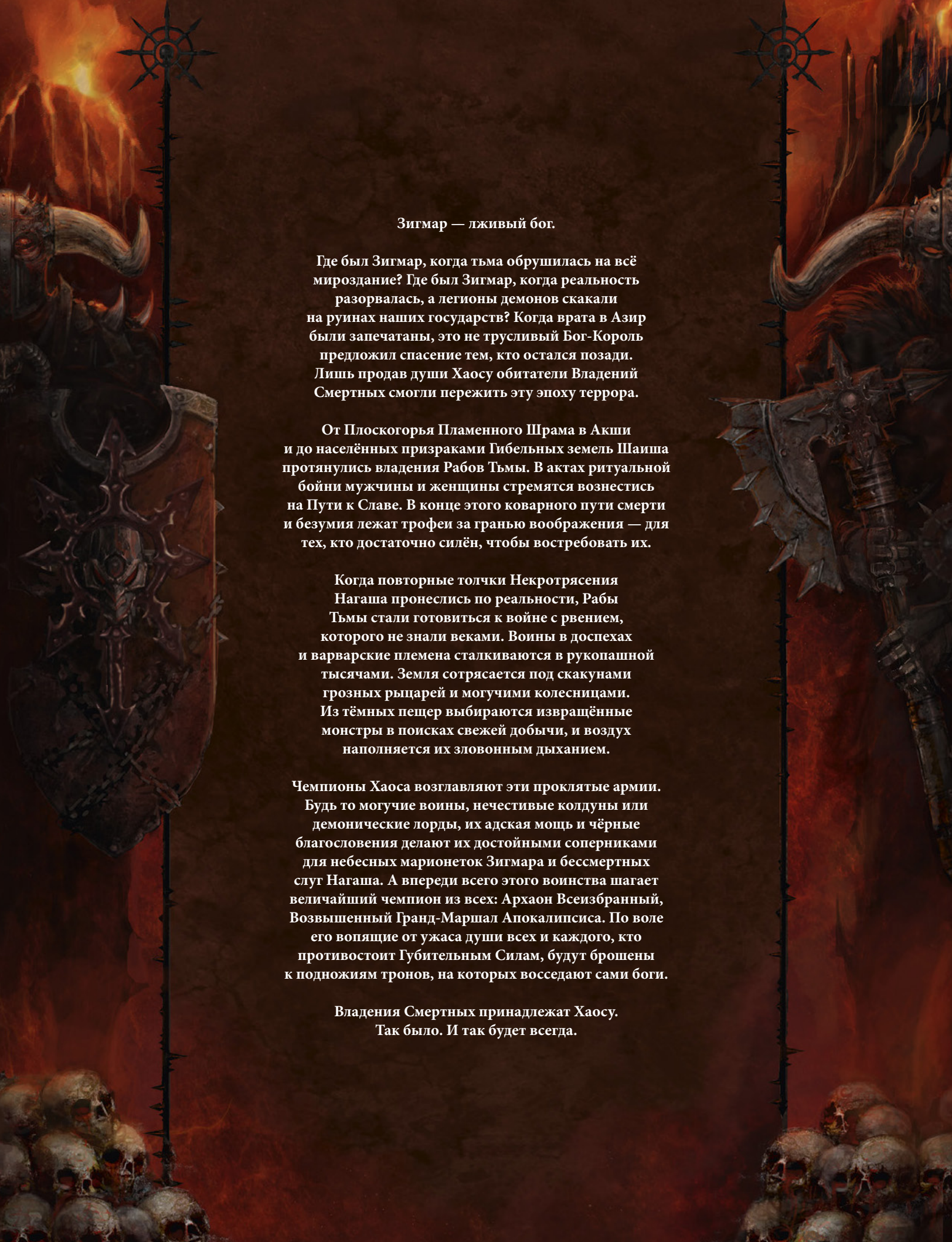


# WARHAMMER AGE OF SIGMAR



БОЕВОЙ ТОМ ХАОСА

# РАБЫ ТЬМЫ



Зигмар — лживый бог.

Где был Зигмар, когда тьма обрушилась на всё мироздание? Где был Зигмар, когда реальность разорвалась, а легионы демонов скакали на руинах наших государств? Когда врата в Азир были запечатаны, это не трусливый Бог-Король предложил спасение тем, кто остался позади. Лишь продав души Хаосу обитатели Владений Смертных смогли пережить эту эпоху террора.

От Плоскогорья Пламенного Шрама в Акши и до населённых призраками Гибельных земель Шаиша протянулись владения Рабов Тьмы. В актах ритуальной бойни мужчины и женщины стремятся вознестись на Пути к Славе. В конце этого коварного пути смерти и безумия лежат трофеи за гранью воображения — для тех, кто достаточно силён, чтобы востребовать их.

Когда повторные толчки Некротрясения Нагаша пронеслись по реальности, Рабы Тьмы стали готовиться к войне с рвением, которого не знали веками. Воины в доспехах и варварские племена сталкиваются в рукопашной тысячами. Земля сотрясается под скакунами грозных рыцарей и могучими колесницами. Из тёмных пещер выбираются извращённые монстры в поисках свежей добычи, и воздух наполняется их зловонным дыханием.

Чемпионы Хаоса возглавляют эти проклятые армии. Будь то могучие воины, нечестивые колдуны или демонические лорды, их адская мощь и чёрные благословения делают их достойными соперниками для небесных марионеток Зигмара и бессмертных слуг Нагаша. А впереди всего этого воинства шагает величайший чемпион из всех: Архаон Всеизбранный, Возвышенный Гранд-Маршал Апокалипсиса. По воле его вопящие от ужаса души всех и каждого, кто противостоит Губительным Силам, будут брошены к подножиям тронов, на которых восседают сами боги.

Владения Смертных принадлежат Хаосу.  
Так было. И так будет всегда.



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ОРДЫ ХАОСА .....</b>	<b>5</b>
<b>ПУТЬ К СЛАВЕ.....</b>	<b>9</b>
Завоеватели владений .....	11
Боги Хаоса.....	13
Бесконечные пантеоны.....	15
Войны Душ.....	17
<b>ПРОКЛЯТЫЕ ВОИНСТВА.....</b>	<b>19</b>
Налётчики лорда Инфернила .....	20
Круги Вараньей Гвардии .....	23
<b>ХРОНИКА ОПУСТОШЕНИЯ.....</b>	<b>25</b>
Архаон Всеизбранный .....	29
Варанья Гвардия.....	31
<i>Рыцарь Пятого Круга .....</i>	<i>33</i>
Повелители тёмных племён.....	35
<i>Многие дары Меча Божьего.....</i>	<i>37</i>
Мастера магии Хаоса .....	39
<i>Мера жертвы.....</i>	<i>41</i>
Потерянные и проклятые .....	43
Воины разорённых пустошей.....	45
О демонах и монстрах.....	47
<i>Отголоски вечности .....</i>	<i>49</i>
Жители Восьмиконечья .....	51
<b>САТАНИНСКОЕ ВЕЛИЧИЕ .....</b>	<b>55</b>

Перевод: «Warhammer Age of Sigmar — Чертог Просвещения»

Перевод рассказов: Reactorisready, Serpen

Редактура и вёрстка: «Warhammer Age of Sigmar — Чертог Просвещения»

Версия правки от: 30.04.2022



Восседа на спине своего грозного скакуна Доргара, Архаон ведёт армии Тёмных Богов к дальнейшим завоеваниям, и само основание Владений Смертных искажается под их поступью.



# ОРДЫ ХАОСА

Владения Смертных содрогаются от поступи поклонников Тёмных Богов. Под взором своего ужасного пантеона в погоне за славой Рабы Тьмы расправляются с каждым, кто оказывается у них на пути. А во главе их воинства шагают самые могущественные слуги Хаоса, вечно жаждущие новых побед и испытаний.

Закованные в дьявольскую сталь и вооружённые зловещими клинками, которые испещряют руны, Рабы Тьмы несут войну во Владения Смертных. Узреть их означает увидеть гибель цивилизации во плоти. Племена варваров шагают бок о бок с избранными богами, отмеченными самими богами. Их оружие сияет гибельным светом, а изорванные знамёна, покрытые нечистыми символами, трепещут на горячем ветру. Когда орды проклятых атакуют врага, рёв жутких монстров подавляет волю; само присутствие этих чудовищ искажает земли, превращая их в поля неописуемого ужаса.

Но варвары не самые жуткие воины губительных армий. Эта тёмная честь принадлежит чемпионам Хаоса. Жестокие вожди, падшие рыцари и коварные колдуны соперничают друг с другом за право снискать благосклонность своих богов, их жизни всецело посвящены битве и резне в поиске божественных даров.

Убивая во имя Тёмных Сил, эти чемпионы стяжают благословения своих божественных владык. Их тела искажаются по одной только прихоти покровителей, а окружающая их аура власти — не говоря уж об историях, в которых запечатлены их славные битвы и тёмные подвиги — влечёт последователей Хаоса со всего света. Чем больше почестей они смогут отдать своему богу, тем больше наград получат и тем больше станут их орды.

Но несмотря на их великую мощь, большинство чемпионов Хаоса постигает мрачная участь. Удачливые те, кто пали в битве, хотя души их и попадают в Царство Хаоса, где ими лакомятся вечно голодные боги. Многие не выносят бремени «даров» от своих покровителей, их разум и тело раздирает энергия чистого Хаоса, текущая сквозь них. Судьба таких воителей — обратиться

в мерзкое отродье. И даже такой ужасной перспективы недостаточно, чтобы отратить восходящего чемпиона от Пути к Славе. Для тех немногих, кто регулярно почитает богов и обладает достаточной силой воли, чтобы перенести их тёмные благословения, уготована величайшая награда — бессмертие в теле ужасающего Демон-принца и вечная битва во имя Хаоса.

Смерть, обращение в отродье или демоничество — в конце концов каждого последователя Хаоса, от простого мародёра до могущественного чемпиона, ждёт одна из трёх развязок судьбы. И нет ничего — не важно, сколь мерзкого и отвратительного — на что не пойдут эти проклятые души ради достижения немеркнувшей славы.



## ТРИУМФ ТЬМЫ

Картографы, которые достаточно глупы, чтобы отправиться в истерзанные земли за пределами зарождающихся городов Зигмара, вскоре окажутся во владениях Рабов Тьмы. Здесь ветер пахнет смертью, а земля содрогается в тектонической агонии. Горы черепов отмечают места, по которым прошли орды Хаоса. Мутировавшие птицы-падальщики кружат в небесах в поисках свежей добычи, а ввысь вздымаются мрачные монолиты, отстроенные во славу Тёмных Богов, пронзающие горизонт и распространяющие зловещую ауру.

Сомнительно, что такому исследователю удастся покинуть эти

земли, ибо последователи Тёмных Богов незамедлительно учиняют расправу над всяким нарушителем. Жалкие слуги Бога-Короля могут заявить, что пытаются вернуть свои законные земли, однако Рабы Тьмы смотрят на это иначе — в их глазах эти чужаки — самые настоящие захватчики, посягающие на вотчину богов.

*«Что самое лучшее в жизни? Сокрушать слабых. Сжигать их земли дотла. Привлекать внимание Внешних Сил. Только это, и ничего более.»*

*— Кардок Варкс, лорд Трижды-Рождённой Орды*

Рабы Тьмы являются самым распространённым людским обществом Владений Смертных, в особенности среди диких земель Акши и Гура. Несомненно, мертвецы превосходят их числом, так же, как и скавены, гроты и зверолоуды, однако никто из них не завоевал столь много территорий, как люди. В большинстве случаев смертные объединяются в варварские племена, но есть среди них и падшие колдовские секты, и проклятые рыцарские ордена, и порочные культы. Именно они — а не дети Зигмара — представляют большую часть человечества во Владениях Смертных. На полях сражений, переполненных смертоносными энергиями, магическими механизмами и воплощёнными божествами, они дерутся наточенными топорами и с верой в своих богов, меняя души на власть и желая не просто выжить в этой бесконечной войне, но возвыситься.

Эпоха Хаоса, в ходе которой Пантеон Порядка распался, а легионы Тёмных Богов проникли в реальность, несомненно, даровала господство Рабам Тьмы,

однако семена проклятия были посеяны задолго до этих кровавых столетий. В последние годы Эпохи Мифа незримое зло притаилось за её внешним лоском. Целью Зигмара и его божественного пантеона было выстроить рай для своих последователей, и в своей гордыне они посмели надеяться на то, что Владения Смертных не затронет порча Хаоса.

Тёмные Боги жаждали прибрать владения к своим рукам, и о природе смертных им было многое уже известно. Пантеон Порядка возвысил человечество, подарив им цивилизацию, хотя повсюду ещё сохранились отголоски первобытных традиций. Почитание старых богов сохранилось в коллективной памяти многих культур. Постепенно Тёмные Боги проникали в сознание множества людей, примеряя на себя личины почитаемых ими божеств.

Шаг за шагом Боги Хаоса разворачивали цивилизации Владений Смертных. Воинские соревнования жителей акшийских равнин становились всё более кровавыми, а в парящих городах-библиотеках учёные и философы Хиша устремлялись в погоню за опасными знаниями, их одержимость начинала граничить с фанатизмом. Возможно, в лучшие дни Пантеону Порядка удалось бы верно истолковать эти знамения и принять меры против расплозавшейся порчи, однако и боги остались слепы к махинациям Хаоса, озабоченные лишь голосом собственной гордыни.

Когда точка невозврата была достигнута, демонические легионы Губительных Сил обрушились на владения ураганом страшного насилия. Земля искажалась и корчилась в лапах Хаоса, и многие смертные предпочли воздать почести Губительным Силам, чтобы сохранить свои жизни. И хотя Бог-Король и его союзники храбро сражались, их поражение в Битве Горящих Небес положило конец организованному сопротивлению во владениях. Зигмар был вынужден отступить в Азир, а другие боги сокрыли свои народы от вражеского взора, либо оставили их на произвол судьбы. В их отсутствие безумие, что обрушилось на владения, заставило

многих смертных обратиться к Хаосу — одних от отчаяния, других из жажды власти.

Так Рабы Тьмы и захватили добрую половину Владений Смертных. Низшие их представители не обязательно являются злыми — они остаются людьми со всем спектром обычных эмоций и переживаний. Они любят и ненавидят, испытывают радость и отчаяние, и могут найти временное успокоение в кружке пламенного эля из Акши или в кругу своих братьев по оружию. Но боги, которым они поклоняются, а также деяния, совершаемые в их честь, исключительно порочны. Если кто-то возвысился среди Рабов Тьмы, значит он определённо яхшается с колдунами или демонами. Однако всё это не только ради того, чтобы привлечь порочные силы извне — некоторые лишь мечтают купаться в лучах непостоянного внимания богов.



Даже тот, кто желает использовать силы Хаоса в благих целях, вскоре обнаружит себя игрушкой в руках богов, поскольку природа Хаоса искажает и извращает даже самые чистые намерения. Поклонники Хаоса навечно прикованы к пути в никуда, дороге, ведущей к их гибели или перерождению по воле божьей и потере собственной души. Ценой за вступление на Путь к Славе всегда будет душа. Всякий, кто несёт на себе печать Хаоса, является рабом тьмы во всех отношениях. Всякий, кроме одного.

## ТРЁХГЛАЗЫЙ КОРОЛЬ

Орды Хаоса разрозненны и непостоянны в полном соответствии с природой Пути к Славе. Будущий чемпион должен пойти на всё, чтобы обрести силу и величие. Тем не менее, каждый из них должен чтить Архаона, поскольку он — Всеизбранный, благословенный военачальник Тёмных Богов, Возвышенный Гранд-Маршал Апокалипсиса. Любой, кто отвергает его волю, будет стёрт в пыль Вараньей Гвардией, Рыцарями Руин, разрублен надвое демоническим мечом самого Архаона или обречён на вечность мучений, будучи сожранным его колоссальным трёхголовым скакуном Доргаром.

Даже повелителям демонов следует быть осторожными в присутствии Всеизбранного. Архаон истинный полубог тьмы, и по мановению его руки воинства Хаоса опустошают Владения Смертных. Лишь Азир до сих пор не познал на себе его гнева. Однако Всеизбранный больше, чем просто могучий воин. Мало, кто может превзойти его в искусстве стратегии, и вот уже многие годы он планирует разрушить облачные врата и низвергнуть Небесное Владение. Древняя вражда царит меж Архаоном и Зигмаром, поскольку Всеизбранный истреблял последователей Бога-Короля ещё со времён Мира-что-Был. Лишь когда пламя сравняет Азирхейм с землёй, а демонические легионы заполнят Зигмарон, Архаон будет удовлетворён.

Сейчас, пока бушуют Войны Душ, Рабы Тьмы готовят собственный завоевательный поход, дабы отвоевать то, что было утрачено. Древние распри должны быть забыты — успехи Зигмара и остатков его жалкого пантеона должны быть перечёркнуты. По всем Владениям Смертных возвышаются новые чемпионы, привлекая взоры богов и Всеизбранного своими зловещими деяниями. Грядёт эра возможностей и резни, какой не было со времён Эпохи Хаоса. Тёмные Боги едины лишь в одном желании: завоевать все Владения Смертных, — и их последователи скорее увидят мир в огне, нежели отдадут захваченные ими земли.



**Ш**агая под истерзанными небесами и знамёнами, которые испещряют символы павших богов, Рабы Тьмы стремятся покорить само мироздание. Бесчисленные племена и цивилизации смертных отделись Хаосу, а во главе них едут ужасные рыцари из Вараньей Гвардии да Архаон Всеизбранный — фаворит всех богов.





# ПУТЬ К СЛАВЕ

Обретение власти и истинного бессмертия через демоничество является главной мечтой всех Рабов Тьмы. Этот путь долг и кровав и для многих оборачивается гибелью. Однако даже чемпионы, одержавшие верх в этой битве, могут пасть, поскольку не все дары богов одинаково полезны...

Изначально для того, чтобы стать чемпионом Хаоса достаточно всего лишь заложить свою душу тёмному пантеону. Для многих обитателей владений каждый день сулит лишь новые испытания и ужасы под кованым сапогом угнетателей. В таких условиях неудивительно, что многие отдают свои души Хаосу и ищут для себя лучшей судьбы в битвах и завоеваниях. В конце концов лучше оказаться среди победителей, чем среди угнетённых.

Тем не менее, не каждому суждено стать чемпионом богов. Многие гибнут задолго до того, как привлекут к себе божественное внимание. Кому-то недостаёт сил регулярно выживать в раздираемых войной владениях. Кроме того, есть и такие, кто в своей жажде власти обращаются к поклонению одному конкретному Тёмному Богу. Обращаясь в безумных Связанных Кровью или мерзких Гнилоносцев, эти воины вскоре так насыщаются силами избранного божества, что становятся проводниками его воли во Владениях Смертных.

Но несмотря на то, что эти воины всё также стремятся к обретению демоничества, они уже более не являются теми, кто истинно следует по Пути к Славе. Многие лорды Рабов Тьмы избирают один единственный аспект Хаоса; ступая на этот скорейший путь обретения власти, они присягают Братьям во Тьме и теперь удовлетворяют их личные интересы. Блага, даруемые богами тем, кто успешно стяжает славу, призваны склонить чемпиона к служению одному Богу Хаоса. Нет таких даров, которые не могут преподнести Тёмные Силы. Бог Хаоса может наградить даже того, кто в своих деяниях уже начал склоняться к служению его

божественному сопернику. И хотя души этих чемпионов отдаются Тёмным Богам, внутри них всё равно остаётся искра индивидуальности, которую боги ненавидят и жаждут одновременно. Эти хищные сущности всегда желают того, чего лишены сами.

Какими бы ни были причины, толкнувшие человека на Путь к Славе, ступающий по нему чемпион со временем обретает всё большую и большую мощь. Первые получаемые ими дары относительно просты: их физическая сила возрастает или они могут обзавестись рунными латами, выкованными Королями Горна из Азгора. К этому времени многие чемпионы начинают чтить одно божество, правда они не перестают возносить мольбы и молитвы другим Богам Хаоса, желая убогатворять и их.

Со временем дары богов становятся всё более жуткими: глаза чемпиона могут вырасти из глазниц на длинных стеблях, а его ноги — изогнуться в обратную сторону. Одни обретают новые конечности, другие — лишаются уже имеющихся. Когти, клыки и хвосты, хлещущие ложноножки и короны пылающих рогов прорастают на их телах. Эти блага не имеют никакой системы и логики, и на каждый полезный дар (жуткое демоническое оружие, власть над магическими силами, сросшаяся с плотью броня) они могут получить огромное количество «даров», не имеющих никакой практической пользы.

Следование по Пути к Славе усложняется и капризной натурой самих богов. Невозможно предсказать,





что же именно почитит их, в связи с чем любой чемпион может утратить их расположение в любой момент. Так, всепобеждающий лорд может внезапно обратиться в гору плоти, именуемую отродьем Хаоса, тогда как обречённый на быструю, но мучительную смерть воин внезапно возносится к вершинам славы, когда око богов обращается на него.

Иногда эти внезапные изменения не случайны, однако чаще всего столь резкие падения или вознесения означают лишь то, что боги слишком уж расщедрились на свои сомнительные дары. Эти сущности не мыслят категориями смертных и не беспокоятся о том, какой именно эффект окажет их дар на того, кто добился их расположения. Не один чемпион, самозабвенно почитающий богов, был сломлен той изменчивой силой, которой осыпал их Хаос.

Но несмотря на капризную натуру пантеона, всех успешных чемпионов Хаоса объединяет одно качество — невероятная харизма. В самой природе силы заложено притягивать к себе другую силу, в связи с чем ступившие на Путь к Славе предпочитают примкнуть к тому, кто продвинулся по этому пути дальше всех. Как только чемпион обретает видимые знаки расположения Губительных Сил, к нему примыкает всё больше воинов, формирующих ядро растущей армии.

Такие банды являются основой всех орд Рабов Тьмы и могут состоять как из небольшого числа ближайших сторонников чемпиона, так и из тысяч ошетилившихся клинками убийц. Эти банды то уменьшаются по мере того, как отколовшиеся воины уходят и создают собственные орды или погибают в битвах, — то растут, когда в них вливаются новые сторонники. Величайшие лорды имеют в подчинении многих чемпионов и способны привлекать на свою сторону самых могучих слуг Хаоса, пользуясь теми благословениями, что они заработали на своём пути.

Перед тем, как достичь демоничества, чемпион Хаоса должен избрать одно божество и посвятить себя ему. Вознесение предполагает полную покорность. Те, кто приносят такую жертву и притягивают внимание своего бога, получают божественную метку на теле — это может быть кровоточащая руна, пучок бубонов, демонический спутник или куда более странный символ. Это не просто клеймо, а то, что позволяет чемпиону черпать силы божества напрямую. Отмеченные чемпионы источают мощную ауру, усиливающую тех, кто разделяет их веру в избранного бога.

Некоторые Рабы Тьмы не несут на себе метку одного бога — чаще всего это юные воины, ещё не избравшие себе покровителя, либо ветераны, пережившие десятилетия, поклоняясь различным аспектам своего пантеона с одинаковым пылом. Богов раздражает такая нерешительность; для них эти неотмеченные — те, кто поклоняются Хаосу Неделимому, не отдавая приоритета ни одной из Тёмных Сил — являются смертельными врагами. Боги всё также награждают деяния чемпионов, мечтая склонить их на свою сторону. Но до поры до времени они остаются хозяевами своей судьбы и бесстрашно бьются за то, чтобы выковать собственную тёмную легенду.

# ЗАВОЕВАТЕЛИ ВЛАДЕНИЙ

Дьявольские вотчины Рабов Тьмы можно обнаружить в каждом из владений. Бесчисленные земли страдают от их ярости, и даже с расцветом Эпохи Зигмара и возрождением врагов новых и старых, железная хватка военачальников и чемпионов Хаоса во Владениях Смертных остаётся крепкой.

Сущность Хаоса состоит не в созидании, но в осквернении и опустошении. Всё, что выковано, сконструировано или каким-либо иным образом сотворено последователями Тёмных Богов — пропитано злом. Ведя свои войны, Рабы Тьмы перекраивают самую суть владений, приводя их в соответствие со своим собственным мрачным видением; любая территория, завоёванная их племенами, вскоре становится физическим отражением их представлений о тёмном пантеоне.

Империи Рабов Тьмы можно обнаружить в пределах каждой миросферы за исключением Азира, Владения Небес. Некоторые племена даже переселились поближе к Враждебным Периметрам своих родных владений — туда, где магия особенно сильна. Немногие возвращаются из этих опасных земель, но каждый выживший клянётся, что слышал голоса самих богов. Походы Зигмара Молотодержца и бывшего Пантеона Порядка, направленные на возвращение своих исконных земель, до настоящего времени не вернули и десятой части территорий, завоёванных Рабами Тьмы. Их аванпосты и города не более, чем жалкие плацдармы в океане бушующей злобы, всполохи света — причём не всегда чистого, — мерцающие в чёрной бездне.

Земли, что сейчас находятся под пятой Рабов Тьмы, были охвачены ужасом и насилием, когда начались первые вторжения. Здесь не утихают бои и распри, и потому столетия территориальных войн держат клинки племён острыми и хорошо отточенными. Многие чемпионы, идущие по Пути к Славе через подобные завоевания, доказывают свою верность, воздвигая порочные монолиты во имя Тёмных Богов на костях своих соперников. Когда армии Порядка, Смерти или Разрушения пытаются захватить новые земли, Рабы Тьмы уже готовы встретить их дьявольской сталью и разрушительной мощью — и приступить к новым завоеваниям.

## ТВЕРДЫНИ ЗЛА

Вокруг каждого относительно цивилизованного анклава расположены огромные территории, находящиеся во власти Рабов Тьмы. Нет ничего необычного в том, что эти земли населены самими разнообразными бандами, племенами и многочисленными ордами, хотя, как правило, каждая такая территория управляется одним лордом. Многие банды и низшие чемпионы присягают этим жестокосердным владыкам, образуя нечто вроде сложной полуфеодальной системы, где власть и репутация каждого отдельного чемпиона способны повлиять на общую иерархию.

Границы таких «наделов» постоянно меняются, ибо чемпион правит до тех пор, пока может доказывать свою полезность. Соперников у каждого найдётся предостаточно, и потому чемпионам приходится держать ухо востро. Однако со звуками горнов войны древняя вражда на время забывается, и армии Тёмных Богов со всех завоёванных земель собираются в единую силу.

