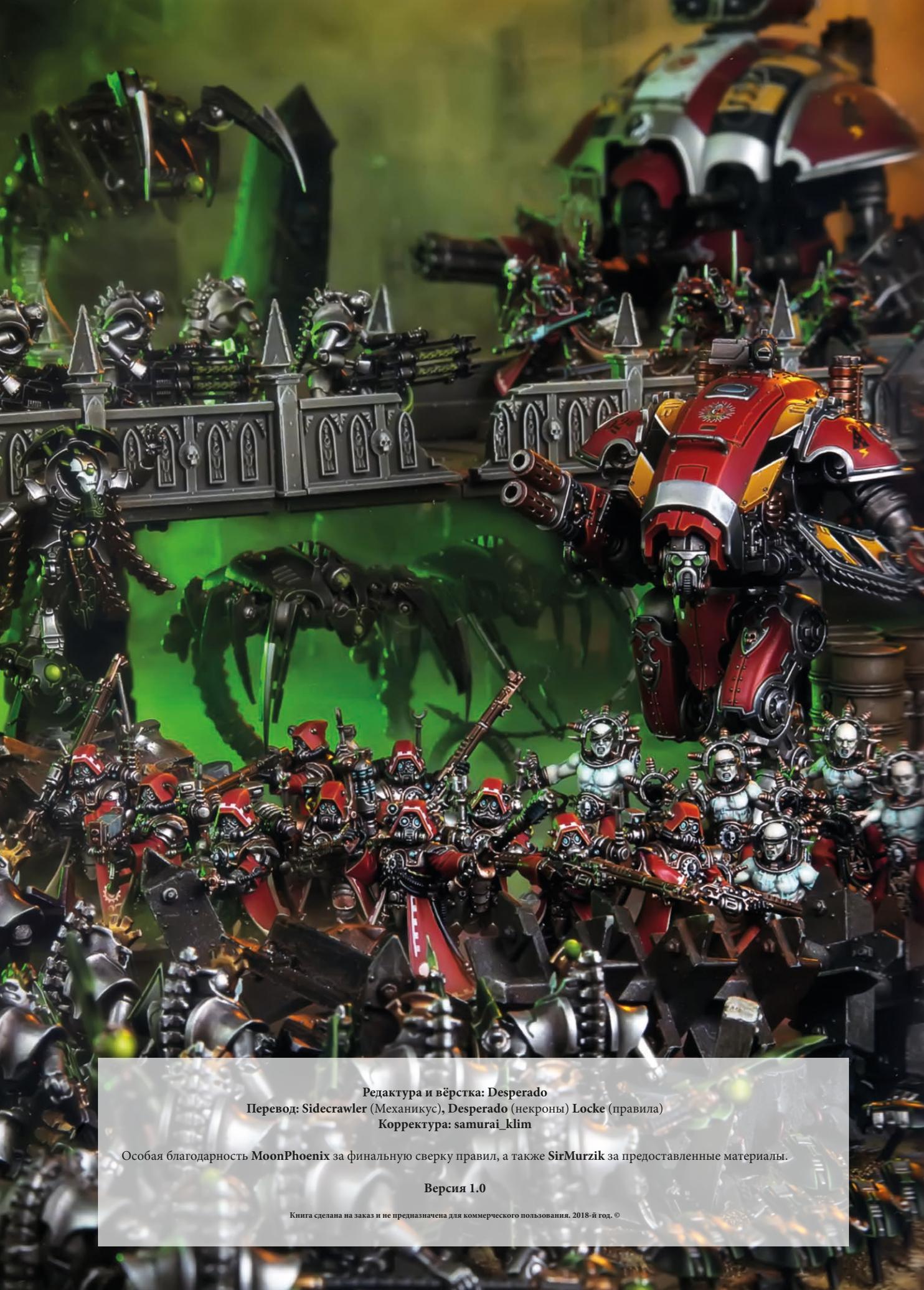


ВХ40К

ПОГИБЕЛЬ КУЗНИЦ





Редактура и вёрстка: Desperado
Перевод: Sidecrawler (Механикус), Desperado (некроны) Locke (правила)
Корректура: samurai_klim

Особая благодарность MoonPhoenix за финальную сверку правил, а также SirMurzik за предоставленные материалы.

Версия 1.0

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2018-й год. ©

ВВЕДЕНИЕ

Из этой книги вы узнаете о борьбе двух цивилизаций, всеми силами стремящихся привести порядок в беснующуюся Галактику. С одной стороны — Адептус Механикус, которые относятся к машинам, как к святыням. С другой — раса некронов, в далёкие времена отдавшая свои смертные тела в обмен на живой металл.

«Погибель кузниц» расскажет историю войны между некронами и Адептус Механикус. Линия фронта расчертила Амонтеп II — мир-кузницу, богатую загадочным минералом, который когда-то не давал потокам варпа захлестнуть эту планету и ещё сотню других. Совсем недавно Адептус Механикус узнали о залежах необычной руды в своих владениях и теперь пойдут на всё, чтобы забрать их себе. Правители Марса послали ударные кибервойска из неутомимых скитариев и имперских рыцарей-оруженосцев под командованием доверенных техножрецов-доминусов, чтобы обнаружить этот необычный материал, защитить его даже ценой собственной жизни и уничтожить любого, кто посмеет помешать.

Но не всё так просто. Некроны, спавшие долгие тысячелетия под поверхностью Амонтепа II, проснулись. Гениальные криптеки, стремящиеся восстановить оборону своей империи, получили доступ к отрядам массивных самоисцеляющихся Бессмертных, а также к каноптековым конструкциям, способным проходить сквозь физические преграды, как сквозь туман. Подобные схватки разворачиваются в сонях других миров по всему Империи, грозя вот-вот перерасти в полномасштабную войну, что определит судьбу не только Великого Разлома — разрыва в ткани реальности, протянувшегося через всю Галактику, — но, пожалуй, и самого человечества.

Данный набор содержит две многогранные армии, которые станут могучей силой на полях настольных баталий VX40k — как в противостояниях друг против друга, как описано в этом буклете, так и в составе более крупных соединений, готовых расправиться с любым неприятелем. Но ещё до первого броска кубика вы можете занять себя увлекательным процессом сборки и покраски миниатюр. Конечно, вам необязательно облачать своё воинство в те цвета, что указаны на обратной стороне коробки, или следовать примерам геральдики разных миров-кузниц и династий некронов, представленных на страницах данного буклета. Вы вольны придумать собственную расцветку и систему маркировки войск.

Прежде чем отправляться покорять поля настольных сражений на более серьёзном уровне, мы рекомендуем вам собраться с друзьями и переиграть все миссии, расписанные в буклете, одну за другой — от первого нападения до кровавой развязки. И к тому времени, когда вы пройдёте все три сценария, у вас уже будет хорошее понимание того, как действует на столе каждая армия из набора, что, несомненно, поможет вам в будущем при расширении коллекции.



БОЛЬШОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

В Галактике зреет новый конфликт между человеком и ксеносом — или скорее между сторонами, которые некогда соответствовали этим названиям, но давно превратились в созданий, намного более странных и смертоносных, чем существа из плоти и крови.

Важность Адептус Механикус для будущего человечества невозможно переоценить. Всё оружие и боевую технику, которыми пользуются армии Имперiums, производят, обслуживают и освящают жрецы культа Механикус. Без ревностно хранимых знаний и сокрушительной огневой мощи Адептус Механикус колоссальное сооружение империи человека очень скоро рухнет под ударами неисчислимых врагов.

И тем не менее Адептус Механикус держится особняком от бесчисленной людской массы, обитая на суверенных планетах, которые называются мирами-кузницами. Эти независимые оплоты поборников Бога-Машины представляют собой настоящие индустриальные муравейники, задыхающиеся от промышленных отходов и покрытые корой из скалобетона и металла. Мирами-кузницы образуют государство внутри государства — гигантскую нерушимую паутину, которую скрепляют догмы и кровенные данные. Высокопоставленные киборги, составляющие машинный культ, не делятся знаниями с простыми — неаугментированными — людьми, считая себя выше них, поскольку те подвержены слабостям плоти и душевным переживаниям. Потому-то механикус ревностно прячут всякий клочок информации, как жадный богач прячет добытое золото.

С тем же пылом последователи Омниссии защищают принадлежащие им миры. В период Становления, пока завоеватели и владыки Имперiums выбирали среди подходящих для жизни планет самые крупные и стратегически важные, техножрецы Машинного бога искали миры, богатые ресурсами — природными ископаемыми, рудными залежами, геотермальными источниками и прочими, ещё более редкими и экзотическими вещами.

К несчастью, они не были первыми, кто оценил значимость таких миров.

Одним из загадочных материалов, которым Адептус Механикус решил найти применение, оказалось вещество под названием «ноктитит», на низком готике более известное как «чёрный камень». На всём протяжении истории Имперiums о его ценности даже не подозревали, пока к окончанию сорок первого тысячелетия не стало понятно его значение. Возможно, если бы техножрецы Марса разобрались в нём раньше, открытие Великого Разлома можно было бы предотвратить и не дать Галактике погрузиться в пучину бедствий.

Чёрный камень получают из гладкой тёмной породы, внешне похожей на обсидиан или оникс. При облучении волнами омниспика или прогноста камень проявляет целый ряд необычных свойств, а при внешнем осмотре ставит в тупик любого криптогеолога или

И зумрудные пески разбежались тонкими струйками, когда из-под поверхности дюны появилась плоская металлическая голова. Установленные на ней жвала щёлкали и скрипели, пока внутренние системы настраивали восемь отдельных глазков, тускло блестевших при ночном свете. Десять тысяч солнц казались булавками на фоне космоса, озарявшими череп механического создания, но часть созвездий окутывало лиловое свечение, похожее на полярное сияние. Еле слышно тикая, оптические линзы вращались, увеличивая изображение по мере того, как багрянистая зона неуклонно становилась ярче и затмевала собою звёзды. Кровоподтёк на небосводе одну за другой вбирал в себя фиолетовые точки ложных звёзд, пока на теле Галактики не появилась открытая рана.

Крошечные глазки металлического инсектоида поочерёдно вспыхивали красным: сначала один, затем второй. Когда зажегся третий, робот-наблюдатель быстро, но плавно развернулся и снова закопался в дюне. На секунду звёздный свет попал на разветвлённый хвост, а затем исчез и он. Единственным признаком того, что здесь кто-то появлялся, был маленький ручеёк из песка, вскоре развеянный ночным ветром.

террапеда. Это вещество находят только на определённых богатых ископаемыми планетах, раскиданных по всей Галактике. Правда, найдена тесная связь между мирами, заселёнными механикумами — отцами-основателями Адептус Механикус, и мирами-каменоломнями, в которых этот минерал присутствует. В некоторых из них или явно вели его добычу, или там на поверхности встречаются крупные монолиты из чёрного камня, возможно, извлечённые и установленные какими-то забытыми деятелями ещё в доисторические времена.



Кадия, пожалуй, самый известный мир, где в огромных количествах был найден чёрный камень. До падения мира-крепости его пустоши были утыканы сотнями «пилонов», нижней частью врытых в землю, а вершиной нацеленных в небо. В кадийских пилонах обнаружили странные круглые отверстия и прочие гладкие проёмы, которые вели в разветвлённую сеть туннелей внутри. Когда в них задувал ветер с местных болот, возникал необычный мелодичный звук, вызывавший тяжесть в затылке. Когда бы Адептус Механикус ни посылал зонды, чтобы разведать и составить карты этих проходов, крохотные сервиторы выбирались наружу, теряя всякую ориентацию и давая сбои, — если вообще выбирались.

Как раз перед тем, как силы Хаоса в невиданных прежде масштабах прорвались через Кадийские Врата, марсианский архимагос Велизарий Коул предположил, что существует какая-то связь между этими загадочными сооружениями и целями ударов Абаддона Осквернителя — его Чёрных крестовых походов, что на протяжении долгих десяти тысяч лет оставляли рубцы на теле людского государства. Архимагос считал, что некое свойство чёрного камня, особым образом обработанного, укрепляет материальную вселенную и не пускает в неё эманации Хаоса. Структуры из чёрного камня могли удерживать и умирять энергию эфира, которая просачивалась в мироздание, стоило какому-нибудь необученному псайкеру

впустить в себя демона, или которая бурной рекой текла во время варпштормов, вызывая бедствия космических масштабов.

Опередивший своё время вывод Коула стал ключевым моментом в планах марсианских техножрецов. Открытие имело колоссальное значение: конструкции из чёрного камня могли предотвращать прорыв Эмпиреев или, другими словами, стать преградой на пути демонов, стремящихся пролезть через бреши в ткани реальности. С тех пор архимагос, как одержимый, рассылал своих агентов по всей Галактике, чтобы раскопать как можно больше ноктитовых месторождений. Первым таким агентом оказался магос-доминус Дентрекс Ологостион. Он получил приказ любыми путями заполучить эту породу или, в самом крайнем случае, охранять её залежи до тех пор, пока известия не дойдут до марсианского жречества и минерал не заберут, проведя надлежащие процедуры.

