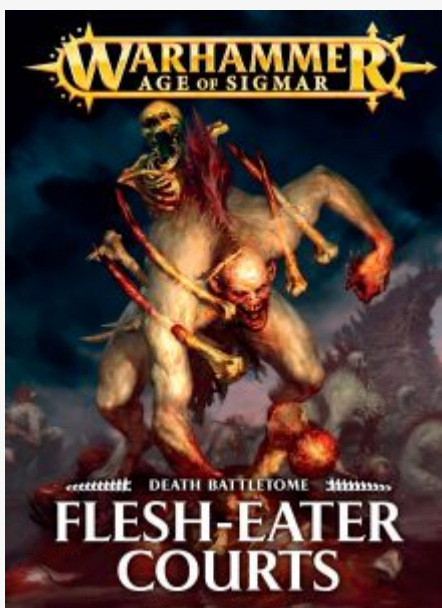


Дворы пожирателей плоти / Flesh-Eater Courts (статья)

WARPFROG

Гильдия Переводчиков Warhammer

Дворы пожирателей плоти / Flesh-Eater Courts (статья)



Переводчик	Serpен
Издательство	Games Workshop
Серия книг	Battletome: Flesh-Eater Courts
Входит в сборник	Death Battletome
Год издания	2017
Подписаться на обновления	Telegram-канал
Обсудить	Telegram-чат
Скачать	EPUB , FB2 , MOBI
Поддержать проект	

Из вихря расколотого мира родились Восемь Владений. Поначалу неопределённые и чудесные, они пробудились к жизни. Станные новые миры появились на небесном своде, каждый из них был заселён духами, богами и людьми. Благороднейшим из богов был Зигмар. На протяжении несчётных лет он озарял Владения, увенчанный светом и величием, которыми и запомнилось его правление. Его сила была мощью грома. Его мудрость была бесконечна. Смертные и бессмертные одинаково преклонялись перед его величественным престолом. Создавались великие империи, и, на какое-то время, предательство удалось

искоренить. Зигмар объявил землю и небо своей собственностью и правил ими на протяжении великолепной Эры Мифов.

Но жестокость неистребима. Как и предвиделось, великий союз богов и людей сам разорвал себя на части. Мифы и легенды обернулись Хаосом. Тьма затопила Владения. Блаженство, царившее прежде, сменилось истязаниями, рабством и страхом. Зигмар, отвращённый такой судьбой Владений Смертных, повернулся к ним спиной. Он устремил неотрывный взор на останки мира, который был утрачен им давным-давно, и раздумывал над его обугленным ядром в бесконечном поиске знака надежды. И наконец, в тёмном пылу своей ярости, богу привиделось нечто изумительное. Он вообразил оружие, рождённое в небесах. Маяк, достаточно мощный, чтобы пронзить бесконечную ночь. Войско, высеченное из всего, что он утратил. Зигмар обратил своих умельцев к работе, и они трудились многие годы, пытаясь обуздать силу звёзд. Когда великая работа Зигмара приблизилась к завершению, он вернулся обратно во Владения, и узрел, что власть Хаоса там стала едва ли не безграничной. Час возмездия настал. И наконец, сверкая молниями на своём челе, бог выступил вперёд, чтобы высвободить своё творение.

Настала Эпоха Зигмара.

Внемлите же повести о Короле с гниющей шкурой и его мрачном дворе. Он явился из дыма и смрада войны, когтями вспарывая невозделанные поля, укрытые толстым ковром из ползающих мух и мертвецов с белёсыми глазами. Вместе с прекрасным королём гарцевали его благородные лорды, вынюхивая в воздухе запахи болезни. Была бледна их кожа и дики глаза - беспечно танцуя, они торили путь через могильщика сад в поисках обещанных им богатств. И что посадили мечи и топоры - голодные руки пожали для короля своего и подданных его.

Глупцы и отчаявшиеся вняли зову тёмного короля - голодные бедняги, что в нетерпении души были готовы продать, дабы приобщиться к столу короля и к мяса кускам, что лежали на нём. За полным желудком явились они, но пройдёт лишь день, и их разум охватит безумие короля. Быть может и знали они, а быть может - и нет, но тот, кто кусочек лишь откусил с тарелки того существа - навеки был проклят и сгинул во тьме.

Там, где некогда жили справедливые и честные народы - теперь были лишь верные слуги с-гниющей-шкурой-Короля. Разум, подобно зашедшему солнцу, покинул их взгляды, бесконечной ночи сменившись безумием. И двор всё рос и рос, его шипящие, гогочущие царедворцы пасли новые стада свежерождённых гулей. Кто пытался встать против них, или же скрыться - итог был один: их захлестнул потоп безумных каннибалов, чей разум иллюзиями их господина был замутнён.

□

Содержание

ДВОРЫ ПОЖИРАТЕЛЕЙ ПЛОТИ

ГНИЮЩИЙ КОРОЛЬ

ДВОРЫ ИЗ ИЛЛЮЗИЙ

БЕСКРАЙНИЕ ПАСТБИЩА

БОГ ГНИЮЩИХ ДВОРОВ

НАГАШ, ВЕРХОВНЫЙ ВЛАДЫКА НЕМЁРТВЫХ

ЛЕГЕНДЫ БЕЗУМИЯ

КОРОЛЕВСТВА БЕЗУМИЯ

ТЁМНОЕ НАСЛЕДИЕ

ОМЕРЗИТЕЛЬНЫЕ КОРОЛИ-ВУРДАЛАКИ

ПОЖИРАТЕЛИ ПЛОТИ-ПРИДВОРНЫЕ

МОГИЛЬНЫЕ ВУРДАЛАКИ-ПРИДВОРНЫЕ

ЗАВСЕГДАТАИ КЛАДБИЩ-ПРИДВОРНЫЕ

ВАРГУЛЬФЫ-ПРИДВОРНЫЕ

КЛАДБИЩЕНСКИЕ ГУЛИ

КЛАДБИЩЕНСКИЕ ЖИВОДЁРЫ

ТЕРРОРГЕЙСТ

ЗОМБИ-ДРАКОНЫ

Завоевания падалюг

ДВОРЫ ПОЖИРАТЕЛЕЙ ПЛОТИ

Скрытые среди развали Смертных владений, процветают дворы пожирателей плоти. Связанные безумием своих Омерзительных королей-вурдалаков, толпы протравленных доживают свои жалкие дни, насыщаясь трупами, предоставляемыми бесконечной войной и раздорами в королевстве после королевства.

В каждом уголке Владений рассказывают кошмарные легенды о дворах пожирателей плоти. Когда война и голод опустошают землю, самые отчаянные и решительные выживают так, как могут. Поддавшись голоду, они набрасываются на павших, слабых, да даже друг на друга в стремлении наполнить свои животы. Отступая в затянутые тенью руины своих городов и селений, эти каннибальские культы превращаются в отвратительные пародии на светские общества, выживая на диете из протухшей плоти и костей. Но даже тогда эти существа достойны жалости, ибо их превращение в гулей ещё не завершено: лишь после того, как каннибал вкушает яства на празднике Омерзительных королей-вурдалаков, они становятся теми, кто известен, как протравленные.

Сами короли - это озверевшие вампиры, которые правят над необозримыми просторами Смертных Владений силами своих оборванных дворов. Абсолютно безумные, они стали известны как Омерзительные для остальных их кровососущих сородичей. Омерзительные короли-вурдалаки настолько потерялись в своём безумии, что считают себя смертными монархами. Когда они приходят в земли, заражённые людоедами, то видят не монстров, но голодающих крестьян и солдат, мечтающих встать под руку благодетельного господина. Каждый Омерзительный король приносит с собой больше, чем просто тёмное правление - они также распространяют своё заразное безумие. Слабые разумы поддаются ему быстро, но даже те, у кого сильная воля, уже очень скоро видят короля так, как видит себя он сам. Вскоре, те, кто скрывался во тьме от стыда, гордо выходят на свет, заключённые в броню из иллюзий. Словно в насмешку над цивилизацией, король собирает их в свой двор, называя бледные ужасы, что пресмыкаются и дерутся пред ним - своими протравленными.

По воле Омерзительных дворов пожирателей плоти собираются во Владениях. Устраивая пиры из равно живых и мёртвых, они разрывают на куски врагов и готовят плоть павших для удовлетворения кулинарных пристрастий своих господ. Некоторые из протравленных могут даже быть благословлены даром отведать кровь короля - хотя в разумах своих они изопьют вина из королевской чаши. Тем не менее, густой багровый напиток приносит с собой ужасающее превращение. Эти существа восстают, как

слюнявые ужасы, рабски прикованные к своему новому хозяину и потерявшие последние остатки вменяемости. Со временем, некоторые из этих "благословлённых" могут даже возвыситься над остальными протравленными и присоединиться к вампирским рядам Омерзительных, и, если удача им улыбнётся - в свою очередь обрести собственные дворы, таким образом распространяя безумие пожирателей плоти.

Лорд Перегрин по самую рукоять вонзил меч в брюхо монстра. Чудовищная тварь зашипела и забрызгала его слюнями, а затем обрушила на него удары вымазанных в нечистотах когтей, которые зажглись от прикосновения к броне Перегринна.

- Проклятое создание! - прорычал Перегрин, не чувствуя ничего, кроме отвращения к этим трусливым существам. Пинком он сбросил умирающего зверя со своего клинка, и из раны твари брызнула кровавая струя, словно красный фонтан. Грохот битвы заполнил воздух. Бойцы Перегринна сражались со звероподобными каннибалами, яркие накидки его солдат были забрызганы протухшей кровью из вскрытых животов, расколотых черепов и отрубленных конечностей этих созданий.

- Не щадить никого! - закричал он, вновь бросаясь в схватку. Меч был потерян, он даже не помнил, как именно, но это уже было не важно, когда Перегрин схватил другое существо. Так близко, что он мог видеть неприкрытый ужас в глазах создания. Наклонившись, Перегрин сжал бронированные пальцы вокруг шеи своего врага.

- Пожалуйста... - прохрипела тварь, задыхаясь, но он почти не слушал. Даже мелькнувшего в глазах его жертвы отражения красных глаз и клыков было недостаточно, чтобы остановить то, что произошло после.

ГНИЮЩИЙ КОРОЛЬ

Первые Омерзительные короли были порождением древнейших вампирских родов. Отвергнутые сородичами за свои мерзкие каннибальские привычки, они рассыпались по Владениям, сплетая следы безумия по развалинам, оставленным в эпоху Хаоса, и стали первым поколением Омерзительных королей-вурдалаков.

Рождение Омерзительных - древняя и трагическая история. В Эпоху Мифов первый Омерзительный странствовал по Владениям. Он был возлюбленным слугой Нагаша, и в те годы был справедливым и сильным. Сопровождавший его двор рыцарей и вельмож блистал великолепием, подобно славным детям ночи. Он был известен под многими именами, во многих странах: Сумерос Летний Король, Принц Кровавой Розы и Ушоран Прекрасный лишь некоторые из них. Хотя за минувшие века истина о его падении в безумие была потеряна, однако многие считают, что король впал в немилость к Нагашу и был проклят отвратительным превращением. Искажённый и исполненный гнева на своего бывшего господина, король стал чудовищем, с которым не мог сравниться никакой иной монстр из рыскавших по Ночным землям Шайша. Таково было разрушение, порождённое распространявшейся яростью короля, что десятки царств, поклоняющихся Нагашу, были уничтожены, их владыки убиты, их народы разорваны, а их города стали ничем - руинами, полными изломанных трупов.

Разгневанный неумеренной яростью короля, Нагаш заключил своенравного слугу в темницу под названием Клетка-саван. Возвышающееся сооружение из разбитых мечтаний, стены которого отражали обратно каждую ложь, которую когда-либо говорил король, разрушая его разум так же, как было разрушено его тело. Там король мог оставаться целую вечность, если бы не вмешался бог-царь Зигмар. В первые годы Эпохи Хаоса, Зигмар вторгся во владения Смерти, возмущённый предательством Нагаша в

битве за Средоточие. В то время как Зигмар неистовствовал во владениях Великого Некроманта, его армии случайно разрушили небольшую крепость, которая хранила Клетку-саван, и из её руин поспешно выскользнула тварь, которая станет известна как Гниющий король.

Получив свободу, Гниющий король скрылся в тених и начал снова собирать свой двор. Среди потерянных и развращённых смертных каннибалов, известных как протравленные, Гниющий король нашёл источник добровольных рабов. Своей кровью он создал вассалов, певших дифирамбы своему повелителю у подножия его тёмного трона, а они, в свою очередь, продолжили создание своих собственных дворов.

Таким образом, каждый из дворов пожирателей плоти является отражением того первого двора, их омерзительные короли пытаются в своём безумии воссоздать воспоминания, передаваемые им через кровь. Многие из этих животных, наиболее близких к Гниющему королю, до сих пор живут в руинах его древнего королевства, сокрытого в глубинах Шаиша. Кровь короля в них сильна, и их коллективное безумие подпитывается и пронизывает землю. Чем дальше от этих разорённых городов и империй отходят дворы, тем слабее становится кровь Гниющего короля, хотя безумие остаётся неизменным. Несомненно одно, ещё долго после того, как будет забыта легенда о короле, фрагменты его истории будут жить в дворах пожирателей плоти, и тёмная пантомима будет бесконечные эпохи разыгрываться в Смертных Владениях.

Что же касается судьбы Гниющего короля, то о нём ничего не известно, кроме того, что Нагаш до сих пор ищет его по всем Владениям смертных.

