



WARHAMMER  
AGE OF SIGMAR

# ЗЛОВЕЩИЕ ЗНАМЕНА





# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Из вихря расколотого мира были созданы Восемь Владений. Бесформенные и чудесные, они дали начало жизни. Загадочные новые миры появлялись на небосводе, каждый украшен духами, богами и людьми. Благороднейшим из богов был Зигмар. Бесчисленные годы он озарял миры, сплетенный из света и величия, когда творил своё королевство. Его сила была подобно грому. Его мудрость была безгранична. Смертные и бессмертные преклоняли колено перед его высоким тронem. Великие империи росли и, на какое-то время, предательство было забыто. Зигмар подчинил себе земли и небеса и правил в великую эру мифов.

Но жестокость упорна. Как и было предсказано, великий союз богов и людей дал трещину. Мифы и легенды стали Хаосом. Тьма заполонила миры. Муки, рабство и страх подменили минувшее величие. Зигмар отвернулся от королевств смертных, испытывая отвращение к их судьбе. Он устремил свой взгляд на останки мира, что он так давно потерял, размышляя над обугленным ядром, бесконечно разыскивая проблеск надежды. И тогда, в запале тёмного гнева, он уловил мерцание чего-то чудесного. Он вообразил оружие, которое создадут на небесах. Маяк настолько сильный, что сможет рассеять бесконечную тьму. Армию, созданную из того, что он потерял. Зигмар приказал своим мастерам приниматься за работу, и впервые за долгие годы они принялись за работу без усталости, стремясь обуздать силу звёзд. Когда работа Зигмара приблизилась к завершению, он обернулся к мирам и узрел, что господству Хаоса грядёт конец. Час расплаты пробил. Наконец-то, сыпя молниями с высоты, он вышел, чтобы высвободить своё творение.

Эпоха Зигмара началась.



# СОДЕРЖАНИЕ

Хаос Властвующий.....	7
Мечь Вышнего Азира.....	9
Владения Смертных.....	11
Цитадели провидца .....	15
Лорды-ординаторы .....	16
Королевы войны из Тёмной Клятвы.....	20
Восход Разрушения.....	21
Пещерные шаманы-грибники .....	22
Смерть на ветру .....	23
Рыцари саванов.....	24
Владение Шаиша .....	25
Марш обречённых.....	29
Времена Невзгод.....	32
Мрачное великолепие.....	35



Перевод:

«WARHAMMER: Age of Sigmar»  
и «Уютненький Warhammer 40000 & Age of Sigmar»

Редактура и вёрстка:

«Warhammer Age of Sigmar — Чертог Просвещения»

Версия правки от: 22.12.2021




Запахом крови и смерти наполнился воздух, когда четыре фракции столкнулись у Пенультимской цитадели. Это важный момент в истории Шашиа, ведь именно здесь королева войны из Тёмной Клятвы, пещерный шаман-грибник и лорд-ордinator сражаются за обладание силой предсказаний, в то время как рыцарь саванов и его нежить жаждут смерти всему живому.

Длинные тени легли на Владениях Смертных. Каждая страна, каждая ветхая лачуга или высокий замок — всё полнится слухами о тёмных предзнаменованиях. Старцы твердят, будто даже ветер не такой как прежде — и это не к добру. Великие усилия Зигмара вновь разжечь огонь цивилизации принесли плоды, но в то же время и навлекли страшную беду.







**В**сё началось с тревожных сновидений и неестественных огней в небесах. Много бессонных ночей прошло в страхе перед призраками, овладевающими умами, и это лишение покоя само по себе было проклятием. Вспыхивали ссоры, семьи распадались, а правители гневались на подданных, вечно рассеянных и плодящих сплетни. Что-то назревает, говорили они. Проклятие грядёт, близится гибельный час, угрожающий обратить беспокойство в осязаемую ауру ужаса.

Кошмары, обретшие жизнь, распространялись по всем землям, суля незавидную участь в могиле или ужас забвения. Ночи становились длиннее, близилась роковая развязка, время ужаса, проникающего даже в самые светлые и отважные души. Кое-где во Владении Смерти его прозвали Долгой Покойной Ночью или Ведьмовским Мороком; в главных городах Акши окрестили Пепельным Туманом, а в Хамоне нарекли Угасанием. Странным явлениям не было конца, и каждый путник спешил поведать свою историю: одни рассказывались с трясущимися руками и выпученными глазами, другие — с болезненным наслаждением. Торговцы и путешественники собирали эти тревожные рассказы и проносили сквозь Врата Владений лишь для того, чтобы узнать: у жителей этих земель хватает и своих волнующих историй. В вольных городах этот период стал известен как Времена Невзгод, и название прекрасно ему подходило.









# ХАОС ВЛАСТВУЮЩИЙ

Давным-давно, среди бескрайних просторов Владений Смертных, Бог-Король Зигмар возвёл могучую империю. Под его бдительным взором и руководством расцвёл ряд непохожих друг на друга цивилизаций. А тем временем завистливые взгляды из беспорядочного Царства Хаоса уже наблюдали за этой утопией. Зловредные сущности, известные как Тёмные Боги, жаждали перековать реальность по своему собственному ужасающему подобию...

Когда Мир-что-Был сгинул в водовороте магии и огня, Бог-Король Зигмар оказался выброшен в эфирную пустоту на бесцельно дрейфующем Маллусе, пылающем ядре его уничтоженной планеты. Именно Великий Змей, Дракотион, нашёл его в этом тёмном месте и принёс в Восемь Владений. То оказались шириющиеся реальности, рождённые во смерти Мира-что-Был и соединённые вместе тайными тропами; каждая из них пребывала во власти воплощения первозданной магии. Исследуя новые загадочные земли, Зигмар обнаружил местные культуры примитивных смертных, что сбивались в группы в попытке обрести хоть какую-то защиту среди кишаших чудовищами дебрей.

Под руководством Бога-Короля эти обособленные культуры преобразились из рассеянных кочующих племён в великие королевства цивилизации и порядка. По прошествии веков почитатели Зигмара возвели громадные монументы в честь своего божества и создали крепкие узы братства и торговли со своими соседями. Скромные поселения быстро превратились в разросшиеся мегаполисы, появилось множество трогательных песен и произведений искусства, а свет надежды и благоразумия окончательно рассеял тьму во Владениях Смертных.

Где только ни успел побывать Зигмар в поисках своих богов-собратьев, тех, кого он знал ещё по старому миру. Одного за другим он нашёл их, разбросанных по владениям, и каждого пробудил от забытья. Зигмар основал божественный пантеон, и какое-то время человеческие народы, дуардины, альвы, орурки и даже ожившие мертвецы работали вместе во имя единой цели — сделать Владения Смертных своим домом.

Из-за разрывающих его изнутри противоречий великий альянс Зигмара просуществовал недолго. Тёмные Боги Хаоса — древние силы, порождённые бушующими эмоциями смертных, — не отказались от своих желаний покорить реальность. Медленно и вероломно они распространяли своё пагубное влияние на великие цивилизации, основанные Зигмаром. Вновь разгорелась древняя вражда, и семена предательства засели глубоко.

В попытке сохранить свой разваливающийся пантеон Зигмар не заметил опухоль, что разрасталась в сердце его нового порядка. Нагаш, Верховный Повелитель Нежити, презирал Бога-Короля за его стремление решить любой вопрос дипломатически. Горкаморку, жестокое

божество дикой расы зеленокожих, не волновал мир без войн и раздоров. Непостоянные альвийские боги преследовали собственные неведомые цели, а Аларизель, богиня Нефритовых Королевств, удалилась в рощи Гирана, чтобы быть со своим народом. Грунгни, божественный кузнец дуардинов, просто наблюдал за страданиями своего народа, уверенный, что только они сами могут спасти себя; поглощённый виной, он оставил Азир и отправился в изгнание.



Чувствуя слабость, словно акулы — запах крови, Боги Хаоса вторглись во Владения Смертных. Демонические легионы наводнили реальность, сжигая и истребляя всё на своём пути. Великие королевства гибли за одну ночь, их жители становились жертвами бойни либо были вынуждены отдать свои души Тёмным Богам. Армии Зигмара сплотились и отважно противостояли нарастающей волне Хаоса, однако в конечном счёте эта героическая попытка была обречена на провал. С тяжёлым от горя сердцем Зигмару пришлось отступить в Азир и оставить своих людей на волю бесчинств и страданий, которые стали символами последующих столетий — периода, отмеченного в истории как Эпоха Хаоса.

Но Зигмар не забыл о своей измученной пастве. В Азирхейме, оплоте его власти, Бог-Король выковал армию, не похожую ни на одну другую, армию, рождённую для битвы с извращёнными ужасами Хаоса. Божественные молнии неистовствовали в Небесах, а грохот кузнечных молотов был подобен неустанному барабанному бою, что предвещает грядущие войны. Силы порядка вернутся, дабы забрать назад всё, что они утратили, и ярость их отмщения потрясёт самые корни владений.



**К**рики наполнили воздух, какофония нарастала с каждым ударом топора и взмахом адского клинка. Демоны Кхорна бесчинствовали на Жаровне — кровь потоками лилась в великие реки, петляющие среди скал и ниспадающие водопадами в прибрежные земли. Даже Боргастер, высоченный кровожад, возглавлявший орду демонов ещё с рассвета человечества, нашёл это зрелище приятным для глаза.

Последнее из Племян Жаровни смело поднялось на защиту своей родины, но против Волны Кровопролития их шансы заведомо были невелики. Когда демоны пришли за ними, влекомые запахом резни, люди были разбиты и сломлены. Лишь горстка выжила, чтобы увидеть, как разверзлись небеса, однако ужас окончательно поглотил их в тот день, и единственное, на что им хватило сил — пуститься в бегство.

Ослепительная вспышка озарила небосвод, отразившись в сотне кровавых луж и в тысяче демонических глаз. Небеса взорвались огнём, боевым кличем, громовым раскатом такой мощи, которая могла бы расколоть само время. Затем грянул первый разряд молнии, величественные столпы электричества ударили в землю и оставили чёрный выжженный след. Из-под каждого меркнувшего свода энергии выступил

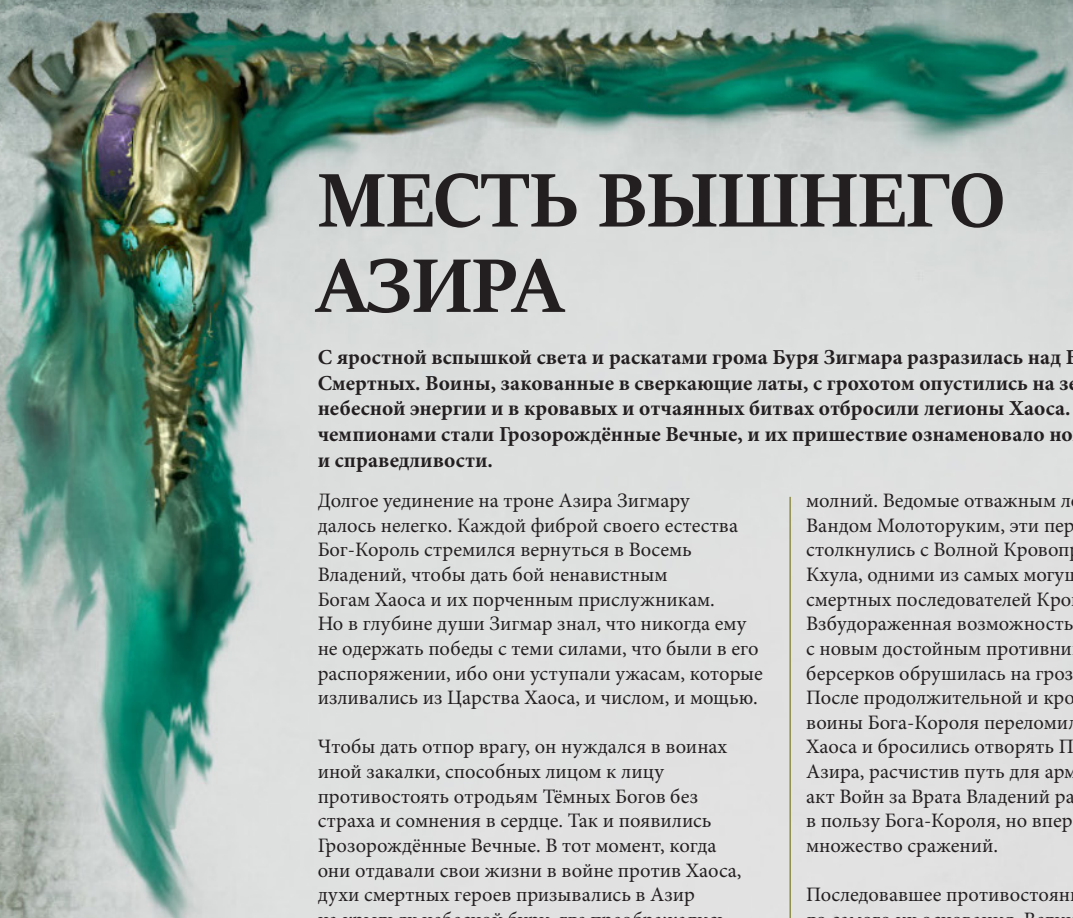
невиданный воин, с головы до ног облачённый в сияющую броню. Статные и сильные лица за бесстрастными масками, они шли в бой с молотами и клинками, объятые искрами от бушующей эфирной бури. Новоприбывшие набросились на демонов с яростным боевым кличем, высвободившимся после Долгого Ожидания. Они сражались, как львы, убивая снова и снова.

Демоны Кхорна, живущие лишь ради резни, по всем фронтам бросились в ответную атаку на нового противника. Сеча была долгой и яростной. Когда оружие из освящённого зигмарита обрушивалось на демона, тот с воём уносился обратно в Царство Хаоса. Когда демонический клинок или топор разил Грозорождённого Вечного, его сущность устремлялась назад в Вышний Азир. К концу дня на поле боя осталась лишь горстка раненых и изнурённых воинов Зигмара, и всё же они отправились на юг, чтобы встретиться с сородичами.

Когда на мысе остались лишь убитые, тёмная энергия замерцала вокруг. Медленно, один за другим, трупы людей, некогда принадлежавших к Племенам Жаровни, неуверенно поднялись на ноги и побрели в грязь; их глаза были прикованы к чему-то, что неподвластно взгляду живых.







# МЕСТЬ ВЫШНЕГО АЗИРА

С яростной вспышкой света и раскатами грома Буря Зигмара разразилась над Владениями Смертных. Воины, закованные в сверкающие латы, с грохотом опустились на землю в столпах небесной энергии и в кровавых и отчаянных битвах отбросили легионы Хаоса. Этими чемпионами стали Грозорождённые Вечные, и их пришествие ознаменовало новую эпоху надежды и справедливости.

Долгое уединение на троне Азира Зигмару далось нелегко. Каждой фиброй своего естества Бог-Король стремился вернуться в Восемь Владений, чтобы дать бой ненавистным Богам Хаоса и их порченным прислужникам. Но в глубине души Зигмар знал, что никогда ему не одержать победы с теми силами, что были в его распоряжении, ибо они уступали ужасам, которые изливались из Царства Хаоса, и числом, и мощью.

Чтобы дать отпор врагу, он нуждался в воинах иной закалки, способных лицом к лицу противостоять отродьям Тёмных Богов без страха и сомнения в сердце. Так и появились Грозорождённые Вечные. В тот момент, когда они отдавали свои жизни в войне против Хаоса, духи смертных героев призывались в Азир на крыльях небесной бури, где преобразались в чемпионов несравненного воинского мастерства и непоколебимой воли. Закованные в сияющий зигмарит, вооружённые клинками и молотами, что искрят молниями Бога-Короля, они стали абсолютным оружием в войне против Хаоса. Даже смерть не властна над ними, ибо пав, они возвращаются в Азирхейм неясным росчерком небесной энергии, готовые к новой перековке.

---

*«Этой ночью мы оседаем грозу.  
Этой ночью мы сокрушим варваров  
и демонов. Этой ночью мы отворим  
давно запертые врата. Павшие  
будут отмщены, и сами Тёмные Боги  
познают нашу ярость. Этой ночью,  
братья, мы принесём им войну!»*

— Ванд Молоторукий,  
лорд-целестант Молотов Зигмара

---

Первым испытанием для грозорождённых стал захват заветных врат Азира. Эти межпространственные порталы были жизненно необходимы для предстоящей войны, потому что открывали пути между владениями, позволяя в мгновение ока перебрасывать армии на немыслимые расстояния. Первый из них был расположен на Серном полуострове, который уже давно облюбовали смертные легионы Кхорна. Молоты Зигмара, первое из буревоинств, были заброшены на поле боя разрядами божественных

молний. Ведомые отважным лордом-целестантом Вандом Молоторукием, эти передовые силы столкнулись с Волной Кровопролития Коргоса Кхула, одними из самых могущественных среди смертных последователей Кровавого Бога Кхорна. Возбуждённая возможностью столкнуться с новым достойным противником, орда бешеных берсерков обрушилась на грозорождённых. После продолжительной и кровавой схватки воины Бога-Короля переломили хребет армии Хаоса и бросились отворять Первые Врата Азира, расчистив путь для армий небес. Первый акт Войн за Врата Владений разрешился в пользу Бога-Короля, но впереди ждало ещё множество сражений.

Последовавшее противостояние сотрясло владения до самого их основания. Великие воинства демонов и порабощённых варваров бросались на грозорождённых и их союзников, движимые пылающей яростью от посягательства на свои владения. Но Грозорождённых Вечных было уже не остановить. Чемпионы Зигмара рвались вперёд, захватывая врата за вратами. Кровь варваров и дикарей лилась бурным потоком.