Но есть в Галактике ещё одна сила, тоже желающая заполучить этот необычный ископаемый ресурс, чтобы, обработав, усилить его природное излучение настолько, что он превратится в могучий щит против энергии Хаоса. Прежде спавшие миры-гробницы некронов к концу сорок первого тысячелетия постепенно просыпаются, и теперь в них ровными рядами выстраиваются бессмертные солдаты, которых миллиардами пробуждают каноптековые автоматы, что прежде несли над ними долгое бдение.

Завоевания, которые ведут некроны, беспощадны и ужасающе результативны. В каждом сегментуме они вычищают жизнь из своих суверенных владений с тем же равнодушием, с каким сервитор-экстерминатор выжигает вредителей в портовом складе. И это не беспорядочные нападения, а чётко спланированные удары в самое основание галактической империи Адептус Механикус. На переднем крае новой войны шагают криптики-техноманты. Эти загадочные гении ведут фаланги металлической нежити и насекомоподобных каноптеков в бой против последователей Машинного бога на сотнях планет, богатых природными ресурсами. Вскоре после того, как магос Ологостион взялся за Амонтеп II, остановить его вышел техномандрит Агдахакс из династии Саутехов. По мнению Агдахакса, человечество, само того не ведая, решило захватить самое ценное из природных богатств, и теперь пора показать этим жалким смертным, где их место.

+++

<Доктрина инициатус>
Степень срочности:
ультима

Приказ Коула

Всем фабрикаторам:
назначить макроклады
для изытия
предписанной породы:

Подссылка: Ноктит
(пс. <чёрный камень>,
геомант. прил.)

Пустить в ход
братство наших
неусыпных скитариев,
даже если придётся
забрать всех
подчистую с театров
войны во внешних
мирах. Последствия
не имеют значения.
Рекомендуется
поддержка союзниками
с оптимальными
скоростью и огневой
мощью в секунду:

Подссылка: оруженосец
(пс. Таранисы,
Рейвены, Красты,
Вулкеры)

Требование: во главе
экспедиций ставить
техножреца в чине
доминуса и выше

Да пребудет с вами
благословение
Машинного бога

<Доктрина терминус>

+++

Этот мир принадлежит
Омниссии. Предполагать
иное — значит
богохульничать и тем
самым навлечь на себя
обширную реконструкцию.
Хвала Богу-Машине!

Техновыскатель Антра-9

МАШИННЫЙ КУЛЬТ

+++

Эпистола транстеллар

Откуда: Амонтеп II,
Разлом Грёте

Сир механикус:

Положительный результат обнаружения указанного ресурса достигнут. По нашим предварительным оценкам, его молекулярная структура слишком несокрушима для использования в качестве строительного материала.

Не могли бы вы уточнить его назначение? Удаленное сканирование показало аномальные энергетические показатели, как при сейсмической активности. Безотносительно их источника поставленные цели задания будут достигнуты.

Пусть знание освещает ваш путь.

магос Ластарвия
Даррио Нон-бета

Эпистола терминус

+++



Адептус Механикус неустанно ведёт изыскательский поход, известный как Поиск Знания. Изначально его замысел зиждился на достойных идеалах, но за тысячи лет, прошедших с ранения Императора, их заменили косные догмы и заученные ритуалы.

Вот вперёд шагают правоверные Машинного бога, несокрушимые телесно и нечеловечески в своей целеустремлённости. Воздух над ними полон настолько густого дыма, смрада кордита и ладана, что у обычного человека это вызвало бы жжение в глазах и на коже, но для благоверных киборгов великой процессии это всего лишь стигматы священного благословения. По полю битвы разносятся псалмы во славу Омниссии: каждая манипула скитариев громко распевает священные строки, вселяющие силы и бодрость.

Когда враг близок, хозяева техножрецы загружают в скитариев доктринальные повеления посредством сложного бинарного канта. Ноосферный поток слов приводит военизированную конгрегацию в крайнее возбуждение, беря разум скитариев почти под полный контроль, дабы баллистические подпрограммы и скорость реакции оптимально соответствовали пожеланиям старших. Скитарии видят в таких принудительных мерах вмешательство самого Омниссии, ведь для каждого из этих навеки преданных пехотинцев потерять себя в догмах Машинного бога — значит погрузиться в священное умопомрачение, когда враг бежит, умываясь кровью, перед праведниками. Для самих же техножрецов подобное внесение данных — обычный приказ, которого невозможно послушаться, а манипулы — всего лишь смертные марионетки, которые выполняют любое повеление с механической чёткостью.

Солдаты Адептус Механикус ведут свои корни от первых поселенцев Марса, которые без жалоб многие дни путешествовали пешком по отравленным дюнам Красной планеты. Их решимость и выносливость нашли отражение в сегодняшних скитариях, чьи ноги ниже колена добровольно заменены твёрдыми как сталь протезами, и фаланга таких кибервоинов может шагать по самым враждебным боевым зонам столько, сколько потребуется, чтобы догнать и уничтожить любого врага Машинного

бога. Для этой же цели каждый боец оснащён громоздким ранцем с самозаряжающимся генератором и блоком переработки жидкости. Даже небольшой отряд скитариев способен путешествовать по просторам самых враждебных планет многие месяцы напролёт без пополнения припасов. Благодаря выдержке, вере, надёжному снаряжению и поддержке длинноногих шагоходов и манёвренных танков, составляющих тяжёлые боевые средства, такие манипулы являются отличными охотничьими партиями. Огромное число подобных групп рыскает по планетам Адептус Механикус в поисках священных артефактов и редких находок. Одну такую экспедицию отправили на Амонтеп II — мир-кузницу на дальнем галактическом востоке, издревле служившую ключевым пунктом для сегментума Ультима.

То, что планета Амонтеп II во многом похожа на Марс, не просто случайное совпадение. С самых первых осторожных шагов за пределы Солнечной системы культ Механикус преобразовывал облик планет, которые считал потенциально богатыми. Там размещали огромные атмосферные газоочистители, собирали плотные ряды генераторов влажности, а в почву высаживали накачанную гиперстероидами растительность. Так же, как и на Марсе, этот долгий, но проверенный процесс изначально предполагал, что планета будет засеяна съедобными культурами, снабжена пригодным для дыхания воздухом и пригодной для питья водой. Но в скором времени техножречество соорудило в этих оазисах громадные заводские метрополисы и превратило их в базы производства и снабжения военной продукции для текущих военных походов. Безудержное загрязнение промышленными отходами неизбежно нанесло планетам огромный урон. Именно поэтому Амонтеп II оказался превращён в безобразный шар из ржавых степей и голых пустынь, где высокие башни и заводские трубы утыкаются в задымлённое небо.

ДРЕВНЕЕ ЗЛО

Когда-то некроны были воинственной расой из плоти и крови, чья ослепляющая жажда отмщения не дала разглядеть, что она идёт на сделку с дьяволом, заключая союз с пожирающими звёзды существами, известными как К'тан. Так некроны стали практически бессмертными, но за это им пришлось заплатить высокую цену.

Давным-давно — ещё до того, как предки современного человека научились ходить прямо, — древние некронтир принесли в жертву всё, что у них было, ради достижения победы. Им принадлежала империя технократов, чьё познание законов физики помогало колонизировать планеты, однако жители её были одержимы мыслями о смерти, вернее о том, как её обмануть. В процессе экспансии они вступили в конфликт с необычайно могущественной расой Старейших, по возрасту превосходившей даже некронтир. Две эти цивилизации никак не могли сосуществовать мирно: Старейшие владели более продвинутыми технологиями и по желанию создавали райские уголья. Лишь заручившись поддержкой паразитических звёздных богов К'тан, некронтир наконец сумели разгромить врагов.

Вскоре, однако, раскрылось, что альянс этот был не благословением, но проклятием. Некронтир, одарённые вселенной хрупкими телами, были соблазнены обещанием К'тан наделить их вечными силами для ведения войны. В ходе последовавшего за этим биопереноса — получения металлических оболочек и избавления от брэнной плоти — некронтир, в сущности, растались с душами. В процессе биопереноса также высвободилась духовная материя — побочная метафизическая энергия, сделавшая их мнимых спасителей, то есть К'тан, ещё сильнее. Хотя перерождённые некронтир в итоге сбросили власть звёздных богов и поработили их, сделанного было уже не вернуть. Некронтир, теперь называвшиеся некронами, обрели невиданную физическую мощь и были способны излечиваться от тяжелейших травм, но утратили души. Только когда криптеки изобрели стазисные склепы, некроны нашли способ уйти от своей незавидной судьбы. Добровольно погрузившись в гибернацию, династии избежали полного краха.

Великий сон нарушили события, угрожавшие Галактике на закате 41-го тысячелетия. И, вероятно, наибольшую опасность представляли неудержимое распространение человечества и растущая тень, что нависла над ним: вездесущее бедствие, имя которому было Хаос. Некроны покоились на самых благоприятных планетах, какие

только сумели найти, и оставили охранные сооружения из таинственного чёрного камня, чтобы в своё отсутствие сдерживать беспорядочные приливы Эмпиреев. И, как показали прошедшие эоны, такая стратегия сработала. Тем не менее шестьдесят миллионов лет — срок немалый, и энтропия неизбежно подточила господство некронов.

На исходе Конца Времени богатые минералами планеты некронской империи облюбовали молодые и беззаботные расы.

Очень немногие хотя бы подозревали о том, на чьей земле они построили свои шаткие королевства, понадеявшись, что прежние хозяева сгнили навсегда. Так, например, Адептус Механикус лишь сейчас начали высказывать осторожные предположения, что, вероятно, всё их государство построено на песке, откуда на свет выползает холодный и смертоносный противник. Правда усваивается медленно, но неотвратимо — некроны пробуждаются, и несут они абсолютное уничтожение.



ИМПЕРИЯ ПОД НОГАМИ

ЗВЁЗДЫ ГАЛО

СЕКТОР СКАРУС
СЕКТОР ФИНИАЛ
ИМПЕРИЯ ОТДЕЛЁННЫХ
СЕКТОР ГОТИКА
АТУНЫ
ОРОСХИ

СЕКТОР КАЛИКСИДА
Токарные миры

Система Страйкен
Кипра-Мунди

Мордиан

Люций

Мезо

Шторм Императорского Гнева

Око Ужаса

Протока Нахмунда

Дутонис

Мпандекс

Вальхалла

Крестеллан

МЕФРИТЫ

Унверрт IX

АЛТИМХОРЫ

Аларих-Прайм

Кадия

Агрипинаа

Молех

НЕФРЕХИ

Анвиллус

ЦИКАТРИКС МАЛЕДИКТУМ

СЕКТОР УХУЛИС
СЕКТОР РАЙСА

САРНЕХИ

Стигии

Восс

Марс

Риза

Сарум

Мальстрём

ОГЛОБЕХИ

Хризид

Некромунда

Катачан

Бадаб

ПАЦИФИКУС

Урдеш

Фээтон

Талларн

СЕКТОР УХУЛИС

Криг

Грайя

Шторм Сирены

ХИРЕХИ

Система Эстабан

Металика

АГДАГАТЫ
СЕКТОР РЕДУКТУС
СЕКТОР ВОЗНЕСЕНИЕ
ОРОСХИ

Вознесение

ОРОСХИ

РАЙСА

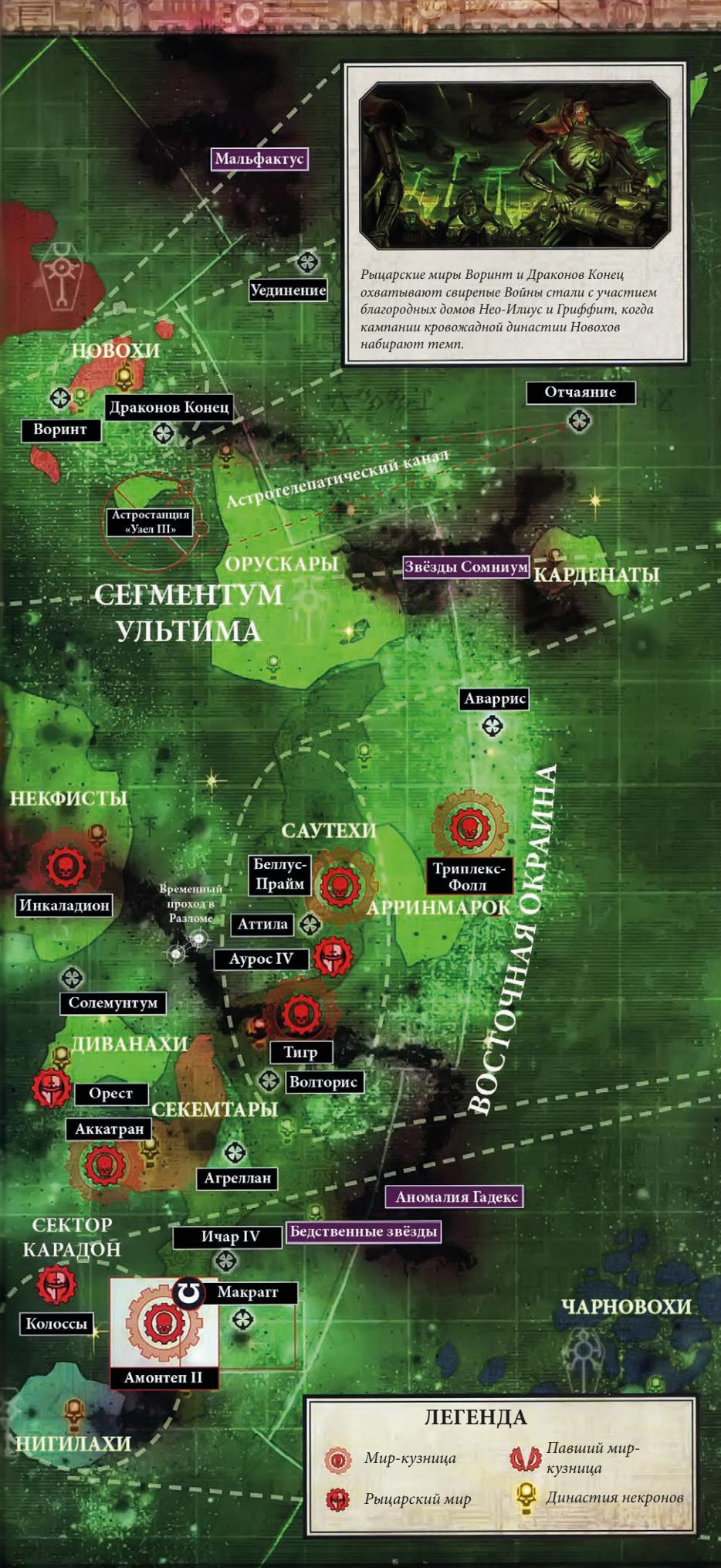
Грифонна IV

ВУАЛЕВЫЙ РЕГИОН



Династия Огдобехов, вынужденная резко активизироваться из-за войск Саутехов, добравшихся до них посредством дольменных врат, направляет свои легионы к Марсу и Урдешу одновременно, что оборачивается большой ошибкой. Марсианские армии Омниссии, укрепленные силами благоверных рыцарей-механикусов из дома Таранис и прославленными агрессивными «копьями» Крестов, проводят неостановимое контрнаступление, но тем самым оставляют северные миры-кузницы без подкреплений в трудный час.