Многие тёмные племена ведут кочевой образ жизни и следуют туда, куда их зовут боги. Тем не менее, у большинства племён есть любимые охотничьи угодья, и чтобы закрепить свою власть над завоёванной территорией владыки Рабов Тьмы возводят на ней всевозможные укрепления из тёмного металла



## ИМПЕРИЯ ПРОКЛЯТОГО ВРЕМЕНИ

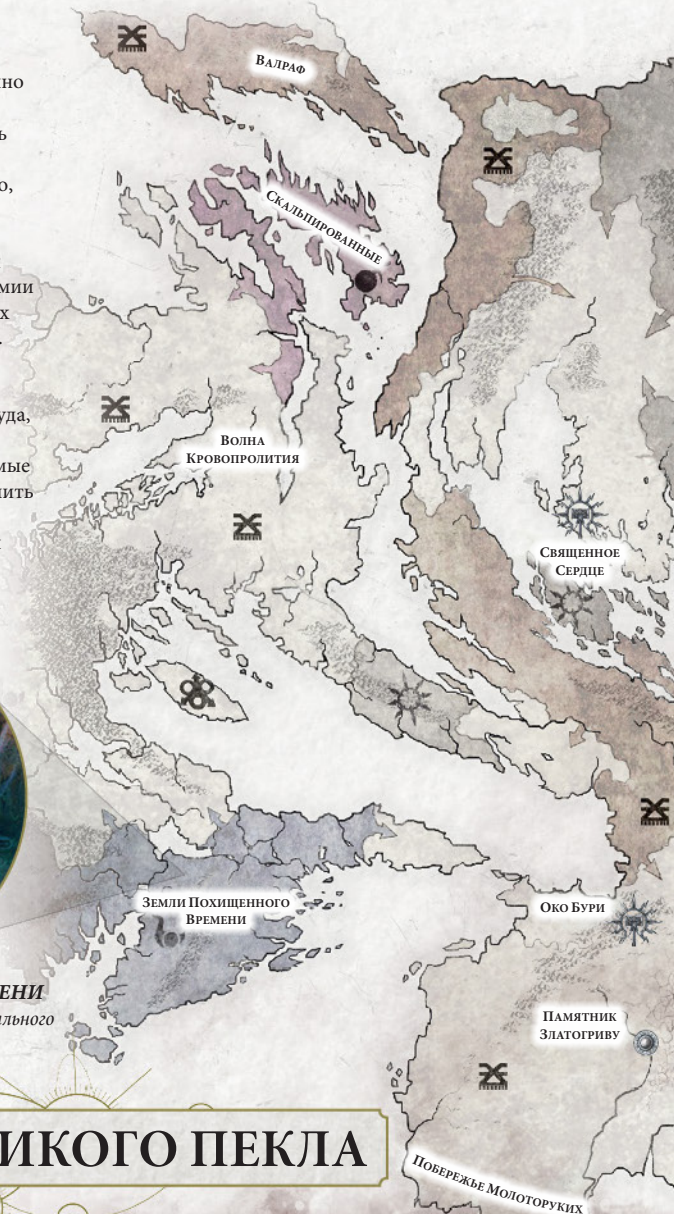
Земли, расположенные на западе от Стального Шипа, были завоёваны во имя Тзинча.

и почерневшей кости. Эти цитадели известны под множеством имён: чёрные шпили, цитадели ужаса и форты-монолиты. Приблизиться к крепости Рабов Тьмы означает навлечь на себя мучительную смерть, а иногда и нечто похуже. Под крики этих несчастных сияют зловещим светом установленные на угловатых стенах орудия, наполненные силой скованных демонов, беснующихся внутри.

## ВАРАНИЙ ШПИЛЬ

И хотя многие из этих твердынь стали основой мрачных легенд,

# ПЛЕМЕНА ВЕЛИКОГО ПЕКЛА



одна такая цитадель превосходит их все. Её имя произносят лишь шёпотом; даже могущественные короли демонов умолкают в страхе от мыслей о мучениях, ожидающих за шипастыми зубцами и истекающими кровью стенами. Это Вараний Шпиль, и это вотчина самого Всеизбранного.

Возвышающийся в самом центре Восьмиконечья — этого странного пограничного мира, через который можно попасть в каждое владение, — Вараний Шпиль по своим масштабам не поддаётся осмыслению. В его высоких башнях, пронзающих само Царство Хаоса, проводницы Архаона толкуют запутанные пути будущего,

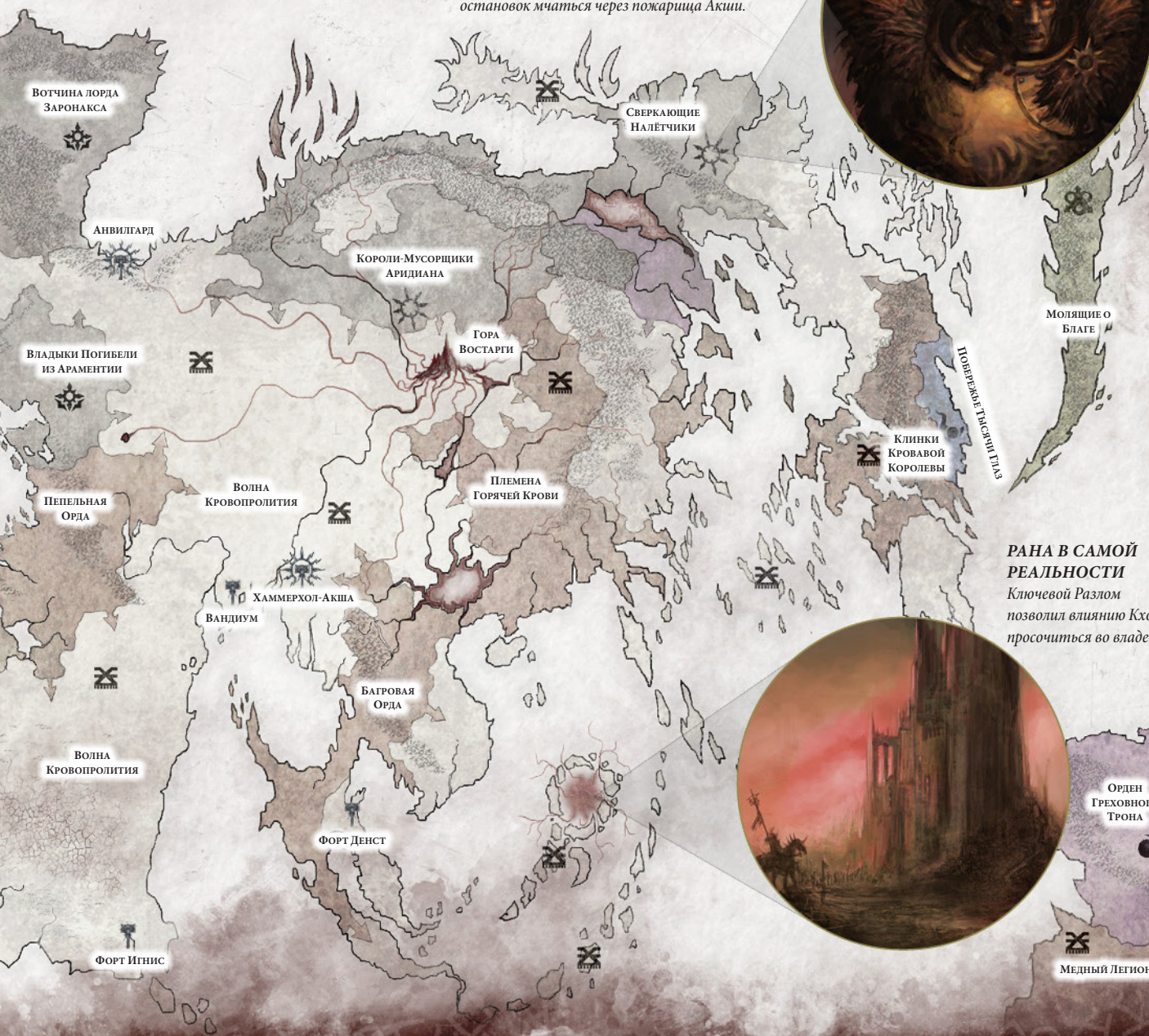
передавая эти знания Всеизбранному и его приближённому кругу. За колоссальными стенами Вараньего Шпиля собираются огромные армии, идущие бок о бок с невыразимыми ужасами от пульсирующих гнёзд свернувшейся плоти до святилищ Тёмных Богов, отрицающих все природные законы.

Величайшая святыня, расположенная в чёрном сердце Вараньего Шпиля — Палата Покорённых. Внутри неё стоят ряды колонн, на поверхности которых в агонии корчатся призрачные лица. Рваные знамёна, выхваченные из рук побеждённых врагов, трепещут на неземных ветрах. Но истинным

господином палаты является трон, выкованный из окостеневших душ королей. На этом троне Архаон никогда не сидел и не воссядет до тех пор, пока завоевание Владений Смертных не будет завершено. И хотя несколько арочных путей — колоссальных врат владений Восьмиконечья, способных перемещать целые армии — были вырваны из рук Всеизбранного в ходе Войн за Врата Владений, до сих пор легионы Архаона маршируют по Владениям Смертных, а жажда славы и власти горит в сердце каждого слуги Хаоса.

### НАЛЁТЧИКИ ИЗ АДА

*Сверкающие Налётчики буквально пламенеют изнутри. Поговаривают, что они могут без остановок мчаться через пожары Акии.*



### РАНА В САМОЙ РЕАЛЬНОСТИ

*Ключевой Разлом позволил влиянию Кхорна просочиться во владения.*



# БОГИ ХАОСА

Являя собой невероятно древние сущности, которые обитают в беспорядочном кошмаре Царства Хаоса, Тёмные Боги подпитывают свои страшные силы избыточными страстями и грехами смертных. Именно этим жутким созданиям перед началом каждой битвы молятся Рабы Тьмы в надежде обрести силу, способную сокрушить врагов.

## КХОРН, БОГ КРОВИ

Кхорн — Кровавый Бог, старейший из творений Хаоса. Он существо бездумное, приверженец абсолютного насилия, которому нет дела до того, откуда течёт кровь, пока её густой поток льётся без устали. Его яростные воли срываются с вершины трона черепов и эхом проносятся через Царство Хаоса и Владения Смертных. Громадные армии демонов и смертных маршируют во славу его, неся с собой истинную веру о нескончаемом кровопролитии в каждый уголок сотворённого мира.

Те или иные племена могут усмотреть в нём благородство или даже тёмную красоту, но в действительности ничем таким Кхорн не обладает. Сеять жестокую и кровавую смерть — вот то единственное, что поддерживает благосклонность бога войны. Он испытывает особую дикую радость при виде того, как союзники оборачиваются друг против друга, и многие его последователи охотно начнут резать друг другу глотки, когда врагов поблизости не останется. Это также говорит о том, что Кхорн не выносит двоедушия. Он питает особое отвращение к магии, а в колдунах видит трусов самой скверной породы. Ни один адепт тайного знания ни разу не был наделён меткой Кхорна, за исключением разве что Архаона — и то лишь ввиду особого положения, которое Всеизбранный занимает в глазах божеств тёмного пантеона.

Помазанники Кхорна — Отмеченные Кровью — самые свирепые из всех Рабов Тьмы. Хотя им ещё только предстоит вступить в избранные ряды Связанных Кровью — либо выродившись в людоеда из кровавых налётчиков, либо пройдя Красное Крещение и став кровавым воином, — их банды, однако, представляют ужасающую силу на поле боя. Восемь — священное число Кхорна, и посему каждый чемпион, Отмеченный Кровью, собирает вокруг себя восемь шаек своих почитателей, прежде чем отправиться в кровавый поход. Пока глава боевой банды расправляется со своими врагами, его последователи преисполняются ещё большей ярости. Раз за разом клинки поднимаются и опускаются, пока их хозяева с безжалостным рвением разят соперников. Нет такого врага, против которого Отмеченный Кровью не пожелал бы выступить, но любимыми их противниками всегда были и будут приспешники Слаанеш. Кхорн презирает ненасытного Принца Наслаждений более всех остальных. Одного взгляда на клеймо Тёмного Принца достаточно, чтобы и без того жаркая ярость Отмеченного Кровью раскалилась до предела.

## ТЗИНЧ, АРХИТЕКТОР СУДЕБ

Среди всех Богов Хаоса большинство имён принадлежит Тзинчу: Архитектор Судеб, Великий Заговорщик, Владыка Вечных Перемен — лишь некоторые из его многочисленных титулов. Из сердца своей Невозможной Крепости он дёргает за ниточки причинных связей, манипулируя клубком судьбы в своих непостижимых целях. Ему присущи бесчисленные обличья, и нередко его почитают за доброжелательного бога судьбы и самосовершенствования, однако, в сущности, все смертные для Архитектора Судеб не более чем пешки в его великой космической игре. И если он решит снизить и уберечь некоторых своих чемпионов, то это лишь потому, что в его грядущих махинациях они должны сыграть куда более значительную роль.

Тзинч наделён как надеждой смертных, так и стремлением к лучшим переменам, которым в некоторой мере обладают все люди. Неудивительно, что его заклятый враг — Нургл, бог отчаяния и принятия неизбежного. Правда, это вовсе не означает, что обещаниям власти, которыми потчует Тзинч, можно доверять: его дары наиболее мутагенные и инородные из всех. Те, кто постоянно ловит на себе его пристальный взор, зачастую встречают конец от руки честолюбивого соперника или же доживают деньки в образе извивающейся горы плоти и шупалец. Те же, кто выживает, становятся поистине опасными противниками, и среди них Помазанникам Тзинча нет равных. Некогда каждый из этих Клятых Судьбой был фигурой особого значения в своём племени и, как следствие, первостепенной мишенью во внимании Великого Манипулятора, ведь более всего Тзинч жаждет поклонения могучих и влиятельных. Увидев едва ли не мельчайший проблеск истинной личины Тзинча, эти воины лишились рассудка и, позабыв о прежней жизни, присягнули ему. Их боевые банды делятся на отряды по девять человек в каждом, потакая числовой одержимости своего хозяина. В дар величайший адепт колдовства из всех Богов Хаоса наделяет магическими способностями Клятых Судьбой. Мерцание тёмной силы окутывает их во все времена, а из самого сердца владения Тзинча они вытягивают потоки злой энергии, готовясь обрушить их на врага.



## НУРГЛ, ОТЕЦ НАПАСТЕЙ

Везде, куда просочилась болезнь и где щупальца отчаяния сжимают сердца смертных, можно отыскать след Дедушки Нургла. Разложение и хвори — это его поприще, и от распространения своей порчи он получает омерзительное удовольствие. Его сила велика, но вместе с тем циклична; она восходит, когда болезни гуляют по земле, и ослабевает, когда его любимые бедствия отступают. Нрав Нургла, вероятно, слишком сложен для восприятия теми, кто ему не служит. Хоть он и ведаёт отчаянием и энтропией, Повелитель Гниения остаётся весёлым, общительным и даже любвеобильным созданием. Демоны и смертные последователи Нургла — все до одного приходится ему детьми. В сердце своей разлагающейся усадьбы он нависает над котлом и варит новые болезни, чтобы затем излить этот «дар» на Владения Смертных. Заражённые этой скверной вскоре принимают помощь из гниющей длани Отца Чумы: они насыщаются болезненной силой, а их тела раздуваются, источая жуткое зловоние. Взамен выпущенным на волю болезням Нургл предлагает временное избавление, и так его порочный цикл продолжается до бесконечности.

В своей мерзости Тронутые Чумой жаждут приблизиться к Нурглу, и Повелитель Гниения вовсе не хочет вводить их в заблуждение: многочисленные изображения Нургла, которые можно отыскать в культуре разных тёмных племен, как правило, исключительно точно рисуют образ истинного божества, который за ними стоит — в отличие от остальных представителей пантеона. Он ужасное отражение первобытных богов плодородия и урожая, и подобно им его окружает жизнь. Правда, любимцы Нургла — это мухи, личинки да жирные паразиты. В своих смертных чемпионах он и вовсе души не чаёт, хотя лишь тот, кто посвятил всего себя распространению болезней, дабы всё потонуло в грязи отчаяния, может надеяться обрести истинную благосклонность Нургла и переродиться в виде одного из Гнилоносцев, пользующихся весьма дурной славой. Пускай им ещё только предстоит подняться в глазах своего повелителя, банды Тронутых Чумой — по семь отрядов в каждой, ибо Нургл испытывает маниакальное влечение к этому числу — располагают всевозможными порочными благами, в то время как едкая желчь, раздувшая их тела, обрекает всякого, кого коснётся, на отвратительную и мучительную смерть.

## СЛААНЕШ, ТЁМНЫЙ ПРИНЦ

Слаанеш — единственный из Тёмных Богов, кто действительно прекрасен. Будучи ни мужчиной, ни женщиной, Тёмный Принц самый молодой и энергичный из своего пантеона. В основе его силы лежит не одна эмоция, но глубина их всех, и всякое мучение или удовольствие, лишённое меры, питает это голодное существо. Именно это и соблазняет смертных в Слаанеш, ибо многие ищут малейший повод, чтобы отринуть свод неписанных законов и кодекс достойного поведения и удовлетворить свои самые дикие и порочные желания. Это же плодит сомнения в братьях Слаанеш. Хоть сейчас они и удерживают власть в своих руках, что от неё толку, если Слаанеш может затмить их всех — ведь какая бы эмоция или жажда ни наделяла их силой, она же будет питать Тёмного Принца. Конечно, если будет достаточно глубока.

Однако день, когда это может случиться, вероятно далёк, ибо трон Слаанеш пустует, а бог упадка заточён меж светом и тенью мстительным альвийским пантеоном. Правда, чтобы лишить его всей его силы, таких мер недостаточно. Чемпионы, потакающие своим самым тёмным порокам в особенно извращённой манере, могут обрести гармонию с истинной натурой Слаанеш; в отличие от остальных Помазанников его верные почитатели редко стремятся к тому, чтобы повелитель принял их в свои ряды: вместо этого они следуют своим внутренним желаниям и случайным образом оказываются в эпицентре вечного праздника, прославляющего саму греховность.

Боевые банды Связанных Жаждой — это бич всего чистого и непорочного. Все они делятся на шесть отрядов, по одному на каждый Круг Соблазна в королевстве Слаанеш. Существенное число Помазанников предпочитает сражаться в воинствах Гедонитов, разоряя земли бок о бок с демонами Тёмного Принца, неустанно рыща по владениям в поисках потерянного божества или даже — в случае особенно самовлюбленных чемпионов — предпринимая попытки занять пустующее место Повелителя Наслаждений. Многие остаются в родном племени или отправляются в скитания по миру, надеясь примкнуть к новой орде и встретить среди чемпионов настоящих садистов, ищущих удовлетворения особо извращённых желаний на своём Пути к Славе.



# БЕСКОНЕЧНЫЕ ПАНТЕОНЫ

Племена Рабов Тьмы поклоняются великим силам Хаоса во множестве различных форм и аспектов. Чемпионы могут молиться этим силам и искать их благословения из необходимости, однако среди племён не считается необычным поклоняться одной конкретной сущности, навечно посвящая свои души одному из Тёмных Богов.



## АСПЕКТЫ РЕЗНИ

Если во Владениях Смертных и есть объединяющая их общая черта, то это война. Неудивительно, что множество племён и цивилизаций почитают Кхорна, Кровавого Бога. Это божество резни известно под тысячей имен: Багровый Пёс, Кхарнет, Отец Секир, Аркхар, Медная Белладонна или Кровавый Кракен. Среди тёмных племён есть те, кто утверждает, что даже Каин, чьё имя преданно выкрикивают таинственные альвийки-гладиаторы Улгу — лишь одно из отражений Бога Крови.

Обряды в честь этих воинственных богов разнятся, однако многие сходятся во мнении, что должным образом почтить Кхорна можно лишь на поле боя. Каждый воин Рабов Тьмы может возносить молитву богу войны перед битвой — в особенности обитатели огненных равнин Акши, где «багровые боги» почитаются с особенным рвением. Через акты резни могучие чемпионы привлекают к себе взоры своих кровожадных покровителей; их кожа может стать угольно-чёрной или приобрести цвет артериальной крови, а их оружие (среди которого топор особенно почитаем) начинает излучать неестественную ауру ярости.

Как правило, воин, отмеченный Повелителем Резни, представляет собой воющего берсерка. Это наблюдение подтверждается тем, что многие племена отдаются опьяняющей ярости. Однако не только дикие варвары получают метку бога битв. Падшие рыцарские ордена часто избирают воплощение войны своим покровителем. На просторах Хамона обитают племена, поклоняющиеся духам механической смерти, и за каждое новое смертоносное изобретение они получают божественное благословение. Несмотря на различия между собой, все эти аспекты сходятся в беспредельном отвращении к колдовству. Истинный Повелитель Крови презирает всякого, кто использует магию, чтобы скрыть свою слабость, в связи с чем посвященные ему воины используют любой повод для «охоты на ведьм» среди соседних племен.



## МНОГОЛИКАЯ СУДЬБА

Даже те, кто не верит в судьбу, благодарят богов, пройдя сквозь ливень стрел невредимыми или нанеся врагу удачный удар в уязвимое место его брони. Некоторые заходят дальше, поклоняясь Тзинчу, Богу Перемен, в его многочисленных формах и образах. Тчар, Повелитель Изменчивого Ветра, Великий Орёл, Валедакт — все эти сущности, а также тысячи других почитаются теми Рабами Тьмы, кто ищет власти над переменчивыми ветрами судьбы.

Силе судьбы поклоняются во многих королевствах и по множеству различных причин. Охотники закликают её, чтобы выследить добычу, тогда как будущие родители молятся у алтарей и проводят ритуалы, чтобы обеспечить великое будущее своему отпрыску. Те из Рабов Тьмы, кто преклоняется перед божественностью изменения, неизбежно меняются сами, получив ту власть, что они ищут. Несмотря на это (а может и благодаря этому), последователи пути перемен являются одними из самых жутких прислужников Хаоса. Они одержимы революционным духом и истово верят в предопределённость своей великой судьбы. Их действия могут выглядеть странными и безумными, однако каждое из них шаг за шагом ведёт их вперёд на Пути к Славе.

В космосе нет более великой причины перемен, нежели магия, и нет ничего удивительного в том, что многие чемпионы тем или иным образом связаны с этими таинственными силами. Хотя в действительности управлять магией способны лишь немногие, эти воины могут улавливать обрывки видений будущего, предупреждающие о надвигающейся угрозе и таким образом позволяющие им вовремя подготовиться к бою. Странная мистическая аура, окутывающая этих Рабов Тьмы, словно подпитывается магией, и даже может развеять направленное против них убийственное заклинание, едва замедлив их марш к великой судьбе.



### ЦВЕТА РАЗЛОЖЕНИЯ

В королевстве Эрозия, что в Гиране, обитает племя Рабов Тьмы, поклоняющихся добродушной богине, известной как Матушка Морт. Среди враждебных племён Матушка Морт считается вредоносным божеством, поскольку её дары обретают форму гниения, разложения и неизбежной гибели всего живого. Однако обитатели Эрозии не видят в этом ничего плохого, поскольку лишь благодаря своей болезненной матери они выживают в поражённых чумой землях. Если их тела поражает болезнь, а кости истощаются, это считается малой ценой за ту зловонную силу, что они получают.

Это лишь один пример того, как почитание Нургла распространилось по Владениям Смертных. Оногал, Нильглен, Ржавый Патриарх, Король Всех Мух — это лишь некоторые имена первобытного цикла жизни и смерти, известные Рабам Тьмы. Для чужаков может показаться странным рвение, с которым некоторые племена ищут благоволения духа разложения. Однако в самых тёмных краях, где всякая надежда давно умерла, многие верят (и нельзя сказать, что ошибочно), что единственный способ выжить среди болезней и отчаяния — это принять их. Существуют даже племена, чьи люди поклоняются идолам богов с головами паразитов, кутаются в плащи, сшитые из крысиных шкур, и кружатся в безумной пляске вокруг пылающих урожаев. Они считаются изгоями среди прочих Рабов Тьмы и нередко презрение даже к столь мерзким формам жизни делает их самих объектом охоты со стороны последователей чумы.

Те, кто пал в глубины поклонения упадку, вскорости приобретают его метку, начиная одарять своих сторонников «щедростью» сил разложения. Многие чемпионы, одарённые этими протухшими благами, начинают видеть в болезни новые радостные грани бытия, считают её укрепляющей и бодрящей, даже несмотря на то, что она зачастую убивает членов их собственного воинства. Оружие чемпиона покрывается проказой и ржавчиной, никогда не сходящей с лезвия и заряжающей его смертоносной силой, поскольку насыщает каждый удар гибельными токсинами и хворьями. Этих отмеченных чумой воинов вечно окружает рой жужжащих жирных мух, скрывающих их продвижение и постоянно напоминающих о том, что их покровитель всегда наблюдает за ними и зорко высматривает новых последователей для своей болезненной паствы.

### ВОПЛОЩЕНИЯ ПОРОКА

Несмотря на то, что многие последователи Хаоса посвящают свои победы богам, большинство желает удовлетворения собственных желаний на Пути к Славе. Слаанеш охотно внемлет таким просителям вне зависимости от того, поклоняются ли они ему напрямую или одному из его множественных обличий. Для некоторых гонка за чувственными наслаждениями превращается в манию. Кроме того, богатая добыча и рабопное преклонение со стороны их братьев-воинов являются невероятно сильной приманкой для многих Рабов Тьмы. Погрязнув в самолюбании, многие чемпионы обращаются в почитание самого наслаждения.

Порок имеет множество форм от сладостных до ужасающих, а об извращениях его почитателей ходят легенды. Наиболее известные его аспекты — это Лозш Змей, Сияющий Червь, Рогатый Человек и Шорнаал из Позолоченной Палаты. При этом не все из них являются покровителями одного лишь порочного. Часто им поклоняются, чтобы добиться успеха в тех видах творчества, которое распространено среди тёмных племен. Многие резчики по металлу и скальды через поклонение божеству излишеств создают произведения невероятной красоты, буквально вкладывая в своё ремесло душу.

