья мерзость не поддается описанию. Атака рвотой автоматически наносит 5 Урона и игнорирует все Очки Доспехов. От нее можно увернуться, но нельзя парировать (по очевидным причинам).

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Двуручное оружие

Убойная сила: Тяжелая

Каменные Тролли

Каменные тролли живут в скалистых горах и, как правило, потребляют большое количество камня и горных пород. Естественная магическая инерция камня наделяет их определенной степенью сопротивления магии.

- Характеристики Каменного Тролля -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
38%	15%	51%	49%	18%	18%	30%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	32	5	4	6	0	0	0

Навыки: Запугивание, Восприятие, Лазание +20%, Знание языков (Гоблинский язык)

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное)

Специальные правила:

- **Поглотитель магии:** При попытке противостоять заклинанию или магическому эффекту каменный тролль получает бонус +30% к Силе воли.
- **Регенерация:** См. правила в разделе Обычные Тролли
- **Тупость:** См. правила в разделе Обычные Тролли
- **Рвота:** См. правила в разделе Обычные Тролли

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Двуручное оружие

Убойная сила: Тяжелая

Речной Тролля

Речной тролль чем-то напоминает дно реки, если это

дно особенно покрыто осадком, слизью, гниющей растительностью, рыбьими тушами и прочими зловонными отбросами, чья природа и происхождение слишком отвратительны, чтобы о них задумываться. По всей вероятности, речной тролль воняет еще хуже, чем речное дно, поскольку к зловещей мешанине запахов, исходящих от грязевых пятен на его коже, можно добавить личные миазмы тролля.

- Характеристики Речного Тролля -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
36%	15%	51%	44%	22%	18%	27%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	29	5	4	6	0	0	0

Навыки: Запутывание, Восприятие, Лазание, Знание языков (Гоблинский язык), Плавание +10%

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное)

Специальные правила:

- *Регенерация:* См. правила в разделе Обычные Тролли
- *Зловоние:* из-за особенно неприятного зловония речного тролля все противники в ближнем бою получают штраф -10% к Р, если только у них нет обоняния или есть средства для его ослабления.
- *Тупость:* См. правила в разделе Обычные Тролли
- *Рвота:* См. правила в разделе Обычные Тролли

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Двуручное оружие

Убойная сила: Тяжелая

Тролли Хаоса

Тролли Хаоса еще более устрашающие, вонючие и уродливые, чем их обычные собратья. Обычно они мутируют при контакте с Хаосом, часто едва напоминают Обыкновенных Троллей, за исключением размера и свирепости. Военачальники Хаоса вербуют таких троллей при любой возможности. Хотя они могут быть тупыми, их способность к разрушению впечатляет.

- Характеристики Тролля Хаоса -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
39%	15%	54%	48%	20%	18%	27%	10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	32	5	4	6	0	0	0

Навыки: Запутывание, Восприятие, Лазание или Плавание, Знание языков (Темный язык, Гоблинский язык)

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное)

Специальное правило:

- *Мутация Хаоса:* Бросьте 1d10, чтобы определить количество мутаций: 1-5=1 мутация, 6-10=2 мутации. За-

тем сделайте бросок по таблице 2-1: Распиренные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать их и изменить характеристики соответствующим образом.

- *Регенерация:* См. правила в разделе Обычные Тролли
- *Тупость:* См. правила в разделе Обычные Тролли
- *Рвота:* См. правила в разделе Обычные Тролли

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Двуручное оружие

Убойная сила: Тяжелая

Умертвия

Умертвия — это останки героев, оживленные после смерти их собственной злой волей и сильной магией, сотканной теми, кто похоронил их в могильных курганах много веков назад. Умертвия почти всегда облачены в полные доспехи, но под шлемом видны их бледные лица — призрачные остатки давно истлевших тел. Хотя у большинства из них не осталось плоти, только кости, ставшие коричневыми от долгого пребывания в почве, их лица все равно мрачно и воинственно нахмурены. Сочетание доспехов и костей делает их очень устойчивыми, но также дает их врагам возможность целиться — это не бестелесные, неосязаемые монстры, такие как Призраки или Мороки. Умертвия сохраняют все свои военные знания и опыт, накопленные при жизни, и многие из них сражаются веками или даже тысячелетиями, будучи нежитью.