Военачальники Металики объединяют усилия для систематического истребления некронов, поднявшихся из недр их владений. Династия Орусхов сначала реагирует вяло, но по мере того, как всё больше её центральных миров просыпается, металиканские техножрецы и их союзники рыцари начинают вести схватку уже за собственное выживание.



Рыцарские миры Вординг и Драконов Конец охватывают свирепые Войны стали с участием благородных домов Нео-Илиус и Гриффит, когда кампании кровожадной династии Новохов набирают темп.



Благодаря энергии, выкачанной из ближайших солнца, Мефриты вторгаются в Имперцум-Нигилус на протяжённом участке. Когда династия восстаёт, чтобы захватить миры Крестеллан и Унверрфт IX, в бою с ней встречаются несколько макроклад скитариев. Криттеки-техномандриты, выступающие советниками мефритских владык, выпускают настоящее море самовоспроизводящихся каноптековых скарабеев и пауков, которое поглощает первый эшелон скитариев, оставляя от них только металлические прищипки и бионику. Скитарии храбро сражаются, пока на подмогу не придут рыцари из дома Хокирауд, давя десятки каноптековых конструкций при каждом шаге. Как результат, Крестеллан пока что удаётся отстоять.



На планеты Тигр, Беллус-Прайм и Аттила совершают нападение завоевательные войска династии Саутехов. Дом Вулкеров оказывается с противником один на один, когда выясняется, что многие из наиболее труднодоступных и малопродуктивных для жизни местных горных хребтов являются в действительности гробницами некронов, которые за прошедшие зоны покрылись каменными напластованиями. Южнее в Галактике дом Терринов объединяется с прочими имперскими армиями после того, как серебристые автоматы поднимаются из прежде спокойных озёр в их родном мире Волторисе. Верховный король Тибальт зовёт обратно целые боевые группы, находящиеся в данный момент в Дамокловом заливе, в результате чего бросает на произвол имперских защитников Агреллана.



Династия Нигилахов восстаёт в невиданном прежде количестве, рассерженная набедливими людьми, что копошатся в их мирах. После того как Адеттус Механикус требуют от дома Рейвенов забрать из коронного мира Нигилахов все запасы чёрного камня, Квестор Механикус идут на самоубийственный штурм злоеца некрополя владыки Аристотефа. И хотя троице рыцарей удаётся повалить столбы мощного комплекса Аристотефа, их разлагают на составные атомы массивованным залпом из гаусс-орудий, и их пыль разносится по ветру.

ЛЕГЕНДА

-  Мир-кузница
-  Рыцарский мир
-  Павший мир-кузница
-  Династия некронов

РЫЦАРСКИЕ МИРЫ

Заселённые задолго до того, как Великий крестовый поход объединил звёзды, рыцарские миры Империи отличаются тем, что крепко держатся своих традиций и аристократических родословных. Часть из них сохранила изначальные геральдические символы, в то время как другая вошла в состав империи Адептус Механикус.

Во времена великих надежд и потрясающих свершений первые колонизаторы пригодных для обитания миров Галактики, преодолевшие немыслимые трудности и бедствия враждебных земель, отстроили себе империю среди звёзд. Но этот подвиг стремительной экспансии оказался бы невозможным без мудрого применения чудес техники, известных как стандартные шаблонные конструкции. Эти превосходно адаптируемые чертежи оказались настолько могучим инструментом, что благосостояние даже самых примитивных планет быстро поднялось благодаря постройке ключевых промышленных предприятий. На тех планетах, которым повезло иметь СШК исполинских двуногих шагоходов, известных как имперские рыцари, очень скоро зазвучали военные горны и загремела поступь

боевых великанов, чьи цепные мечи убивали местных чудовищ с той же лёгкостью, с какой рубили гигантские деревья, питавшие топки их повелителей.

Во многих мирах, заселённых человеком, зависимость от технологий стала скорее проклятием, чем благом. Неуёмный прогресс в области искусственного интеллекта приводил целые цивилизации к гибели от рук собственных творений, а беспечные игры с разумом становились причиной демонических вторжений, вырывавших из владений человечества огромные куски. В те дни множество планет сегодняшнего Империи оказались отрезаны друг от друга. В числе тех, что упорно отбивались от враждебной Галактики, оказались и рыцарские миры. Когда Великий крестовый поход позволил Императору объединить разрозненные

анклавы в огромный Империи, миры эти вернулись под его крыло, а вместе с ними и механические исполины. Пусть рыцари опустили до феодализма, управлялись монархией и считали свои шагоходы скорее верными союзниками, нежели просто инструментом, их исключительную военную мощь нельзя было отрицать. Представителей Механикус рыцарские миры заинтересовали особенно, ведь их огромные военные машины воплощали в себе величие Омниссии (во всяком случае, так заявляли техножрецы). С тех пор многие рыцарские миры связывают со жречеством Марса тесные узы: в обмен на обширные технические знания культ Механикус в военное время получает в пользование несокрушимую мощь рыцарей.

НАСЛЕДИЕ ДРЕВНОСТИ

Династии имперских рыцарей ведут долгую и яркую историю, уходящую вглубь на сотни и более веков. Они по праву гордятся своей родословной, и даже самые малые семейства придерживаются nepотизма и почитания наследных титулов. Как личные наряды рыцарей, так и броня их железных скакунов демонстрируют практически одинаковые цвета и символику. Высокое положение глав правящих классов, составляющих аристократию, позволяет не только использовать Трон Механикус и таким образом соединяться с Рыцарями на духовном уровне, но и даёт право передавать эту привилегию ближайшим родственникам. В младших орденах имперских рыцарей, в число которых входят и быстроходные оруженосцы, часто пилотируют дальние родичи или преданные порученцы нобилей, что ведут их в битву в более крупных рыцарских титанах. Каждое воинство исполинских шагателей хранит глубокую преданность и нерушимые узы любви и долга, которые не разорвать никакому несчастью.



МИРЫ-КАМЕНОЛОМНИ

В Империи существует множество классификаций планет, начиная от индустриальных миров-кузниц и зеленеющих агромиров и заканчивая мирами смерти и мирами-ульями, которые полнятся человеческой жизнью. Не так давно появилась новая категория для богатых минералами планет — мир-каменоломня, и она привлекает пристальное внимание как людей, так и ксеносов.

Мирами-каменоломнями называют планеты с чрезвычайно ценными полезными ископаемыми. С момента Падения Кадии и возникновения Великого Разлома наиболее важным ресурсом считается так называемый «чёрный камень», и с особенным рвением его поисками занимается небезызвестный Велизарий Коул, о мотивах которого ходят различные догадки. Кое-кто в высших эшелонах власти Адептус Механикус именует этот минерал «каменем-парией», считая, что он является физическим воплощением нулевого гена, ответственного за тревожащее бездушие ассасинов-кулексус и Сестёр Безмолвия. Другие утверждают, якобы его добывают в космических сингулярностях, и он происходит из иного измерения.

Самая убедительная среди многочисленных концепций гласит, что чёрный камень каким-то образом резонирует с энергией Имматиума и что, если его правильно обработать, с его помощью можно даже управлять чистой эссенцией Хаоса. В своей теории эмпириной полярности Велизарий Коул заявляет, что чёрный камень нисколько не пропитан Хаосом, равно как и не является его антитезой. Но, сродни ферритам, которым можно придать магнитный заряд, его полярность возможно поменять при определённом воздействии, чтобы он реагировал на метафизические эманации варпа.

Кадийские пилоны, а также обсидиановые плиты, найденные внутри обломков врат Кромарха, и «колдовские иглы» Немезиды-Тессеры — все эти сооружения, как

полагают, были заряжены отрицательно и, следовательно, были способны сдерживать наплыв варпа в своих окрестностях. Чернокаменные Крепости, захваченные Абаддоном Разорителем в ходе Готической войны, наоборот, были заряжены положительной эмпириной энергией, что и делало их невероятно разрушительными орудиями войны, способными проводить мощь Хаоса, если их правильно настроить, зная их сокровенные тайны. Поэтому неудивительно, что Адептус Механикус и некронские криптеки обыскивают Галактику, всеми способами стараясь добыть этот минерал. Если данная теория хотя бы отчасти верна, тогда с помощью чёрного камня гипотетически возможно возвести незримую плотину, отделяющую реальность от кошмарного моря душ, и изолировать Цикатрикс Маледиктум, а то и вовсе закрыть его на веки веков.

КРИПТЕКИ-ТЕХНОМАНДРИТЫ

Все криптеки гениальны настолько, что даже величайшие учёные человечества в сравнении с ними кажутся пускающими слюни умственно отсталыми. И наиболее изобретательными среди них являются техномандриты. Создание многих из самых продвинутых технологий расы некронов приписывают именно их закрытому братству: от перемещательных лучей, что переносят из карманных измерений в материальное пространство, до гаусс-вооружения, разбирающего цели на составные атомы. До того могущественными стали эти криптеки, что Безмолвный Царь, правитель Империи Некронов, подстроил их падение. Но теперь они снова выходят из тени, возвращённые из долгой ссылки в результате активации протоколов антихаоса, введённых на случай прорыва Эмпиреев в космических масштабах. Тогда как многие некроны-владыки разыскивают чёрный камень, который поможет удержать приливы варпа, техномандриты уже на несколько шагов опережают всех прочих — и если их замыслы дадут плоды, то их мастерство в области науки даст им ключ к окончательному триумфу.



ПРАВЕДНИКИ ОМНИССИИ

+++

Дата коррелятус

Степень срочности:
оптима

Мироисточник: Урдеш,
Восс, Металика,
Воринт, Унверрдит IX,
Драконов Конец, Аурос
IV, Беллус-Прайм,
Амонтеп II

<Идёт автообновление
списка>

Пс: Неоклассификация

Прил: класс «сигма»
[миры-каменоломни]

Все перечисленные
миры подвергаются
внутреннему
(подземному)
вторжению ксеносов.
Совпадения в
архиве жизненных
форм: подсылка:
Некроны; подсылка:
Святилище-101;
подсылка: Мир-
механизм

Пусть магосы чётко
уяснят, что из-
под священной почвы
выходят некроны

Волей Омниссии мы
обязаны их всех
уничтожить

+++



Техножрецы Марса считают себя самыми благоверными в культе Механикус, а в умении усмирять дух машины им просто нет равных.

Вооружённые силы Адептус Механикус объединяет непоколебимая вера в Бога-Машину, его живого пророка Омниссию и живительную энергию Движущей Силы. Война для них — это часть священного поиска, и такие войны вполне справедливо внушают страх.

На войну Адептус Механикус отправляет специальные соединения, известные как боевые конгрегации. Каждая из них состоит из сервиторов, скитариев, шагоходов, жрецов и роботов, к тому же обычно из одного мира-кузницы. Войска, доступные техножрецу-доминусу, отражают его статус в запутанной иерархии культа Механикус. Однако положение на данный момент настолько отчаянное, а требования Коула к своим подчинённым на Марсе столь настойчивы, что войска, посланные отыскать и добыть чёрный камень, вместо обширных процессов поющих псалмы бойцов теперь разбиты на небольшие элитные отряды. Многим техножрецам, возглавившим такие поисковые партии, пришлось перейти на военную службу впервые за многие столетия: те, кто привык управлять скитариями из относительной безопасности на низкой орбите, теперь оказались на передовой древней войны, которую некроны уже выиграли зоны тому назад — и могут выиграть снова.

