





Кровавая баня Жажущих Крови.

Время от времени Кхорн бывает настолько взбешен, что его вопли заставляют землю дрожать, сотрясая фундамент его Медной Цитадели и посылая ударные волны через все его королевство. В такие

времена Жажущие Крови собираются у подножия его крепости и присоединяют свои вопли к

сверхъестественному рёву. Грохот, вызываемый этой яростной какофонией, настолько велик, что сам

Барн раскалывается из-за непередаваемого шума, создавая разлом, через который могут атаковать

Жажущие Крови. Великие Демоны
сражаются за право проскочить через
щель, которая закрывается

когда восемь демонов проходят через неё.

Именно такая атака повлекла за собой
гибель осажденного демонами в 328.М38
мира Жангрс

Ультимакс. Когда легионы
нечеловеческих воинов атаковали
крепость Монстагт, бездонная рана
разорвала реальность в сердце армии
защитников. Первым через разлом прошел
громадный

Жажущий Крови Анн'гграш Нескованный,
который разломал ворота на части и
повел семь своих

диких собратьев в столицу. Настолько
велика была резня, что залы и коридоры
были заполнены

запекшейся кровью, рекати лившейся
подобно дьявольской выпивке на
прожорливых демонов
снаружи.

К Ракагарак

Гибельное Лезвие Кровавого Попрошителя
Корнан Жестокий
Аорг'Горар Медный Топор.
Хребтолом
Кх'Хак'Арах'Кхар
Magg'Doz Костегробитель
Морзрак'Кар Посредник Смерти
Пусть резня начнётся !
Обезглавливайте и истребляйте !!
Пусть польется красная река !!!
Арбороаш Вечно Покрытый Кровью.
Кровавая свора демонов Резни
Акрагхар, берсеркер-чемпион
Пожирателей Миров первым запряг
"Осквернителя" и связал его своей
свирепой волей. Во время войны на
Эклипсион Прайм Акрагхар внезапно
выпрыгнул из огней
пылающего шпиля улья на легендарного
"Осквернителя", известного как "Усчадие
Резни", и принудил
демона внутри покориться своей воле. Он
скакал на демонической машине через

разрушенный улей

как темный рыцарь верхом на дьявольском
скакуне, налетая на своих врагов
всеуничтожающим

вихрем огня и клинков.

С того дня самые безрассудные берсеркеры
пытаются пленить "осквернителя" и
поехать на войну на

своем собственном "Исчадии Резни". Если
они окажутся достаточно сильны,
Чемпион Берсеркеров

вскарабкается на вершину башни одного из
"Осквернителей", которые шествуют на
войну вместе с

ними. Если берсеркер благополучно
переживет попытки

"Осквернителя" сбить его, он обернет

выгравированные рунами узы вокруг
глотки демонического существа, подавляя
его своей волей. С

этого момента "Осквернитель" начинает
трансформироваться в "Исчадие Резни" -
доведенный до

бешенства сплав демона и машины,

пропитанный яростью самого Кхорна.

В битве "Исчадия Резни" мчатся вперёд раскалывающими землю шагами, чемпионы на вершине их

корпусов выкрикивают восхваления Кровавому Богу. Ближайшие берсеркеры также забираются на

туловище "Исчадия Резни", забивая свои ценные топоры в его металлическую шкуру, чтобы получить

возможность еще быстрее добраться до врага. Когда "Исчадия Резни" достигают врага они впадают в

неистовство насилия, их повелители заботятся о самих себе ценными мечами и топорами, пока

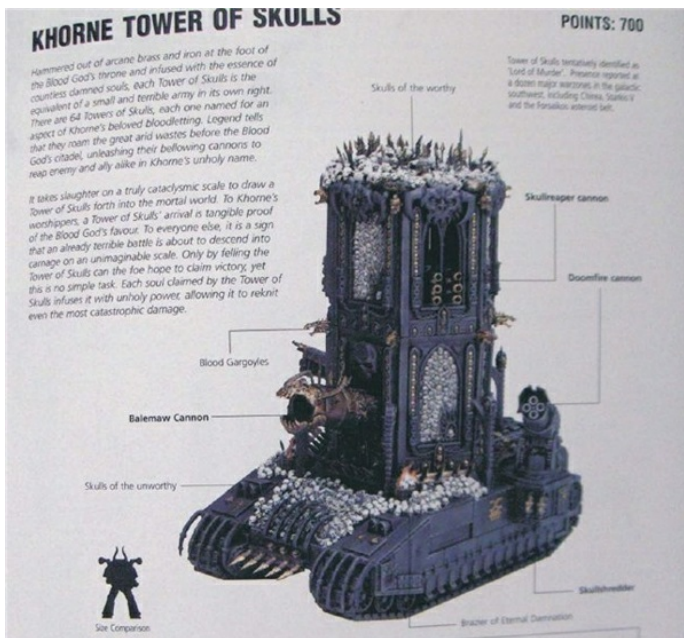
берсеркеры Кхорна прыгают в середину строя врагов, полные страстного желания убивать во имя их бога.