- Характеристики Умертвия -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	15	4	4	4	0	0	0

Навыки: Восприятие, Знание языков (Классический)

Таланты: Пугающее, Ночное зрение, Нежить

Специальные правила:

- *Клинок Умертвия:* Умертвия владеют древним и смертоносным оружием, наполненным силой нежити. В руках умертвия такой клинок считается магическим оружием и наносит БС+2 Урона. Кроме того, когда Умертвие наносит Критический удар, он делает два броска по Таблице 6-2: Критические удары и наносит более смертоносный урон. В руках любого другого человека Клинок Умертвия считается Одноручным оружием.

Доспехи: Средняя броня (Полный кольчужный доспех)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 3, Тело 3, Ноги 3

Оружие: Клинок Умертвия и Щит.

Убойная сила: Сложная

Хобгоблины

Хобгоблины — одна из рас зеленокожих. Они сильнее и выше гоблинов. Действительно, самые крупные из племен хобгоблинов по росту не уступают оркам. Однако их телосложение худощавое и жилистое, в отличие от мускулистой массы орков. Хобгоблины ездят

на рычащих Гигантских волках (см. стр. 96), которых они специально вывели для скорости и дикости. Они искусные верховые лучники и часто по несколько дней подряд тренируются поражать мелкие цели, проезжая мимо на полном ходу. Они предпочитают тактику «бей и беги», чем бои в стойке, хотя они будут атаковать, если превосходят своих противников численностью более чем в три раза.

- Характеристики Хобгоблина -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
31%	36%	33%	37%	29%	25%	27%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	4	0	0	0

Навыки: Забота о животных, Общие знания (Зеленокожие), Скрытность, Выживание, Восприятие, Приготовление ядов +10%, Верховая езда +10%, Бесшумность, Лазание, Знание языков (Гоблинский язык)

Таланты: Мощный выстрел, Быстрая перезарядка, Ски-талец, Трюки

Специальные правила:

- **Враждебность:** Хобгоблины, как и орки, отличаются вспыльчивостью, и им нужно совсем немного причин, чтобы ссориться между собой или враждовать с другими зеленокожими. Хобгоблин под любым предлогом должен пройти проверку Силы Воли или немедленно атаковать зеленокожих-оскорбителей, будь то гоблины, орки или другие гоблины.
- **Отравленные атаки:** Хобгоблины-застрельщики часто отравляют свое оружие. Они используют полученный из грибов яд под названием Кервальт.



Оружие, покрытое этим ядом, которое наносит хотя бы 1 урон Здоровью, наносит 2 дополнительных урона Здоровью, если цель не преуспеет в Сложной Проверке (-10%) на Стойкость.

Доспехи: Легкая броня (Полная кожаная броня)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 1, Тело 1, Ноги 1

Оружие: Одноручное оружие, Щит или второе Одноручное оружие, Короткий лук

Убойная сила: Обычная

Эльфийские Корсары

Корсары называют себя друками, и в рассказах об их изгнании из земель Ултуана, возможно, даже есть доля правды. Моряки, столкнувшиеся с ними в бою и выжившие, утверждают, что они напоминали эльфов, хотя и были жестокими. Это опытные воины, которые наслаждаются пропитанным кровью рукопашным боем, по-видимому, получая удовольствие от боли своих врагов. Они украшают себя чешуйчатыми плащами, способными отражать удары мечей, и хорошо натренированы в стремительных абордажных атаках. Хотя они предпочитают захватывать корабли в море, иногда они грабят портовые города и прибрежные деревни. Тех, кого они не убивают сразу, уведут в цепях и больше их никогда не видят. Кто они и почему приходят в поисках грабежа, в Старом Свете почти не знают.