Необычно, что многочисленные божества, являющиеся отражением всеобщего аспекта излишества, повсеместно имеют одну общую черту, а именно отстранённость бога от своих последователей и даже своих божественных братьев. Например, последователи Лозша верят, что их бог лежит скованным на дне Моря Элементарных Истин в Гиране, несколько эпох назад заточённый волшебными обитателями Нефритовых Королевств. Среди Презящих Кланов Хиша считают, что их божество — Король-Королева Запретных Тайн — общается со своими последователями только через зеркала. Некоторые Рабы Тьмы активно разыскивают этих пропавших существ, однако большинство только и делают, что служат им да пожинают их дары. Присполненные маниакального рвения, чемпионы Слаанеш перемещаются по полю боя со сверхъестественной скоростью. Даже в гуще схватки эти проклятые воители истребляют врагов с изысканной грацией, наслаждаясь болью, которую они причиняют и которую испытывают сами. Наиболее распущенные последователи порока становятся вождями, а следование по пути поклонения Слаанеш возбуждает в них всё более и более мрачные желания. Величайшие чемпионы представляются своим последователям живыми божествами, и бесчётные множества племён падают пред ними на колени, посвящая свою жизнь удовлетворению всех капризов своих владык.



# ВОЙНЫ ДУШ

Множество смертных прожили свои жизни в Эпоху Хаоса, но и она длилась не вечно. Когда Буря Зигмара разразилась в небесах, Рабы Тьмы внезапно оказались в окружении тех, кого сами же и сокрушили в былые времена. И хотя они приняли сей вызов с мрачным энтузиазмом, худшее ждало их впереди.

Эпоха Хаоса стала олицетворением триумфа Рабов Тьмы, но вместе с тем посеяла семена бедствия, которое вот-вот должно было захлестнуть последователей Тёмных Богов. Свойственное Хаосу непостоянство грозило довершить то, что оказалось не под силу организованному сопротивлению. В отсутствие любого достойного соперника почитатели Губительных Сил имели обыкновение ссориться друг с другом, чтобы хоть как-то удовлетворять позывы к разрушению. Обширные завоевания Рабов Тьмы стали причиной междоусобных конфликтов, во главе которых они же и становились. Бесчисленные банды сталкивались в битвах, и каждый чемпион стремился подняться по Пути к Славе и вознестись над костями сражённых соперников.

Даже покорив сотни королевств Владений Смертных, от Воющих Городов, разбросанных по Звериним полям Гура, и до воздушной империи Зеферии, Всеизбранный не унимался, раздумывая над тем, как сравнять с землёй врата Небесного Владения. Конечно, это не значит, что другие владения оказались обделены вниманием Архаона. В Гуре его армии вели жестокие Войны Зеленокожих, а во время Битвы Чёрных Небес он лично сразил Нагаша своим Убийцей Королей — пускай это и не убило Вечного Царя окончательно. И всё же в глубинах чёрного сердца Архаона терзало одно желание: свергнуть Бога-Короля.

Но прежде, чем Архаон бросил все свои армии против Азира, Зигмар нанёс ответный удар. Во вспышках молний, наперевес с оружием, благословлённым самой бурей, Грозорождённые Вечные спустились с небес, чтобы дать бой ордам Губительных Сил. Рабов Тьмы застигли врасплох. Всю свою жизнь они сражались с другими поклонниками Хаоса или с буйствующими племенами и кланами Разрушения. Слишком уж немногочисленны были силы

Порядка, всё ещё державшиеся против орд Тёмных Богов, и никому и никогда ещё не удавалось возглавить столь решительную и мстительную кампанию.

Прибытие Грозорождённых ознаменовало наступление Войн за Врата Владений, во время которых слуги Зигмара стремились овладеть таинственными порталами и восстановить союзы с бывшими членами Пантеона Порядка. На первых порах Рабы Тьмы понесли большие потери. Столкнувшись с врагом, который, пользуясь эффектом неожиданности, мог ответить ударом на удар, целые племена были истреблены в кратчайшие сроки. Но жестокость по природе своей упряма. Со временем Рабы Тьмы научились противостоять новому сопернику, и вскоре побед у сторонников Тёмных Богов стало ничуть не меньше поражений. Один за другим небесные соперники чемпионов возвращались в Азир, а сами они получали всё новые дары от божественных покровителей.



Битв между Архаоном и Грозорождёнными разыгралось немало — Всеизбранный был только рад представившемуся шансу превзойти избранников Зигмара. Его план вторжения в Азир, наконец, пришёл в действие. Намереваясь проломить врата небес, он решил обуздать силу боготварей, однако в этом Архаон не преуспел: Мировой Титан Бехемат был убит Грозорождёнными в тени Великого Зелёного Торка в Гиране,

а Игнакс из Земель Скovanного Солнца, сперва порабождённая Всеизбранным, — освобождена от покровительства Трёхглазого Короля благодаря могучей руне Огненных убийц из ложи Аустарг. Более того, в критический момент Войн за Врата Владений арочные пути, ведущие в Гиран, Акши и Гур, были отвоёваны у Хаоса. Архаон лишился возможности перебрасывать целые армии в эти владения. Вольные города Порядка стали подниматься над землёй, и Архаон задумался о новых методах завоевания, пока его войска кромсали противников Тёмных Богов — приказ был отдан им лично, и повторять голодным до славы чемпионам Хаоса его не пришлось.

## ОТМЩЕНИЕ МЁРТВЫХ

Стоило надежде возвратиться во Владения Смертных, и помыслы Нагаша мигом сожгли её дотла. Давно оправившийся после поражения от руки самого Всеизбранного и приведённый в ярость посягательством других богов на души, которые считал своими по праву, Великий Некромант готовился к проведению грандиозного ритуала, намереваясь каждое владение превратить в отдельную империю мёртвых.

Тут и там провидцев и полководцев из тёмных племён стали тревожить смертоносные видения и знамения. Самой могучей из них была Маракарр Кровавое Небо, королева войны из Тёмной Клятвы, собравшая немислимое множество племён под своими знамёнами и возглавившая поход на Нагашиззар с целью помешать плану Нагаша. Но даже она была не в силах остановить ритуал; лишь происки Великой Рогатой Крысы не дали Богу Мёртвых достичь своей цели, хотя результат всё равно оказался разрушительным.

Порождённая ритуалом буря шаишской магии, пронёсшаяся по владениям, подняла из могил тысячи Обитателей Ночи, и к нагашитскому авангарду ужаса присоединились громадные

призрачные армии. Это событие ознаменовало начало Арканум Оптимар, времени великого магического прилива, когда волшебники обрели способность сокрушать своих врагов, взывая к хищным проявлениям магии — правда, подконтрольными они оставались отнюдь не всегда.

Войны Душ грянули во владениях, и Рабы Тьмы неожиданно оказались в окружении. По иронии мрачной судьбы успех, которого они добились в Эпоху Хаоса, сработал против них: убив так много живых, они подготовили благодатную почву, на которой Нагаш поднял громадные воинства ночных призраков. Армии вопящих гейстов обрушились на банды, разрывая воинов на части своими эфирными когтями. Однако племенам не была чужда потусторонняя сила, и вскоре они дали должный отпор бессмертным армиям. Мараккар и её воинство воспользовались неразберихой, вызванной Некротрясением, и выбрались из подземелий, в которых ненароком оказались

заперты во время своего марша на Нагашиззар. Королева войны закалилась в ходе этой шаишской кампании и возглавила тёмный поход против злобных духов. Совсем скоро по владениям разнесётся рокот битвы, развернувшейся меж Хаосом и Смертью.

Мистические явления, захлестнувшие владения, не обошли стороной и Восьмиконечье. Разорённые руины наводнили беспокойные духи, а коридоры Вараньего Шпиля наполнились эхом скорбного плача, чей источник остался сокрытым от глаз. Колдовской поток, освобождённый Некротрясением, с силой прокатился по суб-владению, и вскоре хищные проявления магии, искажённые Хаосом, хлынули и в эти земли. Вокруг арочного пути в Шаиш стали часто замечать таинственные огни и необъяснимые знамения, словно некая чудовищная сила напирала с другой стороны. Ни одна банда, миновавшая Врата Конца, чтобы отыскать источник этой силы, не вернулась.

Архаон был в ярости из-за того, что не предвидел катастрофу. Стабильный прогресс заговора Нагаша уклонился даже от Ока Шириана — артефакта, который наделил Архаона его великим провидением. С Некротрясением пришло и понимание: обратив всё своё внимание на Зигмара, Архаон остался слеп к тем врагам, которые казались ему давно поверженными. Но дольше это продолжаться не может. Пришло время Всеизбранному и его армиям нанести ответный удар и напомнить жителям владений, почему они когда-то страшились Хаоса.

Архаон бесследно исчез, оставив в недоумении даже своих самых доверенных слуг, а обязанность диктовать свою волю возложив на банды Вараньей Гвардии. Девять тощих призывателей прибыли на зов Всеизбранного, и тот поручил демоническим колдунам одно единственное задание. Прежде чем новая война разразится, ему предстоит отыскать давнего союзника...



# ПРОКЛЯТЫЕ ВОИНСТВА

Анархичная природа Хаоса не даёт возможности узреть логику в построении его войск. Тем не менее, существуют некие факторы, в соответствии с которыми можно разделить эти легионы. Чемпионы, стяжающие великую славу, собирают под свои знамёна великие армии, и в свою очередь повергаются теми, кто поднялся ещё выше в глазах богов.

Многие Рабы Тьмы принадлежат к ордам, состоящим из банд и чемпионов под единым руководством лидера, именуемого богоизбранным владыкой. Правда, термин «банда» плохо характеризует отряды последователей Хаоса. Как правило, банда состоит из группы воинов и руководящего ими чемпиона. На деле же здесь отсутствует чёткая структура: банда может включать как группу мародёров под предводительством их вождя, так и сотни закованных в броню убийц, марширующих бок о бок с Демон-принцем. Аналогичным образом орда не требует какого-либо определённого количества воинов, чтобы считаться таковой. Сплочённые отряды избранных или рыцарей Хаоса могут считать себя ордой также, как и тысячи тысяч воющих мародёров, и мало тех, кто будет оспаривать эту терминологию, встретившись с ними в бою.

Орды сродни культам личности, их воинственный путь определяется капризами богоизбранного владыки и его приближённого круга. То, каким образом эти чемпионы избирают свой Путь к Славе и то, какому аспекту Хаоса поклоняться, во многом определяет состав и тактику банд под их руководством. Каждая орда может быть отнесена к одному из трёх архетипов, основанных на том, как их хозяева ищут свой путь к бессмертию — Разорители, Кабалисты и Осквернители.

Орды Разорителей наиболее многочисленны, они бродят по владениям в жажде завоеваний. Им чужды тонкости тактики, но их умелые воины готовы встретить холодной сталью любой вызов. Павшим быстро находитесь замена, поскольку множество варварских племён вливается в их ряды желая разделить плоды их грабежей и побед. В ордах Разорителей — больше, чем в каких-либо других — есть могущественные чемпионы,

соперничающие за власть; часто эти лидеры имеют общее происхождение, как например в племени Высеченного Когтя, управляемого тремя сёстрами — королевами войны. Трагедия Хаоса заключается в том, что рано или поздно один из этих чемпионов должен убить всех остальных, чтобы возвыситься на Пути к Славе. Лишь один может править, а те, кто встанут на его пути, должны погибнуть, лишившись божественных почестей.

Кабалисты ищут власть через нечто большее, чем простая резня. Их ордами руководят ковены колдунов, постигающих секреты кровавой магии и проводящих тёмные ритуалы, принося в жертву своих слуг; многие из них происходят из смертельных земель Шаиша, где маги душ и проводники мёртвых занимают высокое положение. Некоторые племена добровольно служат Кабалистам, полагая за честь утолить голод богов своими душами, тогда как другие становятся рабами избранных последователей какого-нибудь колдуна — или же, подобно марионеткам, контролируются тем или иным культом при помощи магии. Рассвет Арканум Оптимар вызвал ажиотаж среди орд Кабалистов, поскольку власть над хищными заклинаниями привлекает многих колдунов, и некоторые из них желают управлять или даже поглощать эту необузданную магию.

Меньшинство среди орд составляют Осквернители. Они являют собой наиболее ужасающие армии Рабов Тьмы, поскольку их ведут Демон-принцы — те немногие чемпионы, прошедшие Путь к Славе до конца и обретшие бессмертие, которого они так жаждали. Эти существа возвращаются руководить своими бывшими бандами — или же собирают новые легионы из последователей во всех владениях — и желают принести порчу в каждый уголок реальности. Большинство орд

Осквернителей возглавляет только один Демон-принц, поскольку эти возвышенные создания ревнивы и эгоистичны. Тем не менее, иногда ордой руководят несколько демонов; этот союз чреват проблемами, поскольку удерживается лишь паутиной соперничества и дьявольских договорённостей. Под ногами этих разрушительных существ земля дрожит и искажается, тягучая чернота просачивается из Царства Хаоса сквозь ткань реальности. Орды Осквернителей часто менее многочисленны, чем орды Разорителей и Кабалистов, поскольку лишь самые стойкие могут долго находиться в присутствии Демон-принца. Бок о бок с ними маршируют толпы искажённых монстров, сокрытых аурой своего хозяина и пресыщенных их тёмной энергией.

Когда Архаон или один из его лейтенантов выходит на поле боя, орды отбрасывают свои различия, чтобы стать единой силой невыразимого опустошения, известной как Воинство Всеизбранного. Часто к ним присоединяется один из устрашающих кругов Вараньей Гвардии, а иногда вся армия может состоять из этих Рыцарей Руин, что обрушиваются на врагов, пробудивших гнев Всеизбранного.

Хотя большинство Рабов Тьмы представляют собой сборища мелких банд, каждая из которых поклоняется различным аспектам Хаоса, некоторые племена — или даже целые орды — всецело посвящают себя лишь одной Губительной Силе. Известные как Помазанники, все эти воины несут на себе печать своего покровителя; и, хотя они не избраны подобно Связанным Кровью или Арканитам, их сил достаточно, чтобы привлечь внимание своего бога. Божественная мощь, текущая сквозь Помазанников, вызывает трепет среди тех, кто следует за ними, и является наградой за их единое поклонение.

# НАЛЁТЧИКИ ЛОРДА ИНФЕРНИЛА

## БОГОИЗБРАННЫЙ ВЛАДЫКА

Магнос Инфернил, Мясник Циклопова Раздола, верхом на ужасающей мантикоре Страховице.

## ЧЕМПИОНЫ ПОГИБЕЛИ

Лорд Инфернил окружил себя наиболее умелыми воинами орды, ветеранами избранных и рыцарями из Братства Адских Оков, твёрдо верящими в то, что их владыка приведёт их к великой славе.

### БАНДА БОЖЬЕГО ГНЕВА ЛОРДА ДОРГОТА УБИЙСТВЕННОГО КЛИНКА

Многие воины Убийственного Клинка поклоняются Хаосу в виде Вечно Падающей Секиры и ненавидят безудержных гедонистов из окружения лорда Рапсиона.

### БАНДА НЕСУЩИХ РАЗРУШЕНИЕ ЛОРДА ЭГРИЛА МЯСНИКА

Будучи ветеранами жестоких конных сражений в Пустошах Налётчиков в Аридиане, отряды колесничих и всадников Эгрила — несокрушимый молот армий Инфернила.

### БАНДА СКВЕРНОЙ ПОГИБЕЛИ КИЗО КРАСНОГО ПРОРОКА

Убив лорда Демоникуса и возглавив его банду, вождь-шаман Кизо плетёт интриги, чтобы вырвать власть над ордой из рук Инфернила.

### БАНДА СВЯЗАННЫХ ЖАЖДЫ ЛОРДА РАПСИОНА ПОЖИРАТЕЛЯ

Погрязший в поклонении излишествам, Рапсион возглавляет шесть банд Помазанников, вечно находящихся в поисках новых ощущений и мечтающих лишь об удовлетворении своих самых мерзких желаний.

Орда Магноса Инфернила ранее пребывала во власти Демон-принца Кравота Чёрного. Некоторые звали его «Бич Летраделя». Когда Кравот вознёсся до войны богов, иначе именуемой Великой Игрой, Инфернил захватил контроль над его армиями, прибегнув к силе и хитросплетению договорённостей с сородичами чемпионами. Сейчас он диктует свою железную волю Разорителям через смесь страха, тёмной харизмы и регулярных воинских успехов, возглавляя их в бесконечном поиске завоеваний и славы.

Подобно большинству орд, воины и племена Налётчиков Инфернила распределены по бандам в соответствии со своим происхождением и умением

убивать. Личную гвардию Инфернила составляют Чемпионы Погибели. Это наиболее приближённые воины к богоизбранному владыке, и обычно именно из их рядов выходят новые лидеры. Банды Божьего Гнева являются сердцем многих орд и представляют собой сборище фанатичных воинов, толпящихся у святилищ войны, посвящённых их богу-покровителю, тогда как Банды Несущих Разрушение составляют множество верховых воинов, упивающихся охотой и любовыми атаками. Помазанники, такие как Связанные Жаждой Рапсиона, одержимы только исполнением воли своего божества и следуют за ордой лишь пока это соответствует их собственным целям.

## РАЗОРИТЕЛИ

Под командованием могущественных вождей Разорители несут истребление во Владения Смертных. Их армии огромны, входящие в них сотни банд и племён регулярно конкурируют между собой за львиную долю заработанной славы, а в перманентной борьбе между их лидерами рождаются по-настоящему грозные чемпионы.

Словно оправдывая свой титул, Разорители долгое время были настоящим бичом цивилизации. Большинство осквернённых Хаосом территорий в Восьми Владениях было завоёвано именно ордами Разорителей. Когда армии Тёмных Богов собираются с силами, именно они составляют значительную часть этого воинства. При этом неважно, поклоняется ли орда Разорителей одному богу, либо избирает своим покровителем целый пантеон, число воинов в ней всегда невероятно огромно. Орды Разорителей пополняют свою численность за счёт больших племён варваров, присягающих на верность достойным чемпионам, тогда как ядром этих воинств становятся телохранители и закованные в сталь легионеры — свита богоизбранного владыки орды. Чемпионы Разорителей — опасные и харизматичные

личности, и именно эти качества нужны вождю орды, поскольку в любой момент каждому из них может быть брошен оспаривающий власть вызов в случае, если кто-либо из банды сочтёт их недостойными вести орду в бой. Навыки и способности таких чемпионов оттачиваются всю жизнь, наполненную кровавыми схватками; по их зову банды варваров сражаются и умирают во славу Губительных Сил. Воины Тёмной Клятвы чувствуют родство с Разорителями, в связи с чем многие из этих орд сражаются во исполнение клятв, данных Тёмным Богам их жестокими лидерами. Несмотря на различные мотивы и методы ведения войны, все Разорители являются преданными слугами Тёмных Богов, которые не остановят свой жестокий поход до тех пор, пока дышит хотя бы один враг Хаоса.

## КАБАЛИСТЫ

Несмотря на варварские обычаи и жестокость, не все Рабы Тьмы являются простыми убийцами. Некоторые из них наделены магическим даром, и посредством изучения древней кровавой магии, а также через ритуалы в честь своих коварных покровителей, они ищут власти над тонкими магическими материями.

В отличие от других орд Рабов Тьмы, армии Кабалистов включают в себя большое число могучих колдунов и шаманов. Сил, которыми обладают эти чернокнижники и заклинатели, вполне достаточно, чтобы удерживать в страхе подчинённые им племена, однако недостаточно для того, чтобы удовлетворить их собственную жажду власти. Их единственной страстью является накопление магической мощи, посредством которой они стремятся достичь тёмного апофеоза. Для усиления своих заклятий Кабалисты практикуют самые омерзительные ритуалы, большинство из которых связано с кровавыми жертвоприношениями. К ордам Кабалистов примыкают последователи всех аспектов Хаоса. Даже те, кто с презрением относится к колдовству, могут (пусть в малом числе и с неохотой) последовать за особенно могущественными чародеями.

Армии Кабалистов состоят из смертоносных колдунов и жестоких убийц, а также из толп низших членов племён, чья кровь используется в качестве топлива для чёрного колдовства предводителей ковена. Кровь для жертвоприношений не всегда отдаётся добровольно — избранные для ритуала могут удерживаться воинами, желающими приобщиться к силе Кабалистов, либо же магически контролироваться самими колдунами. Награда за такие деяния, тем не менее, высока. Пособием жертвоприношений власть Кабалистов над магическими потоками многократно возрастает, сотканые ими заклятия становятся практически неудержимыми, а если несколько колдунов работают сообща, даже рассеянные по владениям могучие бесконечные заклинания могут быть временно подчинены воле Кабалистов.



## ОСКВЕРНИТЕЛИ

Одарённые Богами Хаоса величайшей наградой, Демон-принцы полагают распространение скверны по всем владениям своей святой миссией. На их стороне маршируют элитные банды из наиболее могущественных Рабов Тьмы и искажённые мутациями монстры, привлечённые тёмной аурой проклятых чемпионов.

Встретить Осквернителей на поле боя означает сражаться с ожившими ночными кошмарами. Демон-принцы, что ведут их — падшие создания, источающие вековую злобу и дьявольскую мощь богов — мечтают лишь об уничтожении всего святого и разумного. Вне зависимости от того, правит ли таким легионом один безжалостный демонический владыка, или же несколько принцев состязаются друг с другом во славу своего бога, само присутствие этих существ на поле боя претворяет их тёмные замыслы в жизнь. Они проводники Хаоса, и там, где они шагают, сама земля корчится в муках. Ткань реальности Владений Смертных надрывается, деревья трещат и разлетаются на куски, а по горным склонам расходятся трещины, извергающие потоки колдовского

огня. Но самое страшное — густой мрак, следующий за Осквернителями по пятам. Даже свет Хиша меркнет от его нечестивого присутствия. А для дьявольских монстров и элитных воинов Демон-принцев что может быть лучше такой черноты? В тени этой жуткой ауры они бросаются на врага, ведомые жадной пожрать чужие души. Банды, что следуют за владыками Осквернителей, разделяют веру в бога правящего ими Демон-принца, и многие из них возвышаются до преданных Помазанников. С силой Тёмных Богов, текущей по их венам, они способны разбивать армии, во много раз превышающие их числом, и на своём разрушительном пути они мечтают перестроить каждое Владение Смертных в обитель, куда более подходящую зловещей природе Хаоса.

## ВОИНСТВО ВСЕИЗБРАННОГО

Если битва требует личного внимания Архаона, тогда он обрушивает всю мощь своих ужасающих воинств. Это завоевательные армии Всеизбранного, их клинки омыты кровью тысяч погубленных империй. Под руководством своего тёмного владыки они проносятся по полю битвы, истребляя врагов с безжалостной эффективностью.

Наиболее прославленными воителями Архаона по праву считается легендарная Варанья Гвардия. Малый отряд Рыцарей Руин может переломить ход битвы, однако, когда в полную силу атакует один из Восьми Кругов, мало кто может выстоять против них и надеяться увидеть следующий рассвет. Как правило, одной Вараньей Гвардии хватит, чтобы обеспечить исполнение воли Архаона, однако нередко их сопровождают толпы Рабов Тьмы, несущих метку Всеизбранного и поклявшихся служить ему одному. Иных господ они не признают. Это воинство достаточно смертоносно даже если в нём присутствует лишь несколько вараньих гвардейцев, а когда на поле битвы прибывает сам Архаон, гибель его врагов становится лишь вопросом времени. Возвышенный Гранд-Маршал Апокалипсиса

руководит своими армиями с непрезойдённой легкостью, его непререкаемый авторитет объединён с мастерством тактика и стратега, что превращает орды Хаоса под его командованием в одну из самых ужасающих сил во владениях. Обладая артефактами Хаоса, самыми важными из которых являются пророческое Око Шириана и чудовищная тварь по имени Доргар, Архаон способен лично убить многие сотни врагов. Всеизбранный является умелым воином и могущественным колдуном, что позволяет ему уничтожить любого, кто будет достаточно глуп, чтобы скрестить с ним клинки. Во главе Вараньей Гвардии и с объединёнными силами Богов Хаоса Архаон не остановит свой тёмный поход до тех пор, пока Владения Смертных и весь Пантеон Порядка не падут перед ним.



# КРУГИ ВАРАНЬЕЙ ГВАРДИИ



## ПЕРВЫЙ КРУГ

**Мечи Хаоса:** Атаку Мечей Хаоса, прибывающих в битву через разрушительные порталы, открывающиеся в небесах, практически невозможно распознать, пока не станет слишком поздно.



## ВТОРОЙ КРУГ

**Истязатели Душ:** Сеющие отчаяние, вараньи гвардейцы Второго Круга даруют своим врагам освобождение во смерти только после того, как всякая надежда угаснет.



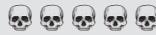
## ТРЕТИЙ КРУГ

**Наследники Тьмы:** Эти ужасающие воины всегда укрыты сверхъестественными тенями, что сбивают с толку тех, кто желает поразить их на расстоянии.



## ЧЕТВЁРТЫЙ КРУГ

**Налётчики Хаоса:** Там, где прошёл Четвёртый Круг, не остаётся ничего кроме руин, а земля пропитывается порочной энергией Хаоса, уничтожающей врагов Тёмных Богов.



## ПЯТЫЙ КРУГ

**Плети Судьбы:** вараньи гвардейцы Пятого Круга — это Архаоновы охотники за головами. Даже величайшие герои и ужасающие монстры не могут долго противиться их клинкам.



## ШЕСТОЙ КРУГ

**Клинки Опустошения:** Когда атакует Шестой Круг, ничто не может его остановить. Они молот Всеизбранного, разрушительное оружие, которое он обрушивает на тех, кто должен быть стёрт в пух и прах.




## СЕДЬМОЙ КРУГ

**Сыны Погибели:** Поглощение плоти врага увеличивает их силу — так говорят всадники-каннибалы Сынов Погибели. Ошибочность их утверждения ещё ни разу не была доказана.



## ВОСЬМОЙ КРУГ

**Безмянный Круг:** Лишь Архаону введома истинная природа Восьмого Круга, и единственное доказательство их существования — истерзанные трупы врагов, устилающие их путь.