КОРОЛЬ УНЫЛОЕ СЕРДЦЕ ИЗ ТОСКУЮЩИХ ДВОРОВ

Часть воспоминаний Унылого Сердца сгинула без следа. Он не помнит ничего до пробуждения среди Тоскующих дворов, за исключением того, что он был великим воином, сокрушившим ужасного зверя. Это должно было быть так, ибо он проснулся облачённый в свои доспехи поиска с клинком в руке. Свежие следы клыков виднелись на его шее. Когда он поднялся на ноги, толпы придворных склонились перед ним со всех сторон.

С того рокового дня Унылое Сердце ищет чудовище, что чуть не погубило его. Восседая на спине своего эффектного дракона Изжоги, король избородил Висельную пучину, Ночные земли и Ярость вурда. В своём крестовом походе, в поисках зверя, который ранил его, он сокрушил бесчисленное множество могучих зверей, которые закончили свои дни на пиршественных столах Тоскующих дворов. Несколько раз Унылое Сердце даже замечал свою жертву, но это всегда было лишь отражение, мелькнувшее на мгновение в глазах умирающих или в крови, покрывающей броню - и поэтому его охота продолжается.

- Подойди ближе, родич, - велел вампир, - и услышь тёмную историю о принце Кровавой Розы, первом из Омерзительных королей. Наши низменные братья не всегда были такими - полудикими зверьми, питающимися протухшими отходами сражений, на которые с презрением будет смотреть даже самый тёмный некромант. Множество легенд ходит о наших звероподобных кузенах, но все они ведут начало от первого из их рода, от короля с гниющей душой, что некогда был фаворитом Нефераты. Некоторые говорят, что он был одним из недостающих мортархов, другие - что просто ещё одной из линий крови вампиров... Впрочем, какова бы ни была истина, он являлся одним из первых вампиров, принцем ночи, как мы сегодня, наделённым Великим Некромантом истинным бессмертием. Сильным и стремительным он был, способным разорвать трогота надвое одним могучим рывком или с лёгким изяществом увернуться от топора кровожада.

Однако вместе с чудовищной силой пришла и не менее чудовищная спесь. Некоторые расскажут вам, что он вздумал бросить вызов Нагашу, другие - что он начал пить кровь себе подобных, но всё это - сплошь жалкие выдумки. На самом деле, причиной столь низкого падения принца стал гнев нашей благословенной королевы Нефераты. Будучи одним из чемпионов, вскормленных мортархом Крови, он предал её - его ужасающая спесь была такова, что он решил, что сможет безнаказанно оттолкнуть свою королеву. Но он ошибался. Королева прокляла его за это предательство ужасающим обликом и жаждой плоти - своевременный урок для каждого из вас, кто вознамерится предать нашу великую госпожу.

ДВОРЫ ИЗ ИЛЛЮЗИЙ

Так же как и при любом смертном дворе, последователи Омерзительного короля одаривались землями для правления под его благородной рукой. Лорды и придворные получали власть над солдатами, слугами и крестьянами, и все протравленные принимали свою роль в заразном безумии господ.

Тот, кто посмотрел бы на двор пожирателей плоти со стороны, мог бы спутать его с гнездом каннибализма и ужаса. Повсюду, в кучах вонючих трупов роются протравленные, их поганые клешни отрывают разлагающееся мясо от гниющих костей, сопровождая всё это рычанием и плевками на себе подобных, что сходит у них за общение. Возвышающиеся над толпами кладбищенские страшилища, завсегдагаи кладбищ и иные из их рода, маячащие в тених, подобно бессмертным стражам, врываются в гулиные орды, требуя целые трупы в качестве своей доли. Посреди этой ямы, полной чудовищ, на троне из останков восседает Омерзительный король-вурдалак. Высокий и мощный - всё в нём говорит о том, что он является хищным зверем: от гибких, упругих мышц, до тёмного голода в бесчеловечных глазах. Тем не менее, совсем не эту картину видят его последователи. Они видят своего повелителя восседающим на позолоченном троне в огромном зале. Рядом с ним - его воины, всегда готовые к зову войны, они внимают словам своего господина или спорят друг с другом. Повсюду снуют слуги, готовя очередной пир своего владыки или занимаясь делами государственного управления.

У каждого есть роль в безумии дворов пожирателей плоти. Король - господин и хозяин - стоит во главе иерархии. Иногда он может создать новых Омерзительных, чтобы разделить с ними эту славу, хотя обычно они остаются подвластными иллюзиям короля. Эти, другие Омерзительные, известны, как вассалы, и их количество может меняться от единственного наследника, до целого выводка кровососов, принимающих на себя роли и звания любящей семьи короля. Например принц Потрохов является наследником и располагается ближе всех к своему королю. Королева Требухи наблюдает за кровными яслями, ухаживая за свежим приплодом и следя за тем, чтобы они регулярно питались красными дарами, которые обеспечивает их отец. Затем идут Зобные князьки, избранные спутники принца Потрохов, назначенные королём для защиты своего наследника, будь то в безумии битвы или на охоте.

За пределами этого внутреннего круга находятся избранные протравленные, которые занимаются повседневными делами двора. Над всеми протравленными возвышаются варгульфы-придворные, наибольшие из которых носят титул маркиза Размазни. Регенты двора они возглавляют королевских протравленных и именно им частенько сами короли доверяют командование армиями двора. Кладбищенские живодёры-придворные и завсегдагаи кладбищ-придворные - полевые командиры, носящие титулы лорда Мозговой похлёбки или лорда Рвущего печень, и надзирающих за солдатами караула мёртвых или бойни соответственно. Звание повелителя Палат отчаяния удерживается завсегдагаем кладбищ-придворным, который правит ордами лизоблюдов, и в чью задачу входит поддерживать порядок среди двора. Затем идут маркиз Желчервот и барон Жвачный, кладбищенские вурдалаки-придворные, из которых короли выбирают маршалов для могучих армий протравленных, будь

то гордые ряды королей гулей или скрытный гулиный патруль.

Могс уже добрался до внутренностей грудной клетки огора и предвкушал отличную добычу. Однако не успели ещё его пальцы как следует вцепиться в скользкие пучки органов, как он почувствовал, что его трофей цапнула костлявая рука.

- Ергг! Убррал корявые лапы! - сплюнул Могс. Странно выглядевший протравленный тут же зашипел в ответ, пока они боролись за блестящие внутренности трупа. Несколько мгновений два гуля ругались и царапались. Могс уже был готов вонзить истекающие слюной клыки в нечистого ублюдка и вырвать из вора кусок мяса. Затем сверху раздался визг, воющим эхом разнёсшийся надо всем заваленным трупами полем боя, и оба протравленных съёжились в грязи. Могс первым осмелился поднять голову, и его красные глаза распахнулись от удивления, когда он увидел короля Расколотую кровь, восседавшего на своём величественном скакуне, беседующим с другим лордом. Оба короля выглядели величественно в своих блестящих золотых доспехах и развевающихся плащах, их скакуны кружились на ветру, пока оба благородных повелителя приветствовали друг друга.

Моргнув, Могс посмотрел на солдата в незнакомой ему ливрее и задался вопросом, почему он ещё минуту назад боролся с ним за огорскую добычу - ведь вокруг было достаточно добра, а они не одержали бы победу не бейся рука об руку?

- Я думаю, мы можем разделить эти трофеи, не так ли? - сказал он.

- Это было бы честью для меня, - ответил солдат, широко улыбаясь и показывая небольшие кусочки мяса, застрявшие в зубах.

БЕСКРАЙНИЕ ПАСТБИЦА

Мудрые путешественники знают, что не стоит без уважительных причин рисковать соваться в разорённые земли. В тех местах, где власть Хаоса убывает, а вой ветра напоминает стоны умирающего над истерзанным полем битвы - там укоренились дворы пожирателей плоти. И горе любому, кто посмеет посягнуть на их разлагающуюся империю.

За долгую Эпоху Хаоса, множество страданий испытали владения. Кровожадные убийцы превратили сверкающие континенты в вонючие склепы, а тёмные колдуны высвободили бури волшебства, что изменили и исказили земли почти до неузнаваемого состояния. В конечном результате, после многих разрушительных приливов войны, страны созрели для медленного ужасающего падения до королевств пожирателей плоти. Спотыкаясь и дрожа, оставшиеся в живых жители этих падших земель выползают из руин некогда великих цивилизаций, только лишь для того, чтобы столкнуться с новой и коварной угрозой. Голод и безумие берут своё, и чтобы выжить существа обращаются к каннибализму и убийству. Со временем, оставшиеся в живых собираются в стаи стервятников, чтобы охотиться на своих бывших братьев. Вскоре тьма, что накрыла собой земли, когда погасли грабительские костры орд Хаоса, заполнилась бледными ужасами и тошнотворным чавканьем и хрустом разгрызаемых костей. Туманный зов, словно песни сирен, влечёт этих голодных детей к Омерзительным. Дни ли, годы или столетия спустя, такие ямы отчаяния и падения частенько привлекали внимание дворов пожирателей плоти.

В царствах, ставших тёмной насмешкой над теми, что были ранее, рваные знамёна из сырой кожи развеваются над разрушенными замками. Король стремительно создаёт существующее лишь в его бредящем мозгу, функционирующее государство. Поисковые отряды рыщут по всей округе, устанавливая новые границы, которые должны защищать армии их господина. В руинах городов

образуются людоедские притоны, накапливающие запасы продовольствия и оружия. Эти ямы потрохов и кучи мусора становятся сокровищницами дворов пожирателей плоти и строго охраняются. Многие и многие пробивали себе путь сквозь волны бешеных потерявших разум гулей, ожидая найти сокровища или иные ценности, а находили лишь ямы, заполненные гниющим мясом и сломанными костями.

Омерзительный король-вурдалак всегда готов к нападению на свои земли, считает ли он себя хозяином могучей крепости, которая в действительности представляет собой полуразрушенный замок, давным-давно оставленный спалившими его завоевателями, или же вольным князем, разбившим лагерь в своих исконных кочевьях - он будет свирепо защищать то, что считает своим. Подобно королевским рыцарям, кладбищенские живодёры будут парить над владениями дворов, выскивая цели для шипящих и вопящих гулиных патрулей. Эти летающие ужасы становятся тенью тех, кто оскверняет королевство их владыки, в то время как орды гулей устраивают хитрые засады на пути завоевателей. Армии пожирателей плоти показывают уровень взаимодействия, который привёл к гибели бесчисленное множество их врагов.

За Вратами Слёз, через залив Горестей и над ледяными пиками Вершины ада простираются владения Гниющего короля. Расползшееся королевство из обёрнутых в саван шпилей, содрогающихся лесов призраков и морей плачущих душ, по которым ходили призрачные галеоны, оно было одним из самых грандиозных среди империй отравленных душ. Это были тёмные и славные дни, ныне ставшие лишь воспоминаниями. Шпили ныне - всего лишь сломанные клыки под бурлящим небом, леса - кладбища дубов, а моря - высушенные пустыни, заселённые лишь скелетами остовов кораблей.

Тем не менее, многие из потомков первого Омерзительного короля до сих пор именуют эти земли своей собственностью. Они дают этим разрушенным просторам множество грандиозных названий, хотя для всех остальных жителей Шаиша они просто Земли падали. Отважный или глупый может отправиться в эти земли, чтобы найти гулей и их родичей для своих армий. Некроманты, военачальники нежити и даже жестокие владыки Хаоса прибывают с дарами в виде глаз медузы, печени гарганта или трогготской желчи для столов Омерзительных, в надежде, что их княжеских подарков будет достаточно, чтобы уговорить пожирателей плоти сражаться за них.

БОГ ГНИЮЩИХ ДВОРОВ

Тень Нагаша зловеще распростёрлась над владением Смерти. Великий Некромант считает своей собственностью всех, кто трудится в его тени, в том числе протравленных и их королей. Тем не менее, эти отношения страдают от раскола и тьмы: владыка нежити одновременно и бог и истребитель гулей.

В их безумии, образ Нагаша делится в глазах Омерзительных надвое. Некоторые почитают Нагаша, как доброжелательного бога-отца и стараются отыскать его, чтобы найти утешение в его силе. Другие - ненавидят, как силу уничтожения и доминирования, вечно опасаясь того, что Нагаш либо станет их погибелью, либо заключит их в клетку. Подобно потерянным детям, Омерзительные либо стекаются просящим стадом к стопам Нагаша, либо пытаются сбежать и скрыться от его взгляда. Однако для всех Омерзительных и протравленных, Нагаш всё равно является богом.

Среди густо усеянных костями "пастбищ" верные Нагашу дворы смотрят на разрушающиеся статуи Великого Некроманта, воздавая ему хвалу каждым куском гниющего мяса. Множество таких дворов с охотой сражаются в рядах армий мёртвых, частенько вызывая этим серьёзное подозрение и брезгливость других бессмертных владык. Пред заволоченными бредовыми иллюзиями глазами иных Омерзительных королей-вурдалаков, Нагаш предстаёт как улыбающийся с небес милостивый бог,

облачённый в развевающиеся золотые одежды или носящий золотую корону. В честь своего божества множество дворов построили храмы среди разрухи своих королевств, такие как Трупный храм в Землях Ночи, покрытый десятью тысячами содранных лиц, сшитых вместе таким образом, чтобы на них запечатлелось выражение восторга.