Кровавая свора прибыла. Теперь наши враги познают истинное значение слова "резня".

Кернакс Волдориус, Мастер Нападения

Альфа Легиона.

Башня Черепов.



Каждая Башня Черепов, выкованная из темной меди и железа у подножия трона Бога Крови и

закалённая эссенциями бесчисленных проклятых душ, по праву считается достойной заменой

небольшой, но внушающей страх армии.

Есть 64 Башни Черепов, каждая из

которых названа в честь

одного из аспектов излюбленного Кхорном кровопролития. Легенды гласят, что они рыщут по

бескрайним бесплодным пустошам перед цитаделью Кровавого Бога в поисках союзника или врага, способного стать целью для их орудий.

Требуется резня воистину невообразимого масштаба для того, чтобы вырвать Башню Черепов наружу в

мир смертных. Для почитателей Кхорна появление Башни Черепов является осязаемым

доказательством благосклонности Кровавого Бога. Для всех остальных это знак что и без того ужасная

битва перейдет в резню непредставимых размеров. Единственный и крайне сложный способ победить

Башню Черепов - повалить ее, но каждая душа, забранная Башней Черепов, наполняет её нечестивой

силой и позволяет заращивать даже самые

тяжелые повреждения.

Кровавый ураган.

Когда основные силы легиона

Пожирателей Миров собираются в бой,

жрецы Кхорна призывают

благословение своего бога. Восемьсот

восемьдесят восемь человеческих жертв

приносятся богу крови, воины врага гибнут

один за одним во время кровавого ритуала,

который длится одну ночь. Кровь

жертв высасывается из их тел. Землю

покрывают высохшие трупы : их кровь

отдана Кхорну. Череп

отделяются от тел и из них

составляется пирамида, окруженная

тёмной энергией. Кровь кипятится в

огромных медных чанах, и кровавый пар

поднимается высоко к небу, чтобы

Кровавый Бог смог испить

то, что приносится ему в жертву.

Если Кхорн удовлетворён этим

жертвоприношением, то небо покрывается

кровавыми тучами. Они

кружат над полем боя как гигантский

в разговоре кровавого дыма, в то время как
толитвы

последователей достигают своего апогея.
С диким грохотом небеса раскалываются,
и на землю

проливается ливень крови. Кровавый
дождь покрывает всех и каждого, кто
отважится встать на пути у
берсеркеров.

И когда терпеть у них нет больше сил,
берсеркеры с дикими криками бросаются
на ряды своего врага .

Магическая кровь наполняет
свихнувшихся детей Бога Кровави
невиданной силой и стойкостью, помогая
им достигнуть новых высот
кровопролития и жестокости. Ценные
топоры описывают кровавые дуги, когда
под их ударами гибнут те, кто отважился
встать на пути последователей Кровавого
Бога.

Кровавые облака взирают на эту картину
глазами молний, и гром раздаётся над
полем боя как стех

безутного бога ...

Чума Зомби

Мы едва успели закрыться в бункере.

Десятки мертвых рук скреблись по бетону

и царапали

столбовые амбразуры всю долгую ночь.

Потом Олег начал кашлять...

Рядовой Кур, сейчас на карантине.

Новая напасть заполонила галактику в

последние десятилетия - Чума Зомби.

Когда-то эта зараза была

изолирована в отдельных мирах-ульях

галактики или удаленных космических

станциях, но сейчас эта

чума быстро распространяется по

десяткам миров, окружающих Око Ужаса.

Чумные флоты Нургла, в

особенности флот Тифуса,

распространяют её, также она

непреднамеренно переносится с планеты

на

планету боевыми кораблями Империи и

торговцами. Те, кто погибают от этой

болезни после смерти

не находят покоя, они восстают, наполненные искажающими силами Хаоса, и возвращаются, нападая на своих родных, сослуживцев и соратников. Если эта зараза закрепляется на какой-нибудь планете, то потом её практически невозможно искоренить.