*«Меня зовут Ваник. Когда я только появился на свет, покрытый лишь кровью собственной матери, отец попытался разможжить мой мягкий череп о лёд снаружи нашей хижины. Демон сорвал голову с его плеч, и теперь его обглоданные кости лежат среди бесчисленных трофеев тронной залы Великой Гончей Войны.*

*В мою первую зиму на всю деревню снизошло благословение в виде болезни, что принёс с собой принятый нами прокажённый. Учётчики явились к нам спустя семьдесят семь дней. Они научили меня считать. И я до сих пор ношу на себе их печать.*

*Девятой зимой на всё племя напали кожеволки. Они забрали меня с собой, но не убили, и я прожил вместе с ними ещё две зимы и три лета, охотясь за добычей наравне с их волчатами.*

*В ходе длительной междоусобицы, а именно в последнюю ночь моего восемнадцатилетия, я захватил старшую дочь вождя племени Скорани. Кусками кожи, что были срезаны с голов шестидесяти шести рабов Скорани и привезены вместе с ней той ночью, была отдана дань её собственной красоте — великая благодать Золотого Змея. Она родила мне сына, моего первенца, и с появлением его на свет Боги ниспослали своих глашатаев. Той ночью жизни моей пришёл конец».*



# ХРОНИКА ОПУСТОШЕНИЯ

Записей всего лишь о малой части битв, в которых участвовали Рабы Тьмы, будет достаточно, чтобы множество раз доверху наполнить помещения величайших библиотек Азирхейма. Бесчисленные чемпионы возвышаются и низвергаются на Пути к Славе по воле Тёмных Богов, и когда их армии собираются вместе, шрамы от войн калечат саму ткань Владений Смертных.

## ◆ ЭПОХА МИФА ◆

### ЩЕДРОСТЬ НЕБЕС

Зигмар несёт свет цивилизации племенам людей. Повсеместно во Владениях Смертных воздвигаются крупные города, а Пантеон Порядка правит ими в качестве божественных покровителей. Это время изобилия, однако далеко не все старые традиции забыты.

### ШЁПОТЫ ИЗВНЕ

Долгие столетия трещины множатся в основании Пантеона Порядка, и в душах смертных прорастают семена тьмы, некогда посеянные Богами Хаоса. В обличье первобытных идолов они разжигают негативные эмоции, обращая множество культур в поклонение Хаосу в обмен на обещания могущества. Порочные ритуалы вершатся во славу божеств, чьи имена не произносились вслух тысячелетиями. Сила Хаоса неумолимо растёт, и грань реальности истончается.

### РЕАЛЬНОСТЬ РАЗРЫВАЕТСЯ

Посредством своего поклонения последователи Тёмных Богов ослабляют барьеры между Владениями Смертных и Царством Хаоса настолько, что впускают демонические легионы. Пантеон Порядка бессильно наблюдает за тем, как реальность осаждают армии Губительных Сил. Миллионы смертных отдаются поклонению Хаосу, чтобы избежать гибели от когтей демонических войск, сбрасывают оковы цивилизации и становятся первыми Рабами Тьмы.

## ◆ ЭПОХА ХАОСА ◆

### ПУТЬ К РАЗОРЕНИЮ

Воцаряется Эпоха Хаоса. Влияние Рабов Тьмы во Владениях Смертных растёт, они уничтожают любую цивилизацию, вставшую у них на пути. Первые чемпионы ступают на Путь к Славе, обретая божественные дары за каждое ужасающее деяние. Тёмные Боги взывают к Всеизбранному,

обещая ему власть над всеми владениями, если тот встанет во главе завоевания реальности. Королевство за королевством подчиняют себе Возвышенный Гранд-Маршал и его легионы.

### ГОРЯЩИЕ НЕБЕСА

На Огненных полях Акши армии Порядка, Смерти и Разрушения сталкиваются с ордами Архаона в апокалиптической битве. Семь раз натиск Зигмара мог увенчаться победой, но даже на этот случай у Архаона был припасён план. В ходе восьмого наступления иллюзия, сотворённая Всеизбранным, заставляет Зигмара метнуть свой священный молот Гхал-Мараз. Его затягивает в брешь в реальности и оружие проносится через весь космос прежде, чем обрушиться в Хамоне. Лишившись своего могучего молота, Зигмар вынужден отступить под смех Архаона, звенящий в его ушах.



### АРХАОН ТРИУМФАТОР

После Битвы Горящих Небес Пантеон Порядка окончательно распадается и вынужден скрываться. Зигмар запечатывает врата Азира, обрекая миллионы смертных на гибель или заклятие собственных душ ради выживания. В ходе Войн Средоточия Архаон завоёвывает Перепутье и воздвигает там свою твердыню — Вараний Шпиль. Многие падшие народы отправляются в тёмное паломничество к этим проклятым землям, сражаясь между собой за право присоединиться к триумфальной армии Архаона.

## ПОКИНУТЫЕ

Осознав, что одолеть огромные орды Хаоса невозможно, король Халид Кол-Мен из королевства Сол ведёт свой народ в отчаянное отступление через Акши. Они ищут тайные врата Азира, за которыми Бог-Король обещает убежище от демонического вторжения. Преследуемые и истребляемые демонами с бронзовыми копытами, лишь несколько тысяч из них, со всех сторон окружённые врагами, достигают врат владения. Но как только король Кол-Мен приближается к portalу, его свет гаснет, а окутывающая его древняя магическая аура рассеивается. Зигмар закрыл врата Азира, обрекая последних сыновей и дочерей Сола на гибель.

Король Кол-Мен падает на колени, проклиная имя Бога-Короля и предлагает свою душу и души всех своих людей в обмен на шанс отомстить предателю из Азира. Тёмные Боги слышат его и, потакавая своей капризной природе, решают дать ему ответ. Вскоре, наполненные сверхъестественной силой, с телами, искажёнными божественными дарами, Кол-Мен и его последователи поднимаются с колен и истребляют своих демонических преследователей. С этого дня выжившие из королевства Сол называют себя Покинутыми. Они одни из наиболее жестоких и беспощадных истребителей верующих Бога-Короля.

## ДЫМ И КЛИНКИ

Ковен Кабалистов Малкедекса Воста присоединяется к воинствам лорда-Гедонита Калиана Ненасытного. Приглашённый во дворец чемпиона Слаанеш, построенный из зеркальной стали, Малкедекс развлекает придворных Калиана своими дымовыми иллюзиями. Веселье обращается кошмаром, когда туманные формы обретают материальность. Те, кто изначально выглядели как простые иллюзии, оказываются рыцарями Хаоса из банды Чёрной Звезды, проведёнными в сердце дворца

магией Вожа. За этим следует безжалостная резня. В конечном счёте, Калиан был разорван на части последователями Малкедекса, а его сторонники — обращены в рабство, став «топливом» для тёмных ритуалов Кабалистов.

### ПОРЧЕННЫЕ ВОДЫ

Речные племена северной Инвидии успешно отбрасывают воинство демонов Нургла, уничтожая сотни из них в великой битве на Излучине Менузета. Столь много крови чумоносцев проливается в некогда чистейшие животворящие воды, что они становятся грязными и гнилостными. Неспособные пить порченную жидкость или питаться отравленной и гнилой рыбой, племена Инвидии сталкиваются с чудовищными жаждой и голодом.

В отчаянии они молятся любим богам и высшим силам, прося о пище и дожде. Ротигус Великодушный слышит их мольбы. Великий Нечистый призывает болезнетворные осадки ила, из-за которых воды Менузетских рек выходят из берегов и превращают землю в болота. С собой они приносят различные болезни, мутации и другие гротескные благословения. Предпочтя проклятие полному истреблению, выжившие речные племена, наконец, принимают эти дары и берут себе имя Серого Потопа. Эта набожная орда Разорителей бродит всюду, возносясь благодарения своего спасителя и истребляя тех, кто гнушается великодушных даров Отца Дождя.

### ПОВЕЛИТЕЛЬ ПОРШНЕЙ

Скар'торат, Монарх Криков, изгнан из Хамона армиями Просперии. Взбешённый Демон-принц произносит Клятву Железного Пакта и превращается в душедробителя. Вернувшись в Золотое Владение, Скар'торат обнаруживает, что попал в окраинные земли Хамона. Вскоре он находит племена, увлечённые сбором ртутных отходов. Многие из них были истреблены для уплаты долга за трансформацию Скар'тората, однако он пощадил тех, кто стал поклоняться ему как металлическому полубогу. Вскоре душедробитель, сопровождаемый ордами варваров, оснащённых различными механическими улучшениями и имплантатами, встаёт на путь войны

и отправляется к королевству, что некогда одолело его.



### ЧЁРНЫЙ ПИР ДРОМА

Дуардинское королевство Дром, расположившееся на вершине Тлеющего Пика в горах Акши, остаётся одной из немногих цивилизаций, устоявших после нескольких сотен лет противостояния Хаосу. Недовольный стойкостью защитников, Архаон спускает на них Седьмой Круг Вараньей Гвардии — Сынов Погибели. Следуя во главе огромной конной армии, Сыны Погибели топчут закованные в громрил отряды, посланные им навстречу. В живых они оставляют одних властителей рун, но только лишь за тем, чтобы пожрать их на мрачном пиру. В ходе этого каннибальского ритуала Сыны Погибели узнают, как открыть рунные замки на Железных вратах Дрома. Вооружённые этим знанием, вараньи гвардейцы с лёгкостью одолевают защитников, истребляют дуардинов Дрома и развешивают их головы над разбитыми Железными вратами.

### ШЁПОТЫ ВО ТЬМЕ

Семь Теневых Городов побережья Симрул становятся серьёзными соперниками для армий Всеизбранного. Будучи мастерами иллюзии и различных уловок, Теневые Лорды, не выходя из своих мрачных крепостей, несколько раз заманивают орды Разорителей на страшную бойню. Лишь благодаря махинациям Бе'лакора, Первого Принца, Теневые Города удаётся сломить. Обещая спасение каждому лорду, который обернётся против своих соратников, Бе'лакор плетёт обширную сеть интриг, убийств и мучений, которые в итоге повергают врагов к его ногам. Превратившись в параноиков, что остерегаются сородичей едва ли не больше, чем огромных армий

врага у своих границ, Теневые Лорды становятся лёгкой добычей, когда Бе'лакор, наконец, отправляет в бой свои демонические легионы. Один за другим каждый Теневой Город оказывается низведён до руин, а демоны радостно пожирают души их жителей. На их месте они воздвигают сплетённые из теней статуи во славу своего Тёмного Владыки.

### ВОЙНА БЕРЦОВОЙ КОСТИ

Орда Разорителей Рыка Дробителя Черепов оказывается втянутой в жестокую войну с орруками-Костоломами из боевого клана Костехмылов, когда тот крадёт их священную реликвию, Лапу Груммока — берцовую кость исполненного магом дракона, убитого героем орруков в незапамятные времена. Тем, кто возложит на неё руки, она дарует страшную звериную силу. Истребляя друг друга среди пиков Голодной горы в Гуре, враги топят снежные вершины в крови. В последующие столетия Лапа Груммока сотни раз меняет владельца, в связи с чем этому кровопролитию до сих пор не видно конца и края.

### ДАР МУТАЦИИ

На удалённом острове Дин в Хамоне воинственное племя поклоняется огромному зверю-муталиту, обитающему в глубине пещеры, наполненной расплавленным серебром и гейзерами пузырящейся плоти. Члены враждебных племён и другие пленники достаются монстру в качестве жертвоприношений. Большинство из них пожирается или обращается в колонны из кричащего кристалла, а то и другие ужасающие формы. Немногие удастаиваются чести быть обращёнными в покрытых пастями и щупальцами полуметаллических отродий Хаоса. Жители Дина называют таких счастливых Благословлёнными Серебром и благоговейно следуют за ними в битве.

### ЯРОСТНЫЙ РОЙ

Тысячи фурий Хаоса собираются в стаю и проносятся по полям Акши, подобно чуме, уничтожая всё на своём пути. Многие племена и королевства терпят сокрушительное поражение прежде, чем рой низших демонов исчезает также неожиданно и таинственно, как и появляется.

## МЯТЕЖ ХАРАДА

Когда Архаон вновь покидает Восьмиконечье, огромный гаргант Хаоса по имени Харад Разрушитель восстаёт против Вараньего Шпиля, заявив, что он один достоин короны Всеизбранного. Харад собирает на своей стороне большое число фомороидов-крушителей, обещая им свободу, если те помогут сравнять с землёй цитадель ужаса, которые сами некогда строили, будучи рабами. Когда армия Харادا достигает врат Цитадели Руин, его уже поджидает сам Трёхглазый Король вместе с Третьим Кругом Вараньей Гвардии, ибо хоть Архаон и может править издали, но ни один намёк на бунт в его владении не должен остаться без внимания Возвышенного Гранд-Маршала. Он разбивает армию Харادا, и гарганту приходится отступить в свою горную крепость. Архаон, однако, настигает его, и в короткой, но жестокой схватке, вскрывает брюхо гарганта ударом Убийцы Королей, а затем оставляет его умирать в медленной и мучительной агонии под безжалостным небом Восьмиконечья. С тех пор место страшной гибели предателя зовётся Мучением Харادا.

## СЛАВА НОХСИД

Даже когда все иные соседние королевства в Хише пожирает адское пламя, сверкающий город-зиккурат Нохсид стоит гордым и непокорённым. Его укрытые масками правители говорят о себе как о носителях культуры и непримиримых врагах тьмы, однако слухи твердят о гнусных ритуалах, что вершатся в глубинах их храмов, и что в действительности именно их подрывная деятельность привела к падению их соседей в результате сговора с таинственными демоническими покровителями.

## ✦ ЭПОХА ЗИГМАРА ✦

### БОГ-КОРОЛЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Эпоха Зигмара начинается со вспышки молнии. С небес опускаются Прозорождённые Вечные, чтобы обрушить месть Зигмара на врагов. Сотни племён Рабов Тьмы оказываются истреблены в последовавших схватках, и вскоре это вынуждает прислужников Хаоса принять особые меры.

## ГРЯЗНЫЙ ГАМБИТ

Глубоко в джунглях Инвидии, боевой глот огоров, известный как Зоб, угрожает ритуалам колдуна Гаратракса. Зная о жуткой репутации Зоба, обречённый Кабалист заключает сделку с племенем Расколотого Клыка, обещая редчайшие алхимические ингредиенты из плоти огоров в обмен на помощь. Когда Зоб прибывает, огоры прорубаются сквозь ряды слуг колдуна, хотя многие из них гибнут от заклинаний Гаратракса и его приспешников. Когда же кабал разбегается, огоры берутся за павших последователей Хаоса. Начинается пир. Вскоре они осознают свою ошибку, когда медленно действующий яд, сваренный воинами Расколотого Клыка и введённый Гаратраксом своим приспешникам, начинает разрушать их изнутри. Даже природная стойкость воинов Зоба не может устоять перед смертоносными токсинами. Как только последний огор захлёбывается в собственной желчи, за этот бездушный обман — последний в череде таковых, протянувшейся через десятки лет — Тзинч вознаграждает Гаратракса демоничностью.



## ПРИУЧИТЬ БОГОЗВЕРЯ

В ходе Войн за Врата Владений, в которых Прозорождённые Вечные искали способ получить контроль над сетью порталов, Архаон руководит многими битвами против приближённых Зигмара. На горе Кронус он истребляет Молоторуких всех до единого, но в уме у него зреют куда более грандиозные планы. Освободив демонического оракула Киатануса из своего заточения, Всеизбранный обретает знания о том, как заставить зодиакальных боготварей исполнять

его волю. Архаон отправляет своих слуг освободить Игнакс Солнечного Змея и Бехемата Мирового Титана, желая использовать их силу, чтобы сокрушить Азир. Но планы Всеизбранного срывают Прозорождённые, хотя им и приходится прибегнуть к силе легендарных Великих Разрядов, чтобы убить Бехемата. Взбешённый своей неудачей и возмущённый потерей нескольких Всеврат, Архаон ищет иные пути завоевания Азира.

## ХОЗЯИН ЯМ

Архаон дарует огроиду-мирмидону Скарагосу Разбитому Глазу титул Великого Мастера Ям после того, как тот в одиночку одолевает арахнарока-легкопута на арене. Этот высокий титул даёт Скарагосу власть над каждой кровавой ямой и ареной в Восьмиконечье.

## ЦИВИЛИЗАЦИЯ В ОСАДЕ

Сезон Войны начинается с того, что силы Порядка пытаются закрепить своё преимущество, полученное в ходе Войн за Врата Владений. Во внутренних землях владений основываются города, особенно в Гиране, где в Землях Вечной Весны зигмариты и их союзники возводят три поселения, названных Семенами Надежды. Многих Рабов Тьмы, а в особенности Разорителей, оскорбляет возрождение Порядка, в связи с чем они обращают все свои силы на уничтожение этих городов во славу Губительных Сил. В конечном счёте они терпят поражение в своих попытках сравнять с землёй Семена Надежды, хотя Орде Железной Души удаётся разрушить процветающий город Матарка в Гуре и оросить землю кровью его защитников.

## ЯРОСТЬ МЁРТВЫХ

Тёмные планы Нагаша по поглощению энергии смерти Владений Смертных готовы воплотиться в жизнь. Многих чемпионов постигают ниспосланные богами видения, направляющие их в Шаиш. Величайшей из них становится королева войны из Тёмной Клятвы Мараккар Кровавое Небо. Она быстро собирает огромную армию вокруг закалённого в боях ядра из собственного племени, поглощая другие банды и сокрушая их лидеров. Кровавое Небо едва ли не достигает Нагашиззара, чтобы сорвать амбициозные планы самого Нагаша, однако

в последний миг её задерживают силы суровых Грозорождённых Вечных. Некротрясение Нагаша проносится по реальности, когда его величайший ритуал достигает своего пика, и призывает души мёртвых назад во Владения Смертных. Мараккар, к слову, удаётся выжить, и она клянётся, что однажды разрушит Нагашиззар до основания.

### МЕДЛЕННОЕ НАКАЗАНИЕ

По всем владениям духи Обитателей Ночи встают, чтобы терзать живых. Рабы Тьмы с нетерпением встречают гейстов на поле боя, хотя такое явное напоминание о бренности бытия тревожит даже тех, кто обитает в кошмарном царстве Хаоса. Орда Осквернителей Лавариоса Лыстивого испытывает особенную радость от воскрешения этих потерянных душ. Монструозная армия Лавариоса разскивает поля битв прошлого, где были убиты те, кто не склонился перед ними, а Демон-принц упивается возможностью вновь сокрушить воскресших ради возмездия.

### ОБНАРУЖЕННЫЕ СОКРОВИЩА

Вследствие Некротрясения волна грубой магической силы проносится по владениям, и многие древние секреты всплывают на поверхность, а укрывавшие их на протяжении столетий иллюзии и чары рассеиваются в мгновение ока. Среди этих вновь открывшихся тайн наиболее знаменитыми считаются грозовые хранилища — магические склепы, сконструированные Богом-Королём и наполненные разного рода запретными знаниями. Желая присвоить грозовые хранилища себе, Тёмные Боги даруют своим самым могущественным последователям видения богатств и власти, ожидающих их внутри хранилищ. Орды Разорителей, Кабалистов и Осквернителей, ведомые Демон-принцами, устремляются на поиски грозовых хранилищ, однако вскоре осознают, что они не единственные, кто ищет сокровищницы Бога-Короля.

### ЧЁРНЫЙ ТУРНИР

В поисках самых жестоких убийц по всем владениям Архаон объявляет о начале великого кровавого состязания, которое пройдёт под стенами Вараньего Шпиля. В Чёрном Турнире величайшие рыцари Хаоса и оседлавшие

монстров лорды сражаются друг с другом за право присоединиться к рядам Вараньей Гвардии Архаона. Тысячи воинов со всех владений устремляются к Восьмиконечью, чтобы испытать силу своих копий. Среди них есть и гнилые рыцари из Ордена Мухи, и закованные в чёрную броню Всадники Черепа со степей Пенультимы, и сияющие Рыцари Треснувшего Зеркала, и бесчисленное множество других.

На покрытых серой равнинах Восьмиконечья эти всадники сходятся в жестоких и кровавых битвах перед зрителями в лице Демон-принцев и лордов Хаоса — Трёхглазый Король лично не присутствует при этом, однако вне всяких сомнений он осведомлён о каждой славной смерти и о каждом акте жестокости, свершённом соревнующимися воителями. Вскоре земля покрывается изрубленными телами и ручьями тёмной крови. После многих дней бойни Дезрак из Бледного Сердца одерживает триумф, вогнав свою глефу по рукоять в глазницу Кразмуса Глоткореза. Он заслуживает честь вступить в Четвёртый Круг Вараньей Гвардии и становится одним из ужасающих Налётчиков Хаоса, что даёт начало новой славной саге о резне и разрушении.



### ЖАЖДА СЕКРЕТОВ

Платиновый Шпиль в Хамоне является большим и хорошо укрепленным грозовым хранилищем, где в вытравленных кислотой металлических томах сокрыты знания тёмной магии и некромантии, а скованные демоны удерживаются в увитых цепями плитах, высоких, словно стволы железного дуба. Трое крадущих разум сфиранксов желают завладеть этими знаниями, однако

попадают в засаду Надзирателей за Секретами — священной палаты Освящённых Рыцарей. Грозорождённые Вечные прибыли, дабы сохранить тайный склеп Бога-Короля, однако у сфиранксов нет желания так легко отказаться от своего трофея. Собрав многие племена Хаоса и шаманов тзаангоров посредством угроз, контроля сознания и обещаниями власти, они превращают Платиновый Шпиль в смертоносное место, наполненное иллюзиями, путающими сознание рунами и магическими ловушками, которые Надзирателям за Секретами, несмотря на все их усилия, пока что не удалось преодолеть.

### УКРАДЕННЫЕ ЧЕРЕПА

Разорители известные как Кровавые Фантомы каждый сезон отправляются в паломничество через Великое Пекло Акши, чтобы помолиться и преподнести свои подношения огромной пирамиде из черепов, сложенной самим Коргосом Кхулом, владыкой Волны Кровопролития и избранным чемпионом Кхорна. Такие места являются священными для Рабов Тьмы, и потому их возмущению нет предела, когда они обнаруживают громыхающих готиззарских сборщиков Крематорианцев, пожинаящих огромные горы выбеленной кости для своих собственных целей. Кровавые Фантомы обрушиваются на оссиархов, которые в ответ выставляют свою пылающую Гвардию Мортек. В конце концов, топором и мечом Крематорианцев прогоняют с этой земли, но не ранее, чем они собирают свою костяную подат, включая многих павших Кровавых Фантомов.

### ПРИЗРАКИ ВАРАНЬЕГО ШПИЛЯ

Шоковая волна Некротрясения достигает даже Восьмиконечья, где мертвящая энергия Шайша схлестнулась с сырой силой Хаоса. Из мистического тумана выходят мстительные духи тех, кто был убит Рабами Тьмы столетия назад, бросая враждующим бандам Восьмиконечья новый смертельный вызов. Странные огни и необычные явления всё чаще наблюдаются у арочного пути, ведущего в Шайш. В отсутствие своего повелителя Архаона командиры гарнизонов готовятся защищаться от грядущей угрозы, какой бы она ни была...

# АРХАОН ВСЕИЗБРАННЫЙ

Среди чемпионов Хаоса особенно выделяется Архаон. Он Возвышенный Гранд-Маршал Апокалипсиса, избранный пантеона, и именно под его руководством Владения Смертных приобретают образ Царства Хаоса. За его спиной армии Губительных Сил маршируют как единое целое, скованные в ужасающую силу волей Всеизбранного.

Каждый последователь или зверь Хаоса, будь он прямоходящим или пресмыкающимся, обязан почитать Архаона. Он больше, чем человек, он полубог Тёмных Сил, избранный военачальник дьявольских орд. Однако в отличие от других чемпионов, Всеизбранный не является жалкой марионеткой. Он добился своего положения силой, хитростью и чистой решимостью, которая погубила не один мир. Все успехи Богов Хаоса в завоевании Владений Смертных стали возможными в большей степени благодаря Архаону.

Происхождение Архаона покрыто тайной. Лишь немногие души ведают правду о его прошлом. Во времена Мира-что-Был Архаон носил другое имя и, будучи храмовником, верно служил Зигмару. Однако изучение апокалиптических текстов пророка Некродомо открыло ему страшную правду о божественности Молотодержца, и это знание разрушило все его убеждения. Взяв имя Архаона, он поклялся добыть мантию Всеизбранного и обрушить возмездие на своего бывшего покровителя. Вместе с тем по владениям гуляют и другие слухи о происхождении Архаона. Некоторые верят, что он был великим императором Азира, правившим до прихода Зигмара, и отдавшим Хаосу

за тем, чтобы сравняться в силе с выскочкой Богом-Королём. Многие племена считают Архаона физическим воплощением Тёмных Сил, которое материализовалось с появлением Хаоса. Племена Неукротимых Тварей почитают его как Пожирателя Миров, тогда как скрытные воины Кабала Ворона видят в нём олицетворение своего птицеподобного бога-демона, Великого Собирателя.

Непоколебимый статус Архаона подкрепляют легендарные артефакты, известные как Шесть Сокровищ Хаоса. Это не просто жалкие безделушки; каждый из них является древним предметом, пропитанным жуткой силой и отмечающим статус Всеизбранного. На челе Архаона польхает метка Хаоса Властвующего, редчайший знак, отмечающий благосклонность всех богов. Корона Превосходства инкрустирована Оком Шириана, некогда вырванным из груди дракона Хаоса по имени Пылающий Клык и дарующим Всеизбранному видения будущего, что в совокупности с тактическим гением Архаона делает невозможным заставить его врасплох на поле боя. Броня Моркара, практически неуязвимая к каким-либо атакам, некогда принадлежала первому носителю мантии Всеизбранного из далёкого прошлого. Но, возможно, наиболее

известным из этих артефактов является Убийца Королей. Внутри этого легендарного клинка заключена сущность демона У'зула, что вечно жаждет душ монархов и чемпионов.

Несмотря на то, что Архаон ведёт их войны и руководит их армиями, Боги Хаоса относятся к нему с некоторой долей беспокойства — если не страха. И в своих подозрениях они не заблуждаются. Каждый из Братьев во Тьме некогда пытался склонить Всеизбранного к служению своей воле и каждый потерпел поражение, а самые могущественные их слуги были повержены Архаоном или разорваны на части его монструозным скакуном Доргаром. В глубине его души сохранилось нечто — возможно, частичка того человека, которым он когда-то был, — что с презрением взирает на махинации богов (будь то члены пантеона неудачников Зигмара или его предполагаемые хозяева). Многие хаоситы ставят верность Архаону выше почитания других богов. Некоторые считают, что величайшая цель Трёхглазого Короля — объединить Владения Смертных под своей властью и избавить их от господства божеств, играющих с жизнями смертных. Лишь чёрные знамена Всеизбранного поднимутся над каждым владением и будут трепетать на ветру.