Напротив, дворы, которые опасаются Нагаша, частенько уходят подальше от владений Смерти, избегая Великого Некроманта. Многие из таких дворов скорее предпочтут столкнуться лицом к лицу с разрухой и голодом в дёбрях Владений смертных, и пойдут на всё, чтобы хоть на шаг, но оставаться впереди Бога Смерти. Некоторые из них постоянно в движении, как например Прожорливый Карнавал. Эти бродячие трупные караваны, тяжёлые от собранного мяса, бесконечно кочуют по всем землям, ибо стараются постоянно быть впереди своих воображаемых преследователей. Другие - строят огромные крепости, подобно Усохшему когтю в Гиране. Хоть его высокие стены существуют лишь в воображении его обитателей, костяные частоколы и рвы, наполненные кровью, достаточно реальны, чтобы сделать его грозным бастионом, который яростно защищается от любого, в ком заподозрят слугу Нагаша, посланного, чтобы привести жителей Когтя к ногам Великого Некроманта.

НАГАШ, ВЕРХОВНЫЙ ВЛАДЫКА НЕМЁРТВЫХ

Нагаш по-прежнему считает, что дворы пожирателей плоти должны понести кару за разрушения, устроенные их создателем, Гниющим королём. Тем не менее, армии гулей не раз поступали ему на службу, и целесообразность заставляла Великого Некроманта принимать их. Во многих сражениях, таких как Великое Затопление и нападение на Костяную арку протравленные погибали, сражаясь бок о бок с мёртвыми костетрясами и отравленными душами. Хотя частенько они добровольно выступали на стороне Великого Некроманта, но Омерзительные и их дворы страдали от своего безумия, к большому раздражению Нагаша и его генералов, чей разум был более светел. Это делало их войска непредсказуемыми, к тому же, в отличие от остальной нежити, Нагаш не мог просто взять в свои руки управление ими. На протяжении веков, желание найти Гниющего короля, где бы он ни скрывался, было одним из главных в списке Нагаша. Получив кровь сего потерянного короля, Владыка Нежити смог бы контролировать безумие протравленных и править не только теми, кто добровольно предпочёл преклонить пред ним колени, но каждой тёмной душой, произошедшей из королевского рода Омерзительных.

ЛЕГЕНДЫ БЕЗУМИЯ

Подобно тому, как распад пожирает трухлявый труп, так и дворы пожирателей плоти распространились по всем заражённым Владениям смертных. Их дела засвидетельствовали не учёные и мудрецы, но отчаявшиеся и потерявшие надежду, которые либо присоединились к их дьявольским рядам, либо были поглощены дворами безумцев.

КОРОЛЬ-КАННИБАЛ

После того как Гниющий король выбрался из Клетки-савана, его безумие начало распространяться по всем Владениям. Одним из первых королевств, созданных после его пробуждения, стал Бормочущий двор: цепь городов-убежищ, населённых падшими и безумцами. После того, как Король исчез, дворы остались, на протяжении веков став изменчивыми союзниками равно для Нагаша и для Тёмных Богов.

W/

СТРАХИ ОТВРАТИТЕЛЬНЫХ

После того, как убийцы попытались умертвить его, король Сердцеклык создал многочисленную гвардию телохранителей - Караул мёртвых. В своём стремлении защитить его, кладбищенские живоде́ры поглотили большую часть двора Сердцеклыка.

\\/

ВЕК РЕЗНИ

Падение Лантинкской империи привело в величайшему созданию дворов пожирателей плоти, когда сотни Омерзительных королей вырезали себе королевства. Множество обездоленных лантинкских воинов вступили в ряды протравленных, выделяясь всё ещё нацепленными на их бледные тела кусками брони.

\\/

ОБОРВАННОЕ ПАЛОМНИЧЕСТВО

Гулиный патруль заблудился, когда решил разведать, что находится за Вратами миров в Отравленных землях. Завсегдатай кладбищ-придворный взял на себя командование, возглавив паломничество в поисках своего господина. Для поддержания дисциплины и воинского духа в своих протравленных воинах, царедворец безжалостно вымуштровал их. Он поднимал оборванные флаги, одаривал изъеденным коррозией оружием своих последователей и украшал себя символами власти, создавая феерический разваливающийся наряд, один вид которого вызывал ужас.

\\/

ВОЙНЫ ГРЯЗНОГО КРОВОПРОЛИТИЯ

После того как они прожрали себе путь через твердыни огненных убийц Вулканума, союз между огорами Свиллгора и Полукровными дворами распался, ибо ни одна из сторон не пожелала делиться обильной плотью, которую они завоевали.

\\/

СВЯТОТАТСТВЕННОЕ ЖЕЛАНИЕ

Двор Расщеплённой кости вывел свирепую армию могильных страшилищ. Вскормленные кровью порченной души, омерзительного короля Шизанутого Святоши, протравленные из двора Расщеплённой кости получили силу, дабы сокрушить защитников Трещащей гробницы. Однако, к ужасу Шизанутого Святоши, его армия выработала в себе опасный вкус к вампирской крови и уничтожила его двор вассалов в попытке стать более мощными, чем были.

\\/

ЖАЖДУЩИЕ НЕБЕСА

Чтобы защитить своё царство от стальных легионов Хаоса, королева Неферата заключила союз со Свежующим двором Омерзительного короля Ленивого Уныния. Она снизошла с небес в окружении мерцающих духов и вампиров-рабов, а за нею шёл Ленивое Уныние верхом на зомби-драконе, с кладбищенскими живоде́рами за спиной. Как дождь смерти, объединённые орды обрушились на слуг Тёмных Богов и принесли им красную погибель.

\\//

ОСВОБОЖДЕНИЕ ТВИЛОСА

В очищающем походе Хаоса на Твилосский Простор сотни провинций пали перед Тёмными Богами. Спасение Твилосу неожиданно пришло в лице Карнединового кортежа, его король благословил тысячи выживших на пиру, который дал начало армии протравленных, что смела захватчиков.

\\//

ДВОР МЁРТВОГО ДРАКОНА

Судьба Радостного двора изменилась в одночасье, когда они обнаружили Поля Дракотиона, огромное кладбище драконов в скрытых долинах Дикой пади. В его глубинах двор наколдовал смертоносный королевский зверинец. Вскоре зомби-драконы заполонили небеса и вычистили долины от жизни, и окружающие земли пали в когти двора Омерзительного короля.

\\//

ОМЕРЗИТЕЛЬНЫЙ ДВОР

Преданный своим собственным Пашневым двором, Одноглазый король вознамерился обрушить возмездие на всех смертных. Презирая протравленных, он поднял армию лишь из Омерзительных. По всем Теневым пустошам, под прикрытием Сумеречных гор Шаиша, никто не смог спастись от него, хотя его наивысшая ненависть была направлена на трупоедов.

\\//

ДЕТИ УЖАСА

Король Коготь-в-Крови обрушился на пивную общину гаргантов. Столь могучими выросли его терроргейсты на крови великанов, что лопались, превращаясь в летучих мышей-икру, которая затемнила небеса, ещё больше увеличив его обильный зверинец.

\\//

КОРОНА ИЗ ТРУПОВ

Двенадцать дворов объединились, дабы прочесать оррукции владения Плюющихся камней. Король, что привёл их всех - Хрящешар - был возвышен и коронован императором Омерзительных.

\\//

НЕПРИЯТНЫЕ СОСЕДИ

Молоты Зигмара напали на Осколок-храм Арканитов в Акши, но обнаружили, что оказались пойманы прямо в колдовскую ловушку. Отрезанные от Азира, они сражались с бесконечными волнами отродий Хаоса. Передышка пришла лишь когда волна протравленных из королевства Изогнутого Крюка вылилась из подземелий и обрушилась на арканитов. Уничтожив своих врагов, грозорождённые вечные удалились на верхние уровни, дабы заполучить врата миров, расположенные в храме, оставив протравленных наслаждаться их пиршеством.

КОРОЛЕВСТВА БЕЗУМИЯ

В протухшем сердце каждого двора пожирателей плоти свернулось в клубок пагубное присутствие Омерзительного короля-вурдалака, в беспрекословном подчинении которому находятся армии протравленных, что прочёсывают Владения в поисках свежей добычи, их бледные тела покрывают землю, словно ужасающее одеяло смерти.

Войска дворов пожирателей плоти - ничто без своих королей. Отпрыски древнего и страшного рода Омерзительных, эти владыки являются сухожилиями, что скрепляют протравленных вместе и даруют им свои грандиозные иллюзии благородства.

Как правило, Омерзительный король правит двором в одиночку, хотя в редких случаях править может и совет из самых сильных вампиров, при условии, конечно, что они все разделяют схожее безумие. Все остальные Омерзительные образуют вьющийся вокруг короля выводок из вассалов и преемников. Ниже этой "королевской семьи" стоят фавориты-помощники короля - завсегдатаи кладбищ-придворные, варгульфы-придворные и кладбищенские проклятые-придворные, которые служат в качестве вельмож двора и управляют его прославленными институтами. Эти верхние эшелоны двора заселяют самые крупные и опасные из слуг короля.

Основу же пожирателей плоти составляют орды гулей, которые то увеличиваются, то уменьшаются, в зависимости от судьбы их двора. Они контролируются кладбищенскими вурдалаками-придворные, которые формируют отряды из себе подобных. Каждый из придворных был возвышен за хитрость и злобу, превосходящие оные остальных своих сородичей. Придворные часто обладают могучими и древними званиями, к которым они стремятся, и которые бдительно охраняют, пусть и жаждут в то же самое время новых даров короля.

Когда приходит время войны, армию обычно возглавляет либо сам Омерзительный король-вурдалак либо один из его доверенных варгульфов-придворных. Верность варгульфов своим сюзеренам абсолютна, и поэтому они более полно воспринимают их видение мира Смертных владений, чем любой другой царедворец. Варгульфы выпили столь много крови из вен своих повелителей и делали сие уже столь долгое время, что их связь с двором становится очень крепкой. Как и сам король, варгульфы обычно управляют с неба. Паря над полем боя, они визжат на воинов, что бьются под ними - пронзительный звук, который ужасает слышащих его врагов, но служит сродни зову охотничьего рога для воинов королевского двора.

Король Кровопенный вонзил когтистую руку глубоко в глотку Омерзительного, а затем вырвал клубок длинных блестящих внутренностей. Так называемый король Смерть Солнца упал к ногам Кровопенного в лужу разлившейся крови, и тому пришлось сделать над собой усилие, чтобы не упасть на колени и не начать лакать алую награду. С другой стороны красного пятна оборванный двор Смерти Солнца сжимался перед воротами города Кровопенного, под беззвёздными небесами Гниющих земель.

- Ваш королёк был найден жалким! - вырвался рёв Кровопенного из-за красных окровавленных клыков. Такова была судьба тех, кто задумывался о том, чтобы бросить вызов владыкам Гниющих земель. С каждым новым теневым циклом всё новые и новые из этих чумазных правителей и их дворов возвращались к величественным владениям Гниющего короля. Они были как дети для древних повелителей этих земель. Пока они обшаривали Владения в поисках королевств для собственных дворов, дворы Кровопенного и его братьев становились сильнее. Наступив на останки вампира Кровопенный широко развёл руки.

- Вы пришли домой, дети мои. Склонитесь пред вашим новым господином и займите своё место в его великолепном дворе, - мгновение Кровопенный чувствовал, как остатки магии мёртвого короля всё ещё борются против него, и среди орд протравленных царедворцы Смерти Солнца заколебались, когда их разумы восстали против воздействия Кровопенного. Затем, могучим усилием он раздавил последние ошметки воли убитого вампира. Все взоры обратились к Кровопенному, и он почувствовал, как его двор увеличивается в размерах, его бессмертная мощь будет расти вечно.

Велик и разнообразен бред Омерзительных королей-вурдалаков и столь же разнообразны и их дворы. Здесь показан пример структуры двора пожирателей плоти и титулования его придворных, однако каждый двор обладает своими собственными особенностями и может иметь структуру, которая будет весьма и весьма отличаться от представленной выше.

ТЁМНОЕ НАСЛЕДИЕ

ГНИЮЩИЙ КОРОЛЬ - СЮЗЕРЕН ВЕРХОВНОГО ДВОРА

Каждый Омерзительный король-вурдалак является наследником Гниющего короля, от которого и пошло проклятие Омерзительного. Иллюзии принцев и вельмож двора - лишь осколки того первоначального безумия, искажённые отголоски благородных обычаев и умений воинов, что в стародавние времена стояли рядом с Гниющим королём. Их имена - это тоже титулы тех времён, извращённые и искажённые прошедшими годами, и носимые ныне мерзкими пародиями на некогда великих мужчин и женщин, которым они принадлежали.

ВАССАЛЫ КОРОЛЕВСКОЙ СЕМЬИ

Существует множество волнительных легенд об истинной семье Гниющего короля и его потомстве. Собравшись под любящим взглядом своего господина, вассалы исполняют роль сей семьи, в той форме, которая видится самому королю. Такие имена как королева Требухи и принц Потрохов содержат в себе толику истории Гниющего короля, а в некоторых легендах они становятся Ужасающей королевой и Вешающим принцем, что, возможно, даёт ключ к окончательной судьбе давно потерянных жены и сына Гниющего короля.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ПАЛАТ ОТЧАЯНИЯ - ВИЗИРЬ ПРИСЛУЖНИКОВ ДВОРА

Выдающийся характер из мифа об Отравленных Душах, повелитель Палат отчаяния и его стая холопов заискивают перед королём, поскольку когда-то давно они подвели его. Железный Камергер, как его называли, как говорят, соперничал с Гниющим королём за контроль над его царствами, собирая армию, чтобы узурпировать трон. Это подходящая судьба для его последователей, что ныне роль повелителя Палат отчаяния была сведена к произнесению низкой лести, а его последователей называют лизоблюдами.