"В то время как Урсаркар Круг сражался на кровавых полях Касра Тирок, самый надёжный советник

Губернатора Секундус слез с тяжелой болезнью глубоко в крепости Касра Вазан, его тело

раздвигалось и гнило слишком знакомым хирургеонам Кадианского Сектора образом. Касркины

среагировали с поразительной скоростью, но для отрядов в Касре Вазан было уже слишком поздно, и в течении часа целая крепость была объявлена Нечистой и запечатана навечно."-кодекс "Око

Ужаса"

P.S. Вот как думаете, кого надо

"благодарить" за эту Чуту ? Тифуса ?

Нет. Механикумов,

доэкспериментировавшихся до рождения
Тетуракта, у которого Тифус идею этой
чуты и скотуниздил.

Тетрагон Тьмы

Четыре Силы Хаоса наиболее опасны в
тех редких случаях, когда они оставляют
без внимания свои

разногласия, приостанавливают свою
вечную борьбу и объединяют свои
ужасающие силы. В

согласованном штурме реальности их
могучая воля способна прорвать брешь в
барьерах между

мирами. Разлом удерживается
открытым посланными каждым из
Четверых могущественными

демонами, одними из самых грозных,
каждый из которых действует как
фокусирующая точка

магической четырехгранной фигуры -
Тетрагона Тьмы. Внутри этой области
сырые энергии варпа

беспрепятственно выплёскиваются
вертящимся и в тоже время неподвижным
покровом чистой
нереальности, немедленно
развёртывающимся над полем битвы,
поддерживая тем самым
демонических слугителей Четверых и
погружая битву в ужасающую и
неестественную ночь.

Ра'Рак Беспощадный - Кровавые Мечи.

Фазсус Вонючий - Мешки Гноя.

Маказари Быстрый - Сёстры Смерти.

Стёрто - Свет Изменения.

Ты должен убить одну из четырёх
великих тварей. Только тогда Тьма
отступит и наши воины
победят.

Провидец *стёрто*.

Орбитальный удар "Ветер Смерти".

Десантные капсулы используются Агентус
Астартес со времен до Ереси Хоруса.

Они позволяют космодесантникам
наносить быстрые и внезапные удары с

боевых барж на орбите, приземляясь
именно туда куда надо, зачастую где их
меньше всего ожидают. Впрочем,
десантные

капсулы - хорошо приспособляемая
техника, которая может исполнять
широкий спектр задач

по сути простой доставки отрядов на поле
битвы. Их можно использовать как
абордажные торпеды

при штурме костических кораблей
противника или оборудовать
маскировочными полями для

незаметной высадки одиночных отрядов в
тыл врага. Но наиболее разрушительным
способом

является их использование для проведения
орбитального удара "Ветер Смерти".

Десантные капсулы составляющие
орбитальный ударный отряд "Ветер
Смерти" не несут в себе солдат.

Вместо этого они оборудованы
ракетами "Ветер Смерти" и
наполнены дополнительными

боеприпасами и усиленными сенсорами для
орудий, что существенно увеличивает их
радиус действия

и огневую мощь. Десантные капсулы
запускаются по заранее настроенной
модели, нацеливаясь

в самое сердце армии противника. Когда
десантные капсулы врезаются в землю, их
десантные рампы

откидываются, а ракетницы "Ветер
Смерти" накрывают огневой валом
ближайшие подразделения
противника.

"Первая волна капсул поддержки,
запущенных с «Камнеломы», приземлилась
в клубках огня и дыма, с

помощью посадочных двигателей завершив
свое ревущее путешествие сквозь
атмосферу. В

момент приземления, удар привел
освобождающие устройства в действие, и
стенки каждой
капсулы раскрылись.

Внутри, как и положено классу «Ветер

смерти», располагались оружейные платформы с тяжелой автоматической артиллерией. Как только модули раскрылись, орудия извергли круговой поток смертельного огня. Новые взрывы прогревели в зоне поражения, когда снаряды достигли цели, уничтожая оказавшиеся беззащитными истребители и их пилотов. Боевая баржа прекратила орбитальную бомбардировку, уступив место новым стремительным волнам огня, последовавшим за первыми капсулами. Оружейные башни бронированных бункеров открыли стрельбу по вражеским орудиям, методически переводя прицел с тишины на тишину и разрушая модули точными выстрелами. Но «Ветер смерти» сделал свое дело, вызвав огонь на себя, пока вторая волна капсул стремительно неслась сквозь атмосферу, чтобы достигнуть поверхности без

повреждений."