## ДОРГАР, КОНЬ АПОКАЛИПСИСА

Четвёртым сокровищем, добытым Всеизбранным, был демонический скакун Доргар. Поиски этого зверя привели Архаона в само Царство Хаоса, ибо Доргар был самым ценным образцом в зверинце лорда-демона Аграммона. Хитростью проникнув в его дворец, Архаон использовал Око Шириана, чтобы найти клетку Доргара. Вскочив на спину демонического скакуна, Архаон сокрушил его в титанической схватке воли и пообещал, что у того появится возможность отомстить своим пленителям.

Когда Боги Хаоса — за исключением отсутствовавшего тогда Слаанеш — направили своих величайших демонических слуг, чтобы испытать Всеизбранного, тот вместе со своим скакуном убил демонов. Испив сущности каждого из их тел, Доргар обрёл три головы, каждая из которых несла в себе силу одного из богов. Мерзкое колдовство, текущее в жилах Доргара, гарантирует, что всяк, кого он пожрал, никогда полностью не умрёт, в связи с чем его серьёзно опасаются Грозорождённые Вечные. Те из них, кто был съеден в битве Конём Апокалипсиса — как, например, Тост Ураган Клинков, лорд-целестант Небесных Поборников и герой Войн за Врата Владений, — не могут вернуться в Азир для перековки, но пребывают в вечных мучениях в утробе существа.





# ВАРАНЬЯ ГВАРДИЯ

Возможно, всего один чемпион из тысячи обладает достаточной силой, чтобы попытаться пройти испытания Вараньей Гвардии, и лишь один из десяти тысяч будет достоин присоединиться к элите Архаона. Известные как Рыцари Руин, они наиболее устрашающие воины Хаоса. Их поступь ощущают даже боги.

Увидеть Варанью Гвардию в действии означает узреть физическое воплощение гнева Архаона. Все они являются могучими чемпионами и великими завоевателями, которые, однако, оставили свои тёмные империи и прошлые жизни ради славы в тени Всеизбранного. Для Архаона отправить в бой хотя бы малую часть Вараньей Гвардии в её ужасающем великолепии означает подписать смертный приговор тем, кто ему противостоит, ибо Рыцари Руин безжалостны в исполнении воли Всеизбранного.

Иногда тот или иной чемпион Хаоса видит странные знамения на своём Пути к Славе. Они проявляются различным образом: чемпион может узреть метку Всеизбранного в языках бушующего пламени, или брызги крови из рассечённого горла врага обретут очертания самого Архаона. С этого момента чемпион отмечен Трёхглазым Королём. Некоторые пытаются противостоять его зову,

но немногие держатся долго. Их сны наполняются видениями, столь кошмарными, что могут потрясти даже самого жестокого убийцу, в то время как их тела покрываются стигматами, кровоточащими чёрным дымом и не заживающими до тех пор, пока избранный не примет свою судьбу. Тропа Клинков, Тёмный Жребий, Чёрный Труд — то лишь некоторые имена, данные испытаниям, с которыми должны столкнуться избранные. Никто не расскажет, что представляют собой эти испытания; известно лишь то, что чемпион должен пройти восемь из них, и каждое, подстроившись под него, будет уникально в своём роде. В ходе первого испытания многие уже терпят неудачу, ибо Архаону нужны лишь самые стойкие. Те немногие, кто преуспевает, возвышаются до рядов Вараньей Гвардии.

Завершив испытание, гвардеец становится членом одного из Восьми

Кругов сообразно своим сильным сторонам и особенностям. Каждый Круг уникален и отличается своими талантами и ритуалами в манере, схожей с рыцарскими орденами смертных. Наиболее ужасающий из них — это Мечи Хаоса, лорды из Первого Круга, закованные в чёрные доспехи и сопровождающие Архаона с незапамятных времён. Являясь из огромных червоточин в небесах, они ступают по материи сырого Хаоса, обрушиваясь на врага вместе со своим господином. С течением столетий другие Круги тоже покрыли себя дурной славой. Третий Круг, известный как Наследники Тьмы, обретается в самых тёмных залах Вараньего Шпиля, а в атаку скачет под покровом неестественных теней. Плети Судьбы, устрашающие охотники за головами из Пятого Круга, покрывают свои доспехи отсечёнными головами своих жертв. Самым таинственным является Восьмой Круг, ибо даже



другие вараньи гвардейцы не знают ничего об этих безмянных воинах, лишь то, что никто не сможет избежать их гнева.

Варанья Гвардия послужила инструментом победы во многих кампаниях Архаона. Они первыми ступили на землю Перепутья в ходе Войн Средоточия. На горе Кронус Мечи Хаоса сокрушили воинскую палату Молоторуких в полном её составе. Если Архаон преуспеет в уничтожении врат Азира, то именно Варанья Гвардия возглавит войну, в которой владение Зигмара сгорит дотла. Однако не всякая битва, в которой принимают участие Рыцари Руин — это бедствие, сотрясающее владения до основания. Архаон засылает отряды Вараньей Гвардии во многие воинства Хаоса, дабы диктовать им свою волю, а в редких случаях направляет не более дюжины из них для выполнения особенно важных миссий. Многие гвардейцы поклонялись кому-то из богов тёмного пантеона до того, как услышали зов Всеизбранного, и до сих пор несут на себе знаки благоволения своих покровителей. При этом

нельзя сказать, что божество может управлять гвардейцами, ибо их верность Архаону стоит превыше всего, и любой, кто встанет между Всеизбранным и его целью, будет уничтожен без промедления.

С тех пор, как грянуло Некротрясение, отряды Вараньей Гвардии замечают во Владениях Смертных всё чаще и чаще. И хотя в настоящее время Архаон поглощён некоей загадочной миссией, его власть над армиями Хаоса остаётся абсолютной. Некоторые вараньи гвардейцы даже руководят боевыми ордами Связанных Кровью или культами Арканитов или просто сражаются бок о бок с ними к вящему ужасу лордов, что ранее удерживали над ними власть — по крайней мере тех, кто не был просто убит за сомнения в воле Всеизбранного. Среди войск Рабов Тьмы гвардейцев довольно много. Под их командованием орды штурмуют границы цивилизации с безжалостным пылом, а в тех случаях, когда Архаон приходит в одно из владений, во главе его армий неизбежно становятся разрушительные отряды вараньих гвардейцев одного из Восьми Кругов.



### МЕТКА ВСЕИЗБРАННОГО

Если один из Рабов Тьмы проявит крайнюю жестокость или хитрость пред взором Архаона или одного из вараньих гвардейцев, он может получить право носить метку самого Всеизбранного. Этот символ олицетворяет неизбежный рок и даруется избранным воинам полыхающим лезвием Убийцы Королей. Многие вараньи гвардейцы несут на своих доспехах эту метку как знак верности и доказательство того, что Архаон имеет столь же бесспорное право на обладание их душами, как и Тёмные Боги.





## РЫЦАРЬ ПЯТОГО КРУГА

Варанья Гвардия фигурирует в мрачнейших легендах из анналов Владений Смертных. Каждый из них — повелитель проклятых, любимец богов, присягнувший Всеизбранному. Их путь к славе неизбежно долг и пропитан кровью, и ни один враг не устоит перед ними.

Он ещё ребенок, слишком юн для войны, но уже достаточно взрослый, чтобы учиться охоте. Его первое убийство — пятнистый грифак. Меткое попадание в крыло из пращи. Его отец показывает ему, как сохранить мясо птицы в виде просоленных полосок для следующего долгого путешествия по равнинам, а шаман учит ребёнка, как растереть кости в порошок, как вдыхать его, чтобы вызвать опьяняющие видения. Пёстрые перья зверя, синие и золотые, он отдаёт своей матери на головной убор. Несъедобные когти зверя влетены в его первое ожерелье.

Его миг славы наступает с рассветом, когда он приходит в себя от беспокойных снов, вызванных костным порошком. Его сестра, чью кожу покрывает боевой раскрас танцоров-с-копыями из их племени, раскрашивает его лицо охотничьей вайдой, отмечая его как добытчика родного клана.



Проходят годы. И он уже молодой охотник, почти достигший зрелости.

Его лицо отражает это, зарисованное метками убийцы зверей, но не людей. В этом есть честь. Большая честь. Но нет славы.

И, как и многие юноши из его племени, он нуждается в первом и жаждет второго. Честь — это необходимость, то, чего он желает. Но слава? Слава — это вещь, к которой его тянет. За неё убивают. И за неё умирают.

Он движется по папоротниковому лесу, лёгкие шаги еле касаются пыльной земли, а обнажённые плечи не тревожат сухие голые ветки. Он воображает себя безмолвным духом; не таким как измученные призраки беспокойных мертвецов,

но по-настоящему тихим, издающим не больше звука, чем тень.

В одной руке он держит метательное копье с наконечником из красной бронзы; в другой — кожих из пёстрой шкуры явика, плотно завязанной и обёрнутой вокруг двух запасных дротиков.

Три попытки. Если он не сможет убить свою жертву за три броска, у него ничего не останется, кроме щербатого бронзового ножа, и, да поможет ему Бог-Стервятник, собственной хитрости.

Беда застигла его сородичей, и на его плечи легла задача снять проклятие. Клятва была дана, с кровью, слюной и огнём, что он не вернётся, пока не исполнит её. Он уже жалеет, что оставил свою кобылу позади, хотя в период течки она стала беспокойной и капризной. Он должен охотиться в тишине этой ночью, и поэтому идёт дальше пешком, один в мёртвом лесу.

Он замечает свою цель ещё до того, как сам бросается ей на глаза. Фигура сгорбилась в одичалой манере, поедая сырую плоть из горла великого оленя уляка. Массивные рога оленя вздрагивают с каждым толчком осквернённого трупа, их кончики взрывают безжизненную землю. Из ран оленя не поднимается пар, даже в такую холодную ночь. Он был мёртв уже довольно давно, и существо, питающееся его плотью, не заботил тот факт, что оно кормится порченным мясом.

Охотник приближается, чувствуя, как мурашки бегут по коже. С дрожью от прохладного ночного воздуха у этого ощущения нет ничего общего. Пот драгоценными камнями проступает у него на лбу, каждая алмазная капля угрожает отразить лунный свет. Однако добыча сидит к нему спиной. Охотник был осторожен, подбираясь сзади, словно призрак.

Теперь он готовится, вложив копье в древко атлатля, чтобы швырнуть его с гораздо большей силой и скоростью. С помощью копья он может пронзить коня на бегу, ударив его в бок. А с атлатлем,

добавив силы броску, он может убить жеребца одним ударом в сердце.

Охотник бросает дротик. В тот момент, когда копье вылетает из его руки, он знает, что бросок идеален. Он даже не видит его в полёте — в один миг дротик вылетает из его руки, а в следующий он уже пронзает жертву, врезавшись в заднюю часть шеи и выскочив из горла.

Идеальный бросок. Смертельный. У воина, поражённого таким броском, не было бы и шанса на последние слова; он был бы уже мёртв, лишённый голосовых связок, дыхания и притока крови к мозгу.

Его жертва сгнула — пронзённая, она лежит над мясом, которым ещё недавно лакомилась. Страх охотника сменяется гордостью. Это был, безусловно, лучший бросок в его юности.

Он бормочет слова благодарности Богу-Стервятнику, когда добыча поднимается на ноги. Молитва переходит в шёпот, а затем смолкает. Со скрипом обескровленных сухожилий жертва поворачивает голову на сломанной шее.

Потрясение отнимает у охотника его ловкость. Он ищет запасной дротик, выхватывая его уже скорее в панике, чем в спешке. Добыча идёт за ним, шатаясь, спотыкаясь о неровную почву, и в этот момент перестает быть им и становится ей. Хуже того, оно перестает быть добычей и становится той, кого он знал. Той, кого он знает.

Он произносит имя своей матери. Если мёртвое нечто и помнит своё имя, она этого не показывает. Её гниющие органы чувств безошибочно выслеживают его. Незримые глаза чётко видят его там, где он стоит. Бог Мёртвых благословляет тех, кого он возвращает; этот урок охотник много раз слышал у костра от своих сородичей, и теперь он, наконец, познал его.

Его второй бросок почти так же хорош, как и первый. Он пробивает её сердце, ломая рёбра, но рана безразлична трупу из холодной кости и гнилого мяса.

Он делает третий бросок, когда она тянется к нему, и Судьба — или презренное чадо Судьбы, Удача — наконец-то на его стороне. Дротик прошивает глазницу вышедшей-из-могилы с достаточной силой, чтобы пошатнуть её, и охотник опрокидывает мертвеца на землю.

Руки, которые были мертвы уже несколько дней, упрямо вцепились ему в лицо. Он закрывает глаза, чтобы она не могла выколоть ему их, и делает то, за чем пришёл, неся отпущение за проклятие, наложенное на его семью. Он распиливает шею мёртвой женщины своим щербатым ножом.

Три дня спустя охотник воссоединяется со своим племенем. Он бросает свой мерзкий трофей перед вождём, перед собравшимися на пир танцорами-с-копьями, и над отрубленной головой своей матери он объявляет себя разрушителем проклятий, окропленным кровью воином и взрослым мужчиной.



Годы минули, и он уже скорее миф, нежели человек.

Слава завела его далеко, и слава всё ещё ведёт его. Он проливает кровь, отнимает жизни, он — рыцарь Истинных Богов, который копьём вырезал свою легенду во плоти врагов.

Он покрыт шрамами, полон боли и пропитан копившейся веками злобой.

Битва бушует вокруг него, обдавая его грохотом металла о металл, мужчины и женщины кричат, пытаясь сохранить истощающийся гнев внутри себя. В воздухе пахнет кровью, горящим железом и мерзостью, которая исходит от трупов убитых. Рога трубят над бесконечными рукопашными схватками, заунывные и прерывистые, вдохновляя людей идти в наступление или приказывая отступить. Солнце в зените над обеими армиями, оно безжалостно печёт воинов в железе и гурийские пустыни вокруг них, пока они крушат и рубят, истекают потом, кровью и умирают.

Ничто из этого не волнует рыцаря. Годы он сражался в месиве

среди щитов, рубя и кромсая своими клинками, пока те не затупятся, делая выпады копьями, пока те не сломаются. Те дни страха и ярости остались давно позади.

Артарот под ним встаёт на дыбы, его искажённая пасть раскрывается и издаёт вопль, одновременно напоминающий рёв медведя и лай гончей. Его подкованные гвоздями копыта бьют о землю. Рыцарь чувствует боевой задор своего компаньона, физическую ауру вокруг ревущего существа, но он тянет поводья, вынуждая их обоих не вязываться в битву, оставшись в стороне от воцарившегося хаоса.

Кажется, спустя века бороться с этим искушением ещё сложнее. Его язык покалывает от жажды крови, его мускулы горят от неистовой силы — рыцарь знает, что его присутствие на передовой сломит сотни врагов, но Трёхглазый Король потребовал от него нечто иное в этот день. И этот единственный приказ не будет исполнен, если рыцарь уступит пьянящему зову боевого безумия.

Пришипорив скакуна, он едет дальше. Как существо, на котором он восседает, больше не лошадь, так и рыцарь — не просто человек. Его лицо навсегда сокрыто за медным шлемом; его плоть запечатана в древний рунический доспех. Когда он едет, копыта его демонического скакуна разедают землю, словно кислота.

Никто не произносил его настоящее имя веками. По правде говоря, рыцарь и сам забыл его. Даже союзники приветствуют его титулом; страх заставляет придерживаться формальностей даже эти варварские души, и когда они предстают перед ним, их татуированные рты выговаривают два слова: «вараний гвардеец».

Там... Он видит свою добычу на поле битвы. Там! Дуардин с гребенчатым шлемом, вооружённый серебряными топорами и облачённый в золото — король этих жалких созданий, если про них вообще можно говорить, как про королей. Кинжалы бликов солнечного света встывают на металлических рунах, выбитых в коже дуардина. Лицо низкорослого существа раскраснелось от молитв о помощи его предкам.

В такие моменты рыцарь вновь становится охотником,

и безжалостные шпоры врезаются в шкуру Артарота. Существо, едва похожее на коня, срывается вперёд, и галоп плавно переходит в наступление. Всадник и конь ныряют в пыль битвы, поднышающая на тысячи футов, обходя медленную пехоту там, где можно, и прорубаясь с боем там, где это необходимо.

Король дуардинов оборачивается — эта приземистая фигура из бугрящихся мускулов, переплетённой бороды и кружащихся топоров. Он оборачивается и видит приближающуюся смерть. Король поднимает свои топоры в сторону рыцаря.

Рыцарь опускает копьё, направив заострённый наконечник на обречённого владыку.

Момент истины, когда он наступает, длится в течение нескольких головокружительных и кровавых минут. Наконец, всё заканчивается, также, как и всегда: копьём, пронзившим доспехи, плоть, кости и сердце чемпиона.

С наступлением сумерек рыцарь воссоединяется с войском. Он бросает трофей на грязную землю, пока горят погребальные костры, и над отрубленной головой полководца дуардинов Рыцарь Пятого Круга встречает лидеров семи племён с опущенными в почтении головами. В войне одержана победа, как и обещал рыцарь. Вражеский король убит, как и поклялся рыцарь.

На рассвете следующего дня орда едет по равнинам, спеша добраться до земель Архаона и великого собрания, которое ждёт их. Но вараний гвардеец не ведёт их. Он оставляет их. Долг его исполнен.

Когда он остаётся один, рыцарь касается своего талисмана. Ожерелье из износившихся от времени когтей грифака бьётся о его доспехи. Жест стал привычкой, лишённым эмоций и навязчивым повторением, вроде случаяев, когда некоторые неупокоенные мертвецы неосознанно ищут место своей гибели.

Безмятный рыцарь едет на запад, к землям, которые лежат рядом с Кромкой Мира. Воля Архаона требует этого, ибо там он отыщет других зверей для бойни, другие племена, чтобы связать их клятвой верности, и других королей, которых придётся убить.

# ПОВЕЛИТЕЛИ ТЁМНЫХ ПЛЕМЁН

Военачальники Хаоса несут разрушение и разорение. Каждый из них был благословлён богами множество раз и командует сотнями или даже тысячами низших воинов. Лишь несколько шагов отделяет этих чемпионов от величайшей награды, и они никому не позволят встать на пути стяжания благосклонности Тёмных Богов.

## ЛОРДЫ ХАОСА

Лорды Хаоса являются повелителями и чемпионами орд Рабов Тьмы. Их имена с ужасом шепчут во всех цивилизованных землях, а устроенные ими боины не раз меняли ход истории. Достичь этого ранга означает оказаться в одном шаге от вечной славы или вечного проклятия. Каждый лорд Хаоса знает, что взор богов устремлён на него, а жажда доказать свою силу тёмному пантеону делает его поистине устрашающим врагом.

Нет единого момента, отмечающего возвышение чемпиона до лорда Хаоса. Как правило, они приходят к власти благодаря сочетанию силы и личных качеств. Некоторые орды, состоящие из нескольких племён, могут содержать большое количество воинов, достойных стать лордами Хаоса. Каждый из них постоянно соревнуется со своими соперниками, ища пути доказать свою силу и завоевать титул богоизбранного владыки и сопутствующую ему благосклонность богов.

Чтобы взор богов пал на него, лорд Хаоса должен постоянно совершать великие деяния. Тёмные дары, полученные в течение всей жизни, делают лорда Хаоса быстрее и сильнее любого простого человека, а жестокий опыт оттачивает его воинское мастерство до бритвенной остроты. Нет испытания, от которого уклонится лорд Хаоса; он может встать на пути у взбешённого трогота и лишить его сознания одним точным ударом, или вступить в схватку с демоническим чемпионом за власть или знания, заложив собственную душу. Оружие лорда Хаоса столь же опасно, как и его владелец. Многие из этих проклятых клинков и цепов содержат в себе демонические сущности, и пока их ярость остаётся скванной внутри — а они никогда не упустят шанса обрести свободу, — их разрушительная мощь делает лорда Хаоса ещё более опасным противником.

Чемпионы, особенно впечатлившие богов своими деяниями, могут обрести демонического скакуна. Эти создания способны принимать любую форму, угодную их владыкам, от покрытого стальной чешуёй змея до огромного коня с огненной гривой. Сами по себе они представляют серьёзную угрозу для своих хозяев, однако для лорда Хаоса это лишь ещё один способ доказать свою силу. Некоторые лорды Хаоса в качестве скакунов предпочитают более естественных, но не менее смертоносных существ, известных как каркадраки. Эти рептилии некогда были обитателями Перепутья, после чего заселили и остальные владения за исключением Азира. Их чешуя крепка как камень, а их живучесть повышается из-за навешанных на зверей пластин из дьявольского железа. В свою очередь, обычные доспехи слабо защищают от рогов каркадрака. Когда подобный зверь впадает в бешенство, его невозможно остановить; лишь лорд Хаоса способен подчинить его себе.

Однако наиболее жестокими созданиями, верхом на которых лорды Хаоса отправляются на войны, являются мантикоры. Эти львиноголовые чудовища столь сильно пропитаны энергией Хаоса, что единственное свойственное им состояние — это чистая ярость. Столь безудержен гнев мантикоры, что как минимум один великий гурт звероловов поклоняется им как воплощениям Хаоса. Мантикоры сильно привязаны к территории, в связи с чем, объятые бездумной яростью, они нападут на любого, кто забредёт в их охотничьи угодья. Многие лорды Хаоса в попытке подчинить себе мантикору оказались разорваны на куски. Лишь единицы преуспевают в схватке с этим зверем, показывая себя ещё более совершенными хищниками. Эти владыки с железной волей наводят ужас даже на своих подчинённых, ибо бросить им вызов, значит навлечь на себя смерть — либо

от острия меча лорда Хаоса, либо (что более вероятно) от острых когтей мантикоры.

## ВОЗВЫШЕННЫЕ ГЕРОИ

Возвышенные герои — это чемпионы, которые уже привлекли внимание богов, но ещё не вознеслись до ранга лорда Хаоса. Несмотря на то, что их Путь к Славе ещё только начался, лишь глупец станет их недооценивать. Один возвышенный герой в бою стоит нескольких простых смертных, а их жажда получить божественное благоволение заставляет их принимать любой вызов без колебаний. Многие возвышенные герои предпочитают собирать вокруг себя отряды последователей, желающих приобщиться к славе своего чемпиона. Это заставляет лордов Хаоса привлекать таких героев к себе на службу, если они жаждут увеличить численность своей орды. Они также часто служат непосредственно богоизбранному владыке, ведя его воинов в набеги или используя своё воинское мастерство, чтобы удерживать боевой строй в битве.

Поклоняется ли герой одному аспекту Губительных Сил или посвящает себя Хаосу Неделимому, он остаётся силой, с которой нужно считаться. Герои убеждены, что лишь победы над сильнейшими врагами принесут им славу. В измождённых Хаосом пустошах наиболее распространённым соперником для героя считается другой чемпион — в таких дуэлях герои доказывают превосходство своих богов, даже если в будущем воины поверженного чемпиона присоединяются к их отрядам. Однако наибольшее отвращение у возвышенных героев вызывает те, кто прямо противостоят Богам Хаоса. Такие враги уничтожаются быстрыми ударами, их доспехи не могут сдержать безжалостного гнева героев. Повергнув вражеского командира, возвышенный герой использует ритуальный кинжал,

чтобы вырезать сердце противника и предложить этот кровавый трофей Тёмным Богам, рассчитывая, что они ниспошлют ему свои дары.

### ВОЕНАЧАЛЬНИКИ ТЁМНОЙ КЛЯТВЫ

Воины Тёмной Клятвы — непостижимое явление, хотя они уже оставили значительный след в культуре Рабов Тьмы. Даже наиболее просвещённые колдуны не могут сказать точно, откуда произошли эти бойцы или какое племя первым увидело их возвышение. Единственное, в чём сомневаться не приходится, так это то, что по силе жажды завоеваний они уступают лишь наиболее могущественным лордам Хаоса. Облечённые в густые меха и сжимающие оружие, покрытое рунами смерти и кровопролития, эти военачальники командуют варварскими племенами железной рукой, что делает их одной из опаснейших угроз цивилизации.

Название Тёмной Клятвы произошло от практики этих воинов приносить Тёмным Богам великие обеты, содержание которых наносится на каменные скрижали. И хотя для чемпионов нет ничего необычного в том, чтобы давать обеты своим покровителям, та регулярность, с которой делают это воины Тёмной Клятвы, преуспевающая в своих начинаниях, снискала повсеместно дурную славу. И хотя они также обретают дары, увеличивающие их убийственный потенциал, они никогда не присягают одному божеству. Частично это объясняет то, как они получают столь много даров — эти воины стойко противостоят соблазну избрать одного покровителя, что гневит Тёмных Богов, но одновременно с этим распяляет их жажду заполучить непокорные души. И посему те снова и снова потчуют их самыми великими трофеями.

Как правило воины Тёмной Клятвы прибывают к племенам с большим числом варварских мародёров, а те в свою очередь только рады следовать в битву за такими чемпионами. Кроме того, в ордах Разорителей всегда присутствует наибольшее число выходцев из Тёмной Клятвы. И хотя



они исповедуют схожие идеи достижения благосклонности богов, между ними никогда нет единства. Как и всегда среди чемпионов Хаоса, мастерство определяется способностью подчинять других своей воле. Величайшие из Тёмной Клятвы собирают под своими знамёнами огромные толпы варваров, приводя их в боевое безумие и направляя в битву. Многие из них погибают, но это никогда не тревожит вождя Тёмной Клятвы. В конце концов, жертвоприношение всегда служило средством подкрепления принесённого обета.

Вожди Тёмной Клятвы — это искусные воины, которые правят племенами железной рукой. А вот королевы войны из Тёмной Клятвы могут подчинять своей власти целые орды. Пакты, заключённые и исполненные этими воительницами, даруют

награды, благодаря которым они становятся быстрее и сильнее любого человека. Эти навыки дополняет природная харизма, позволяющая королевам войны объединять большое количество племён в единую неумолимую силу. Возможно, их наиболее пугающей способностью являются посещающие их странные видения. Со Времён Невзгод королевы войны видят яркие сны и искажающие сознание пророчества, насылаемые на них самими богами. Это не однозначное будущее, а лишь образ того, что королева войны должна исполнить, дабы выразить почтение своему покровителю. Когда такое видение посещает её, воительница незамедлительно созывает сотни воинов и ведёт их в бой, гарантируя, что данные клятвы будут выполнены — и неважно, кто или что встанет у неё на пути.