- Характеристики Эльфийского корсара -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
41%	44%	34%	31%	48%	31%	36%	30%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	5	0	0	0

Навыки: Общие знания (Эльфы), Уклонение, Запугивание, Навигация, Выживание, Восприятие, Гребля, Управление судном, Лазание, Поиск, Знание языков (Эльтарин), Плавание, Пытки

Таланты: Невозмутимый, Отличное зрение, Молниеносные рефлексy, Ночное зрение, Специалист в оружии (Арбалет), Прирожденный воин

Специальные правила:

- **Плащи Морского Дракона:** Эльфийские Корсары неизменно носят длинный плащ, сделанный из кожи Морского Дракона, как знак их положения в их извращенном обществе. Эти защитные одеяния считаются Средней броней (Базовые правила доспехов) и дают 2 Очка Доспеха на тело (Расширенные правила доспехов). Плащи Морского Дракона необходимо постоянно обрабатывать защитной слизью, которую умеют делать лишь друкаи. Такие плащи ржавеют и рассыпаются в прах за неделю, если их не обработать.

Доспехи: Средняя броня (Полная кожаная броня, Шлем, Плащ Морского Дракона)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 1, Тело 3, Ноги 1

Оружие: 2 Одноручных оружия, Многозарядный арбалет

Убойная сила: Средняя

— ПРИЛОЖЕНИЕ I: ЕЗДОВЫЕ СУЩЕСТВА —

Хотя лошади являются самыми распространенными ездовыми животными, в Старом Свете есть много других существ, на которых ездят верхом. В этом Приложении приведены статистические данные существ, обычно используемых для верховой езды. Кроме того, Гигантские пауки (стр. 96), Гигантские волки (стр. 97) и Дикие кабаны (стр. 104) иногда используются зеленокожими в качестве скакунов. Все эти ездовые существа считаются ломовыми животными с точки зрения нагрузки (см. книгу правил *WFRP*, стр. 113).

Верховые Лошади

Верховые лошади — обычное средство передвижения для знати Старого Света.

- Характеристики Верховой Лошади -

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
0	12	3	3	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Убойная сила: Очень легкая

Демонические Скакуны

На этих демонических зверях ездят избранные чемпионы Губительных Сил. Как существа Хаоса, они имеют бесконечное множество форм, но наиболее распространенной из них является форма Демонического Рыцарского Коня с горящими красными глазами и дыханием, подобным ядовитому облаку.

- Характеристики Демонического Скакуна -

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
41%	0%	58%	59%	34%	13%	38%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	28	5	5	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Демоническая аура, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар, Железная воля

Специальные правила:

- **Мутации Хаоса:** Огромные рога. Существует 50% вероятность получить дополнительную мутацию. Сделайте бросок по Таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы получить дополнительную мутацию, если она есть, и соответствующим образом изменить характеристики.
- **Нестабильность:** Демоническому скакуну не нужно бес-

покоиться о нестабильности, пока жив его владелец. Однако, если всадник животного погибает, вступает в силу следующее правило: в любом раунде, в котором Демонический скакун получает ранение в ближнем бою, но не может нанести в ответ никаких Ран, он должен успешно пройти Проверку Силы Воли или быть изгнанным обратно в Царство Хаоса, из которого оно пришло.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта и Огромные рога

Убойная сила: Сложная

Кони Хаоса

Рыцари Хаоса ездят на этих мутировавших боевых конях. Хотя их когда-то красивые шкуры теперь покрыты пустулами и сочащимися струями, Кони Хаоса — сильные и свирепые бойцы.

- Характеристики Коня Хаоса -

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
38%	0%	49%	45%	30%	10%	16%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	18	4	4	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар, Жестокий удар

Специальные правила:

- **Мутация Хаоса:** Бросьте 1d10, чтобы определить количество мутаций: 1-5=1 мутация, 6-10=2 мутации. Затем сделайте бросок по таблице 2-1: Расширенные мутации Хаоса, чтобы сгенерировать их и изменить характеристики соответствующим образом.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Убойная сила: Средняя

Легкие Боевые Лошади

Эти лошади обучены для боя. Они могут совершать нападения и не убегают при запахе крови. Их предпочитают Мародеры Хаоса, Имперские Пистольеры и Кислевитская кавалерия.