Впрочем, армии порядка тоже несли большие потери. Прислужники Хаоса, преисполненные мощи после веков резни и завоеваний, оказались смертоносным врагом, и буря отправила множество благородных воинов обратно в Азир. Хотя Грозорождённые Вечные и были фактически бессмертными, они всё также оставались восприимчивыми к клинкам и заклятиям. Тела павших в битве зигмаритов можно было воссоздать, но каждая новая перековка понемногу высасывала их человечность.

В заключительном, масштабном столкновении у великих крепостей Всеврат — укрепленных порталов, ведущих из каждого владения к желанному всеми средоточию Врат Владений, известному как Перепутье — Войны за Врата Владений подошли к концу. Великой ценой силы Зигмара отбили драгоценные территории, основав новые аванпосты и воздвигнув города порядка, что гордо стоят и по сей день. Но даже сейчас эти с трудом отбитые рубежи нельзя назвать безопасными. Воинства Хаоса ежедневно наносят ответные удары по своим ненавистным врагам, а племена зеленокожих достигают новых высот первобытной ярости благодаря обострению конфликта. Тем временем, в Шаише, Владении Смерти, сила некромантической магии нарастает с каждым уходящим днём...





**А**рхан Чёрный, царь древних мертвецов, господин Чёрных Апостолов и первый среди Мортархов, поднялся на девяносто девяную ступень Нагашиззара. За ним следовал его ужас бездны, Разарак, и обжигающее дыхание громадного существа стлыло в воздухе. Почти два с половиной метра ростом, Архан был неуспокоенным колоссом, облачённым в магистерские одеяния таинств и несущим легендарный посох Кхенаш-ан. Он истребитель народов и владыка бесчисленных костяных легионов. И всё же он был просто насекомым по сравнению с божественным чудовищем, восседавшим перед ним на троне из тенестекла.

— **МОЖЕШЬ ГОВОРИТЬ, ИЗЛЮБЛЕННЫЙ СЛУГА.**

Слова эхом загудели в черепе Архана, потрясая его до глубины души. Он встал на колени, снял свой высокий шлем и склонил голову.

— Повелитель, — сказал он. — Я существую, чтобы служить. Каких завоеваний ты потребуешь от меня?

— **ОГЛЯНИСЬ ВОКРУГ, АРХАН ЧЁРНЫЙ.**

Архан покорно обернулся и оглядел мертвенную панораму. Открывающийся с помоста вид раскинулся на километры вокруг. Строящийся мегаполис растянулся до самого горизонта, рабочие бригады живых и мёртвых перемалывали себя в ничто монотонной, точной, как часы работой, возводя монументы во славу Нагаши. Череполикие

статуи, рунические обелиски и монолитные чёрные пирамиды — некоторые из которых висели в воздухе, перевёрнутые вверх дном — покрывали землю.

— **ЧТО МНЕ НУЖНО ОТ ТЕБЯ, ТАК ЭТО ПРЕОБРАЗИТЬ ВСЕ МИРЫ ПО СЕМУ ПОДОБИЮ.**

— Будь это в моих силах, — отвечал Архан, — я бы уже сделал это.

— **ЭТО В МОИХ СИЛАХ, ГЛУПЕЦ. ТЕБЕ ЛИШЬ ТРЕБУЕТСЯ ОТЫСКАТЬ НУЖНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ.**

Архан вновь склонил голову.

— Конечно, мой господин. Лишь прикажи, и всё будет сделано.

— **ТВОЙ ЛЕГИОН ДОСТАВИТ МНЕ МОГИЛЬНЫЙ ПЕСОК, МИРОКАМЕНЬ ЭТИХ ЗЕМЕЛЬ, КРУПИЦУ ЗА КРУПИЦЕЙ, ЕСЛИ ПОНАДОБИТСЯ.**

— Этот великий труд займет тысячелетия, повелитель.

— **БУДЬ ТО ТЫСЯЧА ЛЕТ, — прогрохотал Нагаши, — ДЕСЯТЬ ИЛИ ДВАДЦАТЬ, ПЛАН БУДЕТ ОСУЩЕСТВЛЁН.**

— Разумеется, — сказал Архан. — Вобрав силу Шашиа, твоя божественность достигнет новых высот.

— **МЁРТВЫЕ МОИ И ТОЛЬКО МОИ. Я ПОЗАБОЧУСЬ ОБ ЭТОМ. ТЕПЕРЬ ИДИ И ИСПОЛНИ МОЮ ВОЛЮ.**

Архан Чёрный низко поклонился, подобрал свой шлем и принялся за работу, которая займёт целую вечность.





# ВЛАДЕНИЯ СМЕРТНЫХ

Восемь необъятных реальностей висят в беззвёздной пустоте, каждая — во власти уникального аспекта первобытной магии. Разум смертного не в силах постичь колоссальные масштабы этих ширящихся миров. Усеянные древними чудесами и старыми развалинами, они являют собой обитель бесчисленных опасностей. Это Владения Жизни, Зверей, Металла, Огня, Смерти, Тени, Света и Небес.

Следом за разрушением Мира-что-Был огромные сгустки магии оказались выброшены в космическую пустоту. Эта сверхъестественная материя начала медленно срастаться, разделившись — по таинственным, но непреложным законам, согласно которым подобное притягивает подобное — на восемь расплывчатых сферических реальностей, в каждой из которых доминировала единственная стихийная энергия. Со временем магическая сущность внутри этих миросфер кристаллизовалась, образовав ландшафты поразительных масштабов и величия. Так родились Восемь Владений.

Владения окружает огромное пространство нейтральной магии, безликая пустошь, известная как эфирная пустота или Великое Ничто. А за его пределами пролегал бурлящий кошмар Царства Хаоса, вотчины Тёмных Богов. Некоторые азиритские учёные утверждают, что из этого бушующего ада постоянно тянутся щупальца омерзительной материи, что пытаются пронзить завесу между мирами и выплеснуть сущность Хаоса в реальность. Владение Небес, Азир, сияет в высшей точке мироздания. Это владение — единственное, что обособлено от Тёмных Богов, ведь там оплот власти Зигмара, и именно туда Бог-Король отступил с приходом ужасающей Эпохи Хаоса.

Присущее каждому из Восьми Владений естество определяет не только их физическую оболочку, но также формирует и дух всех, кто там обитает. Вольные народы населяют прежде всего три владения, по которым прокатилась Буря Зигмара. Акции, Владение Огня — место бушующих страстей и бурлящей энергии, где преобладают вулканические горные хребты, кипящие моря и тлеющие пепельные пустоши, искажённые под разрушительным воздействием Хаоса. Там обитают люди горячие и импульсивные, склонные чувственно жить сегодняшним днём вместо того, чтобы беспокоиться о будущем. Их жизни горят ярко, но недолго.

Хамон, Владение Металла — вечно меняющийся массив блуждающих суб-владений и непостоянных океанов, связанных воедино мистическими узлами, словно безумное изобретение некоего всемогущего алхимика. Души рождённых в Хамоне отличаются непостоянством, ведь изменчивость — константа во Владении Металла, особенно с тех пор, как Тэинч заявил на него свои права, переиначив всё вне пределов смертного здравомыслия. Люди, выжившие в приливе безумия, который Архитектор Судьбы наслал на их родину, научились мириться с непостоянством бытия и необходимостью приспосабливаться.

Гиран, Владение Жизни — место роста и изобилия. Здесь живые города из лоз и ветвей тянутся к солнечному свету, и огромные океаны хрустальной травы наполняют воздух своими навязчивыми мелодиями. Некогда люди Гирана, будучи в гармонии с природой, праздновали наступление и завершение дюжины различных сезонов. Но с приходом Хаоса они увязли в постоянной битве за выживание против разложения, энтропии и свирепой заразы, распространяемых Нурглом.

Древние порталы, известные, как Врата Владений, соединяют Восемь Владений друг с другом, а также территории в пределах каждого мира. Это переправы в пустоте между мирами, позволяющие бесстрашным душам путешествовать по ним и между ними. Врата Владений могут принимать разные формы. Одни — высокие арки из обветренного мрамора, покрытые рунами и защитными глифами. Другие — чёрные, словно сама ночь, заводы с холодной водой или, окутанные туманом, каменные круги. Третьи же почти недостижимы и открываются лишь когда созвездия становятся в ряд, а должные знамения дают о себе знать. Многие из этих мистических проходов были искажены прикосновением Хаоса, что позволило Тёмным Богам изливать свои злостные легионы из кошмарной преисподней Царства Хаоса прямоком в реальность.

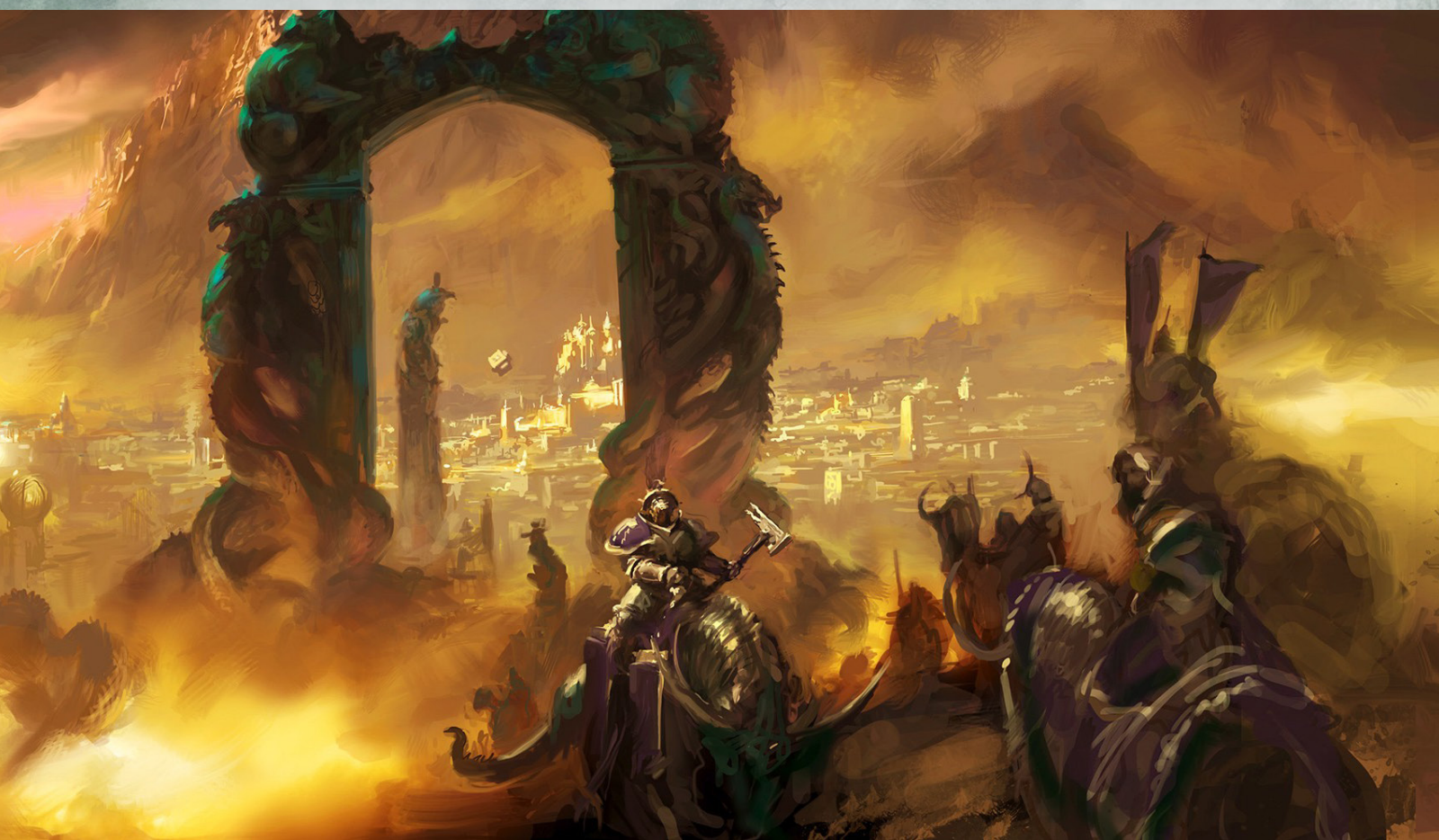
## ПРОБЛЕСКИ ВО ТЬМЕ

Победы Зигмара в Войнах за Врата Владений положили начало эпохе возрождения и объединения. Великие города поднялись на руинах прошлого, оберегаемые могучими боевыми машинами и сияющими воинствами Азирхейма. Постепенно культ Бога-Короля вновь начал распространяться по всем Восьми Владениям.

Грозорождённые Вечные добились выдающихся успехов в ходе своих кампаний против Хаоса. Части вражеской территории были отбиты дорогой ценой, а затем освящены кровью верующих, дабы изгнать с них налёт порчи. Теперь же цель Зигмара в том, чтобы обезопасить отвоеванные земли. Он жаждет становления возрождённой империи, сети великих городов, что станут прибежищами и бастионами для рассеянных племён смертных, угнетённых бесчинствами Хаоса. Это задача не из лёгких, ведь Тёмные Боги далеки от поражения и со всё возрастающей регулярностью организуют новые налёты на его владения.

Хаммерхол, Двухвостый Город, стал первой опорой новой империи Бога-Короля. Этот





мегаполис был построен вокруг огромного портала между Владениями Огня и Жизни. Фактически это два поселения, управляемых как одно. Хаммерхол-Акша — промышленный центр, разросшийся город, охраняемый высокими стенами и грохочущими механофортами Железнокванных. Хаммерхол-Гира — изумрудное отражение своего близнеца, пышный город-сад посреди несметного плодородия Гирана. Огромные лавовые каналы тянутся из Хаммерхола-Акша, чтобы сдерживать бескрайние леса Гирана на расстоянии, и взамен Хаммерхол-Гира поставляет щедрые дары из целебной воды и редких товаров на продажу.

Новые поселения возникли вслед за этими первыми, с трудом завоёванными, плацдармами. В Гиране были возведены три могущественных бастиона — Семена Надежды. Их имена: Живой Город, Фенициум и Сероводная Цитадель — и каждый был выкован в горниле войны. Орды чудовищ, совращённых культистов и одержимых войной зеленокожих пытались низвергнуть эти оплоты закона и здравомыслия с самого момента их основания, но силы Порядка дали отпор с отвагой, порождённой отчаянием. Лесной народ, известный как сильванеты, пришёл на помощь людям Зигмара и их союзникам, и после

серии переломных сражений осада тьмы была снята. Теперь Семена Надежды стоят твёрже, чем когда-либо.

Годы спустя после кульминации этой кровавой кампании множество новых городов было воздвигнуто силами Бога-Короля, и каждый строился в устрашающей тени грозных цитаделей — грозных крепостей Прозорождённых Вечных, что охраняют возвращённые Врата Владений. Анвилгард и Око Бури в Акши, Эксельсис в Гуре, Глиммгорн и Озеро Летис во Владении Смерти — эти маяки прогресса изобилуют смертными душами, и их закалённые гарнизоны и укрепления сдерживают многочисленные опасности владений.

И всё же жители этих пристанищ были бы глупцами, если бы считали, что они в безопасности за своими высокими стенами. Власть всегда жаждут оспорить, а Восемь Владений полны военачальников, для которых низложение одного из таких городов — доказательство собственного могущества. Шпионы и культисты растворяются в венах цивилизации, словно яд, и древние сущности копошатся в пыльных катакомбах глубоко под шумными улицами городов. Силы Порядка всегда должны оставаться

---

*«Есть такие места, где царит доблесть, дитя моё, где смерть не столь жадна до души живущих. Кто-то говорит, что сады Хаммерхола-Гира могут прокормить миллионы голодных ртов, что Фенициум обладает силой возвращать души людей из Шаиша. Но таких мест мало, и со всех сторон им грозят враги. Мы должны сражаться с тьмой каждый день, чтобы они могли процветать, — и наши люди вместе с ними».*

— старейшина  
Кахастор из Неоса

---





бдительными, потому что их империя жидется у самого края пропасти.

Сперва рок, нависший над воцарением Эпохи Зигмара, был тихим и незаметным — едва ли кто-то придавал ему значение. В конце концов власть Хаоса над Владениями Смертных была всё ещё сильна и оставалось множество гораздо более явных угроз.

В первый месяц таинственные знамения и тёмные пророчества стали появляться как грибы после весеннего дождя. Тут фермер чистил кукурузный початок, но вместо рядов кукурузных зёрен нашёл в нём россыпь человеческих зубов. Там — дева, доившая своих коров, обнаружила, что с них струится только кровь, а пастухи были вынуждены пуститься наутёк, спасаясь от взбесившегося скота. Население целых прибрежных деревень пропадало за одну ночь, и лишь холодный туман, словно морские змеи, струился по опустевшим лачугам. В горах ищущие помощи путешественники добирались до деревень и сёл лишь затем, чтобы найти их жителей впавшими в кому, парящими в воздухе на уровне пояса, либо спящих в своих кроватях беспробудным сном. Мельники вставали на рассвете и обнаруживали трупы на крыльях своих ветряных мельниц, а дворцовые слуги находили неизвестно откуда взявшиеся кровавые следы ступней на недавно отмытой плитке.