Войны на Тугре Коргатус, Штурм
костюпорта Церихонские Водонады, взято
из перевода Hades Wench.

Кровавая Козорта Собирающего
Черна

Кхорн приказал своему самому великому
чемпиону, Собирающему Черна, лично
отобрать отряд

элитных Кровотворцев и руководить ими
как его личной стражей -

Козортой Крови. Разделённые на восемь
манипул из восьми солдат, эти избранные
демоны

отбираются из чемпионов тысяч отрядов
Кровотворцев, из которых образованы
легионы Кхорна. От

природы более сильные чем обычные
Кровотворцы, они борются друг с другом
на великих аренах

королевства Кровавого Бога. Те немногие
из них, что переживут это испытание,
смогут потом

присоединиться к одному из самых грозных

войск, что когда-либо выходили на поля

Барна и

материальной вселенной.

Известные манипулы.

1-Раздиратели

2-Нарезающие Ломтиками (slicers)

3-Шинкователи

4-Измельчители

5---

6-

7-

8-Выдавливатели

Черепя для трона черепов !

Боевой Клич Кровавой Козорты.

Великий Променас Острых
Ощущений.

Для Слаанеш война это искусство. Для эксцентричной Маски, одной из его таинственных прислужниц, война это сцена. Когда у капризного Темного Принца

появляется настроение для вечеринки
огромного
масштаба, он призывает Маску и
окружает её трепной восхищенных
демонесс. Быть избранной на эту
роль - великая честь для служительниц
Повелителя Невоздержанности. Между
Герольдами всегда
происходит великое кровопролитие, когда
они из всех сил борются за роли ведущих
танцовщиц.
Слаанеш разжигает это соперничество со
всеми своим искусством, поскольку мало
что она
наслаждается больше чем сладким
запахом горькой ненависти и озлобленной
зависти. Когда отбор
завершен, танцовщиц посылают в
измерение мертвых. Их прибытие
сопровождается мощной
какофонией звуков и света, что может
свергнуть даже самых суровых
противников в яростные
припадки прыжков и веселья. Это

Угрозы прибыли, сцена установлена - так пусть же священный танец начнется !!! В нем должны

быть зрители и артисты, поклонники и жертвы. Но, увы, никаких выживших.

Маска Слаанеша.

P.S. Битва за Белиал 4 произошла в конце 13 ЧКН и закончилась тем, что эльдары захватили этот

демонический мир.

Охота Каранак.

Гнев Кхорна вечен, и раздражающие Кровавого Бога существа страдают при жизни или в постертии.

Труссы, бегущие с поля боя, милосердные командиры, упустившие свою цель убийцы - все они

притягивают разъяренный взор Повелителя Битв. Некоторых из них Кхорн просто прокликает так, как

это может сделать только Бог Хаоса. В битве они неудачливы, часто получая страшные, калечащие

раны, но не обретая покоя в смерти.

Поражения и позор преследуют их по жизни, и они навсегда

обречены страдать от печальных неудач.

Но есть и такие, кому мало просто разрушить жизнь. На них Кхорн спускает Каранака. Трехголовая

Гончая Плоти преследует свою жертву сквозь пространство и время, выслеживая её среди звездных

систем и эпох. Когда Гончая Кхорна приближается к своей добыче, её рычание призывает других

Гончих Плоти. Они собираются на его зов, дабы сожрать защитников презренного врага Кхорна.

Огромная стая прорывается через ткань реальности и внезапно атакует, разрывая всех на своём пути, пока Каранак не потащит душу жертвы обратно в тронный зал Кхорна.

Размах этой охоты прямо пропорционален позиции Кхорна в Великой Узре. Пока Кхорн не побеждён, Приносящий Возмездие редко путешествует меньше

чем с пятью десятками меньших гончих.

В свою

очередь, если Кхорна постигнет неудача, свора может насчитывать меньше десятка тварей. Но это ни в

коей мере не является утешением для жертвы -- Карающая Гончая никогда не оставит её в покое.

Состав охоты, зафиксированной во время Чисток сектора Конткүал в 812.М41.

Примечание: Тогда пропал Алган Феррокс, капитан Железных Рук.

Гончие Каранака.

Клыки Мести.

Стонущие по Крови.

Смертельные Расчленители.

Полковник Шеирманн горько жаловался на рычание, но мы его никогда не слышали...

Пока эти твари

не пришли за ним у Абсолютного Брода. Рыча, они появлялись везде вокруг нас. А потом они исчезли, утащив окровавленное тело полковника в своё логово.