Ключевым принципом марсианской веры является идея о том, что плоть слаба: её легко повредить, она склонна к разложению и восприимчива ко всевозможному агрессивному воздействию. По мере роста члены Адептус Механикус стараются как можно дальше отходить от изначального человеческого облика. Как результат, чем влиятельнее представитель технородовенства, тем больше у него кибернетики. Ведь благословенные стали и сплавы не стареют так, как стареет плоть, а каждый новый имплантат и хирургическая операция приближают верующего к Машинному богу. О том, что при этом жрецы легко отбрасывают всё, что делало их людьми, никто особенно не задумывается. Для Адептус Механикус избавиться от немощей, страхов, сомнений и иррациональных чувств — цель весьма достойная. А то, что по дороге потеряются сострадание, смиренность, милосердие и свобода воли, — это, в общем-то, пустяки.

ТЕХНОЖРЕЦЫ-ДОМИНУСЫ

На первый взгляд техножрец-доминус похож на сгорбленного старца, но по факту это эпицентр настоящей бури разрушения, ходячий арсенал загадочного оружия с легионом солдат под рукой. И всякого, кто встанет у него на пути, мгновенно и без жалости сотрут в порошок залпы волкитного оружия и град пуль из макропулемёта.

Как высокопоставленные адепты культа Механикус, эти инфохищники насчитывают тысячи лет жизни, продлённой обширными бионическими протезами и высококачественными омолаживающими средствами. Каждый миг своего долгого существования они проводят, копаясь в тайнах и преданиях марсианской религии. Всякий из них в той же мере человек веры, что и науки, грозный военачальник и в то же время книжный червь, ибо истинное своё призвание они считают священным трудом и не потерпят ему никаких препятствий. Уязвимости и секреты своих традиционных противников жречество тщательно собирает и хранит, чтобы в нужный момент использовать с хирургической точностью. Над головой каждого техножреца висит нимб ноосферных данных, невидимый для неизменённых людей, но для киборгов, преданных Омниссии, ярко сияющий златым венцом чистой информации. Один мимолётный взгляд на него — и любой член Адептус Механикус уже успевает скачать сотни относящихся к делу фактов, что позволяет культу машины действовать на поле боя с нечеловеческим единством.

СКИТАРИИ

Маршируя неумолимыми колоннами, идут скитарии — пехотинцы Адептус Механикус, обширно аугментированные воины, облачённые в полированную броню и тяжёлые ясы. Они несут с собой оружие древнее с виду, но страшное по убийной силе. Пусть гальваническое ружьё скитария-егера больше походит на своего кремнёвого предка, боеприпасы, которыми оно стреляет, настолько изощрённые, что могут заставить биоэлектрическое поле цели с треском разрядиться в одной-единственной вспышке, оставив от жертвы лишь



обугленный труп. Плазменные калибры и электродуговые ружья, которыми вооружены специализированные стрелки, ещё смертоноснее: они несут мощный заряд настолько губительной энергии, что даже просто близость к такому оружию приводит к постепенному отмиранию плоти. Но скитарии носят это жуткое оружие смиренно, ведь раны, вызванные смертоносным излучением, считаются стигматами, частью благословения Омниссии, а выпавшие зубы, гнилые дёсны и отсутствие волос — ещё одним знаком абсолютной преданности.

РЫЦАРИ-ОРУЖЕНОСЦЫ

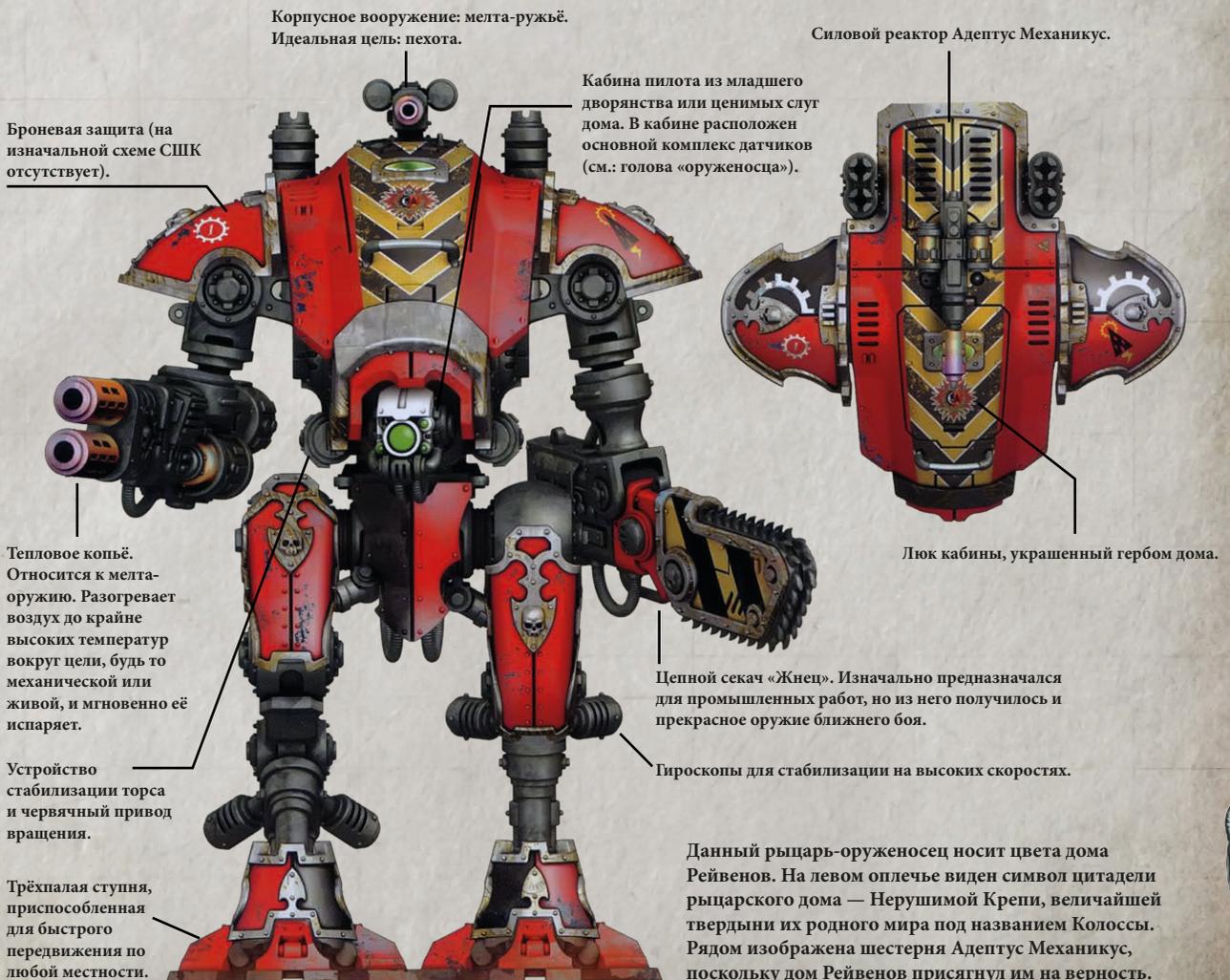
Оруженосцы — это длинноногие шагоходы, чьё предназначение — наносить сильные и стремительные удары по ключевым целям. Эти машины куда проворнее основных видов имперских Рыцарей и оснащены тяжёлым вооружением, достаточно мощным для прорыва вражеских боевых порядков. Оруженосец типа «Глефа» особенно

славится убойной силой в ближнем бою. Ступая в бой потрясаясь быстрым шагом, он выпускает в цель похожий на рыцарскую пику луч перегретой энергии из своего теплового копья, чем способен превратить стену скалобетонного бункера в лужу кипящей лавы. Затем противника ждёт встреча с цепным секачом модели «Жнец» — громадной пилой, зубодробительные удары которой рвут в клочья и плоть, и металл.

Оруженосцы обычно атакуют группами. Корни этой практики уходят глубоко в древние феодальные традиции, когда любого рыцаря на охоте сопровождали вооружённые слуги. Пока один эсквайр оставался рядом, чтобы защитить своего сеньора, остальные спутники выгоняли добычу из логова. При этом один обычно держался поодаль, а второй — как можно ближе. Эта тактика тройного удара находит отражение даже сейчас, когда оруженосцы идут в бой в качестве авангарда: один шагоход остаётся возле командира, а остальные двигаются на

сближение с целью. Затем оруженосцы начинают эшелонированное наступление: передовые отряды связывают противника боем, пока арьергард готовит новый удар.

«Глефы» пилотирует низшая знать рыцарских домов — те, чья родословная напрямую не связана с главой двора. Принимая обязанность водителя боевой машины, нобиль даёт торжественную клятву и надевает легендарный Шлем Механикус, который соединяет сознание человека с духом шагохода. Шлем связан невидимыми узами данных с Троном Механикус господина, и узы эти настолько крепки, что за них можно дёргать, как за ниточки марионетки, если понадобится. Связь между пилотами до того глубока, что, если сеньор избрёт для себя жизнь «вольного клинка», его оруженосцы скорее всего последуют за ним. Таким образом немало мужей исчезает из имперских записей вместе с упоминаниями о своих повелителях, ибо и в славе, и в позоре они нерушимо хранят верность.



Корпусное вооружение: мелта-ружьё.
Идеальная цель: пехота.

Броневая защита (на изначальной схеме СШК отсутствует).

Кабина пилота из младшего дворянства или ценимых слуг дома. В кабине расположен основной комплекс датчиков (см.: голова «оруженосца»).

Силовой реактор Адептус Механикус.

Тепловое копьё. Относится к мелта-оружию. Разогревает воздух до крайне высоких температур вокруг цели, будь то механической или живой, и мгновенно её испаряет.

Устройство стабилизации торса и червячный привод вращения.

Трёхпалая ступня, приспособленная для быстрого передвижения по любой местности.

Цепной секач «Жнец». Изначально предназначался для промышленных работ, но из него получилось и прекрасное оружие ближнего боя.

Гироскопы для стабилизации на высоких скоростях.

Люк кабины, украшенный гербом дома.

Данный рыцарь-оруженосец носит цвета дома Рейвенов. На левом плече виден символ цитадели рыцарского дома — Нерушимой Крепи, величайшей твердыни их родного мира под названием Колоссы. Рядом изображена шестерня Адептус Механикус, поскольку дом Рейвенов присягнул им на верность.



СМЕРТЬ МИРОВ ВОССТАЁТ СНОВА

На протяжении шестидесяти миллионов лет некроны дремали в своих мирах-гробницах, заполненных спящими армиями и отключёнными боевыми машинами. Сейчас же они просыпаются, как будто от смутно запомнившихся кошмаров, и Галактика трепещет, узнав об их возвращении.

<<Историческая заметка>>

От кого: первый магос
Рестон Эгал
Астропатический канал:
хор мехасерафимов

Связана с: нашествием
ксеноклады (пс: А232)

Нога ксеноса ступила на землю Марса. В этот день пять кораблей некронов прорвали Железное Кольцо. Четыре были сбиты по дороге, но одному перед уничтожением удалось сесть рядом с Лабиринтом Ночи. Заклинаю тебя нанести термоядерный удар по месту посадки и немедленно накрыть там всё феррокритом.

Если Адептус Механикус однажды в полной мере осознают, кем когда-то были некроны, то, вполне вероятно, они почувствуют пугающее родство. Обе цивилизации, испытывая презрение к хрупкой плоти, обратились почти к неизменному металлу. Обе пошли на крайние меры ради собственных всепоглощающих потребностей, сделав ужасные технологии, в которых едва ли разбирались, критически важными для своего существования, и в итоге целиком приняли бездушный и жуткий облик. Ни те, ни другие не признаются, что путь, вымощенный благими намерениями, завёл их в дебри самых суровых решений и страшнейших наказаний, возложенных на самих себя. Более того, обе расы в настоящее время ищут один и тот же материал для одинаковой цели — удержания приливных волн Хаоса, которые угрожают накрыть всю Галактику.

БЕССМЕРТНЫЕ

Почти все некроны — это крупные боевые роботы, едва ли восприимчивые к урону, и те, кого называют Бессмертными, являются одними из самых могучих среди их числа. Пусть они и занимают

верхнюю ступень воинского сословия некронов, тем не менее их расценивают лишь в качестве механических солдат. Как и в случае с представителями низшего порядка, правители некронтир посчитали, что после биопереноса личности этим некогда гордым воинам не понадобятся, и теперь всё, что напоминает о прежнем естестве Бессмертных, так это их медленно горящая ненависть к живым. В пустых глазницах этих скелетообразных великанов пылает леденящее пламя, пока их тесла-карабины высвобождают заряды живой молнии, а гаусс-бластеры выпускают свежую энергию энергетические лучи, обращающие цели в атомную пыль.

Как и остальные представители их вида, Бессмертные обладают механизмами саморемонта, благодаря чему даже разорванный на части пехотинец через какое-то время может собраться воедино и снова встать в строй. Кроме того, им доступна фазовая технология: если вдруг они получат ущерб, не поправимый в полевых условиях, они автоматически телепортируются в стазисные крипты для последующего воскрешения. Данная особенность является одной из причин,



почему о подлинном количестве некронов до сих пор мало чего известно — они появляются без предупреждения и исчезают без следа.