Сама земля изменялась под действием знамений. В садах и на кладбищах растут розы, сочащиеся человеческой кровью и источающие вонь разложения; их тернистые побеги душат здоровые растения, пробиваясь через пышную растительность. Тёмные и пагубные существа оказались на поверхности реального мира. Рои череполиких насекомых сердито вьются и мечутся в небесах. Оставляющие пыльный след мотыльки кучно порхают по скотным дворам и библиотекам. Плотноядные скарабеи выбирают из сухого ила и прибрежных песков, чтобы вонзить бритвенно острые мандибулы во всё, что окажется поблизости.

Существа покрупнее, смердящие тьмой и обречённостью, бродят по свету в таких количествах, что вольные народы не способны уберечься от них. Над каждым полем слышны гвалт и карканье разлагающихся ворон, что в огромных количествах охотятся на птиц поменьше, но никогда их не поедают, а лишь оставляют после себя искалеченные тушки. Чёрные псы с красными глазами бродят в полночь недалеко от перекрёстков, пуская слюни в поисках своей безымянной добычи. Омерзительные пугала, в которых костей не меньше, чем соломы, трясут своими лохмотьями даже когда нет ветра, а порой обретают крылья и задом-наперёд летают вокруг храмовых шпилей и ратушей. Всюду, где животные болели или росли подле смерти, они с укором смотрят на всякого, кто встретится с ними взглядом, будто посвящены в нечто, о чём не ведают ни одна живая душа.

На второй месяц начались первые смерти, потому что знамения переросли в смертоносные

проклятия. Увлекаемые дымчатыми болотными огоньками, неосторожные путники тонули в торфяных болотах, или падали в открытые могилы, где встречали свою кончину среди извивающихся трупов. На городских кухнях разделочные ножи ни с того ни с сего начинали дребезжать на подставках, а порой пролетали через всю комнату, чтобы пронзить своего владельца. Кладбища оживали, костяные руки тянулись из-под земли, хватая прохожих за лодыжки, и не отпускали. В таких местах жертвы и сами обращались живыми трупами, хватая тех, кто приходил им на помощь, пока цепь из мертвецов не протягивалась через множество кладбищ.

Никто не мог отрицать, что эти феномены связаны с Шаишем, и каждое владение всё более наполнилось суевериями, как старыми, так и новыми. Многие акшиицы отреагировали на это тем, что жгли всё пуще прежнего. Они носили с собой зажжённые свечи, — иногда даже в качестве украшения — чтобы опалить свою плоть. Каждые ожог и капля горячего воска вызывали резкий укус боли, поддерживая их собранность и жизнестойкость. Гиранцы, почитавшие вечный цикл, узрели, что за вечными сумерками наступал сезон смерти, как и всегда. Однако в поисках благословенного света перерождения и зелёных побегов весны они так ничего и не находили. Многие жители Гирана совершили подношение из своих скудеющих запасов продовольствия в надежде на то, что цикл времён года возобновится, но их молбы о помощи остались неуслышанными, и они продолжили голодать. В Шаише не понаслышке знали о природе нежити, и ответили с мрачной практичностью. Некоторые заворачивали своих покойников в лозу железношипа. Другие использовали большие лебёдки, подвешивая своих мертвецов вверх ногами в глубоких ямах, или хоронили своих родных в холодных и железных погребальных клетках — даже если их поднимут, мертвецы не доберутся до тех, кто всё ещё ходит при свете дня. Но всё же у смерти громадное число последователей, и во тьме они только множатся.

Даже в Вышнем Азире разнеслась весть об этих грозных знамениях. Тем не менее, Бог-Король немного времени уделял рассказам о горестях и лишениях, ведь он и так знал, что его люди ежедневно сталкиваются с новыми напастями во имя его великого стремления. Лишь когда один из самых доверенных генералов пришёл к нему, обеспокоенный до глубины души, Зигмар перешёл к действию, и тем самым изменил судьбу Владений Смертных.

Реакция Зигмара на смертоносные знамения, распространяющиеся по землям, заключалась не в том, чтобы дерзнуть выступить в Шаиш, с целью призвать Нагаша к ответу. Не было и сбора войск, чтобы отправить их нанести упреждающий удар по твердыням мертвецов. Зигмар более не был богом-воином, что сражается силой своего оружия и движим клокочущей яростью. Он стал мудр и располагал знаниями, которые добыл как в поражениях, так и победах. И с ними он стал сильнее, чем когда-либо.



**В**анд Молоторукий очнулся в своей келье для размышлений, его дыхание было тяжёлым и прерывистым. Искры потрескивали вокруг сердца лорда-целестанта, которое билось быстро и гулко, стуча в груди, словно военный барабан, зовущий в наступление. У него снова было это видение, ещё один визит фигуры из чистой небесной энергии, запечатлённой в его мыслях как Молниевый Человек. На этот раз он был ещё ближе, так близко, что можно было услышать шёпот за грохотом бури.

— Не смотри на горизонт, — говорил он. — Опасность в том, что таится ниже. Другая волна нарастает. Волна смерти.

Слова раздавались вокруг его головы, отдаваясь эхом, будто Молниевый Человек бормотал потрескивающее предупреждение в одной келье с ним. Возможно, так и было.

Мрачные образы заполнили разум Ванда: падальщики, пирующие на местах бойни, бесплодные серые пустоши и огромные бурлящие водовороты, засасывающие всю жизнь в бездонное небытие. Все народные сказки из малых районов Азирхейма, все эти мифы и истории от путешественников, которым он в последнее время не придавал значения — возможно, это не пустые слухи, но рябь причинности, проистекавшая от катаклизма, которому ещё предстояло произойти. Ванд отринул пронзительную головную боль, что угрожала поглотить его, выпрямился и, вдыхая фиммиам, заполнявший келью для размышлений, собрался с мыслями. Бог-Король должен это знать.

Даже после стольких визитов у Ванда каждый раз перехватывало дыхание от величия тронного зала Зигмара. Под его сводчатым потолком висел воссозданный в миниатюре космос, состоящий из созвездий чистой азиритской энергии. Здесь, в сердце этих великих покоев, пребывал Бог-Король, с гордостью восседая на своём троне. Его окружало звёздное сияние, вспышки энергии тянулись ввысь, соединяясь с расположенным наверху искусственным золотым планетарием.

— Подойди, Ванд Молоторукий, — голос Бога-Короля гремел, словно далёкая война. — Тебе нет нужды преклонять колени.

— Мой господин, — сказал Ванд. — Я пришёл с предупреждением об ужасных знаменьях, но, к своему стыду, без доказательств. Я прошу лишь, чтобы вы выслушали.

— Что же ты узрел, сын небес?

Ванд рассказал о своих видениях, своих страхах и о последствиях неудачи, которой он не мог допустить. Он поведал о грядущей гибели, видах на разбитые руины и разорённом владении. Но больше всего он говорил о смерти.

— Это истины о грядущем, — подытожил Ванд. — Если только мы не обратим их ложью. Зигмар ничего не ответил, так надолго погрузившись в размышления, что Ванд ощутил себя униженным воцарившейся тишиной. Затем Бог-Король кивнул, поднялся на ноги и вышел из тронного зала, направившись к Высокой Звезде Сигендил.





# ЦИТАДЕЛИ ПРОВИДЦА

Цитадели провидца — внушительные крепости, возведённые на метеоритах, которые метнул на землю сам Зигмар. Эти ниспосланные небесами монолиты, названные пророческими камнями теми, кто впервые обнаружил их, являются могущественными источниками небесной магии. Те, кто овладеет их мощью, обретут силу предсказания.

Первым делом, после того как Ванд Молоторукий пред его тронem известил Зигмара о своих видениях, Бог-Король поднялся по золотым ступеням, которые вели от Зигмарабулума к Высокой Звезде Сигендил. Он взобрался по отвесным утёсам, сотворённым чистой космической энергией, и его разум отправился блуждать по самим звёздам. Согласно легенде, он снял с великого небосвода самые яркие небесные тела, хоть тело и душа его были объаты пламенем, и одним могучим взмахом, в который он вложил всю свою мощь, метнул их далеко в космос. Сотни комет горели в эфирной пустоте, сверкая небесно-голубым светом воли Зигмара. В каждом владении, кроме самого Азира, все, кто взирал на небосвод, наблюдали небывалый метеоритный дождь.

Однако то, что предпринял Бог-Король, было не просто зрелищем на потеху. Освещая небеса, метеориты пронзили облака и плотные испарения, и земля затряслась от их ударов, когда они плотно вошли в почву тех территорий, что уже были освобождены от порчи Хаоса. Только тогда Зигмар поведал своим доверенным воинам, что он хотел осуществить, и не рядовым бойцам буревоеинств, но лордам-ординаторам, экспертам в перестройке самой судьбы инструментами войны.

Лорды-ординаторы Зигмара пробились к месту падения каждого из метеоров; их долг заключался в том, чтобы воспользоваться силами предсказания этих камней в целях упрочения позиций в грядущем великом походе. Каждый небесный метеорит изобиловал мирокамнем, субстанцией, которую провидцы и мудрецы часто называли кристаллизованной магией. На самом же деле мирокамень принимал разную форму во всех Владениях Смертных и за их пределами: в Акши, к примеру, он выглядел как плотный уголь, постоянно пылающий первобытным пламенем, в то время как в Чумном Городе это был тёмно-зелёный минерал, столь губительный, что осколок медленно убивал владельца за счёт одной лишь близости к нему.

В закопавшихся под землю кометах были богатые жилы азиритского мирокамня, известного некоторым как целестий — залежи звёздной пыли, которые мерцали белым и синим, стоит только пробиться к ним сквозь породу. Учёные мужи с силой воли, достаточной, чтобы одолеть обрывочные видения, которые дарует камень, способны добывать его из этих монолитов и предсказывать грядущее, равно как и видеть те деяния, что обычно недоступны для смертного взора. О такой мощи вести распространяются быстро, ибо города вроде Эксельсиса смогли доказать, что даже малая толика известного

будущего может быть бесценной. Потому, когда посланные Зигмаром лорды-ординаторы достигли источников целестия, многие из них уже были заняты чародеями и провидцами из ближайших вольных городов. Вокруг каждого пророческого камня были спешно возведены помосты, лестницы, даже жилища; многие из них гордо окружили себя бастионами или увенчанными куполами арканоскопами, которыми можно было управлять при помощи установленных в них кривошипов с зубчатыми шестернями.



Лорды-ординаторы быстро взяли под личный контроль все эти территории. В тех из цитаделей провидца, которыми владели учёные городов Зигмара или командовали Вольные роты, прибытие грозорождённых уже было известно заранее благодаря ниспосланным метеоритным мирокамням знамениям, поэтому их сдали без сопротивления. В тех, что были заняты другими расами, которым покровительствовали иные боги из Пантеона Порядка Зигмара, самого величия и военного авторитета лордов-ординаторов обычно хватало, чтобы убедить отдать крепость в их распоряжение. Те же, что принадлежали слугам тьмы, были взяты ими в осаду, и отряды Грозорождённых Вечных выступили им на подмогу. Их удары были столь внезапны, что с незваными гостями быстро расправлялись, и вскоре цитадели провидца вернулись к их законным владельцам. Правда, в некоторых случаях эти победы были лишь первым шагом в более масштабной войне за власть, в ходе которой крепости множество раз переходили из рук в руки, ибо даже дикие шаманы нецивилизованных рас понимали, насколько они ценны, и что те, кто достаточно мудр, чтобы воспользоваться силами предвидения, будут вознаграждены сполна.



# ЛОРДЫ-ОРДИНАТОРЫ

Лорды-ординаторы — мастера небесной инженерии и мудрецы, меняющие Владения Смертных по приказу Зигмара и собственному толкованию небесных знамений. Когда же их острого и сосредоточенного ума недостаточно, чтобы перекроить реальность, они вооружаются молотами и идут на войну. Каждым своим ударом они творят само будущее также, как опытный каменотёс придаёт форму камням храма во славу Зигмара.

Лорды-ординаторы были первыми офицерами Грозорождённых Вечных, которые занимались обустройством территорий, что накрыла Буря Зигмара. В тесном взаимодействии с лордами-кастелянами, которые охраняли каждую такую область, они руководили возведением грозовых цитаделей и активно сотрудничали вместе с рабочими бригадами Обездоленных, которые и занимались строительством. Каждый лорд-ординатор — сочетание инженера-мистика и небесного пророка, и при помощи этих двух священных обязанностей им поручено воплотить в жизнь то будущее, которое определил Бог-Король.

---

*«Буревиинства меняют судьбы владений с каждым громopodobным ударом. Однако, по сравнению с бесчисленными слугами тьмы, нас, увь, слишком мало. Мы не можем потерпеть неудачу или отступить, ибо должны сотворить будущее при помощи молота, клинка и молнии».*

— Воррус Звёздный Удар,  
лорд-ординатор Молотов Зигмара

---

В основе первой обязанности — инженера-мистика — лежит не только наука, но и искусство. Руководя возведением всех значимых цитаделей, замков и крепостей, которые должны демонстрировать изображение двуххвостой кометы, лорды-ординаторы планируют священные твердыни новых цивилизаций Зигмара с самого их основания. Сотрудничая с наиболее опытными каменщиками вольных народов, они заботятся о том, чтобы каждый элемент, краугольный камень и священная мозаика были в нужном месте, дабы лучше притягивать и направлять силу и энергию звёзд в небесах. С помощью выверенных ритуалов и точного размещения священных свитков именно лорды-ординаторы насыщают магией Азира укрепления Зигмара, таким образом превращая простые постройки в комплекс таинственных оборонных сооружений, способных защищать разум столь же хорошо, как и тело.


Если одарённый колдовским взором будет смотреть на возведённое лордом-ординатором сооружение достаточно долго, он увидит следы мерцающей небесной магии, окружающей каждый засов, линию и проход в этом здании. Таким образом, первая обязанность лордов-ординаторов позволяет цитаделям Зигмара в той или иной мере сдерживать сверхъестественных врагов, что хотели бы их разрушить. Более того, такие твердыни прикрывает зачарованная артиллерия из зигмарита и благословлённой стали. Горе тем, кто попадётся им под прицел, ибо с большой долей вероятности враг закончит свои дни в виде изуродованного и почерневшего трупа.

Вторая обязанность — пророка — является ещё более сложной. Именно они должны запускать цепочку событий, которые приведут к желаемому Зигмаром будущему. Они должны читать звёзды, понимать знамения и узнавать верные и полезные сведения, находясь всё это время на границе между провидцем-предсказателем и рациональным математиком. Они должны отлично разбираться в работе позолоченных планетариев, космографов, арканоскопов и компасов для прорицаний, пользуясь строгой логикой и доверяя своей вере, если необходимо.

Во Времена Невзгод именно лорды-ординаторы следили за перемещениями небесных энергий по владениям и делали надлежащие выводы. Им доверили незаменимый ресурс для помощи в этом деле: Зигмар лично метнул в космос богатые целестием метеоры, чтобы ускорить достижение своих целей. Получится ли у лордов-ординаторов обеспечить завершение плана Бога-Короля по достижению безопасного будущего, не знает никто. Но одно ясно точно: каждый из них видел плотное духовное излучение, которое исходит из Шаиша...







**Т**рон из черепов рос ввысь и ввысь, вплоть до горизонта — невообразимая гора голов, отсечённых во имя Кровавого Бога. На его вершине, далеко за пределами таких понятий, как рассудок и законы космоса, громоздился монолитный и изысканный медный трон, на котором восседало создание, что смертные зовут Кхорном. Он размышлял, и его ненависть была столь сильной, что потрескивала вокруг и очерняла воздух.

Ветер принёс колдовство. Он ощущал его мерзкую вонь, несмотря на знакомые запахи кипящей крови, обугленных костей и раскалённого металла. Колдовство — последнее спасение трусов, обманщиков и слабаков. Похожие на пещеры ноздри Кхорна вздулись на его окровавленной морде.

Да, вонь становилась всё сильнее.

Кхорн вцепился зубами в собственный коготь, похожий на айсберг клык пустил божественную кровь. Со звуком отдалённого землетрясения он сомкнул грубые пальцы, окропленные жидкостью, и вдохнул её запах вновь. Его разум наполнился сладостными видениями черепов, протянувшихся до самого горизонта и более многочисленных, чем когда-либо. Черепов, добытых дважды, даже трижды: погребённых под землёй, выкопанных и снова принесённых ему в жертву. Но без крови.

В этом видении даже солоноватая, запёкшаяся кровь восставших мертвецов высохла и превратилась в прах. Бесконечные ряды костяных созданий были на марше, одни без голов, другие — в доспехах, третьи — безобразны, словно чудовища, и при том все они действовали одновременно, каждое их движение в битве сквозило бездушием, присутствием механизма. Здесь не было ни ярости, ни праведного гнева. Ни даже ценнейшей красной жидкости, что обычно текла рекой в угоду ему, что ободряла его и укрощала его неутолимую жажду. Лишь магия.

Кхорн недовольно рыкнул. Он подобрал у подножия трона гигантский медный череп и раздробил ударом кулака на миллиард осколков, а затем метнул их в реальность, где они поразят умы смертных и гарантируют, что это видение не станет явью. В его честь каждый день будет литься кровь. Океаны крови.

**Р**азветвлённый разум Великого Архитектора ширился и вращался, ибо его бесчисленные сознания соперничали, интриговали, договаривались и предавали друг друга. Словно некий космический калейдоскоп, они отражали реальность вновь и вновь, расходясь и собираясь вместе невообразимое количество раз. Многочисленные умы странствовали по хрустальным нитям мыслей, обеспечивая победу тут или ослабляя друг друга там. Тонкие когти разума Тзинча перебирали этот клубок, словно лапы безумного арахнида, с каждой секундой со знанием дела меняя состояние тысяч реальностей.