Со слов лейтенанта Баррикоша из

Седьмого Востроянского Полка, известного
как «Железные
Кулаки».

Воинство Демонической Кузницы.

Когда в Кузнице Душ собирают
Сокрушающих Души в великое Воинство,
некоторых из них назначают

Стражами Кузни. Эти особые
Сокрушители Душ получают мощные
психосонические устройства, похожие на
трубы их обычных демонических
сорогичей. Жуткий рев этих
сверхъестественных

устройств действует как маяк, позволяя
Санитарам направлять воинство других
Сокрушителей Душ

через потоки варна к месту прорыва в
реальность, что делает переход из
иллатериума в реальный мир

гораздо проще. А это, в свою очередь,
позволяет Сокрушителям Душ обрушиться
на врага прямо в

момент появления из эфира. Скорость и
ярость такой атаки, выбрасывающей

посреди вражеских

позиций орду неупержимых демонических машин, неизбежно шокирует противника.

Воинство Кузни Дзак'Рака.

Дзак'Рак - Неупержимый Страж Кузни.

Кузаа'Укк - Железная Ярость Пустоты.

То, Что Не Должно Быть Названо.

Нззксү'Укс - Кошмар Бесплотных.

Нагение Дрексиса.

Масштабы вторжения, угрожающего имперской планете Дрексис, очень сильно недооценили – то, что

считалось небольшим инцидентом, вылилось в огненную бурю, поглотившую всю планету. Настоящий

масштаб угрозы стал ясен только тогда, когда Воинство Кузни Дзак'Рака внезапно материализовалось

посреди великого форума и полностью уничтожило собравшееся там правительство планеты.

Появление кошмарных демонических машин прорвало барьер между

измерениями, и через дыру
хлынула огромная орда демонов. Дрексис
погиб в огне.

«Как только сержант Праванский
покаялся, что хуже быть уже просто не
может, кричащие небеса

разорвались и прямо на нас упали четыре
демонические машины. Комиссар Бон
казнил следующего

человека, чтобы прекратить бегство».

Гвардеец Чернов из 34-го Валгалланского
полка.

Гончие Гүрона.

Они – вестники темной ярости Кровавого
Пирата, использующие свою скорость, дабы
выследить

добычу и разрубить её визжащими
цепными мечами или серповидными
лезвиями. Отряды байкеров

идеально подходят для быстрых атак,
уничтожения отдельных целей или погони
за убегающим

противником. Большие эскадроны
байкеров хаоса могут нанести внезапный и

сокрушительный удар, но собираются
вместе они только под руководством
особенно сильного правителя хаоса. Для
этого

нужен человек, способный предложить
ренегатам ещё большую добычу и тем
самым временно

заполучить их верность. На это способны
Повелители Охоты, обладающие высоким
положением среди

Красных Корсаров и отвечающие только
перед самим лордом Черное Сердце. Их
никогда не бывает

больше четырех, и все они соперничают за
признание и почет в глазах своего
владыки, чья награда за

верность велика, но наказание за
предательство - смерть. В число задач
Повелителей Охоты входит

выслеживание некогда вставших под
знамена Красных Корсаров, но позднее
начавших преследовать

только свои цели костодесантников.
Повелители Охоты собирают стаи своих

последователей

незадолго до начала решающих битв. Их цель -- обойти врага с флангов и нанести удар в самое

незащищенное место. По зову Повелителя Охоты Гончие заводят свои машины и начинают яростную

атаку. Крайне изобретательные охотники и всегда готовые воспользоваться случаем, они превосходно захватывают важные объекты, уничтожают артиллерию или убивают генералов противника. После

беспощадного и внезапного удара их враги шатаются от шока и ужаса, оставленные Гончими на

милость остальных Красных Корсаров. Повелители Охоты -- избранные служители Түрона, его

знаменитые герольды ужаса.

Прим. «Красная Охота» Повелителя Галварона принимала участие в зверствах на Денторе.

Чутная башня.

Последователи Нүргла наслаждаются
уничтожением вселенной и постоянной
смертью, являющейся

частью мироздания. Сам Нүргл ждёт
гибели вселенной и посылает армии своих
служителей, дабы

приблизить свою победу.

Тысячи больных рабов усердно трудятся
под пристотролом жрецов Нүргла, строя
ужасающие машины

разрушения, способные распространять
болезни по сотням миров. Когда
гигантскую Чүлнүю Башню

завершают, жрецы приносят рабов в
жертву, чтобы их пленённые души
чистыми эмоциями знали

демоническую машину вперёд.