## МНОГИЕ ДАРЫ МЕЧА БОЖЬЕГО

Все Разорители — завоеватели, а их огромные орды долгое время были проклятием Владений Смертных. Чемпионы, возглавляющие свои мародёрствующие армии, управляют ими при помощи тёмной харизмы, силы и боевого мастерства, но для тех, кто ищет благосклонности Богов Хаоса, смерть — далеко не самый страшный конец...

Озракия всегда пировал в ночь перед боем. Свиное мясо с кровью, фрукты, сочащиеся кислым соком, племенной эль, сгущённый кашницей, что укрепляет силы... Прихвостни вечно подкармливали его, зная, что каждая его дуэль приносит славу им всем. Он был их знаменем. Их чемпионом. Он зарубил лучших и наиболее одарённых воинов из конкурирующих племён, и пока те проклинали его имя, его собственные люди восхваляли его, слагая легенды.

Но поединки истощают человека так, как не истощает даже война. Она подрывает силы, да, без сомнения, а битва — это и вовсе суцая буря хаоса, звуков и эмоций. Дуэль же, несмотря на выкрики из толпы, была до странности тихой. Чтобы выходить один на один с другим воином нужны терпение, сосредоточенность и самообладание. Безудержной ярости есть место среди стен щитов, где агрессия, задор и банальная удача зачастую могут сработать лучше навыков ближнего боя, но для гладиатора... Нет, беспримесная ярость была выбором безнадежных глупцов, конец которых мало чем разнился от чемпиона к чемпиону: с перерезанными глотками и вспоротыми брюхами они глазели в небо, пока их кровь заливала пески арены.

Один из первых уроков, который хорошо усвоил Озракия, заключался в том, что ястребы-падальщики весьма охотно жрут мясо неосторожных и вспыльчивых бойцов. Он заметил это в свои первые дни, сохранил в сердце и вскоре начал преподавать этот урок соперникам, передавая знания на лезвиях своих клинков.

Он сделал большой глоток из своего питьевого рога, вырезанного из слоновой кости, чтобы запить горечь ягод гурры, от которых губы его всё ещё были черны. Они, конечно, довольно мерзкие на вкус, зато снижают температуру крови, помогая избежать головной боли

во время долгого пребывания на солнцепёке. Они также сгущают слюну, не настолько, чтобы вызвать жажду, но достаточно, чтобы плевок на ладони перед дуэлью помог защитить их от пота на какое-то время. Крепкая хватка рукояти клинка — ещё один ключ к выживанию. Озракия повидал немало ветеранов, встретивших свою смерть лишь потому, что они были обезоружены хитрым противником.

Подобные уловки отличали его от многих братьев и сестёр гладиаторов. Да, он обладал силой, но многие могут похвастаться лишь на свою мощь. Озракия же объединил свою силу с чувством осторожной хитрости.

Именно поэтому он был покрыт рунами благосклонности богов, его тело — преисполнено их даров, а все его соперники горели на погребальных кострах.

— Ещё эля! — крикнул он ближайшей рабыне. Его чёрные глаза были прикованы к её стройным бёдрам, пока она прислуживала ему. Зубы обнажились в улыбке завоевателя.

Как же хорошо быть легендой.



Зверь взвыл, требуя больше. Больше помоев, больше отбросов, больше костей, требухи и внутренностей, которые хозяева ивыряют в его сторону.

— Меч Божий голоден! — кричит один из надзирателей зверя, вызывая хор насмешек.

Зверь бросает взгляд на веселящихся, мириады его глаз отливают кровью на семи разных лицах. Семь клыкастых пастей протягивают бессловесную клятву праведной ненависти, каждая невпопад с другими и в дикой какофонии. Когти, много когтей, спрятанных и выпущенных, прямых и загнутых.

Цепей, которыми зверь прикован к каменному столбу, недостаточно; некоторые из его хозяев направляют свои копыта на тварь, особенно в часы кормёжки.

В прошлом шаманы говорили своим варварским собратьям, что монстр не способен ясно мыслить. Инстинкт движет им вместо разума, и рассудку здесь нет места, есть лишь эмоция. Он голоден, ему больно, он убивает, он кормится. Это нечто, состоящее из желаний, таких грубых и свирепых, что они затмевают любую возможную человеческую жестокость.

Теперь он воеет всеми своими глотками, рычит от голода.

К нему подводят жертву, теми же копытами. Пленница сопротивляется. Как и всегда. Она настаивает на том, что ничего не совершала, что невиновна в грехах, за которые её уже осудили. Пленители знают, что она вор и убийца, и это её судьба, будь её преступления даже меньшими нынешних. Она клянётся, что будет полезна в завтрашней битве, но это самая грустная шутка из всех: Клану Вороньего Крика не нужна сомнительная верность одного живого убийцы. Их победа будет заслужена железом и честью, кровью и славой. Не нитьём заключённых, слишком слабых для того, чтобы их преступления могли сойти им с рук.

Они бросают её в яму под одобрительные вопли тысяч глоток.

Как и всегда, начинается схватка. Как и всегда, она моментально заканчивается.

Убийца безмолвно падает.

*А Меч Божий кормится.*

На рассвете следующего дня начинается битва. Первые лучи солнца знаменуют её. Боевые рога кланов наполняют штормовое небо гудящим звоном, раскаты грома разбегаются по землям вокруг. Но в этот раз это не глухой гром магических штормов Зигмара, а гораздо более сладкий, более праведный звук: тектоническая поступь тысячи племён. Миллион воинов с топорами и убийц с мечами под предводительством чемпионов, несущихся в бой под знамёнами своих богов.

Меч Божий сражается в самом сердце битвы. Тварь — буря когтей, которые хватают, разрывают и кромсают. Она влетает в город с первой волной, скребя когтями по разрушенным мраморным стенам, воя на защитников слишком смелых или слишком глупых, чтобы бежать от неё.

Вокруг массивной туши Меча Божьего орда наступает, заглушая своими боевыми кличами все остальные звуки. Так много их, не просто поток потной и вонючей людской массы, а целый океан, прорвавший стены города и затопивший его улицы.

Ангелы с крыльями из яркого света низвергаются с небес, сбивые копытами и порочной, дымной магией. Меч Божий убивает нескольких варваров поблизости в безумной нужде, отбросив их от тела одного из крылатых сыновей Зигмара. Зверь расцеляет Грозорождённого с той же легкомысленной простотой, с которой ребёнок отрывает лапки насекомому. Он пытается пожрать останки, но в итоге остаётся лишь с окровавленной, почерневшей пастью, обожжённой молнией.

У них нет крови, чтобы испить её. Нет мяса, чтобы поглотить его. И это возводит ярость существа до новых высот.

Битва подходит к концу, и весь город занимается пламенем. Поднимаются огромные иконы из тел погибших, скованных вместе в виде сакральных символов. Под выкрики и злобные взгляды варваров выстраиваются вереницы рабов.

Меч Божий стоит на площади, заваленной битым мрамором, раненый, голодный и вопящий.

— Утихомирь отродье! — кричат и смеются воины племени. Они неистово гогочут, даже когда их сородичи умирают от когтей Меча Божьего. Теперь это игра, жестокая игра, где славу получит тот, кто сумеет сковать зверя.

Даже в цепях Меч Божий буйствует. Он машет когтями, которые не дотягиваются до его мучителей. Он пытается пережевать свои цепи, ломая зубы, которые вновь отрастут к следующему рассвету. Он бьётся о каменную колонну, оставляя пятна чего-то не очень похожего на кровь.

В конце концов, успокоенный шаманским колдовством и примешанным к мясу наркотиком, зверь погружается в прерывистый сон. Он вздрагивает, как настоящее животное, хотя его пленители знают: это всего лишь мышечные спазмы, вызванные всплесками порочных эмоций.

Отродья Хаоса не способны мыслить. Они не могут вспомнить, кем они были когда-то.

Все это знают.

И поэтому, конечно, Меч Божий снов не видит.



Озракия провёл рукой по лбу, стирая пот, прежде чем он смог бы попасть ему в глаза. Толпа ревёт и давит на его чувства, словно неизбежными волнами. Для него это было так же привычно, как и ощущение рукоятей топоров в руках, и так же приятно, как солнечный свет на обнажённой коже, покрытой врезанными в неё рунами.

Порой арена была суровой госпожой, щедро раздававшей шрамы. Ну а боги? Они вознаграждают тех, кто доставляет им удовольствие. Озракия был не из тех, кто скрывал свои дары милостивых богов,

и с гордостью демонстрировал изменения, которыми щедро одарил его пантеон. Серповидные шипы, которые гребнем выступали из его позвоночника. Костяные кинжалы, торчащие из его локтей. Толстая кожа, словно у ящерицы, с участками из потемневшей звериной шкуры, способной сломать не слишком крепкие клинки.

Он возвышался над своими врагами. Над всеми. Человечность, которую он оставил, стала вечным гордым шепотком где-то на грани его чувств, скрываясь в каждом глотке воздуха, которым он дышал, в каждом ударе его сердца.

Озракия перешикнул через тело последнего нависшего перед ним глупца и поиграл на публике своими клинками. С оглушительным звоном он скрестил их на солнце. Кровь текла по его лицу, капая с покорёженной стали. Люди его клана взревели, приветствуя победу.

Человек из другого племени вышел вперёд, гибкий как змея, вооружённый полукопьем. Озракия почувствовал солоноватый запах слизи ящерицы, покрывающей наконечник оружия, и заметил, как он блестит в полуденную жару.

Ещё один ублюдок с отравленным клинком. Быть по сему.

Озракия сплюнул на песок, показывая, что он думает о шансах своего противника.

— Ты слышишь их? — спросил он приближающегося варвара. Он даже развёл руки в стороны, нацелив оба топора на толпу и сделав себя центром внимания. — Ты слышишь, как люди жаждут твоей крови?

Ответ новоприбывшего не имел значения. Озракия не обратил на него никакого внимания. Он позволил обречённому человеку высказаться, а затем двинулся вперёд с низко поднятыми топорами, пока тысячи наблюдающих воинов читали по его губам так хорошо знакомую им клятву.

— Я — Озракия Меч Божий из Клана Вороньего Крика, и твоя смерть станет моим даром пантеону.

Этот дурак умрёт, затем и следующий, и следующий за ним, и любой, кто осмелится последовать за предыдущими.

Какие дары, какие благословения ещё даруют ему боги?

И как высоко он однажды поднимется?

# МАСТЕРА МАГИИ ХАОСА

В своём стремлении к безграничной власти колдуны заключают сделки с демонами и творят невыразимые злодеяния. Будь то шаманы племён, проводящие церемонии во славу своих древних божеств, или зловещие Кабалисты, способные заплатить любую цену за тайные знания, эти чародеи являются одними из самых ужасающих Рабов Тьмы.

## ЛОРДЫ-КОЛДУНЫ ХАОСА

Одним заклинанием лорд-колдун призывает тёмную магию Хаоса, вселяющую ярость в душу человека или придающую его рукам демоническую силу. Чары этих чемпионов — данность от природы, ведь все они чародеи и шаманы Рабов Тьмы. Само их естество связано с дикой энергией Хаоса, и посему они могут придавать ей любую форму по собственному желанию. Такая власть, однако, всегда имеет свою цену. Та лёгкость, с которой колдуны управляют магическими силами, лишает их самих уважения к этому смертоносному инструменту, свойственного магам традиционных школ. Безрассудно используя тёмную магию ради достижения своих целей, они неизбежно погружаются всё глубже в пучину безумия и мутаций.

Лорды-колдуны являются оракулами и провидцами Рабов Тьмы и занимают высокое положение в сообществах тёмных племен. Они ближе прочим к Богам Хаоса (не считая разве что всемогущих Демон-принцев) и лучше других способны толковать, каким именно образом воину или банде стяжать славу в глазах своего покровителя. Убийство колдуна среди Рабов Тьмы считается дурной приметой, хотя

это нисколько не удержит будущего чемпиона от такого поступка, если он твёрдо уверует в то, что именно этого подношения от него требуют боги. Правда, лорды-колдуны вполне способны защитить себя. Помимо способности испускать заряды смертоносной энергии или власти обратить тело врага в отвратительную массу конечностей, многие колдуны — особенно те, кто сознательно или иным образом присягнули Тзинчу — наделены даром предвидения, что позволяет им своевременно реагировать на возможное предательство. Лишь тот, кто утратил благосклонность богов, вскоре обнаруживает отсутствие видений, либо их ошибочность; сей факт делает лордов-колдунов одними из самых беспощадных Рабов Тьмы, ибо для сохранения божественной защиты они способны свершить любое злодеяние, неважно сколь кровавым и отвратительным оно будет.

В составе многих орд присутствуют колдуны. И хотя они часто исполняют роль советников богоизбранного владыки, они также вполне способны самостоятельно захватить власть над ордой. Это особенно справедливо в отношении Кабалистов, чьи

армии представляют собой ковены колдунов, окружённые суеверными пешками и приближёнными телохранителями, вечно охотящиеся за новыми источниками магической силы. Колдуны орды также проводят ритуалы во славу богов. Эти церемонии имеют множество форм, однако их общей чертой считается полное презрение к естественному порядку вещей и нормам морали. Лишь те, кто ставят Повелителя Войны превыше других богов, не участвуют в этих церемониях, ибо своего бога они прославляют, проливая кровь в боях, и в большинстве случаев выражают полное презрение к колдовству. Это приводит к тому, что могучие богоизбранные владыки вынуждены заставлять фанатиков войны терпеть присутствие колдунов в войске, что не всегда заканчивается успешно. Так, Орда Рокового Черепа, бывшая некогда проклятием подземного мира Атанасии, погрязла в междоусобной резне, когда последователи Багровой Могилы — покровителя насильственной смерти, имевшего множество сторонников в орде — обратились против ковена колдунов, решив, что тот манипулирует богоизбранным владыкой. Эта битва бушует и по сей день, поскольку магические силы лордов-колдунов

## ТОЩИЕ ПРИЗЫВАТЕЛИ

Девять — число тощих призывателей, мистических демонов-колдунов Тзинча, исполняющих волю Всеизбранного. Из своих колдовских крепостей, известных как Серебряные Башни, эти двуличные создания плетут паутины интриг, простирающиеся на все владения. Путём великого коварства Архаон подчинил призывателей своей воле, обретя знание истинного имени каждого из этих демонов перед тем, как сотворить тончайшее заклинание, поместившее их в тюрьму из их собственных сомнений и страхов. Всеизбранный вскоре пустил своих новых слуг в ход, прибегнув к их колдовству и таланту к манипуляциям в сотнях битв.

Тощие призыватели покровительствуют культам Арканитов и иногда вступают в споры с другими демонами Тзинча, ибо они ненавидят своё рабское положение и всеми силами стремятся избежать хватки Архаона. Однако, если Всеизбранный призывает, они должны подчиняться. Паря над полем боя на дисках Тзинча, тощие призыватели испускают потоки колдовского пламени или разрывают ткань реальности, призывая демонов Тёмных Богов. Имена этих существ давно канули в небытие. Король-Часовой, Многоглазый Тиран, Штгалескур: каждый служит Архаону своими средствами, а когда они вступают в бой, мало кто может устоять пред их магической мощью и вечным коварством.



позволяют им противостоять многократно превосходящему их числом противнику.

Опираясь в большей степени на свои магические способности, колдуны редко также физически сильны как лорды Хаоса. Некоторые устраняют этот недостаток путём подчинения себе мантикор.

В отличие от лордов Хаоса колдуны используют для этого сковывающие сознание и волю заклятия. Не один колдун испытал на себе опасные последствия такого деяния, утратив контроль над зверем. Тот же, кто успешно справляется с заклятием, обретает могущественного скакуна, подвластного любой его воле и жестоко разрывающего врагов на части, в то время как сам колдун творит свои жуткие чары.

### БОГОИЗБРАННАЯ ОХОТА

Чёрный Клык является одним из бесчисленных племён, отдавшихся во власть Богов Хаоса. Но нет среди них того, кто своей дурной славой мог бы потягаться с Теддрой Провидицей Черепа и её бандой Богоизбранной Охоты. Все эти воины принадлежат к Тёмной Клятве и приносят великие обеты тёмному пантеону в обмен на божественные дары. Однако клятва, данная членами Богоизбранной Охоты, является весьма амбициозной в сравнении со многими другими: они заключили Пакт Духа и Железа, обязавший их приносить Грозорождённых Вечных в жертву своим богам.

Дабы исполнить эту клятву Теддра повела свой отряд в глубины Шпиля Теней, однако при наличии такой возможности порой покидает Зеркальный Город и присоединяется к ордам Рабов Тьмы. Провидица Черепа творит могучие заклинания, и те, кто подвергся им, иссыхают и истощаются по мере того, как жизненные силы оставляют их тела. Эта колдовская немощ делает их лёгкой добычей для других членов Богоизбранной Охоты. Падут ли они от ударов тяжёлых клинков Грундана Кровавого Глаза или Шонда Собирателя Голов, будут ли пронзены копьём Джэгатры или осыпаны стрелами Олло, или же разорваны на части псом Гролом, врагов Богоизбранной Охоты ждёт незавидная участь — ведь их души станут пищей для Тёмных Богов.

### МАГИЯ ТЁМНЫХ БОГОВ

Магия, используемая шаманами тёмных племен, происходит из чистой энергии Хаоса. Это опасное ремесло, поскольку простой смертный не может коснуться сущности богов и выжить. За многие столетия колдуны раскрыли способы ослабить пагубное влияние Хаоса, не преуменьшая при этом силу его заклинаний; ритуальные жертвоприношения для утоления голода жаждущих душ богов распространены в коvenaх Кабалистов. Сделки с демонами — тоже довольно частое явление, хотя многие колдуны в конце концов осознают, что их потусторонние покровители преследуют лишь свои собственные интересы.

С рассветом Арканум Оптимар у колдунов появилась возможность творить более длительные заклинания. Пантеистические культы большинства племён гарантируют, что эти чары от и до пропитаны эссенцией Хаоса, хотя их проявления могут отличаться в зависимости от заклинателя. *Восьмиконечные печати рока* горят в небесах над величайшими бойнями, притягивая души павших и даруя силы прислужникам богов. *Разломы мировой кары* раскрываются тут и там, пронзая всё на своём пути и служа воплощением истерзанной земли. Но страшнее оных *чернопламенные бреши*, ибо это врата в само Царство Хаоса, разрывающие небеса, трещины в реальности, из которых демонические хищники ниспосылают на врага ступки искажающей сущности Хаоса.





# МЕРА ЖЕРТВЫ

Кровавые маги и бессердечные провидцы, Кабалисты не задумываясь жертвуют жизнями своих последователей, чтобы лучше управлять магией. Эти падшие колдуны обладают огромной магической силой, однако им постоянно приходится сопротивляться голодным до душ божествам, поскольку эти ненасытные существа всякий раз запрашивают всё большую цену у своих просителей.

**К**огда племя говорило об Ардже, они прославляли его победы. Они хвалились его мудростью, его пронизательностью, его колдовскими подвигами.

Но больше всего они превозносили его за точность пророчеств. Кто ещё смог бы прочесть То-Чему-Быть по ряби на луже крови, вода по ней ножом? Кто ещё смог бы истолковать нити Судьбы, продираясь через лабиринт скотских кишок?

В течение нескольких поколений он служил Гласом Божьим для череды вождей и королей войны, давая им советы, когда они их просили, используя свою магию на войне, когда они этого требовали, и обманывая их, доводя до гибели, когда полагал, что племени нужен новый лидер.

С тех пор, как владения сотряслись и извергли смердящий могойлой шёпот Бога Смерти, леденящее злование вплеслось во многие его заклинания. С раздражением, от которого губы на лице его кривились, Арджа начал принимать более активное участие в планировании битв своего племени. И они стали реже проливать кровь за землю или потакая примитивной гордости; всё чаще и чаще он напоминал вождям клана, что есть и другие пути к славе. Он изливал им в уши обещания силы, капля по капле нашёптывал им истории о древних гробницах, распечатанных и явленных ко свету вновь, и об артефактах, которые тысячелетиями лежали внутри нетронутыми.

Клинки забытых империй, пропитанные древней магией, вскоре оказались в руках его воинов. Амулеты и драгоценности, наделённые силой давно потерянных чар, нашли нового владельца в его лице, а более слабые талисманы он раздарил своим аколитам.

А что же до грозных и страшных заклинаний, разлетевшихся по землям? Бури визжащего пламени, землетрясения, которые пожарили воинов каменными пастями, зеркала, которые шептали человеку обо всех его грехах... Арджа и сам сталкивался

с ними, воздев окровавленные руки, пока его энергичный голос нараспев воздавал похвалы пантеону. И он успешно оборачивал силу этих проявлений пагубной энергии себе на пользу.

Их нельзя было подчинить себе, конечно, нет. Но можно было бросить их в бой.

Разумеется, все эти деяния только добавляли ему уважения. Меньшего он и не заслуживал. По мере того, как сила его крепла, росло и его племя. Ни одна душа не сделала для его народа столько, сколько сам Арджа.

Он прожил уже почти три сотни лет. Как близок был он к исполнению своих желаний? Как далеко ещё?

Апофеоз. Вознесение. Бессмертие.

Он был близко. Иначе быть не могло. Так его племя говорило о нём перед ликом его и так же они горделиво хвастались перед воинами других кланов.

Но когда они шептались меж собой вдали от ночных костров, то чаще всего вспоминали его неудачу.

Единственную его неудачу.

Арджа подозревал, что не переживёт ещё одной такой катастрофы. Даже если он выживет после пользования живой магией, что вообще не гарантировано, племя, вероятно, заберёт его голову, веруя в то, что боги оставили его.

И... ошиблись бы они, сделав это?

Может — да. Может — нет.

В ночь его провала огонь магической отдачи накрыл его тело, забрал глаз, ухо и обжёг левую руку так, что она превратилась в нечто из шрамов и ноющей кости. Хуже всего пришлось его искалеченной теперь левой ноге, из-за которой он заработал себе хромоту до конца жизни.

А конец его жизни, если знамения не изменятся, был уже не за горами.

Всё должно было быть не так. В первый раз он всё сделал правильно. Не так ли? Разве он не сделал всего, чего требовали от него боги? Разве не безупречной была подготовка — всё в соответствии с велениями божьими?

Жертва. То была точка опоры, на которой балансировала

благодарность богов. Даже третьесортные ведьмы и колдуньишки-дилетанты знали это, хотя истинное понимание сего факта могло обернуться делом всей жизни. Как разуму смертного в самом деле постичь все хитросплетения паутины промысла божьего? Каждое заклинание было прыжком веры. Каждый ритуал был надеждой и убеждением, обёрнутыми в клубок молитвы.



Большинство этих дикарей верило, что жертвоприношение было не более чем вырезанием сердца из груди пленника и протягиванием этого сочащегося кровью плода к небесам. Но где же жертва в таком деянии? Подобные кровавые обряды были подношениями, а не жертвоприношениями, ибо ничто по-настоящему значимое не отдаётся просто так. Колдун ничего не терял. Какое тогда будет дело богам до столь духовно слабых клятв верности?

Арджа долго и упорно размышлял над этим, пока его влажные раны затягивались шрамами.

Завтра будет время испытаний. Он снова мог ходить, пусть и неуверенно, и был готов искупить свою неудачу.

В прошлый раз жертва по какой-то причине оказалась недостойной. Череп его отца, духовная реликвия, пропитанная пламенными энергиями; он раздавил его в пыль ради реагента для заклинания. Его собственная жена, ныне старая карга, но всё ещё дорогая ему, умерла ради него. Ритуальным ножом он вскрыл её, чтобы её кровь стала ещё одним ингредиентом в плетении заклинания. Трое из его учеников, трое самых многообещающих чароплётвов его племени — каждый из них был схвачен воинами по приказу Арджи и обезглавлен топором королевы

войны. И, как будто этого было мало, он выбросил в никуда дюжину артефактов и талисманов, которые были очень полезны племени и которые в своё время были добыты ценой многих жизней из гробниц павших королевств; их он тоже принёс в жертву ради сотворения заклинания.

И всё же этого оказалось недостаточно. Отдача почти убила его, и в его лихорадочных снах на грани смерти он слышал смех богов. Если бы он услышал этот звук снова, то тот бы наверняка навсегда лишил его разума.

Арджа призвал своего сына для последних приготовлений, и юноша явился в его палатку из шкур животных и припал к земле перед жаровой. Арджа смотрел, как он страшивает с ботинок пыль пустыни, чтобы не испачкать меховые коврики, которыми был устлан пол. Мальчик был хорошо воспитан.

Его сын, Нагара, был точной его копией: худой, с крючковатым носом, одетый в меха и увешанный амулетами из нефрита и кости. Он был Гласом Божьим, как и его отец. Последний Глас Божий племени. Будущее всего клана.

Арджа слишком хорошо понимал вес этого бремени, ибо всё, что он делал на протяжении веков своей жизни, было для клана. Так он твердил себе, десятилетие за десятилетием, и доказал он это бесчётное количество раз.

— Клан умрёт или выживет вместе с тобой, Нагара. Я прочёл эту истину в кишках грифогончей. В её потрохах не было и намёка на порчу. Прорицание было ясным, безошибочным. Слушай меня, когда я говорю с тобой. Что бы ни случилось со мной, клан выживет или умрёт вместе с тобой.

Большого Ардже говорить не требовалось. Юноша кивнул, потому что то же прочёл и в своих пророчествах.

— Я понесу твои знания дальше.

— Да. Ты хорошо учился, сынок.

Арджа вытащил свой жертвенный крик, костяная ручка стала гладкой после двух веков использования, лезвие тонкое, всегда острое, зазубренное, чтобы усилить кровотечение. Он повернул его в руке, позволив свету огня поиграть на полированной человеческой кости.

— Почему ты плачешь, отец?

— Потому что у меня для тебя остался один последний

урок, — тихо сказал Арджа, — урок значимости жертвы.

Рассвет наступил, и битва пришла вместе с ним.



Для Арджи, стоявшего вдали от грохота окровавленного железа и грома расколотых щитов, сражение было немногим больше комариного писка. Он был один на небольшом возвышении и лицом к лицу встречал своих врагов среди обширных пустынных дюн. Пятеро их было против него; пять альвийских колдунов, в доспехах из зачарованного металла, с перламутровыми клинками. Воздух мерцал вокруг них ирреальными миражами: громадные парусные суда, оставленные гнить и разрушаться; королевства коралловых штилей, которые не могли существовать.