ЛОРД МОЗГОВОЙ ПОХЛЁБКИ - ПЕРВЫЙ РЫЦАРЬ КАРАУЛА МЁРТВЫХ

Гордыня так и сочится из лорда Мозговой Похлёбки, ибо он является чемпионом-защитником короля. Он был самым преданным из слуг Гниющего короля, повелителем армий Гневного Терзания. Эти элитные войска и их рыцарские капитаны защищали королевство от жадности коварных мортархов-предателей, останавливая нашествия Приходящих-в-ночи и завоевательные походы Предсмертного Хрипа. Таковы были их бдительность и умение, что легионы Гневного Терзания получили название Караул Мёртвых.

ЛОРД РВУЩИЙ ПЕЧЕНЬ - ХОЗЯИН БОЙНИ

Лорд Рвущий Печень является мастером банкетов и главным дегустатором короля. Кровавые пиры всегда были неотъемлемой частью двора Гниющего короля. Целые области его королевства трудились не покладая рук, чтобы обеспечить достойные условия для его тёмной аристократии, контроль за которой осуществлял лорд Кровавая Река. Выбираемый из самых привередливых вампиров Отравленных Душ, лорд жил, оправдывая своё имя, собирая светлокожих молодых людей из далёких царств, чтобы утолить жажду королевского двора.

МАРКИЗ РАЗМАЗНЯ - ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ КОРОЛЕВСКИХ ПРОТРАВЛЕННЫХ

Терпимый к проступкам, маркиз Размазня выступает как величайший из царедворцев короля и лидер Королевских протравленных. Легенды предполагают, что он был братом Гниющего короля, но тот, будучи параноиком, подозревал, что маркиз собирается узурпировать трон, поэтому сделал его повелителем рабов и заключённых. Маркизу, как говорят, удалось в конце концов доказать свою лояльность, когда он превратил своих подопечных в одних из лучших и самых преданных воинов королевской армии.

БАРОН ЖВАЧНЫЙ - ГЛАВНЫЙ СЛЕДОПЫТ ГУЛИНОГО ПАТРУЛЯ

Шаря по округе острыми глазами охотника, барон Жвачный возглавляет следопытов короля. Легенды гласят, что первый барон Жвачный был некогда обычным простолюдином, который патрулировал ледяную империю Замороженный Ад на краю королевства, и тем не менее смог подняться до статуса одного из любимейших слуг короля. Некоторые легенды называют его бароном Метелей, милый титул, дарованный самим королём, пусть в его венах и не текло ни капли благородной крови. Эпохи спустя, уже во дворах пожирателей плоти, кажется, барон заработал, наконец, своё законное место за королевским столом.

МАРКИЗ ЖЕЛЧЕРВОТ - ПОВЕЛИТЕЛЬ КОРОЛЕВСКИХ ГУЛЕЙ

Военная мощь - область маркиза Желчервота. Гниющему королю служило множество умелых генералов: лорд Унылый Мрак, лидер атаки на Бурю Банши; принц Крысолов, который держал последнюю оборону в Бездонном Кровавом форте; и капитан Осадивший Варваров, перебивший ползучих призрачных ужасов, и это лишь некоторые из них. Вне всякого сомнения, маркиз - это память об этих воинах, слившаяся воедино в его облике с помощью безумия Омерзительного короля.

КОРОЛЕВСКИЙ ЗВЕРИНЕЦ

Гниющий король держал множество домашних животных, добытых во время путешествий по всему Шаишу и владениям за его пределами. Любимейшими из его ездовых животных были кровавые драконы и рукокрылые бегемоты. Хотя имена и дела сих животных уже давно потеряны для истории, каждый Омерзительный король с любовью вспоминает этих существ и расточает свою любовь на их заместителей - зомби-драконов и терроргейстов из своего зверинца, как если бы огромные не-мёртвые создания были их ожившим потомством.

ОМЕРЗИТЕЛЬНЫЕ КОРОЛИ-ВУРДАЛАКИ

Жестокие за пределами разумного, Омерзительные - величественный ужас, рождённый от крови и тени. Одарённые силой и скоростью вампира и закалённые бушующим безумием, они могут в мгновение ока превратить смертных в ничтожные ошмётки кровоточащей плоти. Зачарованные их яростью, их дворы

толпятся у ног, жаждающая помочь кровавому делу своих господ.

Омерзительный король - порочный зверь, который считает себя благородным королём. Карабкается ли он по земле с невероятной скоростью на своих двоих, или же мчится на спине не-мёртвой чудовищности, Омерзительный король-вурдалак - воплощение погибели. Время и проклятие Гниющего короля придали Омерзительному отвратительный облик, весьма и весьма далёкий от неувядающей красоты других вампиров. Однако они не менее опасны, чем любой из их кровососущего рода. Это наиболее ярко проявляется в бою, когда Омерзительный неряшливо кормится из своих врагов, и потоки запёкшейся крови разливаются по его лицу, пока он одного за другим осушает вопящих вражеских воинов, до последней капли выпивая их жизненную влагу.

Если размеров и сверхъестественной силы Омерзительного короля не хватает, чтобы внушить страх его врагам, то в дело вступает безумие, которое полыхает в его глазах. Иллюзии вампира делают его страшным и непредсказуемым противником, которого опасаются все расы Смертных Владений. Ведомый верой, что он является единственным благородным, а все существа за пределами его двора - дикими варварами, король безжалостно устраняет любые угрозы его народу. Возможно, страшнее, чем убеждённость короля в этой безумии, является его, безумия, заразная природа. Те, кто слишком долго находятся рядом с Омерзительным, рискуют потерять своё собственное видение мира, пока, наконец, некоторое время спустя сами не станут видеть короля так, как видит себя он сам.

Омерзительные, как и многие вампиры, являются сильными волшебниками, пропитанными магией смерти и тьмы. Омерзительные короли-вурдалаки могут использовать колдовство, чтобы заживлять раны, восстанавливать сломанные тела своих "скакунов", швырять стрелы смертельной магии или даже поднимать целые армии одним жестом. Кроме того, с помощью этого тёмного колдовства Омерзительный король-вурдалак способен превратить убогого каннибала в протравленного - что есть жизненно-важная особенность его тёмных празднеств и ключ к расширению его двора. Лёгким движением когтя он может внушить кровавые видения, со странной и дикой силой превращая всех, кто ужинал на его пиру, в беспокойные страшилища, подвластные его воле.

Кровь, как огонь, горела в глотке Валича и он выплюнул густой комок яркой зелёной жидкости. Его огромный, напоминающий летучую мышь "скакун", также разделявший отвращение Омерзительного, с громким скрипом вырвал клыки из бока древовидного зверя.

Разбрызгивая мерцающий сок, сочащийся из раны, древесный владыка обрушился на Валича и его скакуна, и его рёв, громкий, словно грохот паводковых вод, вырывающихся из речных берегов, сотряс корчащиеся Вайдовые земли. Среди корней бегущих деревьев Валич мог видеть своих солдат, бьющихся с древесными тварями, узловатые клешни сталкивались с костного цвета клинками, и треск расколотого дерева смешивался с воплями умирающих. Вновь обратив внимание на своего противника, Валич издал долгое ненавистное шипение. Словно зеркальное отображение своего хозяина, терроргейст ответил ему расщепляющим воздух визгом.

На расстоянии ста шагов в лесу образовалась просека. Лесные существа, оказавшиеся на пути крика, превратились в труху, сок из их разорвавшихся тел расплескался по всей земле. Древесный владыка, однако, лишь покачался на своих корнях, встретив атаку, как встречал воюющий шторм или суровую бурю.

Дубовые пальцы сомкнулись на шее терроргейста и крик существа превратился в жалкое бульканье, когда его шея треснула. Валич не обратил ни малейшего внимания на кончину своего зверя и, быстрый, как смерть, взобрался на макушку древесного владыки. Тот попытался было стряхнуть его прочь, но

сила Омерзительного не уступала силе древесного владыки. Добравшись до ещё сочащейся раны своего противника, Валич раскрыл грудь древесного владыки так, словно это были ржавые ворота, торжествующе взыв, когда хлынул жизненный сок врага.

ПОЖИРАТЕЛИ ПЛОТИ-ПРИДВОРНЫЕ

Деформированные монстры, пожиратели плоти-придворные - горбатые лорды королевского двора Омерзительных. Окрепшие на заразной крови своего господина, эти лидеры протравленных идут в битву, направляя войска короля, пока их меньшие родичи с обожанием вьются у их когтистых лап.

МОГИЛЬНЫЕ ВУРДАЛАКИ-ПРИДВОРНЫЕ

Могильные вурдалаки-придворные - мерзкие существа, одарённые в военном деле. Демонстрируя интеллект, превосходящий оный их меньших братьев, эти скрюченные чемпионы становятся умелыми полевыми командирами для армий Омерзительных королей-вурдалаков. Постоянно борясь за первенство, они раболепно смиряются, когда король распределяет их по старшинству, и сохраняют различные звания для обозначения своего статуса. В своём разуме они - благородные герои королевства, облачённые в сияющие доспехи, с флагами, что щёлкают на наконечниках их оружия. Таким образом, находясь во власти сих иллюзий, они гордо ведут солдат двора на войну, вынюхивая вкусную добычу, либо во главе бесконечных рядов пехотинцев, либо - выдвинутых вперёд и в стороны разведывательных дозоров.

Как и все протравленные, могильные вурдалаки-придворные были сокрушены безумием их короля. Большинство из них некогда были великими героями, волшебниками или мудрецами, которые впали в отчаяние и каннибализм. Как придворные, они сохраняют жалкие остатки самих себя, и переносят эти особенности на гулей, которых возглавляют. Если они были несдержанны в еде, то их протравленные принимают участие в ошеломляющих по своему размаху пиршествах. Если они были жестоки - их последователи будут стараться причинить как можно больше боли как можно большему числу неприятелей. Если они были хитры - их солдаты растают в тенях, крадясь по следам своего гнусного господина. Король выберет роль могильного вурдалака-придворного во дворе согласно природным способностям этого создания, используя их наилучшим способом против врагов двора пожирателей плоти.

ЗАВСЕГДАТАИ КЛАДБИЩ-ПРИДВОРНЫЕ

Звери из гниющей плоти и перекрученной кости, завсегдатаи кладбищ-придворные являются одними из самых сильных слуг среди протравленных Омерзительного короля. Они испили из вен своего вампирского владыки, и его тёмная магия изменила их. Большинство протравленных, пока Омерзительный король продолжает подкармливать их своей кровью, со временем либо становятся абсолютно безумны, либо разрывают друг друга в исступлении самоненависти, но те, кто переживают это, возрождаются, приобретя чудовищную силу. В бою они - жестокие бойцы, что наступают в первых рядах, купаясь в дожде из потрохов и плоти разорванных на куски врагов. Кладбищенские страшилища подчиняются приказам этих придворных, ибо в своём безумии они видят в этих буйствующих чудовищах отважных командиров, которые найдут выход из любой передраги.

Как пользующиеся доверием члены двора, завсегдатаи кладбищ-придворные обладают высоким статусом, и их уважают и боятся все, кто служит королю. Они также пользуются редкой автономией среди остальных своих родичей-протравленных, а те, кто сможет возвыситься до лорда Рвущего печень,

смогут возглавить Бойню и повести в атаку в первых рядах её гулей и страшилищ. Когда же они возвращаются с победой, их обязанностью становится подготовка королевского пира и дегустация блюд, подносимых самому королю.

КЛАДБИЩЕНСКИЕ ПРОКЛЯТЫЕ-ПРИДВОРНЫЕ

Данные существа рождаются, когда могильный живодёр совершит подвиг, за который, по мнению короля, он будет достоин награды. Проводится пир, на котором получившие благословение короля вкушают плоть немертвого дракона. Их кишки мучительно изменяются, позволяя этим небесным хищникам выдыхать смертельные облака ядовитых газов, также, как и зверям, чью плоть они вкусили. Эти летающие придворные возглавляют Караул мёртвых, личных телохранителей Омерзительного короля-вурдалака. Одарённые исключительным чутьём, они обнаруживают его врагов на расстоянии в целые лиги, выявляя своих жертв по остаточному запаху, и бросаются в ночь, чтобы принести окровавленные трофеи своему тёмному повелителю.

Когда Омерзительный отправляется на войну верхом на терроргейсте или зомби-драконе, кладбищенские проклятые-придворные частенько сопровождают его, летя по обе стороны от своего господина и соперничая друг с другом за его внимание. Выкрикивая вызовы своим родичам, они возглавляют смелые атаки на самых грозных врагов, возвращаясь с добычей и пленными в попытке выслужиться перед Омерзительным королём.

ВАРГУЛЬФЫ-ПРИДВОРНЫЕ

Наиболее приближённые слуги короля, варгульфы-придворные удерживают высочайшие звания из всех, которые могут заработать протравленные. Они являются наиболее доверенными членами двора и, скорей всего, именно они возглавят армию, если король будет занят. Варгульфы-придворные являются единственными членами двора, которые могут возвыситься до маркиза Размазни, лидера избранных королевских протравленных.

Как и подобает их могущественной должности, в бою они превращаются в залитых кровью зверей, уступая яростью лишь самому Омерзительному королю. В окружении врагов варгульфы впадают в ужасающее безумие, и невозможно уследить взглядом, когда они несут смерть своим противникам. Когда они прорывают кровавый путь сквозь битву, протравленные снуют по их следу, подхватывая любые отброшенные куски мяса. Варгульфы обладают неутолимой голодом и на ходу отрывают от своей добычи крупные куски плоти, которые тут же запихивают в свою ненасытную утробу. Пока они облизывают окровавленные пасти, их раны исчезают, мышцы срастаются, а дыры в их телах мгновенно закрываются. Однако они пожирают и нечто большее, чем просто плоть. Вывалив языки, они упиваются тёмной магией, что наполняет воздух, пожирая колдовские миазмы, прорывающиеся из Омерзительного короля, когда тот произносит заклинание или вызывает мёртвых. Эта порченная энергия укрепляет зверя, придавая ему силу даже большую, чем обладает его могучее тело.