- Характеристики Легкой Боевой лошади -

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар



Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Убойная сила: Обычная

Ночные Кошмары

Вампиры и умертвия часто отправляются в бой на этих скакунах-нежити. Они представляют собой ожившие туши могучих Рыцарских Коней, их тела гниют и кишат личинками. Ночные Кошмары особенно любимы вампирами Кровавого Дракона.

- Характеристики Ночного Кошмара -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
24%	0%	40%	40%	25%	—	—	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	8	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Нежить

Специальные правила:

- *Безмозглость*: У Ночных Кошмаров нет собственного разума или духа. Они не обладают ни Интеллектом, ни Силой воли, ни Общительностью и не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.
- *Волочение ног*: Ночные Кошмары безжалостны, но медлительны. Они не могут выполнять действие «бег».

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Убойная сила: Обычная

Пони

Пони используются в качестве вьючных животных или как наездники для более мелких рас, таких как дварфы и полураслики.

- Характеристики Пони -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
0	12	3	3	6	0	0	0

Навыки: Восприятие, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Убойная сила: Очень легкая

Рыцарские Коня

Рыцарские Коня — тяжелые боевые коня, используемые в основном различными рыцарскими орденами Старого Света. Их дорого обучать, снаряжать и содержать,

поэтому они редко встречаются за пределами военных организаций.

- Характеристики Рыцарского Коня -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	18	4	4	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

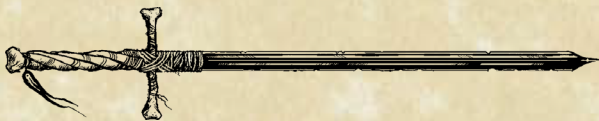
Таланты: Острый слух, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Убойная сила: Обычная



— ПРИЛОЖЕНИЕ II: ЖИВОТНЫЕ —

Старый Свет — опасное место, гораздо больше отдаленное дикой природе, чем цивилизации. Поселения людей — это маленькие бастионы посреди бескрайнего зеленого моря. Густые леса покрывают большую часть территории Империи, а окружающие горы не отличаются умиротворенностью. Горожане относятся к миру за пределами своих стен со страхом и суеверием, приписывая противоестественные силы всевозможным существам. Способность Хаоса развратить почти любое существо сделала человечество недоверчивым ко всем диким зверям и настороженным даже к предположительно одомашненным. Это приложение включает в себя игровые характеристики для животных, не описанных в основной книге правил *WFRP* или в Приложении 1.

Животные-Добыча

Животные-добыча варьируются от крошечных кроликов до огромных лосей, а также всевозможных существ между ними. Как правило, это безобидные звери со здоровыми инстинктами выживания. Лучшей защитой для них обычно является быстрое бегство от хищников, поскольку их боевые способности, как правило, не слишком выдающиеся.

- Характеристики Маленького животного-добычи -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	6%	4%	38%	10%	10%	0%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	2	0	0	6	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%

Эльфийские Скакуны

Эльфийские кони славятся своей красотой и скоростью. Эта порода родом из далекого Ултуана. Последнее чистокровное стадо эльфийских скакунов в Старом Свете можно найти в Атель-Лорен. Только самым исключительным людям дается шанс оседлать эльфийского скакуна.

- Характеристики Эльфийского скакуна -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
36%	0%	43%	41%	42%	10%	10%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	16	4	4	9	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие +20%, Плавание

Таланты: Острый слух, Отличное зрение, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Убойная сила: Средняя

Таланты: Бегун, Острые чувства

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Безоружный

Убойная сила: Очень легкая

- Характеристики Большого животного-добычи -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	0%	36%	38%	30%	6%	10%	0%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	17	3	3	7	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Любое Естественное оружие

Убойная сила: Легкая

Маленькие Хищники

Великие орлы и Боевые ястребы — самые крупные из хищников Старого Света, но эта запись больше касается таких птиц, как соколы и совы.

- Характеристики Маленького Хищника -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
36%	0%	10%	10%	35%	11%	20%	0%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%

Таланты: Отличное зрение, Летун, Острые чувства

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Безоружный

Убойная сила: Очень легкая

Змеи

В Старом Свете существует множество пород змей. Большинство из них — относительно безобидные существа, если их не напугать. Одна из более ядовитых разновидностей, а значит, и более опасная, — лесная гадюка, распространенная по всей Империи.