Чүлная башня -- огромное сооружение из
прогнивших или окаменевших досок и
ржавого металла, оставляющее за собой
следы, наполненные заражением и
смертью, причём обязательно в таком

порядке. Хотя она и выглядит
разваливающейся и гнилой, её листы брони

позволяют пережить весьма

серьёзный обстрел. Внутри нетерпеливо
рыскают разлагающиеся последователи
Нургла, ожидая, когда

опустятся сочащиеся гноем подъёмные
лестницы и можно будет начать яростное
нападение. Такую

бешеную атаку часто возглавляет
Великий Нечистый, чье массивное и
изъеденное личинками тело
едва-едва помещается в башне.

-На поле битвы есть много тех, кто ещё
не ощутил щедрое покровительство
Нургла. Молитесь, дабы наши башни
принесли нас к врагу, и мы смогли
разделить с ними наши благословения!!!

Нутерсеусес, Демагог Чумы.

Ан'Гзраш Нескованный.

Страж Трона Черепов, Любимый Сын
Кхорна, Повелитель Жажущих
Крови, Несущий смерть.

В этой галактике есть и те, которые
даже инквизиторы Ордо Маллеус и Серые
Рыцари остеливаются

произносить только шепотом. Утлена, вызывающие ужас даже у самых могучих слуг Императора.

Одним из них является имя Ан'Тграша, величайшего из когда-либо вызванных из Варна Жаждущих

Крови, самого грозного из последователей Кхорна, почитаемого больше всех прочих демонических

слуг Кровавого Бога. Он был создан Кхорном как абсолютное воплощение его кровавых убеждений, и

никто не может сразиться с ним и надеяться выжить. Осмеливающиеся его призвать существа должны

сначала угодить Повелителю Битв, доказав свою преданность и учинив страшное кровопролитие. Мало

кто пытается это сделать, ибо призывающие Ан'Тграша рискуют вызвать неудовольствие и гнев Кхорна.

На протяжении последних десяти тысяч лет Ан'Тграш был всего дважды призван в реальный мир, и оба

раза он принёс с собой ужасающие разрушения. Целые миры пали под его раздвоенными копытами

прежде, чем Серым Рыцарям удалось остановить его.

Заракайниил.

Приносящий Мүки, Нечистый, Пожиратель Дүш, Ангел Отчаяния

Нечестивые последователи Слаанеша почитают Заракайниила больше других Хранителей Тайн.

Совершенное создание Слаанеша, он пришёл из самых темных закоулков человеческого разума, став

физическим воплощением обычно сдерживаемых эмоций -- ревности, садистского удовольствия и

плотских желаний. Из этой крепкой стесии родился самый опытный убийца Бога Удовольствий.

Заракайниил слишком хорошо известен провидцам расы Эльдар. В прошлом этот Пожиратель Дүш

(эльдарское название Хранителя Тайн)

многого раз по прихоти Слаанеша выходил на охоту, опустошая изолированные миры, устраивая пиры изкатней душ и обрекая своих жертв на вечные муки.

Когтистая Длань Ужаса.

Многие легионы Хаоса печально известны внезапными и яростными атаками на численно

превосходящих врагов, лишаящими их сплоченности и морали. Цель таких ударов двойственна: во-первых, это уничтожение стратегических целей, а во-вторых -- возможность зажать противника в

яростном ближнем бою, который так радует темных богов! Одним из методов такого удара является

применение Когтистой Длани Ужаса. Эта тактика базируется на сбросе отборных отрядов в десантных

капсулах типа «Коготь Ужаса» сразу после мощной орбитальной бомбардировки. Когда торпеды и

энергетические лучи очистят посадочную зону, «Когти Ужаса» начинают градом падать на поверхность, чтобы довершить уничтожение цели.

Рука Смерти.

Взвод Колабүс -- терминаторы.

Взвод Стигматүс -- одержимые.

Алый Взвод -- берсеркеры Кхорна.

Магом Проклятый -- гредноут.

Ударный отряд «Рука Смерти» проявил себя убийственно эффективным образом во время битвы

12 Черного Крестового Похода при Айронхолме. Они обрушились с разрушительной силой в самое

сердце позиции Имперской Гвардии и убили Генерала Колке и весь его штаб, приведя защитников в

стяжение и изменив исход битвы.

Владыки Черного Крестового Похода.