Скраб прокричал своим протравленным атаковать, указывая клинком туда, где враги, облачённые в золотую броню, группировались вокруг основания помоста Драконьей Участи. Милость короля будет его сегодня, а что касается захватчиков - их раздавят непрекращающиеся атаки его преданных войск.

Среди упорядоченных рядов солдат Скраба его испытанные сержанты наводили порядок и поддерживали наступление протравленных на потрескивающие вражеские молоты. Эти меньшие офицеры подходили лишь для таких задач. Скраб втайне надеялся, что их число уменьшится

благодаря этому бою, и ему не придётся выслушивать их нытьё позже, когда они будут пытаться подсидеть его. Могильный вурдалак-придворный не поднялся бы так высоко в глазах короля, если бы поддавался требованиям трусливых ничтожеств.

Но, Нагаш, эти странные варвары действительно умели сражаться. Впрочем, их было мало, а протравленных - много, и Скраб знал, что его люди не побегут с поля боя, пока он смотрит на них. Увидев, что вражеские линии поколебались, Скраб решил, что пришло время, чтобы самолично вступить в схватку. В подобных случаях это всегда было хорошим решением, ибо служило примером для его людей и, между прочим, он мог забрать себе большую часть славы в случае победы.

Скраб начал продвижение к помосту, когда тень промелькнула у него над головой. Щёлкая крыльями, спустился Караул мёртвых, и их командир, Гранпир, первым ворвался в ряды неприятеля. Скраб закипел от столь несвоевременного прибытия кладбищенского проклятого-придворного, уверенный, что этот мерзавец наверняка наблюдал за битвой в отдалении, ожидая подходящего момента, чтобы сделать свой ход. Но годы верного служения королю, заставили его смириться и уступить резню кладбищенским живодёрам.

- Ты хорошо поработал, маркиз Желчервот, и я благодарю тебя за окружение врага, - напыщенно проговорил Гранпир. Позади придворного его крылатые воины уже сеяли опустошение в рядах захватчиков.

- Всё что пожелаете, лорд Мозговой похлёбки, - ответил Скраб, растягивая слова, уже мысленно строя планы, как он увидит падение проклятого в глазах короля.

КЛАДБИЩЕНСКИЕ ГУЛИ

Вонючая слюна вырывается из гнилозубых пастей, когда орды кладбищенских гулей шипят славословия своему королю. Они затапливают поле битвы по его команде, их обколотые когти разрывают землю, а пасти широко распахиваются в нетерпеливом ожидании празднества, что ожидает их после.

Гуль - это слово известно почти в каждом уголке Владений Смертных. Эти мерзкие существа - основа кишащих армий Омерзительных королей-вурдалаков и они обладают влечением к плоти, одновременно отталкивающим и ненасытным. Заражённые безумием Омерзительного короля, они тем больше будут ему поддаваться, чем дольше продлится их служба при королевском дворе. В скором времени, гули уже видят себя не как гулей, а то, что они питаются плотью - не каким-то отклонением от естественного порядка вещей. Они верят, что являются крепкими пехотинцами или остроглазыми королевскими разведчиками, что следуют впереди его армий. На самом же деле, они являются голой и голодной ордой чудовищ-каннибалов. Любой отряд, что встретится на их пути, имеет лишь два варианта - сразиться или быть съеденным. После того, как король направит своих гулей по следу врага, эти пожиратели плоти не будут знать отдыха, пока не вернутся к своему господину, нагруженные истекающими кровью кусками свежего мяса.

Кладбищенские гули особенно смертоносны в больших количествах. Одинокое существо будет тратить всё своё время на насыщение, жирея на сырой плоти, частенько не останавливаясь, пока не заболит. Однако стоит кому-либо посягнуть на его еду, как он впадает в неистовство, жаждающая как можно быстрее прикончить жертву и попить на останках, прежде чем его братья и сёстры смогут утащить прочь его добычу.

Беззаветно преданные своему господину-Омерзительному, кладбищенские гули без колебаний отважно

пойдут на смерть. Любая трусливая частичка их души была погашена безумием их господина, и они сражаются, словно бешеные звери, частенько предпочитая умереть до последнего гуля, нежели рассердить своего короля. В тех редких случаях, когда гуль всё-таки обращается в бегство, его же собственная родня быстренько карает предателя. Такова судьба для трусов во дворе пожирателей плоти, где отвага в бою вызывает благосклонность короля, а плоть слабых набивает животы.

КЛАДБИЩЕНСКИЕ СТРАШИЛИЩА

С грозным рыком в битву неуклюже громыхают кладбищенские страшилища. Из плоти этих рыцарей двора торчат зазубренные кости и сочащиеся клинки. Вооружённые не мечом и конём, но когтями и клыками, они - чудовищные звери, хотя и беззаветно преданные и готовые верно служить своему королю в битве.

Несмотря на постоянную сутулость, кладбищенские страшилища возвышаются над своими меньшими братьями. Каждый - монстр из бледной плоти и перекрученной кости. Чудовищно сильные, они вырывают органы прямо из тел своих жертв и тут же запихивают блестящие внутренности в свои слюнявые пасти. Кладбищенские страшилища были некогда обычными гулями, но, испив вампирской крови Омерзительного короля-вурдалака, силой тёмной магии получили большое могучее тело.

В пучине своих иллюзий кладбищенские страшилища считают себя героическими рыцарями, что устремляются в битву, облачённые в сияющие доспехи. Как и подобает их роли во дворе, они первыми вступают в сражение, вырываясь из рядов королевских пехотинцев, чтобы врезаться во вражеские ряды. Здесь их сверхъестественная стойкость и чудовищная сила находят достойное применение: каждый взмах их когтей вскрывает глотки и раскалывает щиты. Ответные же атаки оказывают ничтожнейшее воздействие: их тела мгновенно заживляют смертельные раны, даже будучи пронзёнными множеством вражеских клинков. Эти заживляющие силы - дар крови Омерзительного, которая течёт в их жилах, хотя это и имеет свою цену. Их мышцы и кости постоянно перекручиваются и растут, шипы из рёбер и позвоночника протыкают плоть, так же, как и их когти и зубы, что растут, минуя пальцы и дёсны. Только внимание Омерзительного короля позволяет держать их рост в узде, кости регулярно подрезают, чтобы сделать из них награды для людей короля.

Кладбищенские страшилища обычно награждаются за свою службу королю и его придворным, и им будут дарованы знаки внимания двора. Ценные черепа, гниющие конечности и грубое костяное оружие становятся достойными наградами в глазах кладбищенские страшилищ, а самые титулованные даже могут возвыситься до завсегдадая кладбищ и возглавить собственный отряд из кладбищенских страшилищ. Кладбищенские страшилища с любовью заботятся об этих дарах, которые они видят как вымпелы, сияющие доспехи или мечи. Они могут даже в бою наложить лапы на эти трофеи, и избавить своих жертв от этого бремени, так же, как от их оружия или шипов. Кладбищенское страшилище может воткнуть свой вновь приобретённый трофей, с которого всё ещё стекает кровь, под кожу или подвесить за складки на шее, или же обратить против его прежнего владельца.

КЛАДБИЩЕНСКИЕ ЖИВОДЁРЫ

Во тьме ночи появляются кладбищенские живодёры, тёмные тени на безлунном небе. Их глаза внимательно осматривают округу в поисках врагов двора. Крепко вцепившись когтями в несчастных жертв, в голодном нетерпении впиваясь клыками в их плоть, они взмывают в небеса, оставляя позади лишь пролитую кровь.

Когда кровь чудовищ льётся рекой на пиршественном столе, то Омерзительный король-вурдалак может

даровать своим слугам ужасающее превращение. В такие адские ночи и появляются на свет кладбищенские живодёры. По мере того, как кровь короля смешивается с приготовленной плотью терроргейста и некромантическими флюидами, гулей перекручивает и искажает, придавая им новые и ужасающие тела, до тех пор, пока они, словно вылупившиеся из кокона чудовищные мотыльки, не выбираются в мир.

Именно в этот момент, момент, когда чары, наброшенные на их пищу Омерзительным королём-вурдалаком, в полной мере овладевают ими, они превращаются в тёмных хищников. Вырастая огромными и искажёнными, подобно кладбищенским страшилищам, кладбищенские живодёры получают, вдобавок к и так кошмарному облику, кожистые крылья. Их руки удлиняются, шипы прорастают из спины, протыкая кожу, а их глаза светятся ещё более ярко, дабы проникать взглядом сквозь пыль и мрак битвы. Более не привязанные к земле, они взмывают в небеса и там несут службу своему двору, как разведчики и воины. Свирепые убийцы, кладбищенские живодёры кружат над владениями двора пожирателей плоти, нюхая ветер в поисках новых сочных охотничьих угодий.

Их родичи протравленные с благоговением и низкопоклонством смотрят на кладбищенские живодёров. Считается хорошей приметой - увидеть одно или несколько подобных созданий, кружащихся в небесах над отрядом, а их пронзительные крики, разрывающие тьму, наполняют сердце каждого гуля гордостью. Сами кладбищенские живодёры считают себя воинами, что возносятся ввысь на заколдованных крыльях, благословлённых их государем. Благороднейшие из их числа становятся кладбищенскими проклятыми - выше и сильнее, чем остальные, они первыми бросаются в битву, вдохновляя своих "благородных мужей" на подвиги.

Впрочем, независимо от того, видят ли их сквозь призму безумия дворов или же они являются во всей своей гниющей красе, но ни один из тех, кто столкнулся с ними, не может отрицать жестокой эффективности кладбищенских живодёров на поле брани. Бросаясь с небес, словно гарпуны из заострённой кости, они пронесаются сквозь вражеские ряды, расшвыривая противников во все стороны и уносясь прочь, пока их добыча умирает в криках и брызгах запёкшейся крови. Когда же стая вновь возвращается в небеса, то между кладбищенскими живодёрами тут же начинается борьба за самую крупную добычу из умерщвлённых ими.

Кладбищенские живодёры обретают своё тёмное благословение из съеденной ими испорченной плоти терроргейста. В их груди поселяется некая часть способностей неживого зверя, которая позволяет им издавать разрушающий разум визг: невероятно широко распахнув пасть, они хором издают пугающие завывания, словно одновременно настезь распахиваются врата дюжины подмиров. Те, кто слышат сей хорал, чувствуют, как кровь застывает в жилах и ужас овладевает сердцами, когда над головами проносится сия звуковая буря. А затем кладбищенские живодёры спускаются на землю, чтобы изучить образовавшееся трупное поле и выбрать отборную добычу, чтобы отнести своему господину.

ТЕРРОРГЕЙСТ

Звери погибли и тьмы, терроргейсты затемняют небеса, когда падают на своих жертв в шелесте могучих крыльев и сочащихся клыков. С воплем, от которого раскалываются души, эти могучие создания бросаются в битву, частенько неся на своей спине безумного Омерзительного-кровного.

Кошмарные создания, порождённым одним из старейших чародейств Шайша, терроргейсты - это нежить, скованная волей Омерзительных королей. Тяжело несущие тушу из гниющих мышц и треснувших костей, эти страшные звери обладают жаждой крови, равной оной их хозяев-вампиров. В

бою они парят над давкой рубки, их потусторонние чувства напряжены - они ищут самых крупных врагов, дабы прикончить их. Вцепившись в выбранную жертву, терроргейст глубоко погружает клыки в тёплую плоть и жадно насыщается горячей кровью. На глазах разочарованных врагов, порченые твари заметно укрепляются, пока наслаждаются своим тёмным пиршеством: их плоть восстанавливается, а раны исчезают.

Далеко не только клыки являются смертоносным оружием терроргейста - их звериный визг столь же разрушителен. Высокий пронзительный вопль проносится через битву, разрушая умы ближайших жертв. Те же, кто не умирает мгновенно, превращаются в невнятно причитающих развалин, что воют, пока из их ушей и глаз льётся кровь.

Существует множество легенд о происхождении терроргейстов. Некоторые говорят, что прежде они были благородными ездовыми животными вампиров, которые продолжают жить долгое время после их смерти благодаря тёмной магии. Другие полагают, что они пришли в Шаиш из Улгу, чтобы самим кормиться смертью, но были поработаны Нагашем и подарены его слугам-вампирам. Однако наверняка известно только то, что последний живой терроргейст давным-давно исчез. Теперь они существуют только как слуги нежити, порченые и контролируемые теми с помощью тех же сил, что помогли овладеть этими созданиями. Они обитают в тёмных логовах по всем Владениям, в башнях и пещерах, под потолками которых они висят вниз головой, находясь в состоянии покоя. Сотни чудовищных летучих мышей притягиваются к этим местам и зарываются в плоть спящих терроргейстов. Когда чудовище умирает, эти меньшие летучие мыши вырываются из его тела. Если поймать одну из них, то её можно поднести королю и поить его кровью и магией, пока она не станет новым терроргейстом.

ЗОМБИ-ДРАКОНЫ

Нелепо-царственные связки древней кости и колышущейся плоти, зомби-драконы парят над армиями Омерзительных королей-вурдалаков. Скреплённые тёмной магией, они - кошмар полей сражений: их когти размером с клинок, клыки в состоянии пробить самую толстую броню, а дыхание - сама смерть.