Сначала это происходило неторопливо, но безошибочно. Хотя некоторые из этих нитей звенели от свежих и таинственных возможностей под его всевидящим взором, многие другие, что формировали гобелен будущего, истончились. Некоторые и вовсе лопнули да обратились в пыль, стоило ему взглянуть на них.

Неподвижные и неизменные.

При виде этого практически все разумы Тзинча ощутили волну выразительной антипатии. Эти нити вели к будущему, бескрайнему и всё ещё растущему, которое было упорядочено, предсказуемо и неподвижно. Эта жуткая антиутопия маячила вдалеке, однако же вероятность её была неоспоримой. Великая воля притягивала к ней части гобелена, нить за пыльной нитью.

Заговорив на сотне тысяч смертных языков одновременно, Тзинч выпустил острые когти своего разума и приступил к работе.





**Н**ургл тихонько мурлыкал себе под нос в подвале своего поместья, помешивая содержимое котла половником, способным вместить семь морей сразу. Он глубоко вздохнул, отчего задрожали чумные лёгкие в давно сгнившей груди, и довольно выдохнул. Букет запахов из котла был столь силён, что убил бы и бозозверя. Но затем...

Брови, подобные горным хребтам, нахмурились, их раздутые прыщи исторгли гниль в многоцветный бульон. Что-то просто-напросто было не так. Чумной Бог поднёс половник к обветренным, жёстким губам, и попробовал жидкость кончиком длинного чёрного языка. Какая безупречная и чудная мерзость. И всё же, что-то тут было не так. Пресный вкус пепла наполнил его рот.

Пепла и безжизненного праха.

Бульон в котле начал сереть, валивший от него пар поредел, и вскоре остывшее варево будто замёрзло. Нургл почувствовал нечто похожее на отвержение, когда увидел, как поверхность котла превратилась в дюнный ландшафт. Костяные трупы маршировали среди них длинными колоннами. Они не были по-настоящему живыми, как и не были способны вскормить своей плотью меньшие формы жизни. Более того, в их телах не было ни одной личинки. Чья-то магия отрезала их от величественного цикла жизни и смерти. Сила ужасного безвременья, что не уважает ни энтропию, ни истинное перерождение, поглотила их.

Край котла, высеченный в виде змеи, пожирающей собственный хвост, начал дрожать и извиваться. Змея захрипела, выплёвывая своё каннибальское угодение, и отвар Нургла разлился по всему полу его поместья. В ужасе Отец Чумы схватился своими огромными, дряблыми руками за край котла, отчего плоть задымилась, — и попытался удержать остающуюся кипящую жидкость внутри. Упершись подобным холму брюхом в его край, он всё же смог запустить змеиный хвост обратно в пасть и запечатать его при помощи изрядной доли собственной слюны. Очи Нургла пылали от недоверия и смятения. Он выпрямился, тяжело дыша от неожиданных нагрузок. Вскоре его беспокойство превратилось в ярость — ярость патриарха, который видит, что его династия угрожает нечто, способное навеки вечные отнять у него детей.


— Нет, — сказал Дедушка Нургл, и слово разнеслось по космосу, вызывая беспокойство в желудках и недомогание в кишечниках жителей всех владений.

За окном, в саду, начали собираться угрожающие грозовые облака.

**С**лаанеш застонал, его стон был подобен музыке сфер. Он был словно в ловушке между болезненной агонией и ослепляющим экстазом, ибо даже малейшая частичка энергии покинула его естество. На пике спазматической пытки, в зените ощущений, он мелком увидел возможное будущее. Царство праха, костей, безжизненных народов, переделанных и реорганизованных ради удовольствия одной единственной души. Этот древний дух купался в наслаждении. Слаанеш почувствовал его нужды, его манию величия, тягу к одержимости, которой нельзя избежать. Нечто вроде улыбки застыло на пронзённых цепочкой губах Слаанеш, но вскоре сошло на нет. Где были вакханалии в его честь? Где были плотские утехы? Маниакальные танцы, лживая радость, безумный, отчаянный голод? Какую победу можно назвать полной без масштабных, экстравагантных празднеств? Подчинить реальность власти одного единственного, всепоглощающего желания было недостаточно. Это было бы так... Слаанеш едва мог заставить себя осознать весь ужас грядущего. Он забился в безумном, несдержанном страхе, сотрясая свои полусветные цепи.

Это было бы так... скучно.





**В**еликая Рогатая Крыса кралась по скрытым переходам в пустоте, её тринадцать щекочущих небо усиков дрожали при взгляде на кишачий неисчислимыми жителями Чумной Город. Их устремления нравились ей, впрочем, как и всегда. Их так много, ныне даже ей было тяжело уследить за всеми. Пускай Четвёрка сносит на себе удары Бога-Короля. Бесчисленный рой продолжит набирать силу во всех уголках каждого из владений, прокладывая туннели во времени и пространстве и готовясь к великому наступлению, в момент, когда Тёмные Боги и Пантеон Порядка истощат все свои запасы. Когда пробьёт час, она превратит Владения Смертных в заражённые пустоши, где смогут жить только её славные паразиты, и так возвысится в пантеоне Хаоса и заставит остальных Тёмных Богов склониться перед ней. Это был хороший план, и Великая Рогатая Крыса не намеревалась его менять. Её усики вновь дёрнулись, послав сияющие волны чёрно-зелёной энергии в направлении небес каждого из Владений Смертных. Что-то должно было произойти, невиданное доселе бурление в испарениях смога Чумного Города было ни с чем не спутать. Это было прикосновение смерти — или, скорее, посмертия, — одобренное сухим воздухом пустынной гробницы. Что-то, что намеревалось опровергнуть ту же власть, которую она обретёт по праву.

**Соперник.**  
Великая Рогатая Крыса скривилась. Колоссальные, похожие на долото зубы, способные пронзать реальность, отражали свечение варп-огня и адской промышленности. Никакой соперник не займёт её место на вершине. Ни один мелкий божок не помешает её возвышению. Она повелительница мора, паразитов и бесконечных, бесплодных пустошей, и слишком долго терпела насмешки Четвёрки. Если космос превратится в сплошное ничто, она и только она станет тому причиной.

Медленно, друг за другом, племена и народы, что чтят Тёмных Богов, столкнулись с могущественными видениями. Лишь те, кто поклоняется всем Губительным Силам, узрели эти проблески славы и невероятные прозрения целиком — почти все Боги Хаоса желали объединить своих смертных последователей под одним знаменем, не важно, какого бога те считают своим покровителем. Когда поклонники Кхорна, Нургла, Тзинча и Слаанеш сражаются вместе, они преодолеют любое препятствие.

Таким образом, боги послали видения тем, кому благоволят. Варварские чемпионы почувствовали, как осколки медного гнева пронзили их разум. Они отправились через моря и сквозь Врата Владений, а осколки ясности вели их за собой неустанно, равно как и давали силу подчинять соперничающие племена, превосходя их в военном деле.

Ночью к закалённым охотникам прилетели крошечные мухи и проникли в их сны. Те проснулись с сильной, как жар, необходимостью поведать о смертельной угрозе своим кланам, племенам, народам — даже своим расам. Весть о надвигающемся катаклизме распространялась словно лесной пожар, и вскоре вооружённые отряды дюжин различных народов отправились в дикие земли с целью развязать войну.

Одарённые военачальники узрели тревожные сны, в которых их сограждан хоронили заживо в трупном прахе. Признавшись в этом самым доверенным из приближённых, они узнали, что и те видели тот же самый кошмар. Хотя и держа причину в строгом секрете, эти вдохновляющие людей лидеры возглавили свои народы в великом исходе, проповедаями и речами собирая всё больше войск под свои знамёна.

После празднования последних побед многие генералы проснулись со скорбной мелодией в голове — речитативом менестреля, который повторялся вновь и вновь, столь часто, что начинал злить, но который вмиг прекратился, когда они рассказали другим о надоедливой песне. Слова её повествовали о времени, когда лишь смерть будет править всем, и они были столь искусными и тревожными в подробностях, что и воины, и короли поклялись сделать всё, на что способны, лишь бы избежать осуществления этого видения.

В теньях поверженных цивилизаций, испещрённых сточными туннелями недрах городов и прогрызенных норах в реальности крошечные крысы-альбиносы взбирались по плечам тех, кто интриговал на почве давно планируемых завоеваний. Одним наштав, других — наградив сильным укусом, они заронили понимание надвигающейся катастрофы в разумы тысяч влиятельных людей и сообщили им, что, если те ничего не предпримут, всё, над чем они так долго трудились, окончится, так и не начавшись. Личные интересы — могучий инструмент, так что вскоре тысячи дорог во все стороны покрылись следами армий, и каждый генерал намеревался заручиться любой доступной поддержкой перед тем, как грянет буря.

Хоть все эти посланники Тёмных Богов и происходили из разных Владений Смертных, набирая сторонников среди представителей всех рас, цветов кожи и вероисповеданий, у всех у них был общий враг и лишь один пункт назначения.

Шаинш.



# КОРОЛЕВЫ ВОЙНЫ ИЗ ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ

Тысячи племён смертных вверили свою судьбу воле Хаоса, и первые из них — королевы войны из Тёмной Клятвы. Это души, которые идут на любые преступления, дабы привлечь внимание Тёмных Богов. Обладая могучей животной харизмой и питая каждый свой шаг пламенем амбиций, каждая из них являет собой смертоносного воина. Но истинная их сила заключается в благоволении Тёмных Богов и сверхъестественной способности объединять орды Хаоса в единое целое.

Лишь сильный может надеяться на выживание в воплощённом кошмаре царствия Хаоса. Лишь те, кого коснулось безумие, питающее их силы, могут надеяться на успех. Каждая королева войны пробила себе путь к власти, ступая по головам тысяч претендентов. За ними тянется дорожка из трупов тех, кто считал, что равны королевам, и невообразимых останков чудовищ, которых они истребили, стремясь доказать свою мощь.

По мере восхождения на вершину славы вожди Тёмной Клятвы часто вызывают других племенных лидеров на ритуальный поединок, особенно тех, кто поклоняется богу-сопернику. Когда двое таких чемпионов сражаются насмерть, они бьются как гладиаторы, а их соплеменники довольствуются тем, что выкрикивают оскорбления или подбадривают их — по желанию, ибо вмешательство в поединок за власть карается жестокой смертью. Их амфитеатры — пустоши и горы залитых кровью земель, а зрители — тёмные силы, которых они зовут своими божествами. Когда же, наконец, определяется победитель — окровавленный, но празднующий триумф, — зачастую он забирает с тела противника кровавый трофей: скальп, палец или даже отрубленную голову. Чемпион пополнит свои ряды сторонниками убитого вождя и нанесёт эмблему племени на щит, чтобы отметить победу. Самые опытные вожди Тёмной Клятвы украшают себя шкурами и черепами как таинственных тварей, так и людей, но не присваивают себе титул короля или королевы, пока не сойдутся в поединке с могучим демоном и не одержат победу.

Накануне битвы королей войны из Тёмной Клятвы посещают

невероятно убедительные видения о будущем, которого их боги хотят от них. Это не пророчества как таковые, ибо они не претворятся в жизнь, если сами королевы не возьмут дело в свои руки. Однако, стоит резне, излишествам, мору, чуме или анархии захватить их умы, эти избранные воительницы начинают великие войны для осуществления того самого будущего, и многие подобные конфликты вели к истреблению целых народов.

Каждая королева войны — одарённый лидер. Эти чемпионы поклялись на священных клятвенных камнях своего племени, что воплотят в жизнь волю Тёмных Богов, и поставили на кон свои сердца и души. Взамен их одарили толикой божественной мощи — не только за тем, чтобы сделать их сильнее, но и чтобы даровать им предвидение божественных ожиданий. Те, кто, в свою очередь, клянутся в верности таким монархам, отдают себя новому делу целиком, ибо чувствуют на себе прикосновение судьбы. Они знают, что желания королевы войны из Тёмной Клятвы — результат познания и толкования желаний одного или, в редких случаях, более чем одного из богов. Лишь трус или глупец посмеет помешать им.

В бою королевы войны не знают себе равных. Топор светится жадной убийства, защитные руны на щите мерцают силой, а сама воительница-пророчица увенчана практически осязаемой аурой тёмного величия. Но, хоть они и считают себя монархами, хоть и носят символы власти, они точно так же являются лишь пешками в Великой Игре, с помощью которой Тёмные Боги коротают вечность.

---

*«Сегодня боги не требуют от тебя невозможного. Просто сражайся под моими знамёнами, сей разбитые черепа в этих землях да омывай их кровью. Следуй этому совету, и твои деяния запомнят навечно».*

---

— Маракарр Кровавое Небо, королева войны из Пустошей Налётчиков

---





# ВОСХОД РАЗРУШЕНИЯ

Знамена, терзавшие владения, повлиали в равной степени и на людей, и на дуардинов, и на альвов, и на зеленокожих. Но там, где цивилизованные расы жались у костров и рассказывали друг другу тревожные истории, орды разрушения боролись с ужасами разума точно так же, как и с любой иной угрозой — отвечая им ревушей и жаждающей битвы волной насилия.

Сназзгар Смердолоб неразборчиво бормотал себе под нос, стараясь приободриться по мере продвижения по влажному, покрытому водорослями нутру Одножубой горы. С тех самых пор, как он миновал гигантскую широкую пасть входа в пещеру с её зубренными сталактитами и торчащими сталагмитами, его не покидало стойкое ощущение, что его попросту сожрали. Теперь же его короткий путь к могуществу вился по запутанным туннелям, которые — согласно легенде — вели к самому тёмному из всех подземных миров. Его растущее чувство страха усиливалось с каждым новым туннелем и лазом, что сопровождали его на пути. Он оказался в брюхе великого каменного зверя, и единственная дорога наружу требовала спускаться всё глубже.

Шаман фыркнул, наступив в грязновато-коричневый ручей. «Там, где вода, есть и грибы, — подумалось ему, — и другие красоты, которые только скрывает эта ужасная дыра». Он мог вполне согласиться с тем, что старина Маггис был прав, и что в непроглядной тьме он найдёт величайший дар из всех, которые только мог пожелать старый грибной чародей. Посох Сназзгара постукивал, мечась из стороны в сторону по мере того, как вокруг становилось всё темнее и неприятнее. Он уже несколько дней кряду спускался всё глубже во тьму, и полночь — когда он сможет выжать из своего успеха максимум, если таки преуспеет — приближалась всё быстрее. Лучшие не спать, подумал он. Лучше собраться с силами и найти их до того, как он рухнет с края пропасти или в логово какого-нибудь подземного хищника. Каждую секунду он ожидал, что вот-вот попадётся в медвежий капкан челюстей пещерного сквига, который навечно положит конец его не слишком-то многообещающей карьере шамана. Затем, с восхиительным хлопаньем, увенчанная длинными ногтями, стопа Сназзгара нащупала нечто губчатое и мерзкое.

Шаман попробовал воздух на вкус, прищурившись, несмотря на тот факт, что вокруг было темнее, чем в сердце некроманта. Тут было что-то эдакое, посреди невероятно прогорклого запаха, напоминавшего ему вонь из задницы летучей сквигомши. Да. Лёгкий запах спор.

Сназзгар пренебрежительно усмехнулся, вытащил из глубин своих одеяний огниво и поджёг кусок пергамента, который забрал с ещё тёплого трупа гонца Вольных рот. Бумага осветила мрачную сцену — тела сотни полусъеденных гротов, разбросанных по серо-зелёному зеву туннелю. Из трупов вырывались скопления больших, похожих на тарелки грибов, каждый из которых был

помечен чем-то в той или иной мере походившим на скалящийся череп.

Бледные поганки. Тысячи их.

Сназзгар принялся каркать, махать руками, показывать непристойные жесты и танцевать, пока его горящий пергамент не потух. Внезапно придя в себя, он оторвал кусок ближайшего грибного семейства на разбухшем теле и проглотил. Вкус был по-настоящему отвратительным и застрял в желудке, словно гнилое мясо. Он подождал немного, после чего съел ещё несколько грибов просто на случай, если первый не окажет должного эффекта.

В голове Сназзгара буйно расцвело видение непостижимых возможностей. Легионы облачённых в доспехи скелетов маршировали среди дюн из одних лишь трупов зеленокожих, каждый из которых был разной степени разложения. Глазницы лишённых плоти черепов пылали колдовским огнём, и давно усопшие воины истребляли племена орукуров одно за другим, атакуя их поселения глухими ночами. Голодные упыри пировали на обескровленных телах гротов-часовых. Сводчатые хранилища в сердце гигантских храмов открылись, демонстрируя божественные сокровища и ужасающих защитников, что стоят на страже. Небеса почернели от летучих мышей, закрывших собой луну, что поливала землю дождём из потемневшей крови.

Сназзгар вздрогнул, закатив глаза. Очи его разума увидели жутких, бледных рыцарей, что опустив копыта скакали в бой против лучших кабаньих наездников орурукских племён и сметали их ряды во взрыве насилия. Тем временем, огромный треугольный силуэт показался вдали, его губительное излучение лишало шаманов разума несмотря на то, что те пожирали всё больше и больше грибов в отчаянной попытке сопротивляться при помощи божественной хитрости Морка. Повсюду ржавые, зубреные клинки нежити схлестывались с тесаками и топорами зеленокожих, и в каждой вспышке видения племена подвергались истреблению, их воинов рубили на куски, обрачали в бегство, после чего они объединялись в жестокие Вааагхи!, которые были заведомо обречены, и пытались нанести ответный удар.