Тринадцать раз за десять тысяч лет Абаддон Опустошитель вел Черные Крестовые Походы из

проклятых глубин Ока Ужаса. Когда
такие Черные Крестовые Походы -- не
счастью редкие, даже в эти
темные времена -- выплескивались из
Барна, миры Империи грозили от
страха. Абаддон,
Повелитель Войн из Черного Легиона, во
главе десятков тысяч космогосантников
хаоса вновь и вновь
приносил Человечеству ужас и
разрушение. Вместе с ним сражались его
помощники, Избранные
Абаддона, полные страстного стремления
предать миры мечу во имя хаоса. Нигде в
Галактике нельзя
найти такое сборище самых ужасных и
беспощадных тиранов. Они несут титулы,
отражающие их роль в
Черном Крестовом Походе или
восхваляющие ужасные злодеяния,
которыми они стали известны. Их
число постоянно меняется, поскольку
Абаддон не терпит неудач.
Внутренний Круг Абаддона.

Абагдон Опустошитель.

Лорд Разоритель. Руководит флотами
Черного Крестового Похода и всегда
первым высаживается
на поверхность атакованного мира.

Лорд Лжец. Мощественный колдун, чьи
видения ведут Поход от звезды к звезде.

Лорд Осквернитель. Космогосантники
Черного Легиона ненавидят и боятся его.
Его стены трофеев

заполнен черепами слуг-неудачников.

Лорд Очиститель. На его долю выпадает
порабощение всех выживших обитателей
планеты, и

посвящение неопознанных останков
телным богам.

Несущие Отчаяние -- свита
терминаторов хаоса.

"Каждый из избранных Абагдона имеет
достаточно силы, чтобы сокрушать
армии, завоёвывать

миры и сотрясать основы самих звезд. И
даже если нам удастся убить одного из

них, грузой

владыка равной силы занимает его место.
Как мы можем надеяться победить таких
врагов?"

Предатель Калдони.

Ударный отряд «Вестник Погибели»

Известно, что Повелители Хаоса всегда
обрушивают ужасающие разрушения на
навлекших их гнев

врагов. Когда они хотят принести
ненавистному врагу гибель, ураган
опустошения бывает настолько

велик, что командиры противника
чувствуют головокружение. С орбиты
корабли выпускают по целям

залп за залпом, а все доступные силы
атакуют защитников. А затем огромный
отряд смертоносных

терминаторов хаоса телепортируется в
центр разрушения, чтобы убить тех
немногих, кто каким-то

чудом остался в живых. Даже если
ярящаяся вокруг них огненная буря
уничтожит отряд терминаторов, это

лишь малая цена за доказательство
абсолютного превосходства их Повелителя
и захват руин во имя
Темных Богов.

Такие ударные отряды часто
используются для выполнения целей, не
имеющих отношения к

тактической выгоде, но вызванных
капризами Повелителя или его жаждой
мести. Во время вторжения

на планету Паллеч 9, Лора Харкреш
Бездушный был одержим уничтожением
небольшой, и лежащей

на значительном удалении от основного
пути вторжения церкви. Жрецы этого
храма посылали

сообщения, призывая население бороться с
захватчиками, и хотя завоевание планеты
шло быстро, Харкреш решил, что им надо
заткнуть рты. Он перенаправил
значительную часть своих сил, чтобы

атаковать храм, обрушил на неё
ужасающую бомбардировку, а затем он
лично возглавил атаку

тридцати терминаторов хаоса на
центральный молебный зал. В церкви
находилось всего десять плохо

вооруженных монахов и их послушников.

Симбиоз Демонических Машин.

Из всех орудий хаоса, немногие столь же
разрушительны и ужасающи как грозные
демонические

машины. Они -- сплав могущества военной
машины и ярости заточенного в ней
демона, звери из стали

и неистовства ада, стремящиеся
уничтожить все на своём пути. Только
самые могучие колдуны

способны подчинить их воле Повелителя
Хаоса. И хотя они опасны даже для своих
владык,

величайшие или самые самоуверенные
Темные Магосы-Диаболисты ищут способ
объединить таких

кошмарных существ в единый ковен, чья
порожденная варпом сила увеличивается
многократно, а

повреждения с невероятной скоростью

зарастают сами собой. А вот как
контролировать таких
жаждущих крови монстров после
завершения битвы - уже совершенно другой
вопрос...

Отпрыски Гекатона.

Дитя Ярости

Дитя Гора

Дитя Резни

Дитя Ужаса

"В крови освященная, в скорби
благословленная, в железо закованная, в
слезах омытая и дүшами
вскормленная! Благословенная машина, я
приказываю тебе: Пробудись!"

Заклинание Анима Малифика.