КАНОПТЕКОВЫЕ КОНСТРУКЦИИ

Насекомовидные создания, называемые каноптековыми конструкциями, представляют собой механических автоматов, построенных охранять их хозяев-некронов на время Великого сна. Долгие тысячелетия они наблюдали и обслуживали гиперстатические агрегаты всякого мира-гробницы, работая глубоко под землёй, которую в неведении обживали молодые расы. Сейчас, когда настает время пробуждения некронов, эти роботизированные слуги оберегают своих создателей и на поле битвы, но не путём бережного манипулирования энергополем или точечной электросварки, а врезаясь во вражеский строй с острыми когтями и сокрушительными жвалами. Особенно опасны конструкции, известные как призрак; способные проходить сквозь твёрдую материю, они отлично подходят на роль бесшумных убийц, от которых невозможно спрятаться ни в бункере, ни в крепости.

ЛИЧ-СТРАЖА

Предводителей древней некронской империи обычно сопровождала почётная гвардия из числа лич-стражей — громадных воителей, готовых драться до последней искры энергии, чтобы спасти своих подопечных. И до сих пор они добровольно заслоняют собой владык и криптеков, которых им поручено беречь, так как физическая оболочка лич-стража — ещё одно подручное средство для защиты. Наибольшую славу в династиях, однако, им обеспечивают рассеивающие щиты со встроенным генератором силового экрана, который не только не пропускает пули или лучи, но и отражает их обратно в стрелявших, к превеликому удовольствию хозяев лич-стражей. Если кто из врагов подберётся слишком близко, эти безмолвные телохранители перейдут к протоколам атаки и пустят в ход гиперфазовые мечи и боевые косы, рассекающие броню и плоть с такой лёгкостью, будто перед ними ключья тумана.

КРИПТЕКИ

Когда-то криптеки были великими визириями и первыми советниками при царских дворах в империи некронов. Им доверяли создание и обслуживание диковинных технологий, наделявших правителей каждой династии способностью заселять миры, собирать энергию солнц или нести разрушение. За время Великого сна, однако,

техноколдовской мощи у криптеков заметно поубавилось, так как даже самые аккуратно настроенные статические склепы не избежали поломок под воздействием безжалостной энтропии. Как и гордые владыки, которым они якобы прислуживают, криптеки проснулись с повреждёнными энграммами и сбоящими подсистемами памяти, в связи с чем у тех, кто встречается с ними воочию, складывается впечатление, будто они балансируют на грани безумия. Тем не менее сойтись с криптеком на поле брани — значит обречь себя на зрелищную и изобретательную смерть, так как их инструменты войны так же мощны и совершенны, как и в период расцвета некронского царства. Тех, кто вызвал их недовольство, криптеки разлагают на атомы при помощи плазмантических лучей, сокрушают гравитационными волнами или сводят с ума образами из собственного подсознания.

Криптеки-техномандриты когда-то научились манипулировать минералом-ноктилитом, сооружая обелиски и пилоны, усмирявшие эмпирические бури и отгонявшие их на манер кадийских пилонов, что раньше удерживали от расширения Око Ужаса. Однако учёные некроны, сделавшие это открытие, только начали просыпаться, и многие из них серьёзно повредились рассудком, а те, чьи энграммы сохранились почти нетронутыми, не обладают ни достаточным числом, ни влиянием, чтобы вести работы в области галактической инженерии. Техножрецы Адептус Механикус, в свою очередь, не до конца понимают, как обращаться с чёрным камнем, но они безраздельно властвуют над макропромышленным комплексом Империиума. При поддержке бесчисленной паствы Бога-Машины, действующей по указке криптеков, раскопки и расстановка ноктилитовых пилонов и обелисков могли бы начаться в галактических масштабах. Вместе две стороны, вероятно, смогли бы восстановить баланс порядка и логики в реальном мире. И хотя миры-кузницы и династии некронов раньше уже находили общий язык, они настолько поглощены чувством собственного превосходства, что ни за что не станут по-настоящему работать сообща. Вместо этого и те, и другие озабочены тем, как бы покончить с оппонентами раз и навсегда самым жестоким способом, какой только можно придумать.

+++

Эпистола интрастеллар
Источник: Марс
Атропатический канал:
Терра-Прайм

Генерал-фабрикатор

Доклады о
воскресениях ксеносов
вызвали необходимость
перераспределить наши
военные ресурсы, что
привело к потере
нескольких десятков
зон боевых действий.
Данная стратагема
была введена в
действие по повелению
Велизария Коула,
утверждённому Вашей
печатью и печатью
примарха Гиллимана.

Я обязан спросить:
разве миры-кузницы
Адептус Механикус
построены на руинах
какой-то совершенно
другой империи? И,
если эта империя
возрождается, хватит
ли нам сил её
одолевать?

Пребывающий в
сомнениях ваш
покорный слуг

<Удалено>

<Приписка:
источник сообщения
ликвидирован>





Электродуговое ружьё



Техножрец-доминус



Егерь скитариев с гальваническим ружьём



Егерь скитариев с трансурановой аркебузой



Оруженосец типа «Глефа» с цепным секачом «Жнец» и тепловым копьём



Рассеивающий щит



Тесла-карабин



Лич-страж с боевой косой



Лич-страж с гиперфазовым мечом и рассеивающим щитом



Бессмертный с гаусс-бластером



Каноптековый плащ



Посох света



Каноптековый призрак



Криптек



МИССИИ: ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ

Данный раздел включает несколько миссий вида «Отголоски войны» для настольной игры ВХ40к, вдохновлённых противостоянием магоса-доминуса Дентрекса Ологостиона, стремящегося выкопать ноктилитовые залежи Амонтепа II, и техномандрита Агдахакса, пытающегося его остановить.

Вы можете использовать приведённые здесь миссии двумя способами. Самый простой — выбрать понравившуюся и начать сражение. Ещё вы можете провести кампанию, играя одну миссию за другой. В этом случае игроки не могут менять стороны между миссиями. Игрок, одержавший победу в последней миссии («Восстающий некрополь»), выигрывает всю кампанию.

Ничто не мешает вам разыграть те же миссии с другими армиями. С толикой воображения и некоторыми незначительными изменениями вы в

лёгкую сможете организовать сражение с привлечением любых миниатюр и элементов ландшафта из своей коллекции.

АРМИИ

В правилах каждой миссии указаны армии и боевые единицы, которые следует использовать, если вы всё-таки хотите использовать «историческую точность». Если игроки используют совсем другие армии, тогда они должны самостоятельно решить, кто какую сторону отыгрывает.

+++

Загрузка неогимна

Получатель: все
манипулы скитариев

Содержимое:

Пусть все блаженные души
Примкнут к нашему делу
Час близок
Нужда велика
Небо — в огне
Земля — в руинах
Издавна спавшие у нас
под ногами
Проснулись
Мы сокрушим их истиной
Перемелем обратно в прах
Пусть гнев Марса падёт на них
Изрядно

[Повторять в движении]

+++



УНИКАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

- Магос-доминус Дентрекс Ологостион отыгрывается по инфолисту техножреца-доминуса.
- Техномандрит Агдахакс отыгрывается по инфолисту криптека. Он обязан взять каноптековый плащ.

ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Если по итогам какой-либо миссии магос-доминус Дентрекс Ологостион или техномандрит Агдахакс оказываются убиты, на начало следующей миссии их количество ран уменьшается на 1 по сравнению с указанным в инфолисте. Если один из оруженосцев типа «Глефа» оказывается уничтожен, на начало следующей миссии количество ран у него уменьшается на 3 по сравнению с указанным в инфолисте.

АТМОСФЕРНЫЕ УСЛОВИЯ

У Амонтепа II непредсказуемый климат. Многие века агрессивного и ускоренного развития промышленности превратили мир в задыхающуюся от загрязнения пустошь, и местное население считает небезопасным проводить сколько-либо долгое время вне защиты городов-мануфактуров. Если вы играете кампанию, как описано выше, и хотите отразить в ней изменяющиеся погодные условия Амонтепа II, кидайте Д6 в начале каждого раунда боя и сверяйте результат с нижеприведённой таблицей, чтобы узнать, какая стоит погода.

АТМОСФЕРНЫЕ УСЛОВИЯ

Д6 ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

- | | |
|-----|--|
| 1 | Кислотный дождь: облака приобретают свинцовый оттенок, а затем выплёскивают кислотный ливень, каждая капля которого настолько едка, что прожигает кожу.
Игроки совершают по одному спас-броску за каждую боевую единицу, кроме тех, что целиком находятся внутри элемента ландшафта. Каждая провалившаяся спас-бросок БЕ получает смертельное ранение. |
| 2-3 | Пылевые бури: иссушающий ветер разносит пыль по грязной земле, сбивая пули с траектории, мешая прицеливаться и размывая облик врагов вдалеке.
До конца текущего раунда боя дальность стрельбы всего дистанционного оружия уменьшается на 6", до минимума в 12". |
| 4+ | Ясная погода: хотя небо над головой налито злобным сиянием, обещающая скорую битву, а заводские трубы вдали застилают небосвод дымом и копотью, сейчас в пустошах царят безмолвие и тишь.
Дополнительные правила не применяются. |



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ

1 — ЗАСАДА В ДЮНАХ

Магосу-доминусу Вракийского мегакомплекса на Амонтепе II были отданы строгие распоряжения выявить, исследовать и взять под охрану самые крупные в его владениях залежи чёрного камня. Но не успели скитарии обнаружить искомое, как песок расступился — и появились некроны, нисколько не намеренные расстаться с той же добычей.

Красные пески Амонтепа II тянулись до самого горизонта, мутного от копоти. Для скитариев, перебиравшихся через Вракийский хребет, едкий химический запах далёких заводов казался самым сладким ароматом. Поверхность очень напоминала священный дом — Марс, и это радовало душу.

Пейзаж, открывшийся с верхней точки долгого подъёма, больше походил на обширный и неглубокий пыльный котёл, через который вдаль уходила широкая цепочка следов, оставленных дозорными «оруженосцами». От неприятностей стихии котловину защищали покатые плечи высоких барханов, с вершин которых ветер сдувал в небо струйки песка. Альфа-егерь Каппик-Сколендт-33

разделил панораму на четыре квадрата, отправил данные краткой тирадой на лингва-технис собратьям и назначил по одному скитарии из своего отделения на дистанционный анализ каждого участка. Если гипотеза магоса-доминуса Дентрекса Ологостиона верна, то экспедиция должна обнаружить богатые залежи искомого минерала где-то в этих окрестностях.

Милостью Омниссии омниспик егеря Алакридда-8 обнаружил совпадение с указанными в задании данными, когда тот обшаривал взглядом пыльную котловину. Торжествующий звон прибора прозвучал в ушах скитариев райской музыкой. Встроенные

прицельные комплексы озарил бегущий поток данных, и, не проронив ни слова, солдаты начали стягиваться к указанной позиции. Позади двигался сам магос Ологостион, жадно впитывая информацию и постепенно ускоряя шаг. Месторождение чёрного камня, захватить который так требовал архимагос Коул, нашлось, и к тому же очень богатое.

Не прошло и часа, как вызванный Ологостионом десантный челнок «Беллерофобос» модели «Квадрус» добрался до места, но не для эвакуации личного состава — своего основного предназначения, а чтобы струями выхлопов из поворотных двигателей сдуть верхний слой песка. В обычных условиях подобные неразборчивые и спешные методы раскопок техножречество посчитало бы кощунством, но срочность приказа не оставляла другого выбора. По прошествии ещё часа была освобождена верхняя часть необычных ноктилитовых структур — правильных обелисков и плит с настолько ровными углами и гранями, что стало ясно: это доимперская культура.

Отделение Каппик-Сколендта вооружилось виброножами, чтобы взять пробы ноктилита, как вдруг дюна на западе задрожала и потекла ручейками в стороны. Не успел Ологостион разослать охранительный приказ, как из-под высокого мегалита выскочила троица массивных насекомоподобных существ и, рассекая сегментированными лапами воздух, метнулась в сторону скитариев. Омниспик Алакридда-8 вывалился из онемевших пальцев, когда один из когтистых каноптековых призраков с брызгами крови съёс ему верхушку черепа. Магос Ологостион выпустил испепеляющий луч из волкитного бластера: выстрел был настолько точным, что оттеснил бестелесных созданий от их добычи стеной ослепительного пламени. Духи замерцали и на миг выпали из реальности. Опешившие солдаты попытались собраться с силами, но тут уже на востоке из песка стали подниматься механические мертвецы; с металлических рёбер и широких плеч стекал красный песок. Отряд Бессмертных поднялся на ноги и открыл огонь: одни дали залп по «Беллерофобосу», заставив челнок отлететь, остальные же скосили пару ближайших скитариев, окатив их разлагающей на атомы гаусс-энергией. Оба скитария сначала обратились в статуи из почерневшей плоти, затем — в сияющие скелеты, а после — в ничто. Раздался пронзительный вопль Ологостиона, и закипела настоящая битва.



АРМИИ

Войско Адептус Механикус состоит из магоса-доминуса Дентрекса Ологостиона и его телохранителей — боевой единицы скитариев-егерей.

Войско некронов, укрывшееся в дюнах, состоит из боевой единицы каноптековых призраков и боевой единицы Бессмертных.

ПОЛЕ БОЯ

Используя прилагающуюся карту расстановки, расставьте ландшафт, чтобы воспроизвести поле боя на Вракийском хребте. Элементы ландшафта следует расставить относительно далеко друг от друга, чтобы воссоздать обдуваемые ветрами красные дюны Амонтепа II.