Арджа ничего не знал об их культуре. Но это его не заботило. Сражение свирепствовало, как и все сражения до этого. Колдунов же волновало лишь собственное противостояние.

Заклинания, на которых шла дуэль, были бесконечными, каждое — являло собой эфемерного фантома, впервые извернутого насильем, что захлестнуло Владения Смертных по воле Бога Смерти. Смерть же они освободились от оков и чинили разрушения, не ведая меры. Арджа привязал несколько из них — хотя, возможно, термин «вместил» подошёл бы лучше — к последним оставшимся у него артефактам. Он понимал, что даже при лучшем раскладе эти клетки были временными. В разгар битвы он разбил медные статуэтки, содержавшие стихийные чары, и на пустыню низверглись клякастый свет и призрачный гнев.

Его соперники ответили тем же, как и предвидел Арджа. Поле битвы оглашала какофония их собственных бесконечных. В считанные минуты сражение превратилось в стычки отдельных отрядов из обеих армий, битва была низведена до полного хаоса. Колдовство прорвало глубокие пропасти в пустынной земле, которые сносили песок прямо под ногами у воинов. Люди и альвы горели негасимым пламенем. Из ниоткуда появлялись клинки, танцующие по велению далёких магов

и вырезая лики мучительной смерти на лицах ближайших солдат.

Он чувствовал, что альвийские маги забирают у него контроль над его магией, подчиняя изуверские заклинания собственной воле, изменяя их так, как им было нужно. Призрачные челюсти большой мантискоры стали в чём-то больше похожими на акульи, вместо огромных серповидных клыков пасть сверкала рядами зубов-кинжалов. Их пламенеющие очертания окрасились красным, когда они прошли через ряды воинов клана Арджи. Одно за другим, заклинание за заклинанием, альвы заново переплели высвобожденную магию и обрушили её на человеческую орду. Божественные знамёна вспыхнули, когда их знаменосцев охватили языки пламени.

Но даже одноглазый, одноухий, однорукий колдун мог сопротивляться и отражать атаки альвов. Боги наблюдали, они были с ним, и он чувствовал, как их внимание пробегало по его венам с каждым ударом его сердца. Под их покровительством он станет сильнее, чем когда-либо. Он мог спасти свой клан и выиграть войну. Жертва.

Апофеоз. Вознесение. Бессмертие. Арджа вытащил ритуальный нож и к воле своих врагов прибавил собственную. Заклинания, пожирающие его сородичей, вспыхнули ярким пламенем, огни стали ещё сильнее, клинки срывали плоть с костей. Он мог услышать плач и крики его соплеменников на встречном ветру, призывающие его помочь... И никто из них даже не подозревал, что каждый их вопль, оставшийся без ответа, был частью молитвы.

Что-то пробудилось в глубине его разума: звук, который не был звуком, чувство, которое ничуть не походило на чувство. Присутствие. Смех? Это был смех? Он снова потерпел неудачу?

Нет, не смех. Нечто другое.

Глас Божий держал в руке свой крик, всё ещё красный от высохшей крови сына. Он стоял один на краю поля битвы, наблюдая за тем, как племя его умирает.

— Этого достаточно?! — закричал он ветру. — ЭТОГО ХВАТИТ?!

Ему не пришлось долго ждать ответа.

# ПОТЕРЯННЫЕ И ПРОКЛЯТЫЕ

Среди Рабов Тьмы есть те, кто чувствуют зов богов сильнее прочих. Вплоть от громадных легионов воинов Хаоса, сражающихся в армиях Разорителей, и до элитных банд избранных, служащих воле Демон-принцев — всем этим одарённым тёмным благословением воинам не нужен отдых. Единственное их желание — увидеть цивилизацию в руинах.

## ВОИНЫ ХАОСА

Когда представитель тёмного племени становится воином Хаоса, он оставляет позади уют домашнего очага и тепло родной семьи. Его ждёт жизнь, в которой место есть лишь для войны. По воле богов, возносясь до воина Хаоса, смертный делает свой первый истинный шаг на Пути к Славе. Это решение, после которого назад дороги уже не будет, ведь алчущие боги тёмного пантеона не терпят сомнений и сожалений смертных.

Воины Хаоса являются грозными воителями, вполне сравнимыми по силе с Грозорождёнными Вечными

Зигмара. Их толстые, крепкие латы испещрены рунами тёмного наречия, которые наделяют носителя мощью и оберегают его от вражеских ударов. Одного взмаха их орудий — обычно порченных клинков и жутких палиц — достаточно, чтобы исполосовать кожу и раздробить кости. Некоторые племена самостоятельно куят себе оружие, другие прибегают к услугам падших дуардинов-кузнецов. Так или иначе, вновь созданный клинок Раба Тьмы охлаждается в свежeproлитой крови. В дополнение к этому воины Хаоса и сами по себе серьёзная угроза, с которой врагам приходится считаться. В поисках славы они испытывают свои

навыки в бесконечных схватках, их физическая сила растёт пропорционально дарам их богов, а их инстинкты убийц оттачиваются до невероятной остроты.

Маршируя под знамёнами, покрытыми символами тёмного пантеона, боевые банды воинов Хаоса формируют бронированный кулак многих орд. Несмотря на то, что мародёры как правило превосходят их числом, необъятность владений не позволяет усомниться в том, что этих закованных в броню воинов, готовых присягнуть на верность могущественному чемпиону или богоизбранному владыке, может не хватать. Некоторые боевые банды или даже орды полностью состоят из воинов Хаоса, в особенности те из них, кто ищет более тесной связи с Губительными Силами и стремится пополнить ряды Помазанников. Как правило, воины Хаоса объединяются с теми, кто поклоняется тому же богу или сходным образом понимает природу всех или одной из Губительных Сил. Изредка целое племя посвящает себя Пути к Славе, одновременно с этим становясь воинами Хаоса, однако в большинстве случаев их боевые банды происходят даже не из племени, к которому когда-то принадлежал богоизбранный владыка орды. Несмотря на это, воины Хаоса сражаются в едином строю из стали и ярости, используя всё своё воинское мастерство, чтобы сломить врага.

Во главе каждой банды воинов Хаоса находится восходящий чемпион. Несмотря на то, что его воины ещё не привлекли к себе взоры богов надлежащим образом, сам он уже успел доказать, что достоин чести вести соратников в бой. Денно и ночью этот чемпион должен остерегаться появления соперника в своей банде, ибо отнюдь немногих богов, почитаемых Рабами Тьмы, смущает предательство на пути



к власти. Однако, удержав своё положение, восходящий чемпион обретёт собственную тёмную сагу кровавых деяний и со временем, быть может, получит шанс стать чемпионом более высокого ранга или даже богоизбранным владыкой.

## ИЗБРАННЫЕ

Воин Хаоса, почтивший богов и переживший множество битв, в конце концов может вступить в ряды избранных. Они внушают страх следующим за ними Рабам Тьмы. Получивший силу от демонов, совершивший великое деяние во имя своего покровителя или просто учинивший невообразимую резню во Владениях Смертных, каждый избранный служит образцом для подражания всем воителям Хаоса. Сжимая в руках проклятые потрошители душ — тяжёлые двуручные топоры, способные вырвать сущность врага из тела, они шагают во главе армий тьмы, неся опустошение в земли соперников Тёмных Богов.

Боевые банды избранных, являющиеся наиболее смертоносными отрядами в орде, часто невелики числом, хотя в ордах Осквернителей эти возвышенные воины могут собираться в значительном количестве, дабы наилучшим образом исполнять волю Демон-принцев. Обычно они сражаются на наиболее жарких направлениях, хотя причиной тому не всегда становится попытка извлечь максимум пользы из их грозных боевых качеств. Совсем немногие во Владениях Смертных могут надеяться пережить схватку с этими элитными воинами, что уж говорить о победе над ними. Остальные Рабы Тьмы вдохновляются чистым, разрушительным насилием, чинимым их благословлёнными бандами. Когда избранный рубит врагов, слуги Хаоса вокруг него сражаются ещё неистовее, желая обратить и на себя внимание богов. Под командованием возвышенных чемпионов — воинов, находящихся в шаге от управления сразу несколькими собственными бандами — избранные бесстрашно вступают в битву с любым врагом; их топоры описывают широкие багровые дуги, пока сами они воют и визжат, воздавая похвалу наблюдающим за ними богам.

## РЫЦАРИ ХАОСА

Для того, чтобы стать рыцарем Хаоса, Раб Тьмы должен пройти многолетний и кровавый путь разрушений. Их доспехи, выкованные из стали Хамона, порченого железного дуба или более инородных материалов, искажаются, грубея и покрываясь шипами. Из-под забрал их шлемов сочится жуткий свет, пышущий тёмной энергией. Мутации коверкают их тела, а зачарованное оружие, которое они берут в бой, не уступает клинкам из сигмарита. Даже скакуны, что несут их в бой, не избежали прикосновения Губительных Сил; их кони — массивные мускулистые звери, чьё горячее дыхание опалает, чья свирепость не уступает наездникам. Чтобы приручить подобного зверя, от воина требуются исключительные сила и выдержка, однако в редких случаях, когда целые рыцарские ордена падают в объятия Хаоса, их верные скакуны искажаются вместе со своими хозяевами.

Рыцари Хаоса — одни из самых пугающих Рабов Тьмы. Хотя некоторые из них считают себя знатью или рыцарями на свой inferнальный манер, на самом деле все они без исключения мясники и психопаты, одержимые бесконечным поиском славы. Гордость их столь велика, что они не опускают знамен перед кем, кроме богоизбранного владыки своей орды, или самого Всеизбранного. Их атака подобна гневу богов, обретшему смертоносное физическое воплощение. Смертоносность их боевых навыков не менее ужасающа, чем жуткая репутация их убийств. Мало тех, кто не слышал истории о зверствах, учинённых этими убийцами с чёрными сердцами. Когда же рыцари Хаоса приближаются — с воздетыми копьями и боевыми кличками на устах — многие предпочитают попытаться счастья в отступлении, нежели бросить вызов натиску этих безжалостных чемпионов.

## КОЛЕСНИЧИЕ ХАОСА

Многие племена Рабов Тьмы обитают среди пустошей Владений Смертных, где варварство и жестокость необходимы для выживания, в результате чего Богам Хаоса оказалось легко извратить

их древние обычаи и верования в свою пользу. Такая среда обитания делает колесницы распространённым инструментом орд Хаоса. Эти мобильные боевые платформы прекрасно приспособлены для сражений на широких открытых пространствах, позволяя воинам быстро покрывать огромные расстояния, не теряя сил и заодно используя сами колесницы в качестве эффективного оружия.

Большинство колесниц Хаоса запрягается парой мощных скакунов. С фырканием и ржанием, с окутанным яростью разумом, они несутся на врага под ударами плетей своих хозяев. Некоторые армии используют колесницы в качестве площадок для стрелков, однако подобной трусости нет места среди Рабов Тьмы. Колесницы Хаоса, напротив, прорываются сквозь вражеские порядки, сокрушая противника под тяжёлыми колёсами, пока колесничие орудуя цепями и секирами. Нередко сразу несколько колесниц объединяют свои силы для прорыва бреши в обороне врага под командованием умелого возвышенного колесничего, что провёл много лет, сражаясь на своей боевой машине. Жёсткая конструкция колесниц Хаоса достаточно прочна для того, чтобы выдержать удары врагов, пока она мчит сквозь их строй.

Иногда племя может изловить жестокую тварь — лютозверя, для того чтобы запрячь её в одну из своих колесниц. Немногое известно об этих чешуйчатых монстрах, за исключением того, что они обитают в тех уголках владений, на которые пала тень Хаоса, наделяющая их огромной физической силой. Сковать лютозверя непросто, и лишь самые могучие колесничие могут попытаться силой привести эту тварь к покорности. Природная склонность этих существ к разрушению делает их крайне эффективным оружием; запряжённый в колесницу лютозверь будет бросаться на любого врага, а его огромная масса и сокрушительные кулаки — причинять невообразимые разрушения, пока колесничие изо всех сил стараются не отстать от чудовища по числу убитых на своём счету.

# ВОИНЫ РАЗОРЁННЫХ ПУСТОШЕЙ

Воинов тёмных племён именуют мародёрами. И хотя они ещё не привлекли внимание богов, эти варвары — смертоносные бойцы, закалённые жизнью под властью Хаоса. Маршируя бок о бок с мистическими походными алтарями и дикими тварями из пустошей, эти яростные воители чтят своих богов, отнимая чужие жизни.

## МАРОДЁРЫ

Из земель, поражённых влиянием Хаоса, происходят племена мародёров. Исчисляясь сотнями тысяч, эти варварские поклонники Хаоса сражаются во имя Губительных Сил и ради радости самой битвы. И хотя каждый из них всего лишь простой смертный, не представляющий опасности для монстров и полубогов, бродящих по владениям, в большом числе и покрытые благословениями Тёмных Богов, они способны уничтожить любого в потоке боевого безумия.

Несмотря на то, что мародёры пока не полностью посвятили

свои жизни богам, обретая статус воина Хаоса, жизнь, состоящая из постоянных сражений посреди доминиона Хаоса, выращивает из них способных бойцов; в противном случае тот, кто не может защитить себя, вскоре становится добычей. Общества мародёров довольно примитивны, особенно в глазах презренных азиритов, проживающих вдали от мародёрских клинков, но они сильны и крепки, будучи закалёнными тяжёлыми условиями жизни в диких пустошах владений. Их племена существенно варьируются в размерах, от небольших банд под командованием харизматичных вождей до огромных племенных

союзов, объединённых волей шамана или, что не редкость, военачальника Тёмной Клятвы. Поклонение одному божеству считается необычной (хотя и встречающейся) практикой среди племён мародёров. Обычно, сообразно своим традициям, они почитают сразу нескольких богов, и посему могут обращаться с мольбами к нескольким аспектам Хаоса, если сочтут необходимым. В крупных племенах те, кто почитают лишь одного хозяина, образуют банды единомышленников, во главе которых становятся наиболее фанатичные чемпионы. Эти мародёры считаются чужаками в большинстве племён, а вот в бандах Помазанников столь яркие фанатики не редкость.



Мародёрам не нужен серьёзный повод, чтобы присоединиться к орде богоизбранного владыки; стоит оракулу племени объявить, что такова воля богов, банда за бандой выдвигаются на войну, чтобы нести смерть и резню. Зачастую эти битвы ведутся против других последователей Хаоса: орды и банды сталкиваются друг с другом в стремлении доказать превосходство своего бога или владыки. Поражение в таком бою не всегда означает смерть для мародёра. Те, кто сражался храбро и умело, присоединяются к орде победителя, либо формируя новые банды из выживших, либо вступая в другие проверенные битвой отряды мародёров, разделяющих их взгляды.

Когда Рабы Тьмы идут войной на цивилизованные земли, именно мародёры формируют их основную силу, в особенности в неисчислимых легионах Разорителей. И хотя многие из них погибают от заклинаний и огнестрельных залпов своих более цивилизованных врагов, те, кто испытывают на себе удары варварских секир, рано или поздно научатся бояться мародёров. Если же на мародёра падёт взгляд богов, то и перед ним откроется легендарный Путь к Славе.

## КОННЫЕ МАРОДЁРЫ

Конные мародёры заслуженно гордятся тем, что первыми из воинов орды погружают свои клинки в плоть врага. Многие Рабы Тьмы приручают лошадей, ибо на них удобно пересекать дикие пустоши или преследовать добычу. Хозяин такого зверя сразу же приобретает почётный статус, а некоторые банды — а в некоторых случаях и целые племена — доводят свои навыки верховой езды до совершенства, становясь наиболее опасной лёгкой кавалерией во владениях. Восседавая на своих скакунах, более быстрых и выносливых, нежели звери рыцарей Хаоса, берущие грубой силой, они несутся по полю битвы, поднимая за собой клубы пыли и провозглашая о своём прибытии перед радостным погружением в гущу рукопашной схватки.

Конные мародёры — одни из немногих Рабов Тьмы, кто использует в бою дальнобойное оружие в виде метательных копий. Каждый мудрый чемпион знает, какие преимущества даёт отряд всадников, способных преследовать тех, кто не может убежать, или поразить врага на дистанции, выигрывая остальной орде время для наступления. Банды конников поклоняются Силам Хаоса в виде кровожадных королей охоты, крылатых ангелов смерти и пернатых божеств безупречных убийств. Ритуалы почитания подобных существ часто связаны с празднованием момента чужой смерти, и нередко лошади конных мародёров врываюся на празднество, топчя пленников подбитыми железом копытами. Несмотря на то, что конные мародёры — мастера отвлекающих атак и тактики бей-и-беги, их преданность богам не подвергается сомнению. С началом схватки они атакуют врага с нетерпением, присущим каждой банде их сородичей, скандируя молитвы и клятвы и повергая неверных.

## СВЯТИЛИЩА ВОЙНЫ

Влекомые в битву уродливыми мутантами, пойманными среди истерзанных пустошей или сотворёнными из членов племени,

прогневавших местного шамана, святилища войны являются физическим свидетельством силы Богов Хаоса. Тёмное пламя беснуется в жаровнях, установленных на платформе святилища, а с боков бросают свои злобные взгляды демонические лица, вырезанные из бронзы или других, куда более странных материалов. Над покрытым кровью алтарём возвышается восьмиконечная звезда. Через этот портал хранитель святилища и проводит энергию из Царства Хаоса. Увенчано ли святилище символом одной из Губительных Сил — что характерно для банд Помазанников — или украшено иконой неделимого Хаоса, воины Рабов Тьмы собираются вокруг святилища войны и почитают его за символ превосходства своих божеств.

Хранитель святилища проводит всевозможные тёмные ритуалы, а грубая конструкция святилища служит магнитом для сырой энергии Хаоса. Окружающие звезду Хаоса руны горят неестественным светом, даруя божественную защиту тем, кто стоит вблизи. Когда хранитель святилища произносит нечестивые молитвы, проявляется истинная сила богов. Даже те, кто не чтят божество, покровительствующее алтарю, могут снискать толику могущества; те же, кто разделяет веру хранителя святилища, становятся ещё более смертоносными, а их фанатизм поощряется избранным ими божеством.

## ФУРИИ

Фурии — злобные демоны, которые сбиваются в большие стаи среди опороченных Хаосом земель. Несмотря на то, что в Царстве Хаоса они низшие демонические существа в легионах Тёмных Богов, их инстинкты и природное коварство делают их опасными хищниками. Те, кто когда-либо странствовал по землям Хаоса — особенно банды, сражающиеся в пустошах Восьмиконечья — легко распознают звук хлопающих кожистых крыльев, предвещающий прибытие стаи фурий.

Фурии не связаны с каким-либо из Тёмных Богов, они воплощение грубой энергии Хаоса, осколки

злости, следующие за Рабами Тьмы и подчиняющиеся тяге к насилию и убийствам. Сами по себе фурии эгоистичны даже по меркам демонов и вечно ищут способы доказать свою силу или уничтожить соперников. Чемпионы Хаоса иногда задабривают, подкупают или подчиняют их, привлекая в свои банды перед грядущими битвами, где фурии стремительно атакуют и преследуют слабых, наводя ужас на врага. Если фурии чувствуют, что схватка оборачивается не в их сторону, они незамедлительно отступают, а затем возвращаются, жаждущие отмщения, стоит врагу показать им спину.

## РАПТОРИКСЫ

Рапториксы — птицеподобные твари, охотящиеся в пустошах Восьмиконечья. Каждая особь имеет множество глаз, широкий загнутый клюв и увенчанный шипами хвост. И хотя они отмечены прикосновением богов, рапториксы имеют с ними мало общего. Некогда они были частью естественной фауны владений, однако за столетия порчи Хаоса обратились новыми опасными созданиями. Некоторые покинули Восьмиконечье через громадные врата и разлетелись по другим владениям. И с каждым днём земель, где эхом не разносятся вопли рапториксов, становится всё меньше.



Рапторикса невозможно полностью приручить, поскольку в их примитивном разуме есть место только для животной ярости. Тем не менее опытный зверовод способен натравить их на конкретного противника. Рапториксы не очень-то хитры, но в больших количествах могут охотиться и загонять добычу, в несколько раз превышающую их размеры. Те, кто недооценивает исходящую от них угрозу, вскоре сознают свою ошибку, ведь их острее клювы способны одним махом перекусить человека пополам. А чтобы убить рапторикса окончательно, придётся разрубить его тело на части.

# О ДЕМОНАХ И МОНСТРАХ

Среди войск Тёмных Богов есть и куда более таинственные существа, нежели жалкие смертные. Бок о бок с ними маршируют все виды отвратительных и ужасающих тварей, искажённых силой Хаоса. Величайшими из них являются Демон-принцы — чемпионы, что достигли наивысшего пьедестала на Пути к Славе и переродились в аватаров погибели.

## БЕ'ЛАКОР

Бе'лакор, Первый Принц Хаоса, уникален в своём роде. Единственный среди всех Демон-принцев он возвысился посредством поклонения всему тёмному пантеону. И эта сравнительная независимость делает его поистине ужасающим. Его замыслы пронзают пространство и время, и, хотя он сражался на стороне каждого из Богов Хаоса, истинные его намерения остаются неизвестными.

Существует множество легенд о происхождении Бе'лакора. Некоторые верят, что он был первым смертным, достигшим тёмного апофеоза, однако, узрев, что боги даруют демоничность многим своим последователям, возмутился и вознамерился сам возглавить тёмный пантеон. Ещё одна легенда гласит, что Бе'лакор стремился стать фаворитом среди всех чемпионов. Богов раздражали его амбиции, и они прокляли его, вверив ему право короновать Всеизбранных и лишив возможности самому достичь такого величия, чем вызвали у него жгучую ненависть к Архаону. По всему Улгу можно обнаружить древние изображения существа, похожего на Бе'лакора, из-за чего некоторые считают, что он был правителем Серого Владения до прихода Малериона, и, пожелав вырвать свой трон из рук альвийского бога, обратился к Тёмным Силам. Какой бы ни была правда, Бе'лакор остаётся существом тени и ужаса. Его манипуляции тонки и обширны; когда Бе'лакор вступает в битву, враги понимают, что были всего лишь игрушками в его руках, а их страх и внезапное прозрение насыщают вечный голод демона, что рвёт их на куски.

## ДЕМОН-ПРИНЦЫ

Те немногие чемпионы, что смогли доказать свою силу, обретают демоническую природу. Для этого недостаточно просто



быть талантливым воином; на своём Пути к Славе чемпион должен совершить бесчисленное множество отвратительных деяний, прославляющих его покровителя. Редко эти деяния просты в исполнении, а те, кому удалось претворить их в жизнь и переродиться в Демон-принца, являются одними из самых смертоносных существ Владений Смертных.

В то время как высшие демоны смотрят на Демон-принцев с презрением — ибо они опорочены своим смертным происхождением, — Рабы Тьмы считают их видимым доказательством той награды и славы, которые они могут снискать за служение. Любой, кто видел Демон-принца в бою, может понять, для чего человек отдаёт свою душу Тёмным Богам,

поскольку их физическая сила в совокупности с дьявольскими способностями позволяет Демон-принцам во мгновение ока повергать сильнейших соперников.

Хотя Демон-принцы являются порождениями Богов Хаоса, в связи с чем обладают познаниями об их истинной природе, они редко берутся отвращать Рабов Тьмы от их религиозных воззрений — в особенности, когда результатом их поклонения является провозглашение Демон-принца воплощённым божеством. Практически все Демон-принцы невероятно горды, что является следствием достижения ими своей величайшей цели. В связи с этим они окружают себя самыми могучими воинами, которых только могут отыскать; банды избранных и зверинцы

развращённых чудищ формируют их армии и своеобразные дворы, которыми Демон-принцы правят подобно inferнальным королям.

### ДУШЕДРОБИТЕЛИ

Когда демона изгоняют, он может вновь вернуться во Владения Смертных только по прошествии времени или при исполнении определённых условий. Для тех же, в ком пламя мести горит особенно жарко, есть ещё один путь. Эти демоны могут совершить паломничество в Кузницу Душ — демоническую оружейную в Царстве Хаоса. Представ перед хозяевами Кузницы, они произносят Клятву Железного Пакта, обещая служить в обмен на возможность вернуться на материальный план бытия, и становятся ужасными душедробителями. Их плоть раздувается от эфирной энергии, тогда как нижняя часть их тел заменяется щёлкающими поршнями и металлическими конечностями. Руки душедробителей оканчиваются адскими пушками и механическими клешнями, а из их пастей извергается сама скверна. Душедробители передвигаются по полю боя с невероятной скоростью, их пушки косят ряды врагов, а их физической силы достаточно для того, чтобы с лёгкостью уничтожить паровой танк Железнокованного Арсенала.

*«Души, что ты пожнёшь.  
Трофеи, что ты соберёшь.  
Всё будет отдано Кузне.  
Но в сравнении с даром,  
данным тебе,  
Это мелочь».*

— Отрывок из  
Железного Пакта

Как и у всего иного, что происходит от Хаоса, у этого тёмного перерождения есть своя цена. Хозяева Кузницы Душ вечно жаждут всё больше сырого материала, из-за чего подать душ, требуемая от душедробителей, постоянно растёт. Стоит одному из этих дьявольских чудовищ пасть в бою, оно получит новое рождение, но за повышенную цену. По этой причине многие душедробители навечно связываются с Кузницей

Душ в нескончаемой жажде сбросить с себя оковы служения, которые сами же себе и сотворили.

### ЗВЕРИ БОЙНИ

В разуме зверя бойни не найдётся мысли, не заглушённой жадой насилия. Его множественные конечности увенчаны бритвенно-острыми когтями, способными с одинаковой лёгкостью разрезать камень и доспехи, а его чудовищная пасть столь огромна, что он может проглотить огора целиком. Впавший в ярость зверь бойни является практически неостановимой разрушительной силой, его физическая мощь и необузданная ярость означают немедленную гибель для всех, кто привлёк внимание этой твари.

Зверя бойни невозможно контролировать обычными средствами; для этого применяются особые связующие клинки. Это непростое дело, поскольку такой клинок необходимо вонзить в хребет зверя бойни, а значит — придётся приблизиться к нему на опасное расстояние. Те, кто преуспел в этом, обнаруживают, что подчинённый монстр перенимает часть навыков своего хозяина и порой становится даже более жестоким созданием. У этого явления, однако, есть и обратная сторона: стоит чемпиону погибнуть или уйти слишком далеко, зверь впадает в ярость, которая может быть окончена только его гибелью или повторным подчинением. В этом случае остаётся надеяться лишь на то, что вблизи зверя бойни окажется достаточно врагов, а не то его жажда крови обернётся против бывших союзников.