Ковен Тысячи Сыновей.

Тысяча Сыновей некогда была одним из
самых верных Императору Легионов, но
этому пришел конец, когда Магнус
Красный попытался использовать
запретную магию, чтобы предупредить
Императора о

предательстве Хоруса. Изгнанные из
Империи кастодеканты ныне живут
в месте, наполненном
искажающим колдовством. Оттуда они
устраивают набеги ради захвата рабов
для своих магических
экспериментов.

Колдуны Тысячи Сыновей способны
обрушить на врага могучий псионический
удар, известный как

Буря Перелен. Для этого заклинания
Колдуну необходима поддержка ковена
Избранных Магов, помогающих совершать
приготовления к ритуалу призыва. Во
время подготовки ритуала ковен крайне
уязвим, и его обычно прикрывают отряды
терминаторов Тысячи Сынов.

Когда ритуал вызова достигает
кульминации, один или несколько
Избранных Магов временно теряют
 всю свою психическую энергию, когда она
обрушивается на врага опустошительной
психической
волной. Утощенные маги падают от

усталости, и им требуются несколько дней, чтобы прийти в себя.

Титан класса «Поработитель»

Гибкий, быстрый и смертоносный «Поработитель» воплощает в себе саму сущность Слаанеша. Своими

агскими клешнями он способен разорвать танка, превышающего его по размерам противника, а

после применения его психически-заряженных пушек «мучитель» от врагов остаются лишь обугленные

остатки и пепел трюнов. Когда орды Слаанеша атакуют, «Поработители» бегут в авангарде армии, спеша к врагу на своих глиняных и сильных ногах. Духи демонов внутри титана радостно борются и

кричат, обсуждая свои ощущения в битве. Эти вопли превращаются в ликующий рёв, когда пушки

«мучитель» открывают огонь, и противник познаёт прекрасную, совершенную агонию.

Серебряная Башня.

Башни Тзинча -- странное зрелище на поле битвы. Они выглядят как скопление сложно гравированных

и вибрирующих башен, размещенных на круглом нарядном острове и покрытых тонкими тинаретами

из золота и меди. Каждая башня по-своему поразительно прекрасна, а на их стенах установлены

очаровательные гүла таинственных, заряженных магией орудий.

Впрочем, наиболее сбивающим с толку свойством Серебряной Башни является то, что она не стоит на

месте, а парит в небесах над полями сражений. Внутри каждой башни содержатся десятки

рабов-псайкеров, комбинирующих свои силы для уничтожении врагов Тзинча.

Могущественные

защитные заклинания оплетают эти башни. Сильные защитные заклинания оплетают эти башни. Во

время наступления вокруг них
возбуждается магическая стена,
защищающая как саму башню, так и
находящихся рядом последователей
Тзинча.

Разрушитель Кхорна.

Грохочущие твари из железа и меди
пожинают тысячи душ на кошмарных
полях битв 41-го

Тысячелетия во имя Кхорна, темного бога
кровопролития и войны. Созданные на
основе сплава магии

и технологии демонические машины
являются одними из самых страшных его
орудий. Возможно, что

самыми эффективными из этих
чудовищных существ являются

Разрушители.

Они ползут вперед на тяжелых лязгающих
гусеницах, а зияющие пасти их
счетверённых тортир рока

выстреливают врага. Наполненные
шрапнелью снаряды пушек обрушиваются
ураганным залпом на

врага, разбрасывая на близкой дистанции пехоту и машины до тех пор, пока не остается ничего, кроме

залитых кровью останков, хрустящих под гусеницами этих ползущих чудовищ.

«Обрушь на противника свои святыя снаряды. Позволь им разрывать врагов и проливать их кровь.

КРОВЬ для Лорда Кхорна!!! КРОВЬ ДЛЯ БОГА КРОВИ!!!!

Заклинание пробуждения Разрушителя»

Ударный отряд ренегатов с Вракса.

Когда на тире Вракс началось восстание кардинала Ксафана, планету скоро осадили войска Империи.

Но война вскоре превратилась в кровавую мясорубку битв за траншеи, уносивших тысячи жизней. Хотя

предатели в основном защищались от атак лоялистов, они часто устраивали яростные контратаки, используя запасы древних, но грозных танков модели «Малкадор» как острое их атак на ничейной

территории. Этими самоубийственными операциями руководили фанатичные силовики Кардинала и его приближенные жрецы-отступники, заботившиеся не о жизнях своих людей, но о гибели врагов и пролитой во имя Ксафана крови.

...