Затем, наконец, разум Сназзгара несколько прояснился, когда видение подошло к концу.

— Чтоб мне провалиться, — пробублькал он, несмотря на полный рот блевотины. Его лицо озарила широкая ухмылка, когда он задумался над видением. Сназзгар встал, набил доверху свой воровской кисет поганками и с гоготом отправился в долгое путешествие домой.

— Ты только погоди, я передам парням!



# ПЕЩЕРНЫЕ ШАМАНЫ-ГРИБНИКИ

Жующие грибы пещерные шаманы гротов не очень-то дружат с головой, даже до того, как становятся инкубаторами для колоний разнообразных грибов. Для этих зеленокожих лунатиков впасть в маниакальный экстаз значит приблизиться к тому аспекту Горкаморки, что превозносит хитрость и коварство над грубой силой, и именно этот аспект все гроты почитают превыше всего. Пещерные шаманы-грибники были первыми, кто направил орды Разрушения в Шаиш в поисках того Вааагха!, что станет последним из всех Вааагхов!

Пещерные шаманы-грибники — пророки гротов Лунных кланов. Они утверждают, что связаны с Морком и являются сосудами для сырой энергии Вааагха!. Возможно, они правы, ибо со своей ролью искателей войны они справляются очень хорошо. Таким образом, они обладают немалой долей влияния в своём обществе, и гигантские орды зеленокожих часто собираются вместе, чтобы услышать их речи. Не только гроты, но ещё и орурки, огоры, троготы и гарганты считают пещерных шаманов глашатаями Морка, и этот статус практически всегда спасает их от жестокой взбучки, неосознанного съедения или попросту от превращения в лепёшку под ногами более крупных сородичей.

Морк, будучи половиной божества Горкаморки, проявляет себя лишь тогда, когда великий орурукский бог ссорится сам с собой и делится надвое, чтобы унять спор меж своими противоположностями. Морк, как известно, хитрый, но сильный (в то время как Горк сильный, но хитрый). Он хорошо знает, что внезапный удар, поражающий противника в спину, не хуже, чем тычок в лицо, а то и лучше. Именно такое мировоззрение и побуждает пещерных шаманов-грибников действовать максимально близко к тому, что в случае с зеленокожими можно было бы назвать глобальными стратегиями — планировать войны, которые захлестнут континенты или несколько владений разом. Однако они не изучают противника и не берутся за то, что зеленокожие зовут интригами и заговорами. Вместо этого шаманы неустанно пожирают ядовитые грибы и бормочут о снизошедших до них видениях, ежели рядом будет хоть один слушатель.

В некоторой мере пещерные шаманы — настоящие грибы и потому способны противостоять естественным ядам и искусственным токсинам, которые за мгновения вывернули бы разум человека наизнанку, а вскоре и его кишки — наружу. Они растут на постоянной диете из галлюциногенных грибов и яда экзотических насекомых, которых ловят в наиболее забытых из подземных уделов, и со временем им даже начинает нравиться подчиняющий разум натиск из видений, что Морк посылает им всегда, когда у них срывает крышу.

Самые вдохновлённые из их числа способны превратить эти видения в ужасно абсурдные излучения магической мощи. Вокруг них могут появиться ухмыляющиеся грибные луны, которые будут парить вокруг головы и кусать врагов поблизости, или — стада призрачных пещерных сквигов вырвутся изо рта несущего околесицу шамана, и укусы их будут столь же смертоносны, несмотря на полунастоящую природу. Если сожрать редкую бледную поганку, также известную как некро-гриб, в мозгу шамана начнут расти грибы, которые порой даже вырываются из черепной коробки в своём гротескном изобилии. Это позволяет шаманам общаться с самой смертью — они верят, что поганка воплощает их собственные души, и что, если её съесть, они поглотят свой «земной дух» и таким образом обретут власть над собственной бренностью. Правда, есть ли в этом хотя бы доля истины — крайне спорный вопрос. Пока что эти безумные любители грибов странствуют

по Владениям Смертных более-менее добровольно, распространяя свои фантазмагорические видения среди племён зеленокожих. Многие из их числа ищут предвестников и пророков среди соперников, дабы доказать, что Горкаморка — сильнейший бог из всех. С тех пор, как они взялись за дело, силы Разрушения неистовствуют более, чем когда-либо, и уж нигде так не свирепствует их порода, как в мрачных глубинных землях Шаиша.

---

*«Подлянка, поганка, смешная луна,  
Свой дар наилучший подай-ка сюда.  
Пусть разожженная снами башка  
Укажет мне путь  
к вековечным Вааа!».*

— речитатив Сназгара  
Смердолоба для поедания грибов

---





# СМЕРТЬ НА ВЕТРУ

Ледяные когти Нагаша вцепились в каждый народ во Владении Смерти и подчинили себе сотню цивилизаций помимо них. Роковые знамения объявились в каждом владении, и обладающие колдовским взором бросились предупреждать своих повелителей в отчаянной надежде не дать худшим страхам воплотиться в жизнь. Но Нагаш добрую тысячу лет играет в эту игру, и его окончательная победа близка.

Хотя смертные расы постепенно осознают, что катастрофа назревает в Шайше, никто не может с уверенностью сказать, что всех их ждёт. Кто-то предвидел волну смертоносной энергии, что захлестнёт все владения, другие — огромный скрежещущий водоворот или бездонную яму с чёрными зыбучими песками, в чьих глубинах скрывается что-то невообразимое. Проповедники рока, небесные учёные и тещы по вырванным кишкам, как один, от лёгкого беспокойства перешли к твёрдой уверенности, что силы нежити вот-вот возрастут в своей мощи ужасающе многократно. Однако, пока те, кто хочет остановить Нагаша, приводят свои замыслы в движение, Великий Некромант готовится к кульминации своего собственного плана, что потрясёт все владения. Повелитель Смерти уже давно тайно трудится над ним, и, хотя масштабы его амбиций нельзя скрывать вечно, его чаяния раскрылись только сейчас, так что некоторые из провидцев, предвидевших грядущее бедствие, опасаются, что может быть уже слишком поздно.

Раздутое эго Великого Некроманта разрослось вместе с его мощью. Недавно он уже начал справлять победу, уверенный, что ей уже ничто не помешает, ибо гигантское сооружение, которое он сейчас возводит — перевёрнутая пирамида из остеклённого мирокамня, — практически завершено. Слово бы желая похвастаться тщетностью попыток обуздать свои амбиции, он начал посылать своих эмиссаров к тем народам и нациям, которые счёл достойными того, чтобы служить в его империи посмертия.

Большинство вестников Нагаша было избрано из рядов ночных призраков. Эти бестелесные гейсты способны преодолеть даже самые лучшие оборонительные сооружения и крепостные стены, чтобы донести волю Нагаша до святая святых и опочивален означенных целей. Но чаще всего

вестниками призрачного воинства становятся рыцари саванов. Это те, кто предали живых, и при том всё ещё обладают изрядной долей прежнего характера — точнее искажённой и необратимо злобной его версией. Они становятся прекрасными военачальниками и часто путешествуют по владениям во главе гигантских орд бестелесных духов; рыцари саванов были генералами при жизни, и столь же коварны во смерти. Те, кто отвечают отказом на саму только мысль о службе в армиях Нагаша, обычно просыпаются этой же ночью и вдруг осознают, что ввязались не в словесную перепалку, а в настоящую битву насмерть с воинством безжалостных привидений.

Те же, кто лишены нерушимых моральных устоев, клянутся в верности рыцарю саванов или иному кошмарному вестнику дурных вестей, и их одаривают меткой «некросен» — магическим клеймом, означающим, что их души после смерти будут принадлежать Нагашу. Приняв метку, они лишаются всякого шанса занять какое-либо место в армиях Зигмара. Они не смогут спастись путём перерождения в самых сокровенных храмах Фенициума или возрождения в чистейших из Нефритовых Королевств и лишатся последней надежды — посвятить свои души Тёмным Богам. Их судьба предreshена; те, кто достигнет Нагашиззара с таким тёмным пятном, смогут избежать вечной пытки в виде ходячего трупа. Вместо этого их умертвят в ходе особого ритуала, чтобы возродить как могущественных бессмертных маршалов или колдунов. Такие личности твёрдо знают, что после смерти обретут вечную жизнь, пусть даже и потратят её на беспрекословное подчинение нечестивому богу-некроманту.

Нагаш невероятно одержим участвовавшим хищением душ, ибо тысячелетиями убеждал он себя, что душа каждого усопшего принадлежит ему по праву. Стоит его прорицателям отыскать место, откуда душа отправилась не в Шайш, а куда-либо ещё — может, в Вышний Азир, Ульгу или Царство Хаоса, — там тут же объявляются его слуги. Могильные вурдалаки вынюхивают и выискивают телесные признаки воровства, некроманты гадают на рунических костях, чтобы обнаружить местоположение утраченной души, а вампиры-душегубы на своих адских жеребцах проносятся сквозь врата владений и скрытые порталы в поисках заблудших духов. Хоть мало кому из них удаётся в этом преуспеть, некоторых свято верящих в то, что они избежали хватки Нагаша, получается вернуть в сердце Шайша, несмотря на их мольбы и причитания. Они вновь становятся на службу Нагашу и обретают новый ужасный облик благодаря тёмной силе Нагашиззара.





# РЫЦАРИ САВАНОВ

Рыцарь саванов — предатель своих сородичей, перебежчик, что предпочёл власть в адской дистопии Нагаша служению в ниспосланных небесами армиях Зигмара. Он променял свою душу на возможность командовать могучим воинством нежити. В бою он руководит большой армией ночных призраков и собирает под своими знамёнами силы мертвецов, когда отправляется в путь с намерением вершить праведный суд Нагаша над заблудшими душами.

В темнейшие из ночей для человеческой души рыцарь саванов шествует во главе многочисленного воинства нежити. Он понукает своих верных ночных призраков истреблять живых всюду, где свет надежды и прогресса сияет во мраке, и его бесплотный голос звенит над стенами умирающих. С ним приходит беда, ибо он зловецкое знамение во плоти, вестник роковой судьбы, что несёт слово Нагаша тем, кто вздумал бросить ему вызов.

Каждый рыцарь саванов — устрашающий воитель и целеустремлённый лидер, ибо всегда стремится оправдать своё решение предать бывших сородичей. Все эти зловецкие эмиссары были уважаемыми предводителями, когда жили жизнью смертных — большинство родом из Шаиша, — но постепенно ужасы войны с нежитью свели их с ума и в конце концов они поклялись в верности Нагашу вместо того, чтобы воевать против него.

---

*«Вы думаете, что избежите судьбы, которой вполне заслуживаете. Узрите же эти легионы мёртвых, и знайте, что скоро окажетесь среди них, с личинками в брюхе и пылью в лживой пасти».*

— Келдрек, эмиссар  
Центральных Внутренних земель

---

За плечами у рыцаря саванов всегда будет история о трагедии и предательстве. Он мог завести свои собственные силы в засаду, чтобы мгновения спустя пуститься наутёк прежде, чем ловушка захлопнется. Он мог наблюдать издалека, как клинки мёртвого воинства рубят его людей, а некроманты поднимают их в качестве свежего подкрепления для бесчисленных легионов Нагаша. Он даже мог распустить или убить часовых своей крепости и открыть никак не поддававшиеся ворота в лунную ночь, позволив орде костяных легионеров ворваться в его

дом и перебить во сне его сородичей. И с тем же успехом он мог решиться на то, чтобы обратить меч предков против собственного народа, таким образом подтвердив верность новому господину и готовность служить генералом армий Нагаша. Какой бы путь рыцарь саванов ни избрал, в конечном счёте итог один — он обладает авторитетом лишь среди нежити, а все прочие презирают его как худшего из предателей.

В муках от своего решения оставить путь света рыцарь саванов всё глубже погружается во тьму посмертия. Он убеждает себя, что не имел иного выхода, что любой другой на его месте совершил бы то же самое, но червь сомнения грызёт жалкие останки его души. Возможно, именно необходимость заставила его свершить тёмное деяние, которое обрекло его. Возможно, именно обыкновенная трусость или человеческая слабость привела к такой судьбе, навечно прокляв его за уничтожение всего того, что он любил. Но кто по-настоящему может обвинять его? Разве может человек надеяться на то, что в поединке воли с Великим Некромантом он победит и сохранит свою душу?

В конце всё это не имеет особого значения. Неповиновение невозможно для того, кто буквально верен господину до мозга костей. Зачарованный клинок рыцаря саванов принадлежит лишь Нагашу, и каждое новое убийство добавляет ещё одну вечность службы к ужасному наказанию, что скрыто под маской награды. Сейчас, когда Времена Невзгод накрыли все владения, эти неживые эмиссары стремятся сбить с толку, истребить и проклясть каждого, кто хотел бы вмешаться в планы их повелителя. И если их усилия увенчаются успехом, Владения Смертных заплатят за это страшную цену.







# ВЛАДЕНИЕ ШАИША

Владение Смерти некогда всецело принадлежало тем, кто покинул смертную юдоль. Такие души перевоплощались в призраков или теней в конкретно своих версиях загробной жизни. С тех незатейливых времён Шаиш покоряли дважды — сначала с приходом Нагаша, который принёс с собой проклятие посмертия, а потом с воцарением Хаоса во владениях.

Каждое Владение Смертных по своей сути — ступок магической энергии, объединённый с чистой материей творения. Когда владения родились после гибели Мира До Времён, большая часть всей шаишской магии — энергии смерти — обосновалась в определённой области эфирной пустоты. Эта область известна азиритским учёным как шаишская миросфера, или Владение Смерти.

Шаиш — место угасания и безмолвного упадка. Это не единая территория, но несметное число подземных миров, все из которых просто сосредоточены в одном и том же измерении. Они являются кристаллизованной формой чистой магии смерти, и этой энергии в подземных мирах так много, что и Нагаш, и Тёмные Боги уже пытались разрушить всю эту сеть и поглотить её силу.

Природа Шаиша — предмет постоянных исследований и дебатов среди народов других владений, ибо все смертные хотят знать, что их ждёт в конце отпущенных им жизнью. У каждого общества есть предрассудки о том, где они окажутся после смерти, и они передаются от отца к сыну, от прадеда к деду. В Шаише каждая из таких воображаемых судеб обретает сначала духовное присутствие, а затем уже и физическую форму. Мужчины и женщины хамонской культуры, чья вера предполагает, что их ждёт упорядоченный золотой рай, после смерти отправятся в загробную жизнь именно с таким описанием. Дуардин, верящий в существование бесконечной алмазной шахты, посмертно окажется рядом со своими предками с любимой киркой в руках, дабы радостно исследовать Мерцающие копи.

Таким образом те, кто верят в то, что понесут наказание за свершённые при жизни преступления, попадают в ужасное чистилище, порождённое представлениями своей культуры, где бесконечно горят в пламенном озере или оказываются в ловушке гигантской паутины, став вечными игрушками огромных арахнидов. Владение Смерти не доброе и не злое, это просто конец всего и вся, где каждая душа встретит — или должна встретить — положенную ей судьбу.

Главнейшая фундаментальная истина Шаиша заключается в том, что он состоит не из одного цельного подземного мира, но из всех и всяческих его разновидностей, порождённых разумными расами. Эта теория превалирует как среди мудрецов и цивилизованных народов Азирхейма, так и в его отдалённых образовательных учреждениях. Доказательством этого утверждения служат заверения тех, кто отбыл в Шаиш, затем каким-либо образом покинул свой собственный подземный мир и попал в другой, — или встретил души усопших от других рас, наций и народов. Пересечь границы загробной жизни, — будь то холодное и туманное море, невероятно высокий утёс или зияющий провал, — и таким образом войти в совсем другой подземный мир — является столь значимым деянием, что слабовольные души могут сойти с ума или даже перестать существовать окончательно, а их сознание просто растворится в эфирной пустоте. Хотя некоторые из этих населённых областей некогда были идиллиями, нынче почти все они

*«Некогда Шаиш был одновременно раем и кошмаром во плоти. В его пределах существовала любая разновидность загробной жизни. После прихода Нагаша многие из них поработила мощь посмертия, остальные же бич Хаоса подвёл к грани абсолютного проклятия и забвения».*

— Дженсай Мор, катофран





колонизированы или захвачены силами Хаоса, и теперь их земли искажены, укреплены и слиты в ужасающие новые формы благодаря мощи Тёмных Богов. Даже те земли, что пребывают во власти неживых воинств Нагаша, всё ещё не оправились от нанесённых этими губительными завоеваниями ран.

Некоторые цивилизации изображают подземные миры Шаиша как бесконечный архипелаг, в то время как другие представляют его рядом континентальных плит, что застыли друг на друге в виде перевернутой пирамиды магической энергии. Многие племена огоров видят его как невероятно огромную пасть, что пожирает всё и вся, а поклоняющиеся вредителям племени Крысиной Норы воображают сеть непроглядно тёмных туннелей, что не имеют конца. Такова уж природа попыток очертить то, что разум смертного не может и надеяться осознать целиком.

Боги Восьми Владений способны понять эту концепцию лучше, ибо мыслят так, как простые смертные не могут. Они узнали, что магические энергии Шаиша во Владении Смерти начинают формировать отражение каждого нового мифического подземного мира в виде соответствующей загробной жизни, когда общество помещает этот подземный мир в свою систему верований. В аметистовых облаках миросферы кристаллизуются очертания, которые становятся всё реальнее и реальнее, пока новый подземный мир не будет окончательно сформирован и заселён душами тех усопших, что действительно верили в его существование, ещё будучи среди живых. И хотя фундаментальная природа Шаиша изменилась навеки из-за губительного влияния Нагаша, этот процесс продолжается и по сей день.