РАССТАНОВКА

Адептус Механикус расставляются первыми в отмеченной зоне расстановки в центре.

После этого игрок за некронов может выставить каноптековых призраков и Бессмертных где угодно в соответствующих зонах расстановки, указанных на карте.

ПЕРВЫЙ ХОД

Некроны безупречно подгадали время, в которое их ловушка должна захлопнуться. Игрок за некронов может ходить первым.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

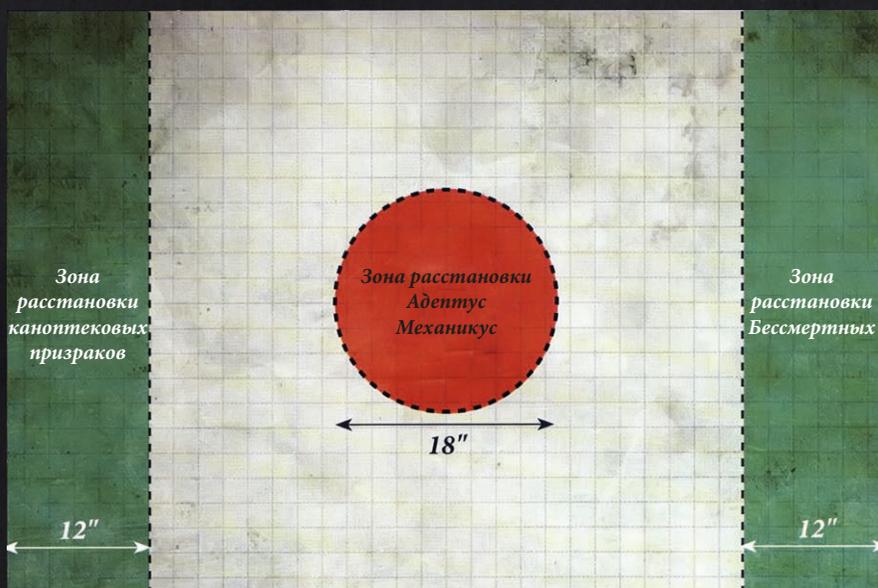
Бой длится пять раундов или до тех пор, пока все модели Адептус Механикус не будут удалены с поля боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если магос-доминус Дентрекс Ологостион находится на поле боя в конце пятого раунда, игрок за Адептус Механикус одерживает крупную победу. Если магос-доминус Дентрекс Ологостион погибает, крупную победу одерживает игрок за некронов.

ЗАЩИТНЫЕ ПРОТОКОЛЫ

Если магос-доминус Дентрекс Ологостион получает ранение (или смертельное ранение), будучи в 3" от боевой единицы скитариев-егерей, игрок за Адептус Механикус может кинуть D6. На 3+ магос-доминус не получает ранение, но вместо него БЕ скитариев получает смертельное ранение.



2 — УГРОЗА ОБНАРУЖЕНА

Высвободив сооружения ксеносов из-под вражийских дюн, Адептус Механикус сталкиваются с издревле спавшим там противником. И когда из могилы поднимается вожак сторожевого отряда некронов, скитариям приходится несладко. Успеют ли их рыцарские союзники вернуться, чтобы переломить ход битвы?

В пыльной котловине воцарился настоящий бедлам. Похожие на обсидиановые, ноктилитовые обелиски отражали слепящие лучи голубой и зелёной энергии, с треском рвущие клубы поднимающейся пыли. Ещё не затих скрежет призывного псалма Ологостиона, как скитарии с боем сомкнули оборонительный периметр вокруг своего господина и чёрного камня, который тот обозначил как главную цель задания. Но с каждой минутой этот периметр становился всё тоньше: некроны не сбавляли натиск. Каноптековые призраки металась между странными чернокаменными дольменами, сбивая скитариев с ног ударами похожих на плети отростков, пока Бессмертные сжимали кольцо вокруг непрошенных гостей.

Вскоре, однако, раздался треск гальванических ружей — правоверные Омниссии взяли на мушку ближайших нападающих. Когда их пули нашли цель, некронов-бессмертных окутала шипящая пелена электричества, и вся их энергия израсходовалась за один мощный взрыв. К ужасу скитариев, трое из обугленных автоматов поднялись на ноги, шатко распрямились и снова ринулись вперёд, паля из гаусс-бластеров. Аркебуза, которую Капшик-Сколелндт-33 приказал установить на перемычке поверх двух

стоячих камней, издала хлопок — и один из стальных гигантов получил прямое попадание в голову. Трансурановый снаряд начисто снёс металлический череп с плеч, выбросив сноп зелёных искр. В этот раз труп некрона замерцал и исчез.



Затем одни из дольменных врат низко загнулись, и под перемычкой вспыхнул обжигающий глаза свет. Из сияния возникла внушительная фигура командира некронов, которого нёс на спине семенящий каноптековый робот. По бокам от него ступали грозные лич-стражи с гиперфазовыми мечами, сомкнувшие рассеивающие щиты, образовав таким образом барьер из чуждого металла и незримой силы. Техномандрит Агдахакс высоко

воздел свой посох света и, бросив величественный взгляд, повёл витиеватым жезлом, очерчивая линию марсианской пехоты. Там, куда указывал конец посоха, облачённых в красное скитариев окутывало пламя, и от воплей несчастных, перемежаемых помехами, леденела кровь.

Скитарии открыли ответный огонь. Те стрелки, кто оказался ближе всех к новоявленным выходцам с того света, послали плотные залпы в лич-стражей, шагавших к ним, но пули лишь отскакивали от мерцающих полей, что окружали некронов. Одна даже срикошетила обратно и ударила кибернетического бойца точно между глаз. Скитарии уже ударились бы в панику, если бы бинарный приказ Ологостиона не придал им сил. Пехотинцы с рёвом бросились в атаку и принялись вколачивать прикладами Бессмертных в песок и стягивать каноптековых призраков вниз голыми руками. Но ряды их таяли слишком быстро. Неприятель превосходил скитариев числом, и бежать было некуда.

— Загрузку — на максимум! — радостно объявил Ологостион. Его первой реакцией на то, что он увидел мифических некронов собственными глазами, стал мощный выброс автоадреналина. Магос всегда испытывал особенный трепет, встречая какой-то новый источник информации. Это была одна из немногих доступных ему радостей. Мало кто в культе Механикус знал о невероятно древнем народе некронтир — даже для доминусов эта тема была закрытой. Втайне Ологостион всегда мечтал изучить их — тщательно и скрупулёзно разобрав по косточкам. И вот они явились.

Слева навис исполинский скелет и сбил магоса с ног ударом крепкого, как железо, щита. Доминус с дребезгом прокатился по земле, вскинул волкитный бластер, но косой удар силового клинка рассёк пополам питающий кабель. Достопочтенный техножрец уже начал думать, что, похоже, это он закончит свои дни на пыточном столе, когда ощутил спиной, как дрогнула земля. Кривая ухмылка изогнула уголок сухих как бумага губ: магос почувствовал, как вокруг быстро растёт температура — верный признак выстрела мелты.

Лич-страж уже воздел свой клинок для последнего удара, когда вспышка света и нестерпимого жара испарила его на месте. Ологостион похлопал по одежде, сбивая пламя, и поднялся на ноги. Мимо него прошагал длинноногий великан, выпустивший ещё один обжигающий луч в некронов, выходящих из дольменных врат.

Два врага испарились в ослепительном сиянии, а те, кто держался к ним близко, обратились в лужи расплавленного металла.

— Мелта-оружие подействовало отлично, — хмыкнул Ологостион. — Дом Рейвенов представить к награде.

Второй из пары Оруженосцев «Глеф», отозванных из разведки, всей массой врезался в троицу каноптековых призраков. Один из них замерцал и проскочил сквозь Рыцаря, вспыхнув зелёным пламенем, но два других попали под широкий взмах цепного секача. От удара оба затряслись и распались на части, брызжа изумрудными искрами и чёрной жидкостью.

— Поправка: к высокой награде, — добавил магос.

АРМИИ

Войско Адептус Механикус состоит из магоса-доминуса Дентрекса Ологостиона и его телохранителей — боевой единицы скитариев-егерей. Также в него входят два Оруженосца типа «Глефа», каждый из которых считается отдельной боевой единицей.

Войско некронов возглавляет могущественный криптек — техномандрит Агдахакс. Оно состоит из боевой единицы лич-стражи, боевой единицы каноптековых призраков и боевой единицы Бессмертных.

ПОЛЕ БОЯ

Используя прилагающуюся карту расстановки, расставьте ландшафт, чтобы воспроизвести поле боя на Вракийском хребте. Элементы ландшафта следует расставить относительно далеко друг от друга, чтобы воссоздать обдуваемые ветрами красные дюны Амонтепа II. Затем разместите в центре поля боя один объектовый маркер.

РАССТАНОВКА

Игроки проводят кубовку, и победитель решает, кто будет первым расставлять свою боевую единицу. После этого игроки по очереди расставляют свои боевые единицы в своих зонах расстановки, отмеченных на карте.

Игрок за Адептус Механикус не может выставить Оруженосцев типа «Глефа» в начале боя — они войдут в игру в соответствии с правилом «дозорные оруженосцы», описанным ниже.

ПЕРВЫЙ ХОД

Адептус Механикус организовали отчаянную, но хорошо слаженную оборону. Игрок за Адептус Механикус может ходить первым.

ДОЗОРНЫЕ ОРУЖЕНОСЦЫ

В начале третьего хода игрока за Адептус Механикус Оруженосцы «Глефа» прибывают на поле боя. Бросьте за каждого из них кубик. На 1-2 модель выходит на поле боя из любой точки вдоль края стола А; на 3-4 она выходит на поле боя из любой точки вдоль края стола В; на 5-6 игрок за Адептус Механикус сам может выбрать, с какого края ей выходить (А или В).

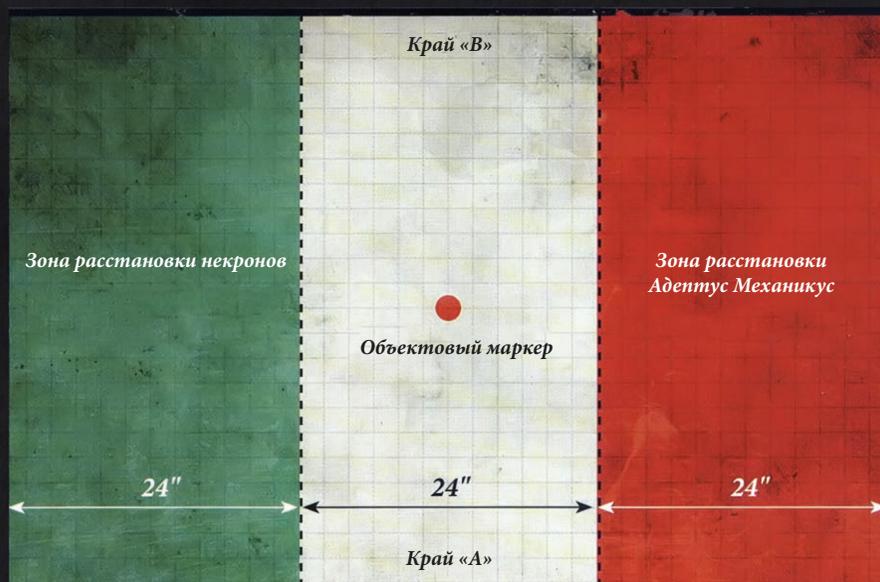
Разместите вошедшего в игру Оруженосца типа «Глефа» целиком в пределах 6" от соответствующего края стола, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей. В этом ходе он считается завершившим своё движение. Если по каким-то причинам Оруженосец типа «Глефа» не может выйти с края стола, соответствующего результату вашего броска, он выходит с противоположного края стола. Если он не может выйти ни с одного из этих краёв стола, вы должны подождать до начала следующего хода и снова попробовать вывести его на поле боя.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Бой длится пять раундов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце пятого раунда игрок, контролирующий центральный объектовый маркер, одерживает крупную победу. Игрок контролирует маркер объекта, если в пределах 3" от этого маркера находится больше его моделей, чем вражеских. Если в пределах 3" от маркера объекта находится одинаковое число моделей, игра заканчивается ничьей.



3 — ВОССТАЮЩИЙ НЕКРОПОЛЬ

Теперь, когда Адептус Механикус всё сильнее пытается захватить ископаемые богатства Амонтепа II, суровая правда, спрятанная под поверхностью планеты, начинает выходить наружу. Масштабы присутствия некронов становятся очевиднее, но у Адептуса Механикуса есть вера, а вера, как известно, способна сдвигать горы...

Сражение между киборгизированными воинами и металлическими скелетами бушевало вовсю, когда вокруг прокатился могучий стон и скрежет. По краям котловины начала трескаться и проваливаться земля; окружающие дюны, стоявшие высокой стеной, стали таять; песок, тёкший сначала ровными струйками, вскоре превратился в настоящий потоп. Из бесформенной песчаной массы появились чёрные грани и углы — очертания давно ушедшего под землю города становились всё чётче по мере того, как дюны, опрокидываясь вниз, превращались в песчаные реки. Земля тряслась всё сильнее и сильнее — скитарии вместе с некронами еле держались на ногах. Их мотало из стороны в сторону, но сражение не прекращалось. Шпили заводских соборов, прежде пунктиром чертившие линию горизонта, постепенно исчезали из виду за поднимающимися из земли чёрными как смоль башнями и зиккуратами. За какие-то несколько чудовищных минут котловина превратилась в широкую рукотворную площадь из чёрного камня, окаймлённую зубцами могучих строений.