- Характеристики Змеи -

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	0%	10%	14%	30%	6%	18%	0%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	5	1	1	3	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%

Таланты: Естественное оружие

Специальные правила:

- **Ядовитый укус:** Атака, наносящая хотя бы 1 Ранение, наносит 2 дополнительных Раня, если цель не пройдет проверку Стойкости.

Доспехи: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Убойная сила: Очень легкая



— ПРИЛОЖЕНИЕ III: ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ МЕСТ ПОПАДАНИЯ —

В основном своде правил *WFRP* есть одна таблица мест попадания и дополнительные правила, которые позволяют GM обращаться с существами разных размеров и форм. Это необязательное приложение заменяет универсальную таблицу шестью различными таблицами, которые охватывают большинство существ Старого Света. Здравый смысл по-прежнему необходим, но эти таблицы требуют меньше суждений со стороны GM. В дополнение к таблицам мест попадания это приложение также включает пятую таблицу критических эффектов для крыльев.

Таблица ПР-1: Места попадания двуногих

Это стандартная таблица расположения ударов. Используйте ее для гуманоидов, таких как Эльфы, Дварфы, Орки и Огры.

Бросок	Место
01-15	Голова
16-35	Правая рука
36-55	Левая рука
56-80	Тело
81-90	Правая нога
91-00	Левая нога

Таблица ПР-2: Места попадания крылатых двуногих

Используйте эту таблицу для таких существ, как Гарпии и Фурии Хаоса.

Бросок	Место
01-15	Голова
16-25	Правая рука
26-35	Левая рука
36-45	Правое крыло
46-55	Левое крыло
56-80	Тело
81-90	Правая нога
91-00	Левая нога

Таблица ПР-3: Места попадания четвероногих

Используйте эту таблицу для таких существ, как Лютые волки, Гигантские крысы и Единороги.

Бросок	Место
01-15	Голова
16-60	Тело
61-70	Правая передняя нога
71-80	Левая передняя нога
81-90	Правая задняя нога
91-00	Левая задняя нога

Таблица ПР-4: Места попадания крылатых четвероногих

Используйте эту таблицу для таких существ, как Драконы, Грифоны и Пегасы.

Бросок	Место
01-10	Голова
11-20	Правое крыло
21-30	Левое крыло
31-60	Тело
61-70	Правая передняя нога
71-80	Левая передняя нога
81-90	Правая задняя нога
91-00	Левая задняя нога

Таблица ПР-5: Места попадания гутаноидных четвероногих

Используйте эту таблицу для таких существ, как Быко-кентавры, Центигоры и Драконоогры.

Бросок	Место
01-10	Голова
11-20	Правая рука
21-30	Левая рука
31-60	Тело
61-70	Правая передняя нога
71-80	Левая передняя нога
81-90	Правая задняя нога
91-00	Левая задняя нога

Таблица ПР-6: Места поражения птиц

Используйте эту таблицу для таких существ, как Великие орлы и Боевые ястребы.

Бросок	Место
01-15	Голова
16-35	Правое крыло
36-55	Левое крыло
56-80	Тело
81-90	Правая нога
91-00	Левая нога