### ДРЕВНЯЯ ИСТОРИЯ

Шаиш заселили живые в Эпоху Мифа. Здесь они смогли ужиться с мёртвыми, встретив души собственных предков и даже научившись бороться с теми духами, что привнесли злобу

из бывшей жизни в новую. Как и во всех прочих Владениях Смертных, величайшая концентрация чистой магии в Шаише находится на его границах. В то же время, в сердце этой смертоносной реальности чары слабы и с трудом поддаются подчинению, ибо энергетические частицы, составляющие их колдовскую природу, слишком рассеяны в пространстве. Именно тут, в центре, цивилизации Шаиша более всего похожи на культуры срединных земель других Владений Смертных.

Когда Зигмар впервые привнёс свою азиритскую культуру во Владение Смерти, он объединил под своей властью разобщённых смертных, прозябавших тут, и в землях Шаиша зародились целые государства. Более всего они процветали в срединных землях владения. Хотя и был некий мрачный налёт на всех аспектах жизни шаишских обществ, люди занимались сельским хозяйством, рожали и воспитывали детей, а из грубых камней и глины творили чудеса цивилизации, что становились ошеломляющим зрелищем и усадой для глаз. Именно тут колонизировавшие мир племена и народы людей, дуардинов и альвов укоренились более всего.

Население Внутренних земель Шаиша процветало пуще всех остальных жителей владения, с каждым годом достигая всё новых успехов. По ночам аметистовые небесные светильники и душевная музыка насыщали небеса над их землями светом цивилизации, отгоняя страх и отчаяние.

На протяжении нескольких поколений Внутренние земли процветали, а с ними и многие другие области. Самоцветы, порождённые могучим давлением подземных пластов и добываемые гильдиями одарённых дуардинов и людей, стали







столь обычным явлением, что считались менее ценными, нежели хорошее мясо — откормленный бык стоил больше годовых заработков во многих поселениях Шаиша. Торговля с Владением Зверей, зародившаяся благодаря Аметистовым князьям и сети врат владений Пенультивы, позволяла ежегодно принимать бесчисленное множество караванов с засоленным мясом и стадами рогатого скота.

Впрочем, на границах владения цивилизация практически не встречалась. Там материя смертоносной магии присутствовала в избытке настолько, что многие области были враждебны проявлениям жизни. Путешественники, проходящие мимо, старели на сотню лет всего за день, их жизненная энергия развеивалась по ветру, или же они истончались, пока совсем не исчезали, превращаясь в одиноких гейстов. Первопроходцы и исследователи этих земель быстро поняли, что стоит избегать таких мест и вместо этого селиться в тех подземных мирах, что находятся рядом с сердцем Шаиша. Там живые сосуществовали с мёртвыми — сотни различных народов и даже больше. На некоторое время порядок и прогресс воцарились там, ибо Нагаш ещё не накрыл своей тенью всё владение.

На заре Эпохи Мифа Нагаш пробудился и обнаружил, что погребён живо под гигантской, словно гора, гробницей. Он оказался в ловушке из-за катаклизма, разрушившего Мир-что-Был. Именно Зигмар освободил его от этой участи, ибо Бог-Король надеялся заполучить союзника на своём великом пути упорядочения владений. Будучи порождением извращённой справедливости, Нагаш платит по счетам так же, как и наказывает за причинённый ему вред.

Привлечённый силой подземных миров, Великий Некромант поселился недалеко от центра Шаиша, дабы лучше контролировать каждое его новое воплощение. Поначалу Нагаш и его неживые слуги работали вместе с другими членами Пантеона Порядка, чтобы возвести цивилизацию Зигмара. На деле же по доброте душевной Бог-Король дал свободу могущественному сопернику и таким образом привёл в движение череду событий, что обрекут Шаиш на страшнейшую участь из всех.

### МОГИЛЬНЫЙ ПЕСОК

В каждом владении магические энергии формируют вещество, известное как мирокамень. Шаишский мирокамень принимает форму

похожих на песок гранул, чей оттенок варьируется от розовато-лилового и аметистового до чёрного. Говорят, каждая крупинка могильного песка от природы связана с концом определённой вещи или конкретной личности, и что отпущенный смертному удел можно сосчитать по количеству привязанного к его духу могильного песка. Если одарённый в тайных искусствах человек окажется достаточно стойким, чтобы странствовать среди бесконечных дюн Шаиша, он может обнаружить свою щепотку песка, пересыпать её в песочные часы и переворачивая сосуды снова и снова значительно продлить себе жизнь.

Пустыни Шаиша столь опасны и зловредны, что их силу нельзя так просто присвоить себе. Ни один смертный не может по-настоящему ею овладеть, но Нагаш воплощает в себе энергии нежити и легко подчиняет их своей воле. Сначала план Великого Некроманта по захвату всего Шаиша был изящным, почти что незримым. Когда же силы Тёмных Богов достигли зенита своего величия, они вторглись в его земли, а их армии даже покорили многие области в ходе Войны Костей. Но это не помешало его собственному заговору. По необходимости Нагаш перемещал средоточие своей силы, восстанавливался после каждой катастрофы и продолжал без помех плести паутину своего великого плана. Прошли многие десятилетия прежде, чем даже дальновидные чародеи и шаманы Тзинча заподозрили о его намерениях, ибо бездумные и предсказуемые трупы, что исполняют волю Нагаша, мало интересны Архитектору Судьбы. Не обмолвившись ни с кем ни словом, кроме как со своим самым верным и доверенным слугой, Арханом Чёрным, Нагаш принялся копить шаишский мирокамень и возводить монументы в честь своих амбиций в пределах прочно удерживаемых нежитью территорий.

Бесчисленные тысячи скелетов ежегодно маршировали к окраинам Владения Смерти. Будучи мёртвыми, они лучше смертных переносили влияние губительных аметистовых энергий, что мерцали над дюнами словно акшийская жаркая дымка. Их задачей было собирать могильный песок, что усеивал местные дюны, и переносить его к святилищу их господина. Но даже неживой воин может развоплотиться, если вберёт слишком много шаишской энергии.

Каждый скелет брал всего лишь одну крупинку могильного песка у Кромки Мира, — неосознанно

---

*«Пускай Зигмар и Тёмные Боги сражаются за остальные владения, пока не истощат свои силы. Всё здесь принадлежит Верховному Повелителю. И все мы рано или поздно, будь то живые или мёртвые, ответим на зов по его приказу...».*

---

— Федренн Нуламыйский



сокращая жизнь тем, из чьих потоков они похищали песок, — и с прелевой осторожностью уносил за десятки тысяч километров и даже более.

Костяная нежить не знает усталости, скуки или сомнений, и потому колонны бессмертных слуг растянулись по всей земле, словно колонии муравьёв, что собирают сахарные крупинки в кладовой и несут в гнездо. По мере того, как поколения смертных приходили и уходили, эти костяные легионы накопили гигантское число могильных гранул по воле Нагаша — количество столь невообразимое, что сама природа Шайша более не будет прежней.

Нагаш превратил свой запас мирокамня в стекло, прибегнув к собственным тёмным знаниям, чтобы затем изготовить твёрдые, словно обсидиан, блоки из вещества, которое известно учёным мужам как тенестекло. Из этого необычного материала мертвецы принялись за возведение новых монолитов у самого Нагашиззара, незримых для всех, кроме нежити. При помощи рабочих бригад скелетов, что остервенело трудились подобно часам под бдительным надзором надсмотрщиков-некромантов, Нагаш приступил к строительству невероятно гигантских монументов, со временем затмивших горизонт.

Крупнейшим и по сей день из них является Великая Чёрная Пирамида — колоссальное сооружение, которое возвели вверх дном в самом сердце Шайша. Приливы и отливы энергий Шайша, что затопили космос, стали причиной тёмных знамений в других Владениях Смертных — и того, что заклинания многих некромантов подняли намного больше мертвецов, чем следовало бы, — но совсем немногие понимали истинную причину данного феномена. Те шайшские провидцы и волхвы, что почувствовали надвигающуюся катастрофу, были достаточно умны, чтобы не говорить об этом открыто, а не то их могли считать помехой планам Нагаша и обречь на вечность в качестве неживых рабов в наказание

за проступок. Те же пророки и предсказатели из других владений, что поверили в реальность угрозы, собрали свои армии и местами даже вторглись в Шайш, ведя за собой крупные силы, однако труд Великого Некроманта уже начал сказываться на окрестных землях. Перевернутые пирамидальные алтари из волшебного камня и исписанные рунами обелиски можно было лицезреть уже в сотне мест, насыщенных чарами, но один уникальный объект представлял особую опасность.

## ВЕЛИКАЯ ЧЁРНАЯ ПИРАМИДА

Когда Буря Зигмара обрушилась на Владения Смертных, растянувшиеся на века усилия Нагаша начали давать свои плоды. Он уже покорил множество подземных миров, одолев и поглотив младших богов смерти, что правили ими. Но хоть это и увеличило его силы многократно, каждое такое завоевание уступало по важности его истинным планам.

Великая задумка Нагаша развивалась и давала результаты столь медленно, что мало кто осознавал её величие и масштабы. Ни одно божество нельзя себе представить без раздутого эго, и многие узрели в появлении колоссального пирамидального монумента у Нагашиззара высокомерную попытку возвеличить собственный культ. Никто и не догадывался, что под зеркальной и гладкой поверхностью сооружения скрыта сеть безупречно расположенных туннелей и труб, которые отражали и, в некоторой степени, поглощали энергию эфирной пустоты. Ни союзники, ни враги Нагаша точно не обрадуются, как только узнают, что, скопив столь громадный объём могильного песка в одном месте и в одно время, Великий Некромант добился того, что наибольшая концентрация магической энергии Шайша пребывала теперь не на его окраинах, но в центре владения. Этот труд был поистине вселенских амбиций, и, если дать ему окончательное осуществиться, последствия его будут невероятно ужасны.

*«Я сотню раз видел её в моих снах, хоть и не знал, что предвещают эти знаменья. Перевернутая пирамида. Торжественная и чёрная, и лучающаяся угрозой. Возможно, если бы я смог объять своим разумом весь масштаб сего предзнаменования, каким-то образом мне бы удалось обратить вспять то, что случилось потом...».*

— Серый Оракул







# МАРШ ОБРЕЧЁННЫХ

Из-за обилия тёмных предзнаменований и желания провидцев и пророков каждой расы избежать новоявленного рока, множество предвестников возглавили свои воинства и вторглись в Шаиш. Их целью было средоточие власти Великого Некроманта. Вероятно, этих лидеров ждала неминуемая гибель, но все они выступили в поход, ибо стоять в стороне и ничего не делать, пока Нагаш затягивает петлю, никто из них не собирался.

Первым войском Хаоса, которое достигло Внутренних земель Шаиша, было войско Маракарр Кровавое Небо. Сделав себе имя на аренах Вараньего шпиля и будучи доверенным членом внутреннего круга Архаона, Маракарр участвовала во множестве кровавых завоеваний на своём веку. Хотя она и молода, её разум столь же остёр, как и топор. Шаманы и жрецы из многих племён Хаоса предвидели её приход. За счёт своих решительности и силы воли, получив поддержку в виде знамений от Тёмных Богов, Маракарр объединила эти племена под одним штандартом.

Армии Маракарр осмелились ступить в Огни Бездны, несмотря на их прикосновение, выжигающее разум, и, миновав врата владений, оказались в Шаише. Племена Связанных Кровью с Закопчённых холмов в Акши были её авангардом, а отряд неповоротливых Гнилоносцев прикрывал тыл. Она пообещала лидерам обеих армий пир расправы и жестокости, и она их не подведёт. Силы Хаоса не заботились

об осторожности или скрытности, и их марш через Огни Бездны сопровождали ревущие боевые кличи и развевающиеся знамёна. Множество любопытных глаз следило за их наступлением, среди которых были и глаза шпионов Сназгара Смердолоба, пещерного шамана-грибника, предвидевшего великий Вааагх!, который соберётся в землях Шаиша. Грот произвёл собственные приготовления, заронив идею последовать за ордой Хаоса, но оставаясь вне поля зрения, а затем, когда войско Маракарр рано или поздно столкнётся в битве с армиями оживших мертвецов Шаиша, атаковать выживших и одержать ошеломляющую победу как над поклонниками Хаоса, так и над нежитью.

Орды Связанных Кровью первыми подверглись нападению обитателей Владения Смерти. Духи тех, кого они истребили на Равнинах Кровавых Небес, — и кем после, в конце битвы, отобедали на тёмном пиру, — ждали их, ибо у призраков в Шаише поистине хорошая память, и они тоже





умеют толковать знамения войны. Вскоре авангард Маракарр попал в засаду армии мстительных духов и полуседенных трупов. Даже те павшие воины, чьи черепа были собраны во имя трона Кхорна, напали на своих убийц. На месте их отсутствующих голов появились связки лезвий, мёртвые вороны и гнилые тыквы — дело рук безымянных некромантов.

Пламенная речь Маракарр вызвала у её воинов такую ярость, что они перебили врагов своими топорами за один лишь час бешеной, неутомимой сечи. Слуг Хаоса не так-то легко испугать, и то, что они некогда уже убили, они с радостью убьют снова. Однако, мстительные мертвецы сразили более двенадцатой части их войска, а раненых или уставших было ещё больше — правда, не то чтобы они признавались в этом своим товарищам. Продолжая поиски Нагашиззара, племена под командованием Кровавого Неба сражались, несмотря ни на какие препятствия и уходя всё дальше погружаясь в загробные жизни Шайша. Они пересекали невероятно глубокие разломы, посещали пещеры, где царит непроглядная тьма, и сражались с неживыми тварями размером с целые таверны, но исконные земли Великого Некроманта по-прежнему были далеко. Хоть они и искали те места, где жили смертные, в надежде вырвать ответ у пленников, — того, кто покажет им путь, прислужники Хаоса так и не нашли. Многие шайшцы выбирали мучительную смерть, ибо все они хорошо знали, что если

физическая боль преходяща, то бесконечное проклятие посмертия может длиться вечность — гнева Нагаша они страшались больше, чем смертного военачальника.

На семьдесят седьмой дней тягот племён Хаоса союзник Маракарр, владыка пагубы, известный как Гроттол Блюгер, заявил, что ему было ниспослано видение в виде лихорадочных галлюцинаций, которое поможет в поисках. Уверенно выступив в путь, он повёл объединившиеся силы вглубь укрытого туманом леса, а оттуда — в Рошу Висельника. Он втайне желал посеять свои собственные трупные семена в телах повешенных в этом подземном мире, что позволило бы ему стать сильнее и взять контроль над всей экспедицией по праву могущественнейшего.

В лесу они встретили унгоров из ревущего стада Горлодёрв. Зверолюды, раскрасившие свои тела при помощи древесного угля и мела и выглядевшие, словно скелеты, напоминали нечто давно выродившееся и необычное. Они заверили, что знают, как попасть в город Великого Некроманта, но согласились помочь только в том случае, если новоприбывшие докажут, что достойны благоволения богов. Маракарр решила эту задачу, сразившись с их лидером, гором войны. Они сошлись в Бою у Великого Надгробия, и, хотя звероподобный убийца обезоружил её, своим руническим щитом она раскрошила его рогающую голову и присвоила сломанный череп в качестве трофея. Зверолюды ревущего стада, впечатлённые поединком, сопроводили Маракарр через Рошу Висельника в сторону далёкой цитадели провидца, что стояла посреди горного кряжа и сторожила земли Нагашиззара — Медной Вершины.