Адептус Механикус с трудом боролся с желанием застыть в ужасе и восхищении: то, что они считали древними развалинами из чёрного камня, оказалось на самом деле венцом зарытого в песок огромного города ксеносов. Хуже того, из мерцающих порталов, открывшихся по бокам крепости, хлынул её гарнизон. Шеренга за шеренгой выходили Бессмертные, похожие на серебряные скелеты. Некоторые уже открыли огонь, выпустив разряды в рыцаря-оруженосца, который рубил некронов в центре чернокаменной площади.

Магос Ологостион, разрывающийся между страхом и восторгом, обнаружил, что разум его начинает сбивать от масштабов новоявленного откровения. Был ли этот прежде столь знакомый мир наводнён ксеносами с самого начала? Неужели Адептус Механикус, отстоявшие планету для себя больше десяти тысяч лет назад, сами того не ведая заселили мир, который уже принадлежал более старшей империи? Как эта огромная правда оставалась скрытой всё это время?

Ологостион вытряхнул из головы шквал

обувавших его сомнений. Испутив ноосферную скороговорку, магос-доминус позвал уцелевших сервиторов поближе и отправил пакет с координатами через инфопривязь, которая соединяла его с «Беллерофобосом». Отстранённо разнеся очередь из макропулемёта подлетевшего призрака в ключья, Ологостион послал срочный запрос дозорным оруженосцам. Отклик пришёл почти мгновенно: огромный цепной секач ближайшего из двух исполнителских шагоходов вгрызся в верхушку огромного обелиска. Вожак некронов, стоявший в его тени, издал режущий уши вопль, и Оруженосец, окутанный вспышкой света, рухнул как подкошенный. Тем не менее поставленную перед ним задачу он выполнил.

Магос-доминус торопливо засеменял вперёд, подхватил мехадендритами выпавший кусок чёрного камня и сунул его под рясю, после чего дал скитариям

команду сомкнуться вокруг него. Образец получен. Магос послал ещё один приказ, огненными буквами отпечатавшийся в сознании его воинов, и те начали с боем отходить к месту посадки, координаты которого получил космический челнок. Некроны превосходили скитариев числом, но после многомиллионнолетнего стаза движения их были ещё довольно дёрганными, в то время как поборники Омниссии двигались чётко и уверенно. Ологостион спасётся хотя бы сам, а образец дойдёт до Коула в срок.

Не прошло и часа, как «Беллерофобос» уже добрался до орбиты, тогда как внизу пылал Вракийский котёл. Трудная победа досталась Адептусу Механикусу страшной ценой: теперь, с повреждёнными ноктилитами, Амонтеп II стал уязвим. В вышине неба блеснула злобно-жёлтая трещинка, завихрилась и стала расти...



АРМИИ

Войско Адептус Механикус состоит из магоса-доминуса Дентрекса Ологостиона и его телохранителей — боевой единицы скитариев-егерей. Также в него входят два Оруженосца типа «Глефа», каждый из которых считается отдельной боевой единицей.

Войско некронов возглавляет могущественный криптек — техномандрит Агдахакс. Оно состоит из боевой единицы лич-стражи, боевой единицы каноптековых призраков и боевой единицы Бессмертных.

ПОЛЕ БОЯ

Используя прилагающуюся карту расстановки, расставьте ландшафт, чтобы воспроизвести поле боя на Вракийском хребте. Элементы ландшафта следует расставить относительно далеко друг от друга, чтобы воссоздать обдуваемые ветрами красные дюны Амонтепа II. Затем разместите в центре поля боя один объектовый маркер, изображающий образец чёрного камня.

РАССТАНОВКА

Игрок за Адептус Механикус первым расставляет свои войска в своей зоне расстановки в соответствии с нижеприведённой картой. Магос-доминус Дентрекс Ологостион должен быть выставлен в пределах 3" от образца чёрного камня. После этого игрок за некронов может выставить свои войска в зоне расстановки некронов.

ПЕРВЫЙ ХОД

Некроны рвутся вперёд, чтобы не дать врагам уйти, пока те пытаются захватить образец чёрного камня. Игрок за некронов ходит первым.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Бой длится пять раундов или до тех пор, пока игрок за Адептус Механикус не унесёт образец чёрного камня за край стола, помеченный как «координаты для эвакуации».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Адептус Механикус должен подвести модель, несущую образец чёрного камня (см. ниже) вплотную к краю стола, помеченному как «координаты для эвакуации». Если у него это получится, он одержит крупную победу. Если он не сможет сделать этого до конца пятого раунда, крупную победу одержит игрок за некронов.

ОБРАЗЕЦ ЧЁРНОГО КАМНЯ

В начале своего хода игрок за Адептус Механикус должен указать, какая из моделей ПЕХОТЫ, находящихся в пределах 3" от образца чёрного камня, его понесёт. Боевая единица, в которую входит эта модель, не может совершать марш-бросок, но может перемещать маркер образца чёрного камня при движении. Поместите маркер в базовом контакте с несущей его моделью. Если эта модель будет убита, оставьте маркер на месте. В начале своего следующего хода игрок за Адептус Механикус может указать, какая из моделей ПЕХОТЫ, находящихся в пределах 3" от маркера, поднимает его.

БЕСЧИСЛЕННЫЕ ЛЕГИОНЫ

В начале своего хода игрок за некронов может выбрать одну ранее уничтоженную боевую единицу (но не ПЕРСОНАЖА) и вернуть её на поле боя. Разместите эту БЕ где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых моделей противника.







ПЕРЕПРАВКА ЧЁРНОГО КАМНЯ

Из глубоко спрятанных гробниц в мире-кузнице Амонтеп II поднимаются некроны. Магос Ологостион получил задание добыть образцы чёрного камня для дальнейшего анализа и должен вывезти драгоценный ресурс с планеты прежде, чем некроны успеют забрать его обратно.



С твол волкитного бластера светился от извергнутого жара. Магос-доминус Дентрекс Ологостион выпустил ещё один луч тепловой энергии в подступающих некронов, и жадное пламя окутало двоих воинов: один исчез в тошнотворно-зелёной вспышке света, а второй с трудом снова поднялся на ноги — его повреждённые конечности восстанавливались прямо на глазах. «Крайне занимательно», — отметил про себя магос; его инфочерепа записывали всё для последующего анализа.

Просеменив к сервотягачу на глухо постукивающих металлических лапках, Ологостион скороговоркой бинарного кода велел примитивному машинному духу двигаться дальше. Тягач откликнулся с замедлением: груз чёрного камня явно превышал дозволённую нагрузку. Ологостион сделал расчёт времени, которое потребуется транспорту, чтобы добраться до посадочной площадки, и, когда на сетчатке глаз появились результаты, подумал: «Слишком долго». Вероятность успешного исхода задания была крайне мала.

Техножрец скорбился, заметив промелькнувшие дуги изумрудной энергии, что захлестнули нескольких скитариев и швырнули их, искалеченных, на землю. Ксеносы приближались неспешно, но число их непрерывно росло, а натиск становился всё упорнее. Ауспик показал, что чужеродные конструкции начали обходить еле ползущую изыательную группу Ологостиона с флангов.

Любопытно, но некроны не стреляли по сервотягачу, и это дало магосу положительный прогноз — обычный человек назвал бы это надеждой. Если подкрепления архимагоса Коула доберутся до Ологостиона вовремя, то, возможно, им удастся вывезти более крупный образец чёрного камня, отколотый от одного из монолитов Амонтепа II.

Неожиданно земля под Ологостионом задрожала, и в окружающую ноосферу потекли свежие данные. Долгожданные военные силы наконец прибыли. Через пелену помех донеслись гимны, распеваемые во славу Омниссии. Силы Коула были уже совсем рядом, и магос-доминус повторно запустил программу прогнозирования, пока сам воздух кричал, сгорая в гаусс-огне.

ПРИБЫТИЕ

Некроны быстро приближались, и Велизариус Коул взял командование вывозом чёрного камня на себя. Небольшая часть его сил добралась до цели — их можно было поставить на охрану гальванического сервотягача, но большинство скитариев растянулись вдоль главной дороги, толкаясь вперемешку со жрецами культа Механикус, чтобы занять позиции среди развалин. Расстановка сил оказалась довольно беспорядочной, но обстоятельства другого выбора не предоставили. Коул приказал «Глефам» дома Рейвенов держать фланги, а «странствующему рыцарю» охранять точку эвакуации, пока скитарии будут встречать некронов лицом к лицу. Вдалеке было видно наступающих ксеносов: их шеренги перекрыли горизонт между зданиями с востока. С юга подходила фаланга воинов некронов при поддержке Бессмертных и лич-стражи. Её замыкала тройца командиров и грозный осколок К'тан. С севера доносился глухой гул: фланкирующий отряд некронов из быстроходных «Могильных клинков», триархических преторианцев и распалённых ненавистью Уничтожителей готовился к броску на растянутые силы скитариев.

ОТХОД ПОД ПРИКРЫТИЕМ ПЫЛИ

Когда войска Адептуса Механикуса начали отход от наступающих некронов, на них внезапно обрушилась пылевая буря, ослепившая сенсоры и лишившая многих возможности целиться в ксеносов, уже подошедших на опасно близкое расстояние. Как только сервотягач с рёвом прополз вслед за магосом Ологостионом, отряд катафранов-прорывников перекрыл за ним дорогу и обрушил шквал огня на пришельцев. Все войска Адептуса Механикуса получили приказ стрелять по ксеносам, опознаваемым как лич-стражи, и тем, кто мог их видеть и стрелять по ним, почти удалось уничтожить один из перешедших в атаку отрядов. Некроны между тем невозмутимо двигались дальше. На северном фланге «Внутренняя чистота» открыла огонь по каноптековым призракам, но сумела разнести на атомы только одного из них. Прочие некроны остались в безопасных пределах пылевой бури, не давая возможности дюнному ползуну Люмин-Гравекс-531 прицелиться.

Заметив, что транспорт, гружённый чёрным камнем, уходит дальше по дороге, немесор Мафдет приказал подчинённым усилить натиск. Неутомимые воины Саутехов тяжело выдвинулись вслед и выпустили дуговой залп расщепляющей атомы энергии по авангарду скитариев на уцелевшей стене

неподалёку, тем самым уничтожив всех до единого. Тесла-деструкторы аннигиляционных барок тоже показали отличный результат, легко разобравшись с катафранами-прорывниками, заграждавшими дорогу. Путь был свободен.

Дальше к северу ударивший с фланга отряд Мафдета делал успехи. Адептус Механикус отступали, и владыка приказал всем своим войскам атаковать Оруженосца — техномандрит Агдахакс заранее предупредил, насколько опасными могут быть эти машины. Однако, когда пыль рассеялась, шагочод по-прежнему стоял на ногах. От гнева у Мафдета засбоили протоколы.





ЛЕГИОНЫ МАРСА

Экспедиционный корпус Олимпус-Монс-8

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

1 — Велизариус Коул (13)

2 — Дентрекс Ологостион

Техножрец-доминус с Отче Шестерёчнозубым (7)



ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

3 — Альфа-Нумекс-88

10 егерей скитариев с трансурановой аркебузой, электродуговым ружьём, фосфорным бласт-пистолетом и омниспиком (7)

4 — Бета-Нумика-65

10 скитариев авангарда с электродуговым пистолетом, силовым мечом, плазменным каливром и электродуговым ружьём (7)

5 — К-Пекс-181

3 катафрона-прорывника с двумя торсионными пушками и электродуговым ружьём (8)

6 — К-Пика-182

3 катафрона-уничтожителя с двумя плазменными кулевринами и тяжёлой гравипушкой (10)



ГРОБНИЦА САУТЕХОВ НА АМОНТЕПЕ II

Гробничная когорта

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

1 — Немесор Мафлет

Владыка с пустотным копьём, Покровом Тьмы и сферой воскрешения (6)

2 — Визирь Пхотек

Лорд со сферой воскрешения (5)

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

3 — Аммонтепская Несмертная гвардия I

5 Бессмертных с гаусс-бластерами (4)

4 — Аммонтепская Несмертная гвардия II

5 Бессмертных с тесла-карабинами (4)

5 — Аммонтепская когорта

20 воинов (12)

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

6 — Первая косовая когорта

5 лич-стражей с боевыми косами (8)

7 — Первая клинковая когорта

5 лич-стражей с гиперфазовыми мечами и рассеивающими щитами (8)

8 — Посланники Сайлери

5 триархических преторианцев с корпускулярными метателями и пустотными клинками (8)

9 — Чрезвычайный посол Сайлери

Триархический охотник с корпускулярным измельчителем (8)

10 — Осколок Несущего Ночь

Осколок Несущего Ночь с силами «космический огонь» и «сейсмический удар» (12)

11 — Осирискская Гвардия Погибели

5 смертоуказателей (5)



МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

12 — Мириад Кхепри
3 роя скарабеев (2)