Воздух ревет в такт кожистым крыльям, когда с небес низвергается зомби-дракон. Когда зловоние зверя омывает воздух над головой его жертв, то могучая аура смерти, что окружает дракона-нежить, превращает их в лёд. Глубоко в глазницах огромного черепа мерцает призрачный интеллект, разбуженный Омерзительным. Но это - лишь иллюзия, созданная огромным количеством тёмной магии, которое требуется для оживления подобного существа, и на самом деле - это материя самой смерти, что излучается из черепа чудовища. Только сильнейшие из тех, кто обладает подобной силой, могут поддерживать этих созданий, и без их воли существа стремительно превращаются вновь в неживые останки.

Омерзительный король-вурдалак может отправляться в бой на спине одного из таких существ, и его собственная разрушительная боевая мощь будет многократно дополнена силами зомби-дракона. Клинки, высекая искры, отскакивают от крепких, словно железо, костей, в то время как стрелы безвредно проносятся между зияющими рёбрами, когда разъярённый дракон прорезает себе путь сквозь толпы врагов, с каждым щелчком своих огромных челюстей неся смерть. Даже пока куски мяса проваливаются сквозь его бесплотную глотку, он будет продолжать сражаться, пока не получит иного приказа. Вокруг когтистых лап монстра роятся толпы протравленных, подхватывая эти, пропадающие втуне, лакомые куски, когда гордо следуют в битву по кровавой тропе, проложенной их королём и его доблестным "скакуном".

Тьма, что оживляет зомби-дракона, становится особенно очевидной, когда тварь выдыхает, испуская закручивающиеся облака пагубной смертельной магии. От этих убийственных испарений увядает плоть, и жизнь вырывается из живых. Там, где прошёл зверь, где мгновение назад были солдаты - остаются лишь высушенные останки.

Зомби-драконы - мощные, но редкие создания, и силы Омерзительных тратят столетия, чтобы отыскать драконьи кладбища. Дворы же пожирателей плоти, которым удаётся обнаружить данные погосты, и впрямь обретают неопределимую награду. Многие и многие земли стали безжизненными пустошами в результате таких вот случайных находок.

Завоевания падалюг

БЕЗЛЮДНЫЕ ОБЛАСТИ

Среди руин павших империй скрываются бесчисленные народы протравленных, связанные между собой общим безумием. Омерзительные короли господствуют над этими парующими королевствами, а в их тени процветает насмешка над цивилизацией, которая постепенно распространяет своё зловещее воздействие по всем Владениям.

К началу Эпохи Зигмара дворы пожирателей плоти процветали в тёмных уголках по всем Смертным Владениям. Столетиями бесчисленные Омерзительные следовали за пьянящим запахом битвы, захватывая земли, чтобы поднять над ними свои знамёна и создать дворы из изувеченных войной. Именно эти отвратительные миграции и засеяли семена дворов пожирателей плоти от Грезящих гробниц Шаиша и великих Дубовых крепостей Гирана, до долин Текучего серебра Чамона и пустошей Темакарна Акши. В морях Полутени в Улгу плавающие острова заполнили бесчисленные тени протравленных, в то время как города Расщеплённых мостов в гниющей дельте Шаиша стонали под тяжестью разжиревших каннибалов. Немногие области Смертных Владений не скрывали двор пожирателей плоти. Пока армии смертных, демонов и нежити штурмовали Врата владений и обрушивались на новые и новые материки и королевства, Омерзительные короли тоже устремлялись в битву - как с ними, так и против них.

Многие дворы устроили свои логовища около Врат владений, смекнув, что это места битв и богатств, а близлежащие земли уже созрели для завоевания. Частенько захватчики даже не будут подозревать, что они зашли на территории, которые утвердил под своею властью Омерзительный король-вурдалак, пока руины вокруг них не оживут тысячами голодных глаз. Используя колдовство этих Врат, создаются расплзающиеся союзы дворов пожирателей плоти. Короли и их дворы, разделив на части королевства, используют Врата для связи между своими разрушенными землями. Крупнейшие из подобных конфедераций протравленных даже могут охватывать несколько Владений, как например дворы Цитадели Горбатого Варга. Огромные руины Горбатого Варга представляют собой три крепости каждая из которых существует в разных Владениях и даёт дом своему собственному двору пожирателей плоти. Многие враги пытались захватить сей трофей, и все потерпели неудачу.

С точки зрения Омерзительных королев, все другие расы, как правило - захватчики и узурпаторы. Нечистые варвары молотят в их ворота и убивают их подданных, и, таким образом, заслуживают лишь смерти. В конце концов, это ведь и есть долг хорошего короля - защита своих людей.

Впрочем, как бы далеко от Шаиша не ушли протравленные и их Омерзительные короли, этого по-прежнему недостаточно, дабы избежать пристального взгляда Нагаша. У Повелителя Смерти есть собственные планы на дворы пожирателей плоти. Несмотря на странное место, которое они занимают

между живыми и мёртвыми, Нагаш считает их своими, и на протяжении веков между пожирателями плоти и их бессмертным богом ведётся скрытая борьба. Некоторые дворы вернулись во Владения Смерти и преклонили колени перед Великим Некромантом, их королей усмирило могущество Бога Смерти. Другие же Омерзительные, коих было немало, намеренно уводили свои дворы всё дальше и дальше, убегая от своего потенциального повелителя, опасаясь возмездия, которое Бог Смерти мог обрушить на них.

Величайшая из таких отколовшихся наций, над которой стремится господствовать Нагаш, называется своими протравленными Высшее Убежище. Высшее Убежище контролирует земли у подножия жизненно важных Врат Владений, которые находятся вне пределов досягаемости армий Великого Некроманта. Впрочем, дворы Высшего Убежища заметили внимание Нагаша и начали предпринимать усилия, чтобы отвлечь его хладные когти от своих королевств. Шпионящие гули расползлись по всем окрестным Владениям, словно бледные жуки. Они выцарапывали на камнях древние символы и тёмные руны, чтобы предупредить нашествие нежити. Со столь защищёнными Вратами Владений господство пожирателей плоти над окрестными землями стало ещё сильнее.

Здесь не было ничего, кроме пепла и смерти. Лорд-реликтор Даэрот смотрел на кости давно преданного мечу города. Обломки пересекали сухие каналы, заполненные древними трупами. Через каналы были переброшены разломанные мосты. Нигде не осталось стены, которая бы была выше человека. За его спиной стояли на страже с десятков Молотов Зигмара, их золотые доспехи отражали мерцающий свет разрушающихся Врат Ока.

Странно. Даэроту говорили, что враждебные силы захватили Врата, а нанятые очистить их наёмники-огненные убийцы не вернулись к Небесной крепости, чтобы получить плату. Однако нигде не было видно ни следа противника.

Внезапно из тени появилась фигура и вприпрыжку понеслась к ним. Грозорождённые Вечные приготовились к бою, однако вместо того, чтобы обнажить клыки и напасть, одинокое существо поклонилось, его красные глаза блестели во тьме.

- Нарушители, ведомо ли вам, на чьи земли вы ступили? - речь существа была невнятна из-за кривых зубов.

- Это вольный город Хелдост, и мы пришли, дабы вернуть его во имя Бога-Короля Зигмара - ответил Даэрот, его голос вознёсся над руинами.

- Ложь! Эти земли всегда принадлежали его благодетельности королю Трепещущая Кровь! Захватчики приходили, но их участь была одна - погибель!

Существо издало долгое шипение, на которое секунду спустя пришёл многократно более громкий ответ из руин. Даэрот поднял свой молот и призвал силу Небес, но было уже поздно. Словно пелена опустилась на весь мир, когда прибыл господин протравленных. Неестественная темнота лишь на мгновение нарушилась ослепительными вспышками, когда Даэрот и его братья возвратились обратно в Азир.

ТРУПНЫЕ САДЫ

Словно линия тёмного зигмарита, Наковальни Молотодержца вошли в разлагающиеся Трупные сады Волдира. Из теней за ними следили голодные глаза, их наполненные ненавистью владельцы приготовились уничтожить любого, кто посмел посягнуть на владения великого и царственного

Мозгожада.

Даже по меркам мрачного Шайша, разрушенное королевство Волдир было опасным и тревожным местом. Впереди шёл Юрваш Сажающий Виселицы, лорд-целестант Наковален Молотодержца. От самых долин Мрачных Снов триста воинов Бога-короля держали свой путь, пробиваясь через шпили-гробницы королев мёртвых костетрясов, чтобы в конце концов добраться до Волдира и захватить легендарные Трупные Врата. То была священная миссия - овладеть ещё одними вратами владений между Азиром и Шайшом - и Юрваш вёл свой поход так, словно за каждым его шагом следили глаза самого Зигмара. По мере того как Грозорождённые заходили всё глубже в окружающие врата странные леса, они чувствовали, как их окутывал мертвенный холод. Уже умерев однажды, Юрваш и его воины слишком хорошо помнили ледяные объятия под-мира. Холод цеплялся за деревья, каждое из которых высотой не уступало крепостной башне, их ветви были густо увешаны сотнями раскачивающихся трупов. Бронированные кулаки крепче обхватили зигмаритовые молоты, а чёрные шлемы поворачивались во все стороны, следя за окружающей тьмой, готовые ко всему, что это место могло для них приготовить.

В нескольких милях впереди из Трупных Садов подобно сломанному костяному пальцу вырастали руины Башни Волдира, . В её центральном дворе возвышались Трупные Врата, арка из корчащихся человеческих останков, вечно стонущих в ночи. Перед вратами, где расположился двор Омерзительного короля Мозгожада, опустился один из его кладбищенских проклятых, дабы сообщить о вторжении на земли его королевства. С раздражённым шипением, которое заставило его лизоблюдов скрыться в тенях, Омерзительный приказал маркизу Желчервоту собрать войска. Мозгожад преподаст урок этим злоумышленникам и покажет, сколь глуп был их поступок.

Выйдя из лесов, Наковальни Молотодержца добрались до края Трупных садов. С деревьев на Грозорождённых накинута конечности без тела и полутрупы, кто-то с голодным вожделием, а кто-то - умоляя даровать милость истинной смерти. Не обращая внимания на гниющие руки, хватающие их доспехи, Юрваш и его воины продирались вперёд. И тогда земля затряслась.

МОЗГОЖАД И ГНИЮЩИЙ ДВОР

Мозгожад уже давным-давно стал хранителем Трупных садов. Даже ещё до того, как его двор стал настолько велик, что выбрался за пределы Склепов Полутени, он заботился о своём корчащемся народе из мёртвых тварей. В своём безумии он считает себя смотрителем великой тюрьмы, а каждый труп - заключённым. С великой тщательностью солдаты короля отыскивают преступников по всей округе и, доставив их своему повелителю, подвешивают в лесистой тюрьме. Теперь немногие из не-мёртвых роц могут сравниться с величием его лесов. И он ревностно защищает эту положение, добавляя к растущему саду останки тех, кто пытается освободить своих друзей и родичей, попавших к Мозгожаду.

Другой обязанностью Мозгожада является наказание недисциплинированных заключённых. Эти трупы бросаются к ногам короля и, зачитав все их предполагаемые преступления, от воровства до измены, вышвыриваются со скалы, на которой была возведена Башня Волдира. Во имя поддержания порядка, остальные заключённые позже получают соответствующее предупреждение о наказании, наложенном на этих горемык, чья судьба ныне - вечно погружаться во тьму.

Королевские гули получили честь первыми броситься в битву, их мертвенный повелитель шёл во главе натиска. В своих разумах они издали героический клич и развернули знамёна, прежде чем вырваться из сверкающего летнего леса. Однако взгляду Юрваша предстала совершенно иная картина. Лорд-

целестант в ужасе отшатнулся при виде тысяч странных существ, появившихся из подлеска, их животное шипение было достаточно громким, чтобы заглушить слова и унять колышущиеся трупы. Словно насекомые из потревоженного гнезда, тысячи протравленных заполонили окрестности, куски земли вылетали из-под их когтей, столь сильным было рвение бледных созданий. Юрваш быстро оправился от шока и приказал Освободителям сформировать защитный круг. За этой стеной чёрных щитов Вершители подняли свои массивные арбалеты и обрушили на противника ливень карающих стрел. Но пусть десятки бледных тел и рухнули в грязь, сотни следующих втоптали в землю их ещё дёргающиеся останки и набросились на Грозорождённых. Стойкие и холодные, Наковальни Молотодержца не сдвинулись ни на шаг. За каждого Освободителя, павшего под ударами грязных когтей, умирали десятки протравленных, их лысые головы и похожие на труп тела разлетались на ошмётки под громовыми ударами молотов.

Но вот, в небесах над Грозорождёнными замаячили тёмные фигуры. То над безумием битвы взмыли кладбищенские живодёры. А затем массивные звери обрушились на воинов Зигмара. Со светящимися безумием глазами отвратительные создания выдёргивали Освободителей из оборонительной линии и разрывали на клочки, превращая во вспышки чистого света, исчезающие в небесах. Не медля ни секунды, Обвинители воспарили над воинами Зигмара, их переливающиеся крылья отбрасывали призрачные тени на полнящийся мукой лес. И в небесах закрутились пируэты воздушных поединков: молоты с треском бились в тела крылатых ужасов, когти рвали зигмаритовую броню.

С вершины Башни Волдира за битвой внимательно следили зоркие глаза Мозгожада. Пока пришельцы отбивали все атаки пехоты и кавалерии лорда Рвущего печень, хотя протравленным и удалось крепко прижать дерзких нарушителей. Пришло время отправить королевских протравленных, чтобы разорвать врагов. Приказ был отдан, и в тот же миг десятки его лучших воинов сорвались с места, повинуясь рычащим командам маркиза Размазни.