Лорд Блюгер был доволен видом уходящей Маракарр и тем фактом, что вместо следования за ней он может заняться обустройством своих новых лесных угодий. Он остался и приказал своим людям укрепить сердце Роши Висельника. Там он возвёл большое сооружение из костей, порченого дуба и чёрно-зелёного камня. После того, как ему было ниспослано видение, где его армию губят призрачные косы, он приказал колдунам нанести на стены своей цитадели ужаса руны, что могли бы превращать духов в безвредный туман. Это была разумная предосторожность, но от грядущего она его не спасла. В ночь, когда возведение форта подошло к концу, его гарнизон был атакован колдовскими духами — призрачными всадниками, которые выскочили из-под земли и преодолели все линии обороны. Командовал ими рыцарь саванов Келдрек, посланный Арханом Чёрным, чтобы предотвратить вмешательство незваных гостей в великий план Нагаша. Именно он сошёлся с Блюгером в поединке и обезглавил его своим древним мечом. После этого внезапный штурм обернулся отчаянным сражением не на жизнь, а на смерть. Ни один из Гнилоносцев не пережил той ночи, ибо даже они не могли устоять перед врагами, что выплывали из тумана, атаковали при помощи сверхъестественного оружия, способного пробить даже самый толстый доспех, и затем растворялись в воздухе, словно

---

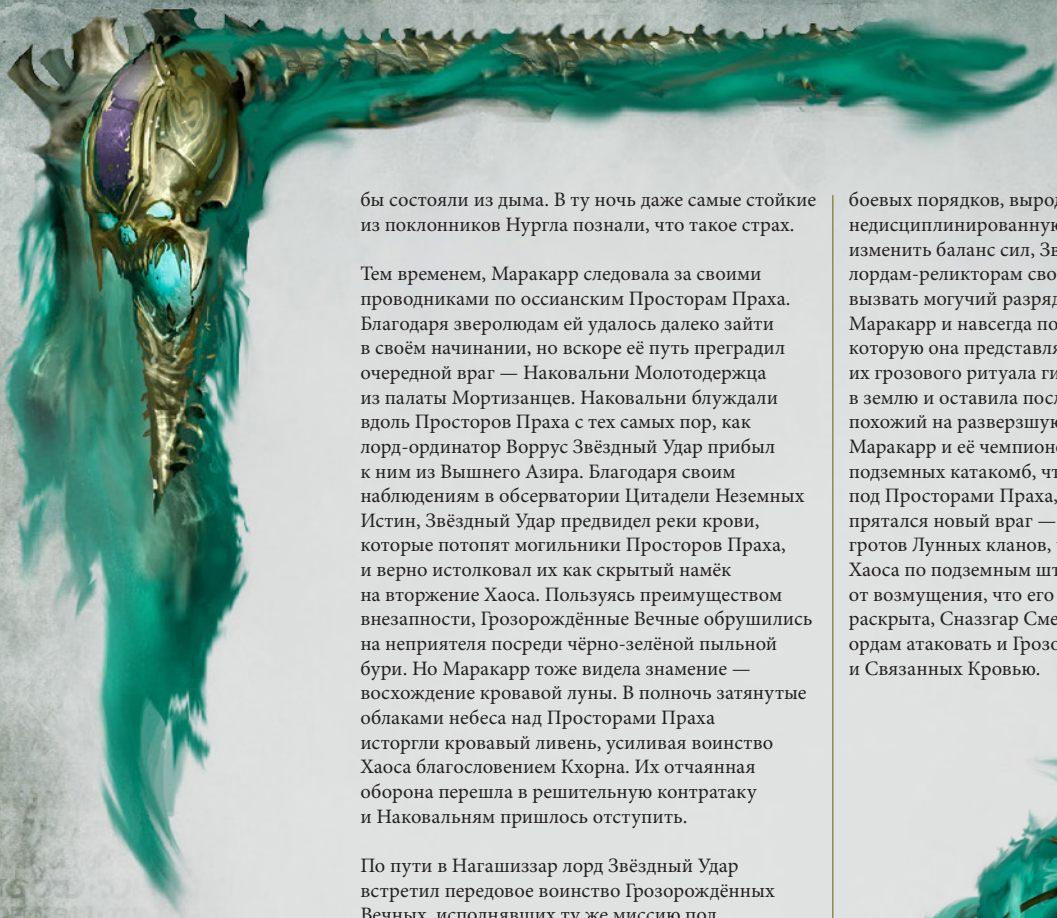
*«Всматриваясь в линзы арканоскопа из моей обсерватории, я заметила, что даже силы Хаоса стремятся удержать приближающуюся волну. Эти невежественные орды столь же часто вступали в битву с мёртвыми, сколько сражались с живыми. Затем, однажды, я узрела, как воинство одного колдуна бьётся с отрядом моих братьев даже несмотря на то, что к ним приближалась лавина нежити. У поклонников Тёмных Богов есть всего одна постоянная черта — они ищут лишь анархии и резни».*

---

— лорд-ординар Мехга







*«Эта ночь будет судьбоносной, потенциал сотен вариантов будущего потрескивает на расстоянии вытянутой руки. Я не претендую на знание того, какие у богов на нас планы, но кое-что я всё-таки могу утверждать — мы стоим на пороге события, которое на веки вечные изменит облик всех наших владений».*

— Алидрен Верентрай,  
Шёлковая Провидица  
из Потустороннего Совета

бы состояли из дыма. В ту ночь даже самые стойкие из поклонников Нургла познали, что такое страх.

Тем временем, Маракарр следовала за своими проводниками по оссианским Просторам Праха. Благодаря зверолодам ей удалось далеко зайти в своём начинании, но вскоре её путь преградил очередной враг — Наковальни Молотодержца из палаты Мортизанцев. Наковальни блуждали вдоль Просторов Праха с тех самых пор, как лорд-ординатор Воррус Звёздный Удар прибыл к ним из Вышнего Азира. Благодаря своим наблюдениям в обсерватории Цитадели Неземных Истин, Звёздный Удар предвидел реки крови, которые потопят могильники Просторов Праха, и верно истолковал их как скрытый намёк на вторжение Хаоса. Пользуясь преимуществом внезапности, Грозорождённые Вечные обрушились на неприятеля посреди чёрно-зелёной пыльной бури. Но Маракарр тоже видела знамение — восхождение кровавой луны. В полночь затянутые облаками небеса над Просторами Праха исторгли кровавый ливень, усиливая воинство Хаоса благословением Кхорна. Их отчаянная оборона перешла в решительную контратаку и Наковальням пришлось отступить.

По пути в Нагашиззар лорд Звёздный Удар встретил передовое воинство Грозорождённых Вечных, исполнявших ту же миссию под командованием Раэля из авангардной палаты Ветроходов. Вместе они немало продвинулись в уничтожении странных костяных процессий в окрестных землях. После того, как третья армия нежители пала под их натиском, Воррус сверился со звёздами и осознал, что они истребили лишь малую долю из их числа — тысячи других таких же процессий по-прежнему маршировали по пустошам к Нагашиззару. Что ещё хуже, лорд-ординатор узрел знамения о том, что его братья грозорождённые ведут тяжёлые бои с армиями Кровавого Бога. Этого было достаточно, чтобы занять все его мысли, ибо в смертной жизни народ Звёздного Удара истребила неистовствующая орда поклонников Кхорна.

Узнав об этом, Раэль Ветроход не раз и не два задавал вопрос Звёздному Удару: как он может оставить своих сородичей умирать во второй раз. Будучи на грани из-за каждодневных битв, которые растянулись на целые месяцы, потрёпанное терпение Ворра, наконец, истощилось. Он оставил дорогу к Нагашиззару и повёл своё великое азиритское воинство не к цитадели Великого Некроманта, но на бой с армиями Хаоса, которые, как докладывали воины Ветрохода, наступали им на пятки. Его сила стала молотом, а палата Мортизанцев — наковальней, и конфликт приобрёл ещё большие масштабы, привлекая всё новые и новые армии Хаоса, пока оссианские Просторы Праха не усеяли трупы.

Когда красная луна вошла в зените, с небес обрушился кровавый ливень. Теперь каждый боец был залипан кровью. Земля стала вязкой и грязной, а под ней обнаружили древние могилы, так что вскоре то, что начиналось как столкновение

боевых порядков, выродилось в отчаянную, недисциплинированную рукопашную. Стремясь изменить баланс сил, Звёздный Удар приказал лордам-реликторам своего буревоинства вызвать могучий разряд молнии, чтобы поразить Маракарр и навсегда покончить с той угрозой, которую она представляла. Во время кульминации их грозового ритуала гигантская молния врезалась в землю и оставила после себя громадный кратер, похожий на разверзшуюся пасть. Он и поглотил Маракарр и её чемпионов. Взрыв обнаружил сеть подземных катакомб, что уже давно скрывались под Просторами Праха, а среди них, как оказалось, прятался новый враг — бесчисленное войско гротов Лунных кланов, что следовало за армией Хаоса по подземным штольням Шаиша. Возопив от возмущения, что его хитрая стратегия была раскрыта, Сназгар Смердолоб приказал своим ордам атаковать и Грозорождённых Вечных, и Связанных Кровью.



Вторжение Хаоса застопорилось благодаря решительному натиску грозорождённых и подземной засаде, и продвижение всех трёх сил вглубь срединных земель Нагаша замедлилось, а вскоре и вовсе остановилось. Последовавшая кровавая бойня длилась шесть дней, и приливы и отливы битвы были столь хаотичны, что ни одна армия не достигла тени Нагашиззара.

Что же до союзника Ворруса, авангардного всадника Раэля Ветрохода, то он исчез бесследно. Когда он убедился, что армии вторжения увязнут в бесплодных сражениях друг с другом, то растворился во тьме, обратившись безликим демоном в волнуемой мантви. Хихикая, перевёртыш отправился к необычной Медной Вершине на горизонте, что в тусклом мраке шаишской ночи была больше похожа на Серебряную Башню, нежели на истинную цитадель провидца. Дело было сделано, и все элементы начали складываться в единую мозаику грядущей игры...



# ВРЕМЕНА НЕВЗГОД

Когда зловещие предзнаменования о возвышении Шаиша распространились по окрестным землям, над всеми прочими Владениями Смертных нависла новая угроза. Некоторые из самых нечистых на руку народов увидели возможности в наступивших временах, но большинство приготовилось к битве с новообретённым врагом — неупокоенными мертвецами. Во главе с теми военачальниками, которые твердили, что узрели единственно верный путь избежать грядущей катастрофы, они непоколебимой стеной встали на пути тьмы.

## ГОНЕЦ

Ястребиным Агентам Анвилгарда доверили сведения от лорда-ординатора Варангенезиса, включая важную информацию касательно приближения орды кхорнатов со стороны Пустоши Кхула. Лидеру агентов, Госсамону из Крылатых Шлемов, должно сообщить эти вести жителям Ока Бури, даже несмотря на то, что тучи собираются на горизонте. Перед отбытием из Анвилгарда он спрашивает совета у лордов-реликторов Наковален Молотодержца. Многие сомневаются в правильности его решения, особенно когда режущие небеса отправляются из города, и гроза заставляет лететь их едва ли не у самой земли. Лидерские качества Госсамона проходят проверку на прочность, когда небольшой отряд Ястребиных Агентов попадает в засаду куда более крупного воинства всадников-слаанешитов — силы столь же быстрой и в два раза более кровожадной.

Лишь когда буря окончательно разразилась, его гамбит становится очевидным. Зная, куда ударит каждая молния, Госсамон заманивает врагов на траекторию каждой из них, систематически истребляя воинов банды в битве на скорость на протяжении шести напряжённых часов. Донесение достигает Ока Бури вовремя, правда в мелкую царапину, полученную Госсамонем в бою, попадает инфекция, и со временем он умирает от заражения крови.

## И МОГИЛА ЗАБРАЛА ЕГО

Когда в пятый раз на пятую ночь подряд его город подвергается атаке мертвецов, отчаявшийся монарх Келдрек с Вершины Хель, дождавшись рассвета, выезжает за ворота в надежде на переговоры. Там он находит подозреваемого в этих нападениях — старого врага со времён его службы в полку, Дразбурна. Пока оба осыпают друг друга взаимными обвинениями, к Вершине Хель прибывает повелитель Дразбурна, огромный костяной призрак, именуемый Владыкой Чёрного Поместья. Они заключают договор, и король Келдрек возвращается в свой город с золотой кольчужной перчаткой на правой руке.

Нападения нежити подходят к концу, однако поведение Келдрека становится всё более эксцентричным, и по словам его королевы, он не снимает перчатку даже во сне. Десять дней спустя город заполняют мертвецы, а через двадцать дней после этого по словам очевидцев из Вершины Хель во главе армии нежити показался рыцарь саванов в золотой кольчужной перчатке.



## В ПОИСКАХ ДУШ

В каждом Владении Смертных неупокоенные мертвецы ищут места магической силы. Когда Грозорождённые Вечные возвращаются в Азир и оставляют ту или иную землю позади, нежить собирается на взрыхлённом грунте и стоит неподвижно, словно бы ожидая возвращения золотых воинов. Когда бы чемпион из Тёмной Клятвы ни присягнул и телом, и душой силам Хаоса, которым поклоняется, трупы шевелятся и стонут на том самом месте целыми днями, а вурдалаки принохиваются, словно хотят взять след. В теновом Ульгу массы скелетов взбираются друг на друга и формируют костяные колонны, пытаясь ловить крылатых альфов во мраке небесного свода. Для любого вознамерившегося избежать хватки Шаиша теперь нигде не безопасно.

## РОЙ И ОГНЕННЫЙ ВЕТЕР

Леса, сады и фермы на окраинах Хаммерхола-Гира подергаются

нападениям голодных роев скорпионьей саранчи и кусачей черепной моли. Их так много, что пересечь поле — уже мучительное испытание. В конце концов, насекомые съедают все зерновые культуры, взошедшие за этот сезон. Попытки избавиться от них заканчиваются ничем, а силванеты, союзники города, заявляют, что эти твари вообще не из Гирана. Хотя Хаммерхол-Гира располагает достаточным для выживания запасом зерна, его акшийский собрат — зависящий от продовольственных поставок из Владения Жизни — не получает свою долю через великий портал двустороннего города и начинает голодать.

После долгих дебатов Великий Конклав города решает пронаблюдать за пылающей траекторией Ацелестис, Падающей Звезды, с целью найти возможный путь к спасению. Воодушевлённые члены конклава призывают каждого яркого волшебника, какого только можно найти, и просят их сотворить гигантскую огненную бурю, которая окутает весь небосвод. При помощи духов-джиннов и переменчивых акшийских проклятий чародеи порождают страшное пожарище и посылают языки пламени в Хаммерхол-Гира через врата владений. В тот же миг, когда они уже готовы обрушить их на рои насекомых, среди опустошённых полей поднимается армия ночных призраков и атакует огненных магов, однако их войско уничтожают многочисленные регулярные армии Хаммерхола. Пламенная буря испепеляет всех насекомых до единого, после чего яркие волшебники освобождают её и отправляют в небеса.

## ПЛАСТ ЧЕРЕПОВ

Во всех владениях лидеры вольных городов и возрождённых поселений, что были отстроены вослед Буре Зигмара, получают множество донесений от семеноводов, почвенных гильдий и сборщиков урожая о том, что их поля не плодоносят. Что ещё тревожнее, они полагают, что причиной является слой людских черепов под потрескавшейся землёй и высохшим растительным грунтом.



## УЖАСНЫЙ ДОГОВОР

Рыцари саванов разъезжают по Владениям Смертных, предлагая лидерам бесчисленных армий дьявольскую сделку с Нагашем, на которую и сами некогда пошли. Прежде всего их усилия сосредоточены на Шаише. Воинственные жители Халлоста считают их не более чем ещё одной разновидностью чудищ, которых надобно истребить, в то время как Аметистовые княжества — или то, что от них осталось после Битвы Горящих Небес — объединились с целью их сдерживания. Однако ужас, что они несут вместе с собой, нельзя так просто отмести, и, хотя подавляющее большинство лидеров отказывается принять их холодный ультиматум, есть и те, кто обращает оружие против собственного народа во имя выживания, ведя свои армии в объятия Мортархов и бессмертного господина, которому те служат.

## ТРУП ШЕЙДСПАЙРА

Флотилии из Барак-Зилфина преодолевают Малый Мар-Портал в небесах Вязкого Потока несмотря на то, что сны их адмирала, Дрека Лейфсона, терзает знамение Окровавленного Черепа. Флотоводцы утверждают, что ищут новые залежи эфирного золота, но на самом же деле мечтают отыскать таинственные сокровища Шейдспайра. Они пересекают обветренные горные перевалы, сражаются с крылатыми чудовищами-кровопийцами и стаями летучих мышей-людоедов. Таково мастерство их адмирала, что, минуя просторы Пенультимы, им удаётся добраться до Пустыни Костей и руин Шейдспайра. В каменные джунгли разорённого города отправляется несколько поисковых групп, но лишь десяток дуардинов, бормочущих о странных оживших статуях и полутеневых измерениях, возвращается на борт, при чём не с пустыми руками, а вместе с артефактом, который они прозвали Великолепным Зеркалом. Внутри него в плену томится самая надменная из всех существовавших когда-либо душ. С помощью заводного ястреба они отправляют в Барак-Зилфин весть о своих находках, но никому из дуардинов так и не удаётся вернуться домой.

## ВЕЛИКИЙ ПОТОП

Хортикулус Слимукс узнаёт, что его споровые семена не дают всходов после сражений с Нив Чернокоготь на Побережье Клыкков. Обеспокоенный этим, демонический глашатай

отправляется в недра болот Нургла на поиски старого союзника — высшего демона Ротигуса Отца Дождя. Поначалу Ротигус скептически относится к беспокойству Слимукса касательно Шаиша, но, когда Слимукс намекает демону, что тот не сможет зародить буйную жизнь в Шаише, Отец Дождя решает ответить на этот вызов. Великий потоп гнилой воды обрушивается на Внешние земли Шаиша и затопливает пепельные равнины. Плывущие трупные острова и гигантские личинки приходят следом за водой, которая растекается по окрестным землям. Местные жители и их неживые сородичи выступают как один в попытке остановить потоп и принесённый им поток чумных демонов. Начинается великая битва, но, как того и опасался Слимукс, даже у Сада Нургла нет особых преимуществ перед Шаишем.



## ПРИЗРАЧНЫЙ МЕХАНИЗМ

Узрев Чёрную Пустоту в своём видении, серый провидец скавенов Скриккрак в поисках мистической силы пробивается в Шаиш при помощи необычных туннелей в реальности — грызоточин. Его слуги принимают за разработку залежей могильного песка, которые были обнаружены ими у Кромки Мира, а скавенские колдовские машины фильтруют мирокамень от обычного песка с большой скоростью и эффективностью. Разработки привлекают немалое число злобных духов, ибо у Кромки Мира, где оказались скавены, призраки являются обыкновенным явлением. Чтобы не дать ночным призракам собраться для массивной атаки, агенты серого провидца применяют изобретённый им сифон духов — колдовской магнетит, что притягивает спектральные

сущности. В конце концов, механизм притягивает настоящий хор вопящих и мстительных банши. Получившаяся в результате какофония столь ужасна и душераздирающа, что следующая стая скавенов, которую серый провидец высылает на помощь добытчикам, находит лишь трупы паразитов, чей мех побелел от смертельного ужаса.