Таблица ПР-7: Критические эффекты — крыло

Бросок 1d10	Эффект
1	Крыло потрепано. Все проверки существа получают штраф в -10% на 1 раунд."
2	Скользкий удар. Летающее существо должно пройти Обычную Проверку (+10%) Ловкости или немедленно потерять один уровень высоты. Существо на земле не может взлететь в свой следующий ход.
3	Крыло повреждено. Полет существа уменьшается на 2. Летающее существо должно пройти Сложную Проверку (-10%) Ловкости или немедленно потерять один уровень высоты.
4	Крыло подбито. Полет существа уменьшается на 4. Летающее существо должно пройти Очень Трудную (-30%) Проверку Ловкости или немедленно потерять один уровень высоты.
5	Крыло обездвижено. Полет существа снижается до 0. Летающее существо падает, получая урон от падения, соответствующий его уровню высоты. Существо на земле не может взлететь, пока остается тяжело раненым.
6	Основание крыла рассечено. Полет существа снижается до 0. Летающее существо падает, получая урон от падения, соответствующий его уровню высоты. Существо на земле не может взлететь, пока остается тяжело раненым. Потеря крови настолько велика, что у существа есть 20% шанс умереть каждый раунд, пока не будет оказана медицинская помощь. Делайте проверку в начале своего хода каждый раунд. Используйте правила Внезапной Смерти для дальнейших критических ударов по этому существу.
7	Крыло превращается в кровавые опметки, а существо считается беспомощным. Как результат №6, но если существо выживает в этом бою, оно должно пройти успешную проверку на Стойкость или навсегда потерять способность летать.
8	Крыло оторвано, и существо считается беспомощным. Как результат №6, но существо навсегда теряет способность летать.
9	Перерезана крупная артерия. Через долю секунды персонаж падает, а из остатков его ноги течет кровь. Смерть от шока и потери крови наступает почти мгновенно.
10	Убит любым зрелищным и кровожадным способом, который игрок или GM захочет описать.

— ГЛОССАРИЙ —

В

Банши — Banshee
 Банши — Banshees
 Зверолюды — Beastmen
 Бестигоры — Bestigors
 Кровопускатели Кхорна —
 Bloodletters of Khorne
 Бреи — Brays
 Быкокентавры — Bull Centaurs

С

Центигоры — Centigors
 Хаос — Chaos
 Доспехи Хаоса — Chaos Armour
 Дварфы Хаоса — Chaos Dwarfs
 Мародеры Хаоса — Chaos Marauders
 Кони Хаоса — Chaos Steeds
 Воины Хаоса — Chaos Warriors
 Дитя Ульрика — Child of Ulric
 Культисты — Cultists
 Кхорна — Khorne
 Нургла — Nurgle
 Слаанеша — Slaanesh
 Тзинча — Tzeentch

Д

Демонессы Слаанеша — Daemonettes
 of Slaanesh
 Демонические Скакуны — Daemonic
 Mounts
 Демоны — Demons
 Рыцарские Кони — Destriers
 Лютые волки — Dire Wolves
 Драконы — Dragons
 Даконоогры — Dragon Ogres
 Ариады — Dryads

Е

Эльфийские корсары — Elven
 Corsairs
 Эльфийские скакуны — Elven Steeds

Ф

Болотные Твари — Fenbeasts

Г

Привидения — Ghosts
 Гули — Ghouls
 Великаны — Giants
 Гигантские крысы — Giant Rats
 Гигантские Пауки — Giant Spiders
 Гигантские Волки — Giant Wolves
 Гоблины — Goblins
 Горы — Gors
 Великие Орлы — Great Eagles
 Зеленокожие Расы — Greenskin
 Races
 Грифоны — Griffons

Н

Гарпии — Harpies
 Гиппогрифы — Hippogriffs

Хобгоблины — Hobgoblins
 Ужасы Тзинча — Horrors of Tzeentch
 Лошади, Верховые — Horses, Riding
 Гидры — Hydras

Ј

Иоганн Шмидт — Johann Schmidt

Л

Знание Духов — Lore of Spirits

М

Магия — Magic
 Дварфов Хаоса — Chaos Dwarf
 Ужаса — Horror
 Скавенов — Skaven
 Мантикоры — Manticores
 Минотавры — Minotaurs
 Ездовые существа — Mounts
 Мумии — Mummies
 Мутанты — Mutants
 Мутации — Mutations

Н

Ночные Кошмары — Nightmares

О

Огры — Ogres
 Орки — Orcs
 Черные — Black
 Обычные — Common
 Дикие — Savage

Р

Пегасы — Pegasi
 Чумоносцы Нургла — Plaguebearers
 of Nurgle
 Полтергейсты — Poltergeists
 Пони — Ponies