Увидев новую волну атакующих, Юрваш понял, что остаться на месте - значит умереть. С могучим боевым кличем лорд-целестант повёл своих воинов в атаку, пытаясь прорваться через протравленных и вырваться на свободу. Сей же миг, прежде чем новая волна ужасов успела всей мощью обрушиться на них, лорд-реликтор Юрваша появился рядом с ним. Жрец повёл Грозорождённых к прогалине в лесу: голому холмику, на котором они могли бы занять крепкую оборону.

После отчаянной борьбы продравшись через цепкие деревья, Наковальни Молотодержца, наконец, выбрались на поляну. Наверху в потемневшем небе на Обвинителей обрушился караул мёртвых, и Грозорождённые были свергнуты на землю и исчезли в обжигающих взгляд ослепительных вспышках света. Потрескивающие арбалетные болты прикрывали отряды Грозорождённых, пока те прорывались через море протравленных. Каждый смертоносный снаряд превращал бледные тела в ошмётки окровавленной плоти. Пока битва становилась всё горячее и яростнее, к схватке присоединялось всё больше протравленных. Грозорождённые Вечные мерцали и исчезали в небесах, а их путь устилали разорванные бледные тела. Трижды караул мёртвых пробовал сломать строй воинства Юрваша, но каждый раз залпы стрел и молнии, выпускаемые лордом-реликтором, отгоняли их прочь.

Сняв голову с плеч оскаленного кладбищенского страшилища, Юрваш выбрался на очищенную от атакующих вершину холмика и сплотил вокруг него своих воинов. Удивительно, но атаки ослабли. Даже крылатые чудовища улетели прочь, оставив закованных в чёрную броню Грозорождённых переводить дух да удивляться причинам сей передышки. Впрочем, им не пришлось долго ждать ответа на этот вопрос.

Жуткий звук заставил вздрогнуть Юрваша, и обернувшись, он увидел восседающего на терроргейсте

Омерзительного короля-вурдалака, распрямившегося среди деревьев на краю поляны. Вампир смеялся над ним. Одним длинным когтем Мозгожад указал на лорда-целестанта - вне всякого сомнения, бросая ему вызов. Проигнорировав предупреждение во взгляде лорда-реликтора, Юрваш шагнул вперёд, его меч и молот были готовы принести погибель нечистой твари. В тот же миг из-за деревьев вырвались королевские протравленные и набросились на Грозорождённых. Отрезанный от своих воинов, оставшийся один на один с Омерзительным, Юрваш отчаянно сражался за собственную жизнь. Когти Мозгожада драли его броню, в то время как лорд-целестант обрушивал на вампира громовые удары своего молота. Затем Юрваш вогнал меч в череп терроргейста и прорвался через защиту Мозгожада. Неуловимым взглядом движением король наклонился к нему, и Юрваш мельком увидел безумие Мозгожада. Лорд в сияющих доспехах взглянул на него своими холодными глазами, обещание смерти было в них. Секундная растерянность миновала, но было уже поздно. Омерзительный пронзил своего врага, и Юрваш превратился в молнию, в смерти вновь соединившись со своими воинами.

ТЁМНЫЙ ГОЛОД

Омерзительный король-вурдалак Унылое Сердце и его последователи в поисках пищи обыскивали Отравленные леса в Гиране. Однако проклятые, больные земли раз за разом обманывали надежды протравленных, пока те разоряли одни руины за другими. И в конце концов голодные протравленные наткнулись на вражеские силы, идущие под знамёнами Тёмных Богов.

Двор Унылого Сердца был голоден. В поисках пищи он послал своего лорда Рвущего Печень, завсегдагая кладбищ Урглома, в дебри Отравленных лесов, но тому не удалось найти ничего для прокорма протравленных, кроме оставленных Тёмными Богами протухших останков. Некогда во Владениях Жизни пиры были обильны и вкусны, но не теперь. День за днём двор тёк через земли империи Ивородцев, но на их мангровых континентах находил лишь покрывших все пространства копошащихся ядовитых червей, что шептали бесчисленные имена Нургла. По Плавающим равнинам, где луга дрейфовали на тучах летающих насекомых, бродили Унылое Сердце и его двор. И здесь не нашли они ничего, кроме испорченных кормов, пропитанных опасной хворью и непригодных для королевского стола. Король понимал, что если его двор вскоре не найдёт пищи, то пожрёт сам себя.

Когда двор Унылого Сердца набрёл на Гнилодревую дорогу, вдоль вечно извивающегося пути которой выстроились ряды измученных деревьев, Урглом увидел вдаль развевающиеся тёмные знамёна. Взметнувшиеся в небеса, кладбищенские живодеёры Караула Мёртвых вскоре вернулись с искажёнными вестями о хорошо укомплектованной вражеской армии, что двигалась им навстречу. Унылое Сердце не стал терять даром время и по его резкому приказу барон Жвачный и его Патруль Гулей ринулись вперёд, дабы устроить засаду.

Властелин Хадрак Тёмный Кулак вёл свою армию вниз по извивающейся дороге через гниющие разваливающиеся деревья, его хаоситская орда была обновлена недавней резнёй сильванет в Оакадийских пиках. Ряд за рядом шли сверкающие полированным металлом доспехов воины Хаоса, отяжелевшие от награбленного, кровь-сок ещё не высохла на их жестоком оружии. За ними двигались рыцари, всадники внимательно оглядывали гниющие деревья, что выстроились вдоль извивающейся дороги. В хвосте колонны брели неуклюжие мутанты, которые тащили пару массивных святилищ войны, каждый осквернённый алтарь пульсировал от наполняющих его тёмных энергий.

Гончие властелина Хадрака были первыми, кто учуял гулей. Поначалу их рычание и тьяканье было встречено затрещинами латных перчаток да пинками подкованных сапог, но постепенно их всё возрастающее беспокойство обратило на себя внимание Хадрака. Воины Хаоса, внимательно всматривающиеся в лес, успевали мельком увидеть бледные тела и красные глаза, что смотрели им в

спину, пока, наконец, с громким шипением первая волна гулей не вырвалась из-за деревьев. Чистый голод наполнял их безумные глаза.

Будь его двор не столь голодным и уставшим, Унылое Сердце мог бы соорудить и более искусную засаду. Ныне же Омерзительный был вынужден смириться, что его воины рвутся в бой, и позволить им устроить потеху по их собственному разумению. Единственной его уступкой тактике стал приказ лорду Рвущему Печень перекрыть врагу пути к отступлению. Урглом скользнул между извитых деревьев, сопровождаемый в тень отрядом могучих кладбищенских страшилищ, чтобы отрезать вражескую колонну и заставить вступить в битву.

Тем временем воины властелина Хадрака окрасили землю багрянцем из разорванных тел протравленных. Воюющие клубки гулей бросались на них с ветвей деревьев, но их беспорядочные атаки разбивались о дисциплинированные ряды Рабов Тьмы. На вершине святилищ войны, властелины святилищ кричали хвалу богам, приводя воинов во всё большую ярость и подпитывая их гнев и силы. Посреди своих рыцарей Хаоса-телохранителей, Хадрак безжалостно улыбался, убивая, довольный возможностью отвлечься от унылого однообразия дороги. Даже когда из загнивающего леса вырвался отряд кладбищенских страшилищ, они были быстро вырезаны десятком тёмных бойцов, подстёгиваемых соперничеством за честь забрать черепа бледных чудовищ.

Укрывшись от взглядов среди деревьев, лорд Рвущий печень знал, что Хадрак едва ли понимает, с кем он столкнулся. От дороги армия Хаоса могла видеть лишь малую часть двора короля-вурдалака. Скрытая же деревьями земля колыхалась от шипящих протравленных, и с каждым ускользавшем мгновением капкан всё крепче стискивал свою вонючую пасть. Урглом отправил слуг перекрыть все пути отступления Хадраку, пока массивные ряды тщательно отобранных кладбищенских страшилищ шли вверх по дороге по направлению к командованию хаоситских полков, делая любой успех хаоситов невозможным.

Вскоре обратный путь был забит толпами воюющих, кусающихся гулей. Стена искажённой плоти бесчисленных протравленных рвала на части задние ряды воинства Хадрака, грязные когти находили бреши в доспехах и погружались в сладкую плоть под ними. С небес, словно огромные хищные птицы, в круговерть битвы нырял Караул Мёртвых. И постепенно улыбка сползла с лица Хадрака, когда он неожиданно обнаружил, что вынужден сражаться, чтобы просто оставаться на месте, и понял, что жалкие враги смогли окружить его. С громким рёвом рогов, Владыка собрал своих рыцарей, чтобы нанести удар и вырваться из капкана, прежде чем его армия будет окончательно уничтожена.

ЛОРД РВУЩИЙ ПЕЧЕНЬ УРГЛОМ

Кто знает, по какой причине сила, что таилась в разуме Урглома была поглощена безумием короля Унылое Сердце? Некогда Урглом был чемпионом смертных из Лабиринта Разбрызганного Стекла, что в землях Улгу. Когда же извивы Лабиринтов были опустошены демонами Хаоса, Урглом не поддался зову Тёмных Богов - или смерти от рук их слуг - скрываясь во тьме и питаясь собственными сородичами. Долгие годы он охотился на любое существо, достаточно глупое, чтобы забрести в его владения, пока не попал под чары Омерзительного короля и его долгий путь погружения во мрак не завершился.

С той поры Урглом высоко поднялся при дворе короля Унылое Сердце, глубоко испив чудесным образом переплетённой крови Омерзительного и пережив наступившее затмение превращения в кладбищенского завсегдатая. Ныне он - лорд Рвущий печень, верный слуга своего господина и надёжный надсмотрщик над Бойней.

Урглом проревел приказы и вырвался из-за деревьев во главе своего собственного отряда протравленных, чтобы помешать бегству Хадрака и его рыцарей. И всё же, он опоздал со своей атакой. Клин рыцарей Хаоса врезался в толпу кладбищенских страшилищ, словно кольчужный кулак. И пусть гнилозубым, с грязными когтями протравленным и удалось стащить некоторых воинов Хаоса с коней, вслед за чем тут же раздавался тошнотворный треск ломающихся костей и мерзкий звук рвущейся плоти, даже несмотря на всё это, движимым импульсом их скакунов и чистой ненавистью к окружавшим их нечистым врагам, большинству рыцарей удалось таки проломить брешь в рядах протравленных. Одно единственное, восхитительное мгновение путь к свободе лежал открытым перед армией Хаоса и её повелителем.

А затем из окутавшей лес хмари за спинами рыцарей низвергнулся с небес Омерзительный король верхом на зомби-драконе. Сметая ветви распростёртыми крылами, зверь налетел прямо на один из алтарей войны туманом из чудовищных когтей и клыков. Массивная платформа была подброшена в воздух, разлетевшись на сотни вращающихся осколков, в то время как её мутировавшие носители съжились в грязи на земле. Когда пыль осела на землю, Унылое Сердце заставил своего зверя сесть на дорогу и посмотрел на лидера хаоситов.

Лорд Рвущий Печень расцвёл гнилозубой ухмылкой, когда увидел, как его расчудесный восхитительный король вступил в битву. Оставив хаоситов-пехотинцев на растерзание полчищам королевских гулей, завсегдагай кладбищ-придворный издал леденящий душу вой и вместе с Бойней низринулся с небес, встав бок о бок со своим повелителем. Пока Унылое Сердце и Урглом преследовали рыцарей, выжившие воины Хаоса продолжали сражаться вокруг оставшихся святилищ войны. Даже крепкие доспехи и затянувшая разум ярость не могли помочь хаоситам против бесчисленных орд протравленных, что нескончаемым потоком продолжали изливаться из леса. Когда бесчётные гули затопили святилища войны и вонзили клыки в кричащих властелинов святилищ, битва уже почти закончилась, и внизу под ними гули уже начали свары за трофеи.

Омерзительный король-вурдалак почувствовал, как его мёртвое сердце забилось быстрее, увядшая мышца жаждала насладиться красным даром, что он собирался пожать. Под ним, обрамлённая мерцающими крыльями его дракона, пронеслась битва. Цвет врагов уже был втоптан в грязь его храбрыми лакеями, некоторые из его наиболее дерзких воинов поднимали вверх взятые у противников блестящие трофеи. Таково было правило для всех, кто служил его двору, размышлял король, и оно было простым и логичным: доблесть воинов должна быть вознаграждена.

Его взгляд переместился на убегающего вражеского лорда. Унылое Сердце приказал своему дракону снизиться и устремился вперёд, обогнав даже крылатых воинов из Караула Мёртвых. Раскачивающиеся по обе стороны деревья нависли высоким, дубовым ликом, что ухмылялся сквозь мрак. Пусть кони врагов и были быстры, но с крыльями его дракона им всё равно было не сравниться. Замыкающие рыцари были выдернуты из седла и заключены в тёмные объятия короля, как бы они не размахивали топорами и мечами. И вот, наконец, он настиг свою добычу. Развернув коня, закованный в броню генерал посмотрел на Унылое Сердце.

- Тьма заберёт твою душу, пиявка! - заорал владыка Хаоса, сверкнув наполненными ненавистью глазами.

Король лишь улыбнулся - он уже привык к ярости недалёких, что не могли оценить его истинного величия. Спикировав вниз, его дракон приземлился посреди уцелевших рыцарей и их господина. Мечи замелькали в тени, рассекая мёртвую плоть или выбивая искры из древних костей. Быстрый, как мысль, Унылое Сердце сбросил всадников на землю, наполнив воздух алыми дугами и сливавшимися в неразличимое пятно взмахами своего оружия. Более крепкий, чем его люди, владыка Хаоса рванул

вперёд, устремив меч к груди Унылого Сердца, но и дракон был силён - его челюсти устремились навстречу и длинные клыки сомкнулись вокруг протянутой руки и плеча. Спрыгнув вниз по шее своего "скакуна", Унылое Сердце сорвал шлем со своего противника. На мгновение, их взгляды встретились, прежде чем король наклонился и оскалил клыки. Из него можно будет сделать достойное пополнение для его двора...