## ОТЪЛЕСКИ ЭКСЕЛЬСИСА

Преимущества в определении точного будущего из способа дохода и показателя статуса превращаются в необходимое средство для выживания. В связи с этим мерцающие осколки, что жители вольного города Эксельсиса обменивают на другие товары, растут в цене более чем втрое. Каждый из этих крохотных фрагментов, добываемых из монолитного Копья Маллуса, что высится над Побережьем Клыкков, даёт возможность заглянуть в будущее. В надвигающиеся Времена Невзгод они становятся столь ценными, что город вскоре оказывается взят в осаду не только силами внешними, но и внутренними. Лишь суровая справедливость Рыцарей Превосходства во главе с ужасающим воином, зовущимся Белым Жнецом, не позволяет городу скатиться в полную анархию.

## ГОЛОДАЮЩИЙ АЛЬФРОСТУН

Огоры из альфростуна Скульгурд, — достаточно разумные, чтобы приметить странные знамения в виде зловещей луны, но неспособные верно истолковать их, — проносят Вечную Зиму сквозь Мистенские пещеры в Шаиш. Испытывая всё больший голод, они бросаются в атаку всякий раз, когда видят костры на горизонте, но слишком уж часто ими оказываются блуждающие огоньки, которые ведут их к кладбищам, где лишь тухлое мясо. Нападающие на них ожившие мертвецы замерзают на месте, подвергаясь укусам Вечной Зимы, после чего их крушат вооружённые дубинами гроты-мародёры, достаточно храбрые, чтобы следовать за огорами. Когда огоры Скульгурда отправляются в безжизненные пустоши Гробового Двора, эти гроты становятся источником их пищи, а вскоре, не имея иного выбора, племя Зверокотья пожирает и многих из своих мускулистых зверей. К тому моменту, когда они достигают земель, пребывающих во власти Дворов Пожирателей Плоты, огоры и их звери — уже не более чем отощавшие и облачённые в меха проглоты, чей разум целиком затмил голод. Обретя новые дом и жизнь среди пожирателей плоти Гробового двора, они учатся



существовать за счёт гнилого мяса давно умерших.

### СМЕРТЕЛЬНЫЕ ТЕНИ

В крысолюдской цитадели, Чумном Городе, смерть ряда высокопоставленных скавенов списывают на неких духов, пугающих фантомов и тёмные фигуры в ночи, что вооружены клинками из чистой тьмы. Тот факт, что именно таково описание адептов-наёмников из кланов Эшин, стараются открыто не упоминать, ибо те, кто говорят об этой связи, часто оказываются следующими, к кому приходят ночные привидения.

### БЕЗДЕЛУШКИ И ТАЛИСМАНЫ

В Шаише процветает рынок всевозможных таинственных предметов, что должны работать в качестве оберегов от нападений нежити, и ради удовлетворения всё растущего спроса между азиритскими поселениями прокладываются новые торговые маршруты. Некоторые из этих безделушек дают критическое преимущество при столкновении с нежитью, в то время как прочие оказываются не более чем дорогим хламом, обрекая новых доверчивых владельцев на долгие минуты неверия и ужаса перед самой смертью.

### ПОБЕДА, СТАВШАЯ ПРОКЛЯТИЕМ

Вольные роты Безвестного Рва выступают против орды ходячих трупов, что могли бы стать их погибелью, и бьются столь упорно и успешно, что за три месяца жестоких столкновений многотысячная орда оказывается истреблена до последнего мертвеца. Сутулая старуха Моард Ведьма, поднявшая их из могил, на смертном одре проклинает бойцов Вольных рот на постоянную жажду мертвечины. Этот шаг становится первым на тёмном пути, что приводит их к вечности каннибализма и смертельному заблуждению в том, что хозяин Моард, Маннфред фон Карштайн — святой зигмаритской веры и послан спасти их.

### ТОТЕМЫ ВАААГХА!

Дикие племена, которые уже печально известный Сназгар Смердолюб убедил отправиться в Шаиш, вскоре были вознаграждены за верность. Почти ежедневно они ведут тяжёлые бои, попадают в засады, отбиваются от преследователей или оказываются в окружении. Легионы нежити теснят их со всех сторон и пытаются

изолировать отдельные отряды, и никто из зеленокожих не может вспомнить заварушку, на которой было также весело. Волчи наездники гротов доносят об этом другим племенам во всех уголках Шаиша, а тем временем по милости Морка необычные видения посещают то одних, то других шаманов во всех Владениях Смертных. Величайший Вааагх!, который положит конец всем Вааагхам!, начинает набирать обороты. Чтобы отвести их в место лучшей драки, Сназгар — вместе с теми варбоссами, которые согласились взять его себе в советники — возводит большие тотемные изваяния из булыжников, черепов и могильного песка, и те становятся дорожными знаками для союзных племён. Многие из этих гигантских изваяний, когда рядом разгорается яростная битва, оживают и ковыляют в бой, после чего направляются к новому масштабному сражению, а за ними по пятам идут буйные зеленокожие.



### ГОРОДА-ДВОЙНИКИ

В Шаише жители городов-близнецов Бельвеграда постоянно видят призрачные знамения. Западный Предел — город, который был построен с нуля азиритскими армиями, посланными Зигмаром вслед его буревоинством. Он известен как центр знаний, культуры и золотого величия. Его население по большому счёту не боится знамений, что терзают окрестные земли, ибо многие сражались бок о бок с Прозорождёнными Вечными, а их лорды общались с самим Зигмаром. Восточный Дол, напротив, является поселением, отстроенным среди руин некогда гордого народа, который был втоптан в пыль стопую Хаоса. Его жители — Обрётённые, те рассеянные племена и беженцы, что были вынуждены скрываться в диких землях Шаиша, прежде чем завоевания Зигмара позволили им вернуться к былой жизни.

В появлении столь многих тёмных предзнаменований и видений они видят воистину жуткое предупреждение. Учёные из обоих городов пользуются Бельвеградским маяком, — странной высокой башней на вершине туманных утёсов, что гнездятся на крайнем севере острова, — чтобы заглянуть в будущее, но реагируют на увиденное по-разному.

В Восточном Доле верят в каждое возможное суеверие, отчего городское ополчение носит зёрна чёрной пшеницы, камни с отверстиями, вороньи крылья, паучи ловушки, разное барахло, несущее метку двенадцати, и сосуды со святой водой из Вышнего озера. Жители Западного Предела вместо этого полагаются на военную подготовку и артиллерийские бастионы, ибо считают суеверную предосторожность Восточного Дола поведением деревенщин, которым недостаёт веры и интеллекта. Его население стало объектом множества жестоких шуток или насмешливых стихов.

Когда армия нежити выступает к городам-близнецам, оба оказываются в осаде. В первые несколько дней артиллерийские батареи Западного Предела знатно потрели ходячих трупов и оживших тварей, что ковыляли и мчались к городу, но, когда море ночных призраков хлынуло из-за рядов бродячих мертвецов, лишь чародеи города оказались способны остановить их, а они не могут быть везде и сразу. В Восточном Доле народные суеверия и опыт в противостоянии ожившим мертвецам позволяют ему успешно бороться с врагом, ибо все сказки на ночь и истории седых старцев так или иначе основываются на фактах. Множество нематериальных ужасов изгнано при помощи святой воды или остановлено венками из посеребренного боярышника, и ополчение, которое уже и знать не знает, когда были мирные времена, оказывается не менее стойким в обороне, чем хорошо обученные азиритские эшелоны Западного Предела.

Война за города-близнецы близится к развязке, когда Западный Предел в конце концов покоряют ночные призраки, просочившиеся сквозь его прочные стены. Жители города поднимаются с земли в виде гротескных существ и их ряды пополняют армию нежити, осаждающую Восточный Дол. Число врагов вырастает более чем вдвое, и упорная оборона Восточного Дола, наконец, прекращается. Вскоре город склоняется перед захватчиками, а жителей пожирают мертвецы из соседнего поселения.



# МРАЧНОЕ ВЕЛИКОЛЕПИЕ









Под предводительством нещерного шамана-грибника племенной союз Вааагха!, который положит конец всем Вааагхам!, яро наступает на бессмертные легионы Нагаша. Они ищут не победы, но вечной битвы — и вполне возможно их желание будет исполнено...





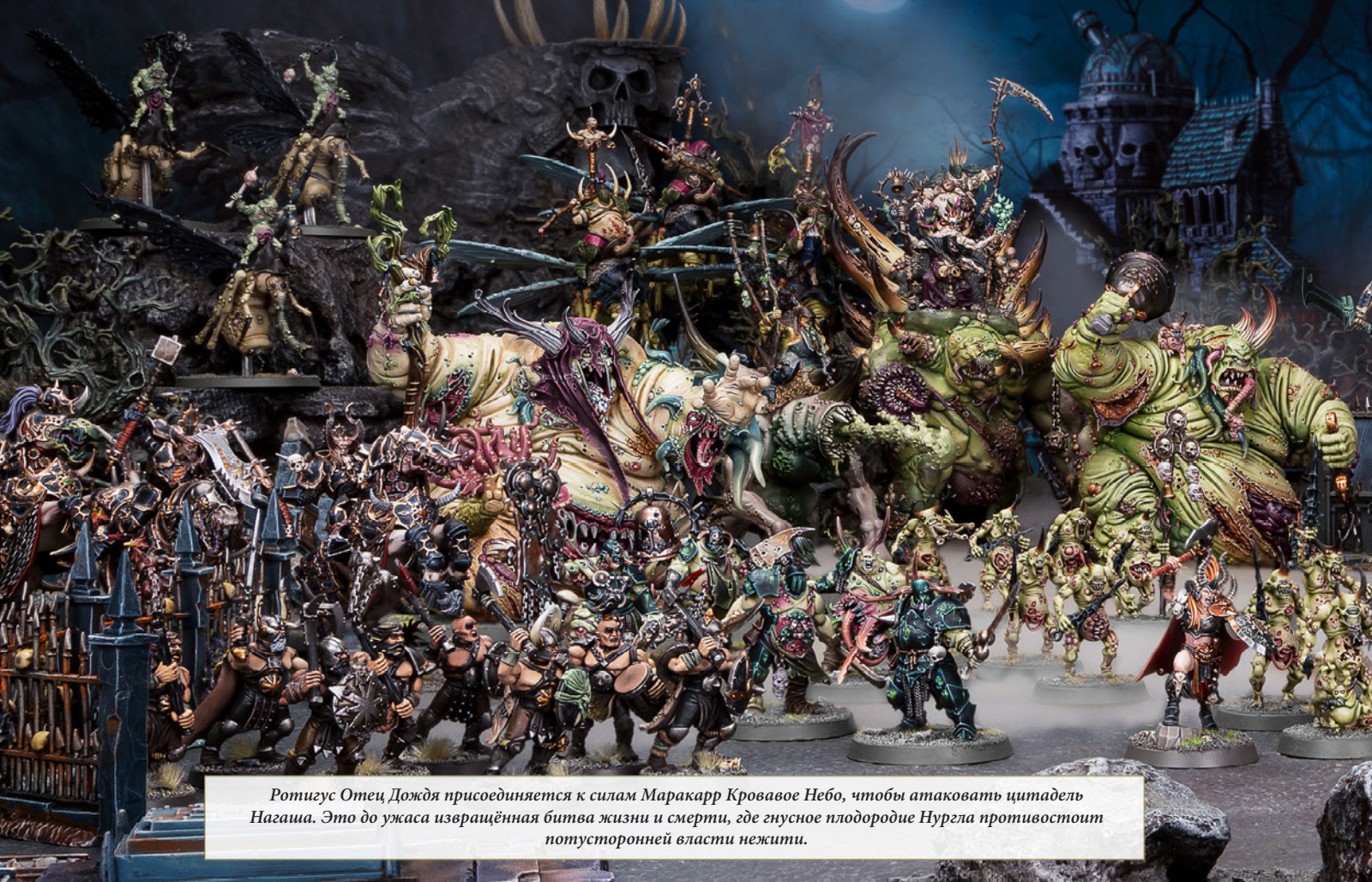


*На наводнённом призраками острове Кадаварис королева войны из Тёмной Клятвы решила нанести упреждающий удар вместе со своими Рабами Тьмы. Любой, кто встретится им на пути — будь то человек, зверь или зеленокожий — ощутит на себе гнев Богов Хаоса.*

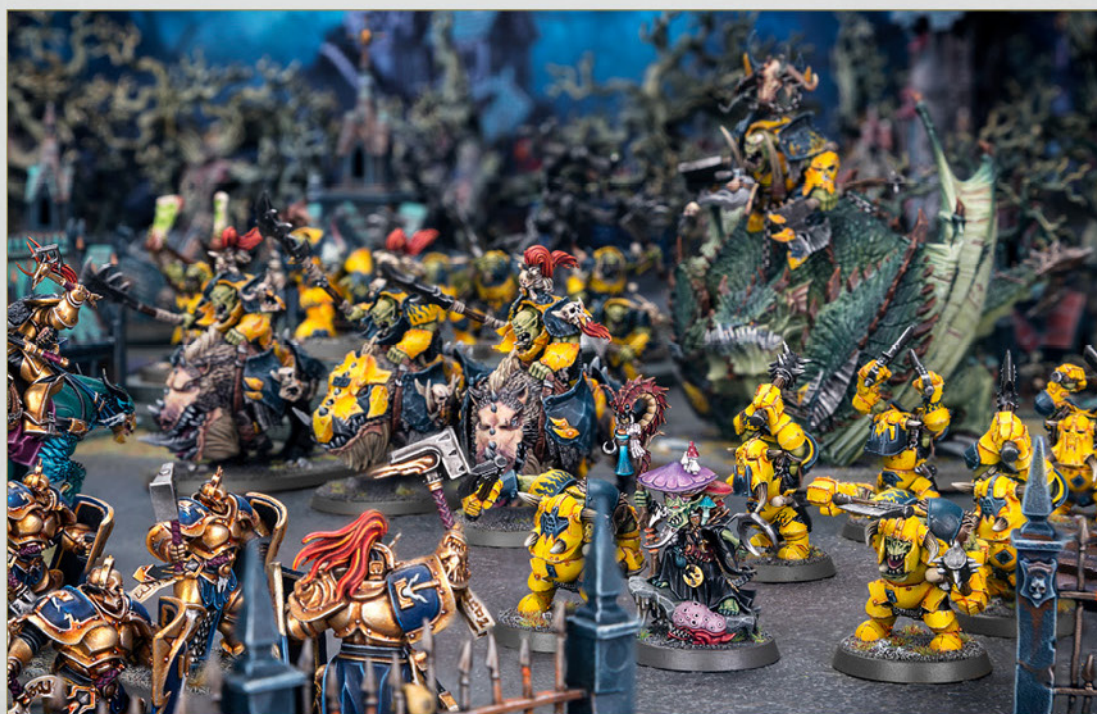


*Рыцарь саванов ведёт армию эфирных ночных призраков в сердце воинства Грозорождённых Вечных, и бок о бок с ним маршируют его союзники: вампиры и скелеты. Зигмариты явно заплутали в Шаише и теперь рискуют остаться здесь на веки вечные.*





*Ротигус Отец Дождя присоединяется к силам Маракарр Кровавое Небо, чтобы атаковать цитадель Нагаши. Это до ужаса извращённая битва жизни и смерти, где гнусное плодородие Нургла противостоит потусторонней власти нежити.*



*Молоты Зигмара оказываются в сердце Шаиша и находят там Гордракка, Кулака Горка, и его элитных телохранителей из Железозубов. Предвидение союзника зеленокожих, Сназзгара Смердолоба, как раз и привело их на эту битву.*





Приняв во внимание знамения, полученные в Сумеречной Цитадели Модрхавна, лорд-ординар Воррус Звёздный Удар возглавляет удачную атаку на орду Хаоса, которая вознамерилась разграбить Землю Успехив Героев во время своих странствий по Шаишу.



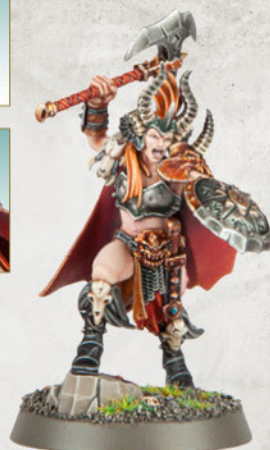
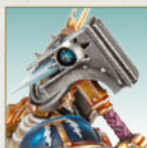
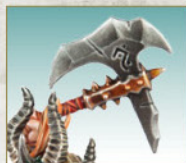
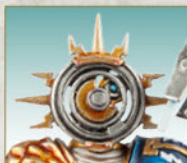
Давние враги схлестнулись, когда разум лорда-ординатора Ворруса Звёздного Удара затмила месть. Под его руководством резервная и авангардная палаты выступили против легионов Кровавого Бога. Лишь смерть одержит победу в этот день.



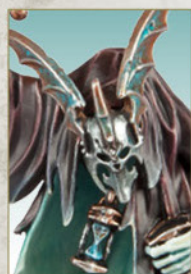




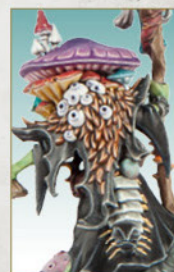
*Воррус Звёздный Удар,  
лорд-ординатор*



*Маракарр Кровавое Небо, королева  
войны из Тёмной Клятвы*



*Келдрек, рыцарь саванов*



*Сназгар Смердолоб, пещерный  
шаман-грибник*