### ЗВЕРИ-МУТАЛИТЫ

Происхождение первых зверей-муталитов установить невозможно, поскольку сейчас они представляют собой не более, чем физическое воплощение Хаоса во всём его безумии. С момента появления в Эпоху Хаоса, зверей-муталитов можно было отыскать вблизи Враждебного Периметра — области владений, в которой сила магии необычайно велика. Некоторые колдуны обучились самостоятельно создавать зверей-муталитов посредством

изменяющих плоть заклинаний — поистине чудовищного процесса.

Шкура муталита постоянно переливается энергией изменения, а из пасти хлещут щупальца (бывшие некогда внутренностями этого существа), атакуя всех, кто стоит на пути. Однако наибольшая угроза, которую несут звери-муталиты, состоит в их связи с Царством Хаоса. На спине муталита зияет портал, ведущий в доминион Губительных Сил, через который эта тварь может извергать грубую энергию Хаоса на своих врагов. Результат её воздействия непредсказуем, но всегда разрушителен: конечности врагов могут изогнуться в обратном направлении, их кости — превратиться в пучки извивающихся змей, а тела — вывернуться наизнанку. Если муталит осведомлён о своих разрушительных способностях, то никак это не показывает, но для Рабов Тьмы такие существа являются доказательством того, что нет такого закона природы, который Хаос не мог бы исказить в своих целях.

### ОТРОДЬЯ ХАОСА

Отродья Хаоса это то, что осталось от чемпиона, ступившего на Путь к Славе, который, однако, не смог вынести многочисленных божественных «даров». Его мышцы дряблые и скользкие, кости ломаются и меняют свою форму по мере того, как новые конечности и глаза прорастают на уродливом теле. Последней мыслью в разуме такого чемпиона остаётся осознание своей новой убогой природы, а лучшей судьбой — является освобождение от мучительного бытия в миг смерти на поле боя.

Некоторые племена, особенно те, что поклоняются богам судьбы, смотрят на отродий с некоторым уважением, поскольку видят в этой уродливой трансформации проявление воли божеств. Отродья вряд ли бы согласилось с таким мнением, если бы было способно размышлять. Тем не менее, иногда часть сознания чемпиона может вернуться на краткое время, они осознают ужас своего бытия и повергаются в великое безумие, размахивая своими ядовитыми когтями и щупальцами.



# ОТГОЛОСКИ ВЕЧНОСТИ

Демон-принцы — бессмертные чемпионы Тёмных Богов, которые продали свои души в обмен на власть и вечную войну. И всё же каждый был когда-то смертным, достигшим вершины на Пути к Славе — и каждого из них определяют деяния его прошлых жизней...

**Н**ет, — прошипела Тирежа. Своими окровавленными губами она прошептала слово, словно молитву, а не проклятие, как ей того хотелось бы. Вокруг неё горит лес — некогда роща, полная жизни, ныне же просто пылающий памятник её поражению.

Она смотрит на своего убийцу, смотрит в знакомые глаза на незнакомом лице.

Она не может вымолвить больше ни слова, не способна даже отвести взгляд от увиденного. Откровение погубило её, забрав последние силы.

Её убийца смотрит на неё сверху вниз, и во взгляде читается жестокая признательность. Благодарность за её смерть. Благодарность за то, что она лежит здесь и сейчас и кровь её пропитала почву, позвоночник сломан и торчит из спины вместе с клинком, пронзившим её. Тирежа видела этот взгляд в путаных лихорадочных снах, в видениях, слишком обрывочных, чтобы их можно было назвать воспоминаниями. Эти глаза, которые она знала когда-то, теперь принадлежали лицу стройного заляпанного кровью ужаса.

Лес всё ещё горит. Пламя поражения Тирежи танцует и корчится, отражаясь в глазах монстра.

Умирающая воительница тянется к своему шлему. Трясуцимися пальцами она стягивает его. Кровь течёт из её рта, исторженная усилием выпотрошенного тела. И всё же она справляется с этим, открывая своё лицо, его бледная кожа кажется янтарной в свете огней.

Окружённые стеной огня, убийца и его жертва смотрят друг на друга и видят правду.

— Тирежа, — выдыхает демон.

— Лейса, — шепчет в ответ умирающая воительница.

В дарованной ей богом вечности, Малухара видела, как королевства возвышаются, а затем обращаются в ничто. Если верить прекрасной безволосой касте поэтов, которые скрываются в её тени — она купается в слезах своих врагов и проглатывает их детей целиком, вместе с костями.

Они рассказывают саги, в которых она крушит стены сияющих городов и пьёт кровь из черепов королей.

Её имя — проклятие в сотне одних культур и молитва в сотне других. В городе-государстве Дарголеи ей поклоняются как Леди Разбитых Зеркал. Кочевые кланы Океана Праха, эти последние отголоски родов великой Бешараанской Конфедерации, называют её в своих мифах Пепельной Богиней. Для воинственных племён Уручийского Предела, многие из которых теперь поднимают свои знамёна в её полчищах, она Вопль-Пронзающий-Ночь.

Но как много в сказанном правды? Она выше подобных дум. Поиск правды в тенетах поэтической лжи она оставила низшим существам.

Среди таких же как она — когда они произносят слова на обычном языке, вместо того чтобы выразить смысл через эмоции, поэты и выражения. — её называют Малухарой. Это имя начертано в свитках, которые несут её боевые жрецы и фанатичные художники.

Целье империи жили и умирали под её пристальным взглядом, они возносились высоко благодаря неуместной доблести только лишь за тем, чтобы пасть перед священными мечами и всепожирающим пламенем. Она наблюдала за тем, как эти королевства погружаются в пучины истории с тем же стылым, вялым наслаждением, которое она чувствует, наблюдая, как горит эта роща.

Бледная радость. Пустое наслаждение. Потому что этого никогда не бывает достаточно, всегда чего-то мало.

К каждой победе примешана горечь, которой хватает, чтобы испортить всю её сладость. За каждое завоевание приходится платить свою цену. Каждый триумф на костях королевств приносит новые проклятия вместе с дарами. Разрушенный до основания город — это потерянные души, которые могли бы вослевать её подвиги звёздам. Убитый чемпион — герой, который никогда больше не поднимет оружие и не убьёт по её приказу. Императрица, приведённая ко двору Малухары, — это душа, о которой

она сожалеет, что не испробовала, когда та была в самом соку.

За каждым триумфом... Сожаление. Никогда не бывает достаточно. Никогда...

И где-то глубоко на задворках разума, который был нечеловеческим уже тысячелетия, в бурлящей мешанине её мыслей, она жаждет его...

...в следующий раз, в следующий раз будет настоящее наслаждение, настоящее чувство удовлетворения.

И всё ради этого? Это то, что Малухара знала. Это то, что она видела. Это то, что она чувствовала, когда вообще позволяла себе чувствовать.

Но Лейса не видела ничего этого, не чувствовала ничего этого, потому что Лейса мертва.

Мертва, как империя, которая её породила.

— Этого не может быть.

Голос Малухары был подобен самой демонетке — смесь кошачьей грации и собачьей дикости. Даже когда она произносит слова, она понимает, что они лживы. Она произносит их для пушией драматичности, потому что откровение пребывает какой-то реакции. Таков естественный ход вещей.

Воистину, она не знает, плакать ли от радости или вопить от ярости. Когда-то в гнев она расколола сам небосвод. Её печаль рождала реки. Или... быть может эти воспоминания лишь отрывки из нескладных творений её рабов саг, растворившихся в её большом разуме?

Она не знает. Сейчас ей всё равно. Увиденное не могло быть правдой. И всё же, оно было ей.

Из всех душ, которые Бог Бури мог украсть. Из всех бесчисленных теней, которые Зигмар мог собрать и своим молотом вернуть к полу-жизни.

— Тирежа, — она вновь произносит имя, мурлыча, рыча, ворча и лаская своим голосом.

Но у пронзённой дочери Бога Бури не находится слов для неё. Дыхание Тирежи становится судорожным, каждый вдох ловит крохи воздуха. Малухара восхищается ею по-своему. Как воин отказывается умирать,

как если бы у неё действительно был выбор; как Тирежа бросает вызов смерти, цепляясь за последние мгновения своей разрушенной жизни.

И почему?

Потому что Бог Бури создаёт своих сыночек и дочерей такими сильными.

Малухара улыбается этой мысли.

Выражение на её лице — всего лишь слабый изгиб толстой рубцовой ткани, оставшейся от губ, но этого достаточно, чтобы обнажить костяное кладбище зубов. Слюна, едкая и смердящая морской водой, стекает с уголка её пасти.

Капли шкворчат на нагруднике Тирежи. Металл шипит. Чёрный дым клубится там, где слюна демона барабанит по искоржённой бронзе доспехов воительницы.

Даже сейчас Малухара не испытывает истинного, цельного наслаждения. Не даже с мечом, пронзившим искалеченное тело её врага и глубоко вошедшим в землю. Не даже когда железо её клинка, выкованного в царстве нереального, пьёт кровь из пробитого сердца её противника.

Это не чистое наслаждение, но впервые за многие-многое годы это нечто близкое, такое близкое. Её слёзы капают вместе со слюной, мерзким дождём, окрекая падшего врага.

Она произносит четыре слова.

Три из них — команды, которые она тихо прорычала среди горящих деревьев, последнее — ласково промурлыканное имя.

— Спою для меня, Тирежа.

В ответ умирающая дочь Бога Бури хватается лезвием своими окровавленными рукавицами, оставляя красные пятна на осквернённом металле, когда в последний раз пытается вытащить его из кишок.

— По-о-ой, — протягивает демонетка, ухмыляясь.

Она поворачивает клинок в пронзённом теле Тирежи. Пробитый сигаритовый доспех визгливо скрипит, когда она корчится от боли, но она отказывается кричать. И, конечно, это тоже восхищает Малухару. Но это не изменит её судьбу.

Огромные крылья демона раскрываются с треском сухожилий, а затем подрагивают, как огромные воночье холщовые паруса. Их движения раздувают жар огненного инферно над умирающей воительницей вместе с мускусным запахом, сладким и мерзким, с отдалённой примесью чего-то животного. Малухара

чувствует запах собственного аромата. Собственные духи.

Она в последний раз упирается в клинок, проталкивая его дальше в живот умирающей воительницы, глубже в землю под ней.

— Спою для меня, как раньше. — Демонетка смеётся и плачет; демоническая смесь того и другого рвётся из неё и при этом не походит ни на хохот, ни на стоны. — С последним своим вздохом... Спою для меня, сестра.

Пальцы Тирежи царапают лезвие. Ослабевшие, они соскальзывают и падают. Она смотрит вверх, потому что слишком обескровлена, чтобы отвести взгляд. Глаза её сестры сияют от слёз, воняющих морем, а из пасти монстра свисает липкими верёвками кислотная слюна.

«Лейса, — думает она, — и в то же время Малухара».

Земля под демонеткой чернеет от соприкосновения с существом, почва превращается в пепел, извергая раковины высохших насекомых, лишённых жизни. Деревья всё ещё горят колдовским огнём — жар такой, что способен выжечь сигарит, — но они уже падают, рушатся под тяжестью гораздо более мрачного разложения. Армии Малухары едва ли нуждаются в опустошении земель; одно присутствие их демонической королевы развеивает реальность.

«Спою для меня, сестра».

Однажды она сделала это. В другую эпоху. В другой жизни. Младшая сестра поёт старшей; принцесса поёт для королевы. Иное наслаждение в королевстве, где солнечный свет сиял на белоснежных башнях.

Затем пришли тени. Затем началась Война Королев. Затем...

Грозовые тучи, серые от снежки, чёрные от ярости. Они погружают землю в тень и омывают её дождем, слишком поздно, слишком поздно, чтобы сделать хоть что-то, кроме как шипеть на умирающих деревьях да собираться вокруг открытых глаз Тирежи.

«Лейса... Малухара...».

Затем наступила тьма.

И явился Свет.

Малухара вынимает свой клинок из тела. Труп вздрагивает от движения, дождевая вода бежит по его щекам, и демонетка оскаливает зубы от того, как это символично и жалко. Если бы кто-то из её рабов саг был свидетелем этого, то наверняка превратил

бы всё в новую проповедническую песню из знамений и предсказаний.

Она уходит от тела, по-кошачьи чистит своё оружие размеренными движениями языка, слизывает кровь Тирежи с лезвия, проглатывая осколки жизни, которая закончилась эпоху назад.

Лейса. Город шипит.

Воспевающий народ.

Тирежа. Улыбающийся ребёнок. Поющая сестра.

Война за трон. Нож во мраке ночи. Дело, которое должно быть сделано.

Гром взывает сверху, предупреждая мир внизу. Демонетка перестаёт слизывать кровь. Она опускает меч. Она знает, что грядёт. После битвы всегда остаётся падаль, которую надобно забрать.

Ярость Бога Бури эхом разносится по всему владению, хором молний и грома — это стихийное мелодия самого лживого из богов. И там, где за несколько минут до этого лежали мёртвые сыновья и убитые дочери Зигмара, теперь нет ничего кроме обугленной земли.

Так же, как когда-то её вознёс Повелитель Удовольствий, теперь Бог Бури забрал душу её сестры в свою небесную кузницу, вернул для очередной дешёвой попытки выковать жизнь. Как долго Тирежа была одной из священных рабынь Зигмара? Может сестры уже встречались, не зная этого за годы, минувшие с тех пор, как Бог Бури распахнул врата Азира? Нет.

Она чувствовала, она знала, что ответ — Нет.

Сегодня вечером Тирежа второй раз умерла в тени своей сестры. Первый был в годы, когда Эпохи ещё не были Эпохами, когда сестра убила сестру за право управлять королевством, которое сейчас не помнит ни одна живая душа.

А второй...

Малухара поняла, что снова плачет. Близко, так близко, к памяти о наслаждении. Она будет дорожить этим воссоединением всегда.

Теперь она молится тому, кто не был её богом. Она молится с каждым воображаемым ударом своего злого сердца, умоляя далёкого Бога-Короля в его небесном городе перековать Тирежу снова. И снова. И снова.

Даже воспоминание о восторге, даже отголосок экстаза — это удовольствие, которое нужно преследовать.

И ни одна кровь никогда не была на вкус слаще, чем кровь её сестры.

# ЖИТЕЛИ ВОСЬМИКОНЕЧЬЯ

Вечным звоном разносится шум войны по проклятым землям Восьмиконечья. В тени Вараньего Шпиля банды борются за власть, стараясь одержать верх как друг над другом, так и над смертоносными тварями. Но нет хуже часа, когда эти воины объединяют свои силы, чтобы вторгнуться в цивилизованные земли, ибо их навыки, полученные дорогой ценой, делают из них поистине грозных соперников.

## БАНДЫ ВОСЬМИКОНЕЧЬЯ

Веками представители всевозможных культур, почитающих Хаос, совершали нечестивое паломничество в Восьмиконечье, чтобы сразиться за шанс примкнуть к завоевательным воинствам Архаона. Эти боевые банды так же разнообразны, как и владения, которые они зовут своим домом. Воины Расколотого Клыка — специалисты по ядам, живущие преимущественно в джунглях. Разобранные из Шайша практикуют жуткое членовредительство, чтобы превратить самих себя в более совершенные сосуды мучений. Как и в случае большинства Рабов Тьмы, понимание природы Хаоса среди этих культур значительно разнится. Лорды над Шифрами поклоняются ему как изменчивой сущности безумия и обмана, а Неукротимые Твари воздают должное жестокому

божеству, Пожирателю Всего Сущего. Особую славу snискали Тираны Шпиля, ибо эти воины сражаются в бойцовских ямах Вараньего Шпиля и считают себя фаворитами самого Всеизбранного — заявление это, конечно, спорное, однако придаёт им ярости в бою.

Большую часть времени эти банды бьются друг с другом за господство над выжженными пустошами и превосходство на кровавых гладиаторских аренах Восьмиконечья. Кроме того, они всё чаще и чаще присоединяются к армиям Рабов Тьмы, в особенности к силам Разорителей — маршируя под их знаменами, они жаждут snискать долю славы воителей могучих орд. Будь то банды, восходящие к одной культуре и сражающиеся вместе, или воины, собравшиеся со всех владений под руководством богоизбранного

владыки, они крайне жестоки в бою и мечтают проявить себя перед чемпионами Всеизбранного, чтобы заслужить место в рядах его армий.

## ОГРОИДЫ-МИРМИДОНЫ

Мало что известно о таинственных огроидах. В дни давно минувшие они были частью полчищ Разрушения, пока не оказались втянутыми в войну против Горкаморки. Удивляться тут нечему, ведь Двухголовый Бог всегда упивался насилием. Однако огроиды были слишком горды, чтобы признать поражение, пусть даже от руки божества. В отчаянии они обратились к Хаосу, надеясь snискать новые силы для этой войны, и мольбы о помощи только ещё больше поправили воинские принципы Горкаморки. Вскоре оружки, огоры и даже гроты тысячами выступили против огроидов, жажда их истребления.



Лишь бежав в уголки, до предела осквернённые Хаосом, эти существа сумели выжить.

Несмотря на свой устрашающий вид, огроиды не просто звери. Некоторые из их числа становятся чудотворцами, хотя большинство предпочитает путь мирмидонов. Последние целиком посвящают себя искусству боя. С будоражащим дух мастерством они орудут шипастыми щитами и тяжёлыми копьями. Любой, кто примет вызов мирмидона, будет одарён кратким фехтовальным салютом, прежде чем смертоносное оружие огроида пронзит соперника насквозь. Если же огроида ранят, руны, высеченные на его теле, засияют адским пламенем, придавая существу новые силы. Мирмидоны частенько становятся мастерами бойцовских ям Восьмиконечья. Тем, кто преуспевает в глазах огроидов-мирмидонов, порой удаётся достичь ещё больших высот славы. Поэтому-то боевые банды Восьмиконечья и собираются вокруг них: совершая свои ратные подвиги, они стремятся произвести особое впечатление на этих искусных бойцов.



## КРАДУЩИЕ РАЗУМ СФИРАНКСЫ

Любимое дело крадущего разум сфиранкса — это похищение секретов, таящихся в умах его жертв. Источник этой агрессивной телепатической силы кроется в третьем глазе посреди лба львиного создания. Правда, это вовсе не причуды дикой природы, а нечестивый дар, полученный дорогой ценой. Некогда сфиранксы принадлежали к ордену хишианских мистиков. От рождения они не обладали магическими талантами, но при этом находились на службе у Теклиса: они были хранителями эзотерических сокровищ и много времени проводили в непосредственной близости с таинственными артефактами. Но прекрасные идеалы сфиранксов не были защищены от порчи. Их жажда обладать колдовской силой росла, подпитываемая коварным шёпотом Изменяющего Пути. В отчаянии верховный библиарх сфиранксов пошёл на тёмную сделку. Третий глаз, дарованный ему и его сородичам, позволил им заглядывать в чужие умы и вытягивать оттуда знания. Взамен все прочие связи сфиранксов с эфиром были разорваны.

Сфиранксы были вынуждены высасывать знания из тех, кто попадался у них на пути. Такого бремени они не вынесли и вскоре поддались безумию. Преследования со стороны Теклиса и военных орденов Хиша заставили их укрыться в тёмных уголках Восьмиконечья, где они остались наедине со своими гневными мыслями о столь вопиющей несправедливости. Лишь по воле великого военачальника сфиранксы выбрались из своих логовищ. Они быстры, несмотря на свои размеры, и могут в два прыжка уложить врага на землю и вновь вернуться на безопасное расстояние. Но поистине опасными противниками холодно мыслящих сфиранксов делает зловещая психическая сила. Они упиваются своей способностью проникать в умы врагов; воин может внезапно позабыть годы своих тренировок или застыть на месте под тяжестью старых травм, всплывших вновь на поверхность. Такая беспомощность забавляет сфиранксов и заодно предвосхищает

тот миг, когда жертва будет разорвана в клочья.

## ФОМОРОИДЫ-КРУШИТЕЛИ

Фомороиды-крушители с давних времён имели склонность к каменному ремеслу. С поразительной лёгкостью они могут разобрать сооружение на части, метая куски каменной кладки во врагов. Некогда они служили кастой строителей в одном из великих государств Перепутья. Будучи умелыми каменотёсами, фомороиды однако не пользовались уважением и почётом среди своих господ и были скорее рабами их воли. Вскоре их терпение кончилось, и фомороиды восстали против своих надзирателей. После жестокого конфликта, сравнявшего с землёй немало величественных архитектурных творений, фомороиды одержали победу над прежними хозяевами. Свобода лежала прямо у них перед глазами — только руку протяни.

А затем разразились Войны Средоточия. Как и остальные жители Перепутья фомороиды не могли тягаться с армиями Всеизбранного. Архаон понимал, что ни одна материальная тюрьма не сдержит этих созданий, и обратился к колдовству, поработив их скорее разумом, нежели телом. Под безжалостный хохот Всеизбранного почти всех фомороидов поглотили его громадные армии, превратив их в солдат, остальных же бросили в клетки бойцовских ям. Архаона забавляла эта страшная ирония: существа, которые ещё недавно строили, ныне могли только разрушать. Чудовищная сила делает фомороидов опасными противниками, но не всё из их прежней жизни кануло в Лету. Когда день подходит к концу, они утаскивают тела своих жертв в мрачные глубины собственных клеток. Там они покрывают стены примитивными художествами, пока сознание каждого из них стремится одержать верх над тиранией. Раньше они творили славные империи, сейчас же могут лишь строить из материала смерти, выкладывая мозаики из зубов да рисовать брызгами крови — и все эти произведения будут вечным напоминанием о том, что они потеряли.





Гибельный марш необорим. В погоне за славой Рабы Тьмы сокрушают всех, кто встанет у них на пути, и каждый убитый враг становится подношением для Богов Хаоса.



# САТАНИНСКОЕ ВЕЛИЧИЕ

От закованных в броню воинов Хаоса и до отвратительных зверей-мутантов, отнюдь немногие серии *Citadel Miniatures* столь же разнообразны, как Рабы Тьмы. Мы представляем галерею падших воителей, мерзких тварей и чемпионов с тёмными сердцами, искусно покрашенных художниками из *Evay Metal Team* и *Design Studio*, принадлежащих *Games Workshop*.



Под взором своего непреклонного владыки и чемпионов Богов Хаоса Рабы Тьмы несут войну в цивилизованные земли Владений Смертных.



*Лорд Хаоса на каркадраке*



*Рыцарь Хаоса*

*Рыцарь рока*





*Там, где скачут вараньи гвардейцы, за ними следует воля самого Архаона, вдохновляющая тёмные племена возноситься до новых пьедесталов кровавой бойни.*



*Восходящий чемпион  
с меткой Кхорна*



*Воин Хаоса с меткой  
Тзинча*



*Воин Хаоса с меткой  
Нургла*



*Воин Хаоса с меткой  
Слаанеш*



*Воины Хаоса*



Архаон Всеизбранный, Возвышенный Гранд-Маршал Апокалипсиса

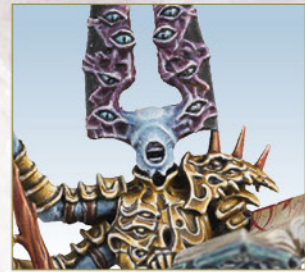




*Боевые банды Тёмной Клятвы и Неукротимых Тварей совершают набег на разрушающийся храм, надеясь поживиться с давних пор таящимися в нём сокровищами.*



*Варанья Гвардия — это фавориты среди чемпионов Архаона. Каждый из них сам по себе уже грозный властелин.*



*Тощие призыватели вынуждены подчиняться воле Архаона. В бой они летят на причудливых дисках Тзинча.*



*Армии Кабалистов возглавляют колдовские ковены. В качестве топлива для своих тёмных ритуалов они используют кровь племенных дикарей.*



*Кабал Ворона*



*Лорды над Шифрами*



*Разобранные*



*Железные Големы*



*Тираны Шпиля*



*Неукротимые Твари*



*Расколотый Клык*



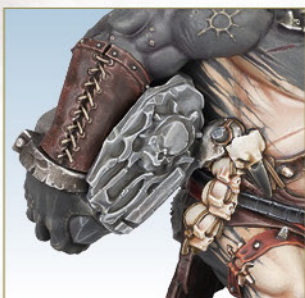
*Кабал Ворона атакует с высоты, откуда нападения ждут меньше всего. Воины этого племени бросаются на врага, чтобы разорвать его в клочья, а затем обглодать трупы дочиста.*



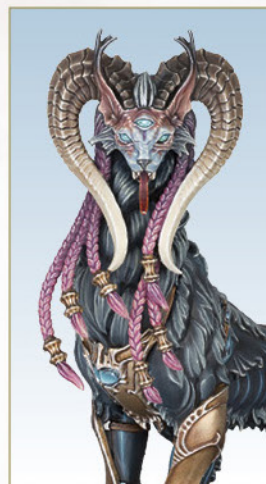
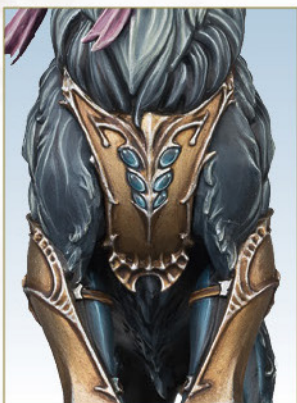
*Полная чудищ и тварей из пустошей, орда Осквернителей Бе'лагора наводит ужас на Владения Смертных.*



*Демон-принц*



*Фоморойд-крушитель*




*Крадущий разум сфиранкс*



*В присутствии святилища войны Рабы Тьмы обретают силу снизошедшей на них милости Богов Хаоса.*





*«За пределами знакомой вам реальности,  
за гранью всего, во что вы верите, существует  
иное бытие. План вечного безумия и страшных  
чудовищ, которых снедает голод. Лишь  
злые, нечестивые да лишившиеся рассудка  
стремятся увидеть и познать Царство Хаоса.  
И лишь глупцы отваживаются нарушить  
покой тех ужасов, что томятся внутри».*

— верховный маг Антоний Каракалла,  
казнённый по обвинению в ереси