Р

Крысоогры — Rat Ogres

С

Шаман — Shaman
 Шаман, Ученик — Shaman,
 Apprentice
 Шаман, Лорд — Shaman Lord
 Скавены — Skaven
 Клановые крысы — Clanrats
 Ночные Бегуны клана Эшин — Clan
 Eshin Night Runners
 Укротители Стаи клана Творцов —
 Clan Moulder Packmasters
 Чумные Монахи клана Чумы — Clan
 Pestilens Plague Monks
 Застрельщики клана Скрайр — Clan
 Skryre Skirmishers
 Скелеты — Skeletons
 Навыки — Skills

Убойная сила — Slaughter Margin
 Снотлинги — Snotlings
 Призраки — Spectres
 Заклинания — Spells

Победить дух болезни — Defeat
 Disease Spirit
 Пламя возмездия — Fire of
 Vengeance
 Губительная весть — Message of
 Doom
 Голос духов — Spirits' Voice
 Щит духов — Spirit Shield
 Посох духа — Spirit Staff
 Огонь Тзинча — Tzeentch's Fire
 Неконтролируемая мутация —
 Uncontrollable Mutation

Духи — Spirits
 Сквидги — Squigs
 Сквид-Пыгуны — Squig Hoppers

Т

Таланты — Talents
 Демоническая аура — Daemonic
 Aura
 Бесплотность — Ethereal
 Чешуя — Scales
 Неудержимые удары — Unstoppable
 Blows
 Железная воля — Will of Iron
 Древолюды — Treemen
 Тролли — Trolls
 Хаоса — Chaos
 Обычные — Common
 Речные — River
 Каменные — Stone

U

Унгоры — Ungors
 Единороги — Unicorns

V

Вампиры — Vampires
 Кровавые Драконы — Blood Dragon
 Карштайны — Carstein
 Ламии — Lahmian
 Некрархи — Necrarch
 Стригой — Strigoi
 Нетопыри-вампиры — Vampire Bats

W

Боевые ястребы — Warhawks
 Боевые скакуны — Warhorses
 Полу- — Were
 Оборотни — Werereatures
 Умертвия — Wights
 Дикие кабаны — Wild Boars
 Мороки — Wraiths
 Виверны — Wyverns

Z

Зомби — Zombies

ЗДЕСЬ ОБИТАЮТ ЧУДОВИЩА!

Основная книга правил WFRP позволит вам погрузиться в мрачный мир рискованных приключений. Бестиарий Старого Света приносит угрозу в опасности, рассказывая о врагах, которые угрожают Человечеству, от Ночных Гоблинов и Диких Орков до Виверн и Драконогров. В этой книге подробно описаны обычные и необычные существа Старого Света. Насыщенный информацией как для GM, так и для игроков, Бестиарий Старого Света содержит:

- **Опасные твари:** исследование существ, прекрасных и гадких, запечатленный текст Одрика Вуртбадского, который предоставляет сотни историй и анекдотов о монстрах Старого Света.
- **Описания монстров** с трех точек зрения: Общие знания, Академические знания и Прямая речь.
- **Статистические данные** типичных представителей каждой расы, готовые к немедленному использованию в вашей кампании.
- **Убойная сила** каждого монстра — четкий показатель смертоносности монстра в бою.
- **Новые чудовищные таланты**, такие как Демоническая аура и Неудержимые удары.
- **Расширенные твации Хаоса** для демонов и последователей Губительных Сил.

Идеальное дополнение к *Warhammer Fantasy Roleplay*, Бестиарий Старого Света — это незаменимое дополнение к набору трюков GM и бесценный путеводитель для игроков по легендам и суевериям Старого Света.

МРАЧНЫЙ МИР ОПАСНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer and the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay and the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Old World Bestiary and the Old World Bestiary logo, WFRP, Citadel and the Citadel Device, BL Publishing and the BL Publishing logo, Black Industries and the Black Industries logo, GW, Chaos and all associated marks, logos, devices, names, races and race insignia, vehicles, locations, units, characters, illustrations and images from the Warhammer World are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC and used with permission.



Black Industries

BL PUBLISHING



Printed in Canada

Black Industries World Wide Web site: www.blackindustries.com
Green Ronin World Wide Web site: www.greenronin.com

Product Code: 60040283005

ISBN 13: 978-1-84416-226-0
ISBN 10: 1-84416-226-5



9 781844 162260