ВОЙНА ЗА ВЮРД-МАШИНУ

Над бесконечными Железощебневыми пустошами гроыхает Вюрд-машина. На её спине расположились десятки разрушенных царств Хамона, а в глубинах в нескончаемой войне схлестнулись огненные убийцы и скавены. Однако ещё ниже во тьме под их полем битвы притаились иные, неизвестные ни дуардинам, ни скавенам, враги.

Бурлящая волна крысолюдов выплеснулась из недр Вюрд-машины. Перед огромной, напоминающей пещеру кузней-храмом огненных убийц, скавенов уже поджидала потная линия стражей горна, обменивавшихся нетерпеливыми ухмылками в ожидании битвы. И им не пришлось долго ждать. Словно приливная волна из пожелтевших клыков и ржавых клинков, скавены врезались в оборону дуардинов. Столь одержимы были крысолюды жаждой убийства, что бросались друг на друга, воздух потяжелел от их вони. Первые ряды клановых крыс встретили свой конец на наточенных топорах и пылающих магмовых пиках. Лишь краткий жалобный визг вырвался из глоток подыхающих скавенов, прежде чем наступавшие сзади втоптали их в землю. Вскоре вход в кузню-храм был завален мёртвыми крысоподобными телами. Однако это была лишь капля в море вражеских армий, что привёл серый провидец Рикник.

Пропахав трупные груды, на зов серого провидца прибыл вопящий колокол. Сотни рабов хрипели и вопили под ударами палок надсмотрщиков, таща тяжёлую машину войны ко входу в храм-кузню. А затем, с оглушительным лязгом, над полем разнёсся первый удар колокола, и ближайший дуардин, прижимая руки к кровоточащим ушам, был брошен ужасающим звуком на колени. В тот же миг Рикник выплюнул последний злобный слог его заклинания нечистой волны, и внизу в туннелях атакующие скавены взорвали заряды, открыв заблокированные проходы. Из глубины донёсся скрежет миллионов когтей, скребущих по стали, и Рикник захихикал от восторга. Вскоре огненные убийцы перестанут существовать!

И тут, подобно рёву водопада, из глубин поднялся шипящий горловой звук, и бледная волна врезалась в задние ряды скавенской армии. Сперва крики умирающих в тоннелях скавенов заглушал грохот битвы, бушующей у входа в кузню-храм. Но затем, сначала в небольших количествах, потом всё больше и больше искривлённых бледных тел начали попадаться на глаза Рикнику, когда серый провидец, наконец, оглянулся, чтобы оглядеть задние ряды своей армии. Поток крыс, который он вызвал, всё никак не появлялся, и Рикник недоумевал, почему. Но долго гадать ему не пришлось. Правда, ужасающая правда стала очевидной: огромная армия гулей и их испорченного короля-нежити вылезла из глубоких тоннелей, где они всласть попиروвали щедрыми дарами из скавенских и дуардинских трупов.

СЕРЫЙ ПРОВИДЕЦ РИКНИК

В его поисках легендарного заколдованного сердца Вюрд-машины, множество соперников были обмануты серым провидцем Рикником. Он пришёл к власти после нескольких лет хитроумных схем, после чего приступил к созданию оружия чудовищной разрушительной силы, чтобы уничтожить огненных убийц. Заручившись поддержкой нескольких кланов Скрайр, серый провидец построил колдовской мусоросжигатель огромных размеров, чтобы заполнить огнём тоннели дуардинов. После

последовавшей катастрофы, Потопа Искривляющего огня, вину за которую он полностью возложил на своих криволапых бездарных военачальников, Рикник разработал новый и даже ещё более смертоносный план - могучую машину-паразит. Однако несмотря на толпы дуардинов, что сгнули в скрежещущих челюстях лязгающего змея, и эффектные взрывы, что сопровождали его последующее разрушение, победа вновь ускользнула от Рикника. К этому времени уже невозможно было сосчитать, как скавенов, так и дуардинов, нашедших смерть в расплавленных или обвалившихся туннелях, ставших импровизированными братскими могилами по всему нутру Вюрд-машины. И тогда в голове Рикника созрел план использовать в своих целях эти гнёзда разложения...

РИГОРН-ГРИМНИР

Отец Ригорна заявил, что сын сошёл с ума, решив отыскать Вюрд-машину, и предупредил, что лишь пепел и смерть поджидают его в сердце дьявольской конструкции. Отбросив ворчливое предостережение старейшин его ложи, будущий сын рун покинул отчий дом вместе с группой верных последователей. Ригорн был уверен, что если бы ему удалось найти мифический шагающий континент, то в его недрах огненных убийц ожидало бы пра-золото - сам Гримнир показал это ему во сне. Как и было предсказано, Ригорн нашёл огромную машину и основал свою ложу в районе её брюха.

В недрах Вюрд-машины последователи Ригорна обрели невероятные богатства, но дорога к ним была тяжела. Вюрд-машина - это смертельно опасное, полное врагов место. Не менее дюжины сыновей Ригорна нашли свою смерть в долгой войне против скавенов. Однако эти трагедии были ничем, по сравнению с потерей мёртвых дуардинов - и их пра-золотых рун - в обрушившихся туннелях. Однако экспедиции, к ярости отца рун, не нашли и следа тел погибших дуардинов.

Жадно запихивая в рот протухшие куски крысиной плоти, протравленные воины короля Расколота Кровь набросились на скавенов, словно оголодавшие звери. Клановые крысы отчаянно пытались отбиться, подняв потресканные деревянные щиты и выставив ржавые копыя, но, хоть десятки шипящих гулей со скавенскими клинками в кишках и устлали землю своими телами, многие сотни пришли вслед за ними, перепрыгнув бледные трупы. Рассевшись на упавшей арке и всматриваясь в длинный туннель, ведущий к храму-кузне, Расколота Кровь рявкал приказы своим воинам. Его кровавые наполненные безумием глаза видели не бойню, но оттесняющие врагов стройные ряды королевской армии. Воины в ярких ливреях ударами сверкающих мечей низвергали на землю крысopodobных тварей, а бьющиеся в толпе пехоты украшенные перьевыми султанами рыцари насаживали врагов на блестящие копыя. Если солдат испускал боевой клич и взмывал в воздух с хныкающим трофеем или же рыцарь вдруг опускался на колени и начинал лакать кровь, пролитую его оружием - короля это не волновало. Совсем.

Когда протравленные двора обрушились на тылы скавенской армии, то крысолюды неожиданно обнаружили, что сражаются на два фронта. В собственном храме, серый провидец приказал рабам оттолкнуть его боевую повозку глубже в пещеру. И тут, увидев своего заклятого врага, в битву вступили Ригорн-Гримнир и его сыновья. Верхом на плюющихся пламенем магмадротах, они прорезали кровавую просеку на пути к серому провидцу. Тем временем от монолитной статуи Гримнира в центре храма-кузни раздался ритмичный стук молотков, когда отец рун ложи и его кователи рун ударили по наковальням. И в ответ пра-золотые руны дуардинов запольхали ещё ярче.

Чтобы противостоять огненным убийцам, Рикник отправил в атаку своих штурмовиков. Чёрношкурые воины ревно устремились в драку, их алебарды и тяжёлые доспехи образовали стену из зазубренной стали. Вновь переместив всё своё внимание на гулей, серый провидец швырнул в сторону бледных чудовищ волшебные тёмно-зелёные молнии, каждая искрящая вспышка разрывала искривлённые тела и прodelывала кровавые бреши в армии Расколотой Крови. Однако протравленные были уже повсюду,

набрасываясь на скавенов со всех сторон. Помимо основного удара, Омерзительный послал свой гулиный патруль охотиться на флангах армии крысолюдов, устраивая засады и уничтожая любые подкрепления, что пытались присоединиться к битве, а также хватая тех, кто оказался в ловушке позади вопящего колокола серого провидца.

Неожиданная смелая атака рунических сыновей Ригорна прорвала линию штурмовых крыс и обратила их в бегство. Видя это, Рикник неистово отправлял в атаку всё новых и новых прислужников, дабы те защитили его от мести огненных убийц. Слепец, он так и не заметил истинную угрозу. И вскоре наступила расплата. Из тени обрушился вниз Караул Мёртвых Расколотой Крови. Вцепившись в колокол, они разломали поддерживающий его каркас, и прекрасный инструмент свалился на землю. Тем временем самого серого провидца сцапал кладбищенский проклятый и, рванув вверх, унёс Рикника прочь от ярости Ригорна-Гримнира.

Разгневанные вмешательством этого нового противника, огненные убийцы прорвали ряды скавенов. Звон ударов по алтарю-наковальне наполнил воздух, и могучий топот босых ступней, шлёпающих по камням, унёсся эхом в окружающую со всех сторон тьму. Скавены, по-прежнему толпившиеся вокруг мегалитического входа в храм-кузню, пытались удержать позиции, но без лидера, зажатые в ловушке между двумя свирепыми врагами, та, и так небольшая, доля отваги, коей была наделена их раса, быстро растаяла, уступив место ужасу и панике.

Ещё даже над полем битвы не разнёсся последний гулкой удар упавшего вопящего колокола, а крысолюди уж обратились в бегство. То небольшое подобие порядка, что ещё оставалось, исчезло, и пространство между протравленными и дуардинами превратилось в трясину из скребущих когтей и грязного меха. Но даже дёргаясь в предсмертных судорогах, армия серого провидца заставила врагов заплатить за победу кровавую цену. Множество огненных убийц исчезло под бурей из зазубренного оружия, в то время как королевские гули оказались под угрозой просто быть раздавленными кишачей массой прожорливых паразитов, что накинулись на трупы.

В это время, отец рун увидел Расколотую Кровь, что высасывал ненавистного серого провидца. Омерзительный король-вурдалак, почувствовав на себе взгляд дуардина, оторвался от выпитого почти досуха Рикника. Чёрная кровь стекала по лицу вампира. Взревев, Ригорн бросился в атаку во главе своей золотой стражи горнила, и воздух зашипел, когда магмовые пики выплюнули пылающие снаряды в нечистую тварь. Однако Омерзительный был не лыком шит. Он отпрыгнул в сторону и, пролетев чуть ли не половину расстояния от входа в кузницу-храм, приземлился перед алтарём. А вслед за своим королём и протравленные рванули вперёд, сметя выживших скавенов. Впереди бежали кладбищенские страшилища Бойни, расчищая дорогу своим более мелким сородичам. И вскоре огненные убийцы и гули столкнулись лицом к лицу, и от одного конца пещеры до другого вспыхнули тысячи жестоких схваток. В начавшемся хаосе немногие оставшиеся скавены смогли сделать ноги, и их оставшиеся в живых командиры уже начали готовить планы триумфального возвращения.

Постепенно, ослабленные скавенской атакой огненные убийцы были отброшены в сторону могучей статуи Гримнира, что возвышалась над наковальней-алтарём подобно хмурящейся горе. Там они держали оборону под звон золотых наковален, но бились они уже без своего вожака, Ригорна, и его сыновей, что, ослеплённые жаждой убийства, погнались за Расколотой Кровью. Увидев приближающихся дуардинов, Омерзительный зашипел и призвал своего терроргейста. С громогласным гулом бьющих по воздуху крыльев чудовище спустилось на землю перед королём-вурдалаком, и, грациозным движением запрыгнув на шею зверя, Расколотая Кровь приготовился встретить Ригорна и сыновей, приблизившихся уже достаточно, чтобы начать атаку.

Ароматный запах страха наполнил ноздри Расколотой Крови - настой, столь же пьянящий, как любое кровавое вино или нектар розы. Сквозь красный туман он не видел с какими чудовищами схлестнулся. Не знал, были ли то демоны или смертные существа. Каждый казался огромным пылающим четвероногим созданием, шипящим и плюющим огнём, а бородатое лицо на его спине отхаркивало какие-то оскорбления на неизвестном королю языке.

Повинуясь уверенному движению ноги короля, его крылатый "скакун" взмыл над подземными источниками, а затем всадник и зверь ринулись убивать. Первое существо попыталось пронзить Расколотую Кровь копьём с длинным стальным наконечником, но он увернулся. А затем, когда его "скакун" клыками и когтями вцепился в тело огнетвари, Расколотая Кровь оторвал её бородатую голову и утолил свой голод. Но тут же на него набросились ещё двое, ещё громче проклинавших его на своём варварском наречии.

Омерзительный король взлетел над своим сражающимися солдатами, отвлекая на себя обоих чудовищ. Расколотая Кровь прорычал приказ, и его "конь" издал визг, что врезался в потолок и срезал, словно косой, скопление огромных сталактитов. Подобно громадным каменным копьям они обрушились вниз, пригвоздив обоих огненных чудовищ к земле в фонтанах кипящей крови.

Крадясь, словно мясистый паук по рухнувшим каменным стволам, Расколотая Кровь разобрался со всеми врагами, которые оказались достаточно глупы, чтобы выступить на защиту пришпиленных чудовищ. Затем он заботливо приподнял голову огненного короля и убрал бороду от его бешено пульсирующей шеи, прежде чем даровать своей жертве последний покой. За звуками своего пира, Расколотая Кровь услышал победные крики своих подданных и влажный хруст, когда они взыскали свою награду.

Источник —

[https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Дворы_пожирателей_плоти_/_Flesh-Eater_Courts_\(статья\)&oldid=7038](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Дворы_пожирателей_плоти_/_Flesh-Eater_Courts_(статья)&oldid=7038)

Эта страница в последний раз была отредактирована 25 октября 2019 в 21:38.