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

13 — «Катаклизм Нефтиды»
Аннигиляционная барка со спаренным тесла-деструктором и гаусс-пушкой (8)

14 — «Крах Нефтиды»

Аннигиляционная барка со спаренным тесла-деструктором и тесла-пушкой (8)

15 — Нейтановы конструкции

2 каноптековых паука с корпускулярными излучателями и набором сборочных клешней (8)

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

16 — «Кебуй Анимус»
«Гибельная коса» (11)

Передовая когорта

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

17 — Агдахакс-техномандрит
Криттек с каноптековым плащом (5)

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

18 — Одобрители амонтепских протоколов
3 каноптековых призрака (9)

19 — Когорта мщения Кхмета

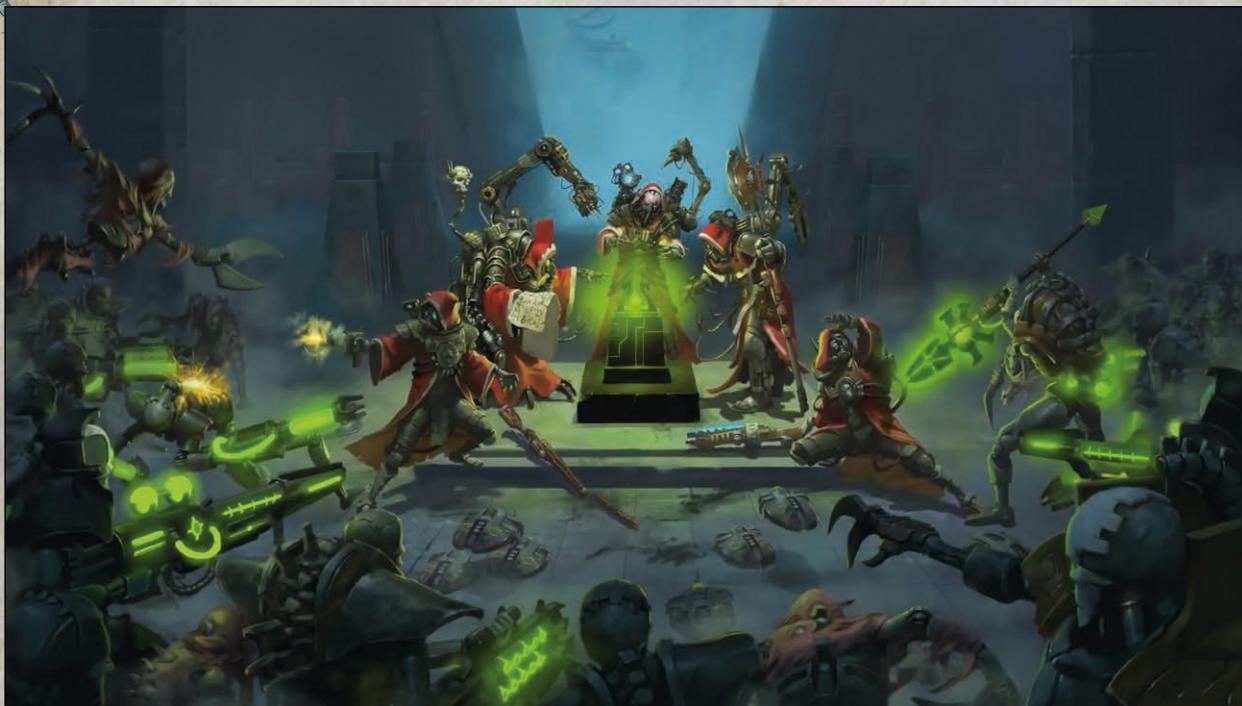
6 Уничтожителей и один тяжёлый (18)

20 — Когорта перехвата Шулака

3 «Могильных клинка» с гаусс-бластерами, тесла-карабинами и корпускулярным излучателем (5)

Общий рейтинг мощности: 154

Командных очков: 7



КЛЕЩИ САУТЕХОВ НАЧИНАЮТ СЖИМАТЬСЯ

Велизарий Коул велел роботам-кастеланам и катафронам-прорывникам выдвинуться вперёд, чтобы задержать наступление некронов. Однако успеха они почти не добились, уничтожив всего нескольких вражеских воинов, тяжело шагающих по дороге. Коул издал бинарный эквивалент приглушённого ругательства и приказал вступить в бой сикарийским разведчикам и фульгуритам, чтобы хоть как-то задержать часть ксеносов, пока сервотягач ползёт дальше. Неожиданно одна из аннигиляционных барок взорвалась, обдав всё вокруг градом живого металла. Коул развернулся и увидел дымный след от ракеты «Икара», выпущенной дюноходом Тунор-Алекс-661. Магос сделал мысленную пометку благословить машину и её экипаж по окончании эвакуации. На северном фланге, слева от него, дела шли не так хорошо. Рыцарь-оруженосец «Внутренняя чистота», вопреки приказам, вместо того, чтобы отступить, бросился в атаку и сейчас бился с парой едва различимых призраков.

У владыки Мафдета в металлической голове мелькнул протокол, и он приказал фланкирующему отряду нанести удар всеми силами. Северного Оруженосца, уже хромого и польхающего, свалил выстрелом триархический охотник и добила «Могильные клинки». Тем временем преторианцы завязли в отчаянной схватке с электрожрецами: умирать не собирались ни те, ни другие. Не обращая на них внимания, Уничтожители атаковали ближайший дюнный ползун, огнём из гаусс-пушек сняли с него броню слой за слоем, а затем металлическими руками разорвали на куски экипаж. Мафдет порадовался успеху и приказал своей фаланге двигаться дальше. Его воины повредили роботов, охраняющих дорогу, но повергнуть никого из них не смогли. Рассердившись, Мафдет выпустил осколок К'тан, и тот вдоволь насытился жизненной силой ближайших врагов. Сам же Мафдет удовлетворялся тем, что сразил нескольких людей с руками-клинками, и продолжил наступление.

ЗА МАРСИАНАМИ ПРИШЛА СМЕРТЬ

Пока сервотягач со скрежетом полз мимо войск Адептус Механикус, Коул отправил ещё одну волну солдат наперерез некронам. Оруженосец под названием «Всегда бдительный» загромыхал в сторону неприятеля в окружении сикарийских разведчиков, чьи протоколы были выставлены на нанесение максимального урона. Они разнесли на куски так много некронов, что несколько последних растворились в зелёном сиянии. Коул удовлетворённо кивнул, хотя и знал, что отправил Оруженосца на верную смерть. Обернувшись на север, магос увидел Уничтожителей, засевших среди обломков «Онагра». Послав вереницу бинарного кода, он приказал инфокузнецу Кибернетики сменить у роботов-кастеланов протокол «Защитник» на протокол «Завоеватель». И пока инфокузнец копался в поисках нужной инфопластины, роботы и ближайшие серверы обрушивали на Уничтожителей всю свою огневую мощь. Коул понадеялся, что некронов без жалости разберут на запчасти, однако ауспик показал обратное...

Осознав, что фаланга дрогнула, владыка Мафдет запустил ещё один улучшенный реанимационный протокол, заставивший повреждённых Уничтожителей вновь оторваться от земли. Их тела из живого металла срислись прямо на бионических глазах у противника. Взрыв в воздух, адепты разрушения двинулись на перехват груза, пока остальной фланкирующий отряд наступал в центр порядков Механикус. Потеря некронов-воинов привела Мафдета в ярость, но он был уверен, что лич-стража — снова в полном составе — справится с громадным шагоходом. Владыка осенил Бессмертных своей железной волей, и те расчистили разрядами путь от разбегающихся людей. После он взглянул на осколок Несущего Ночь. Частица бога превратилась в настоящий смерч разрушения: с её пальцев срывались струи чёрного пламени, пожирая всё вокруг. И когда осколок К'тан обратил свой взор на вражеского командующего, Мафдет вспомнил, каково это — улыбаться.



УРОВЕНЬ ПОТЕРЬ КРИТИЧЕСКИЙ

Пока Адептус Механикус отчаянно пытались оторваться от наступающих некронов, разразилась ещё одна пылевая буря. Истекая уже неузнаваемыми жидкостями и с разбитыми бионическими конечностями, Велизарий Коул отступал перед нависающим над ним ужасом, которым стал Несущий Ночь. В этот момент рыцарь-странник «Несгибаемая воля» с грохотом преодолел городские развалины и с размаху обрушил свой цепной «Жнец» на чужеродную богомерзость, прорубив её насквозь и отправив в небытие. Коул взглянул на волочащийся мимо сервотягач и приказал Ологостиону охранять груз, пока он ремонтирует себя и одновременно — ближайшего робота-кастелана. Где-то сзади на дороге раздался взрыв, отметивший кончину «Всегда бдительного», и некроны снова двинулись вперёд — одновременно с востока и с севера. Коул сверился с ауспилом и ощутил всплеск эмулируемой радости: значки, обозначающие присутствие некронов-уничтожителей, наконец-то погасли.

Чёрный камень, который Мафдет уже почти держал в руках, ускользал. Без Уничтожителей помешать киберлюдям удрать с добычей было почти некому. Потеря драгоценного осколка злила ещё больше. Запахнув мантию вокруг металлического тела, владыка исчез вместе со своими Бессмертными и материализовался на другом конце дороги, преградив путь гальваническому транспорту.



Техномандрит Агдахакс продолжил наступление по следам немесора. Городские развалины озарили сполохи выстрелов из гаусс- и тесла-оружия, каждый разряд был направлен в Рыцаря, занявшего позицию на перекрёстке. Исполинскую машину шатало от попаданий, но она продолжала стоять. Агдахакс восхитился её конструкцией — столь выносливой при такой неказистости. Взмахом он послал лич-стражу в атаку, однако гиперфазовые клинки и косы воинов оставили на боевой машине лишь пару царапин.

ОТЧАЯННАЯ ПОБЕДА

Пока всюду кружились тучи пыли, Коул приказал повреждённой «Несгибаемой воле» отступить от лич-стражи и принялся чинить машину, а та открыла огонь по грозной элите некронов. Взрыв тепловой энергии испарил отряд, вооружённый боевыми косами, и оставшиеся от некронов куски наконец-то больше не пошевелились. Катафоны взяли на прицел появившуюся на горизонте «Гибельную косу» и пробрили в её корпусе несколько дыр в надежде взорвать её. Однако машина ксеносов явно успела исправить урон, который нанёс ранее Тунор-Апекс-661. Коул рискнул бросить взгляд на благословенный «Онагр» и увидел, как тот осыпает точку эвакуации шквалом ракет и снарядов из автопушки, отчаянно пытаясь уничтожить неожиданно появившихся там некронов. Зелёные всполохи отмечали успешные попадания днюнохода.



Немесор Мафдет, владыка династии Саутехов и правитель Амонтепа II, кипел от ярости, пока его Бессмертные распались на атомы. Агдахакс не прекращал натиск, как было приказано, однако гигантская боевая машина ещё оставалась в строю, как и четырёхногий танк, что преградил ему дорогу. Собрав все оставшиеся силы, Мафдет скомандовал в первую очередь убить техножреца, укравшего чёрный камень, однако облачённый в красное человек отказывался умирать, несмотря на разгоревшийся вокруг него пожар изумрудного гаусс-пламени. Разгневанный Мафдет в итоге атаковал «Онагр» и превратил его в груды обломков. Мгновение спустя землю сотряс колоссальный взрыв: Агдахакс наконец-то добил Рыцаря типа «Странник». Но было уже поздно: контейнер с грузом чёрного камня с рокотом исчезал вдали. Мафдет дал клятву отомстить.

Магос-доминус Дентрекс Ологостион спрятал перебитую бионическую руку под одежду и повернулся к владыке некронов, стоящем перед грудой железа, некогда бывшей днюнным ползуном «Онагр». Кто-то из экипажа попытался выползти из горящих обломков — владыка небрежным взмахом энергоклинка снял скитарию голову. У Ологостиона создалось впечатление, что, несмотря на бесстрастный взгляд, за металлической маской полыхает ярость, которую не так-то легко подавить.

Магос рискнул посмотреть некрону за спину, но даже его усиленные органы зрения не смогли различить за бурлящей пылью грузовик, перевозящий драгоценный чёрный камень. Инфопривязь магоса затрепетала, пытаясь собрать ноосферные данные. Владыка некронов шагнул вперёд, прямо в обломки, не обращая внимания на пламя, лижущее ему ноги. Магос-доминус переключил ауспик и глянул на датчики ближнего радиуса. Ничего. Переключил датчики на дальнюю дистанцию. Там что-то было — как в тумане, но точно было. Магос направил в инфопривязь всю энергию до капли. Отражающее поле замерцало и погасло. Владыка выступил из пламени, сверкая металлическим телом. Ологостион проверил заряд волкитного бластера: батареи выгорели. Он снова сверился с ауспилом — и наконец из клубов пыли к нему метнулся поток ноосферных данных. Как выяснилось, груз чёрного камня был подобран атмосферным челноком и уже находился в воздухе. Магос выполнил свою задачу. Теперь настало время подумать о самосохранении.

Голос, похожий на скрежет гранитной плиты по гравию, прервал его раздумья:

— Ваша раса вечно путается под ногами. Вы понятия не имеете, что здесь натворили.

Ологостион поднял голову и, встретив взгляд пылающих зелёным глаз, взмолился Омниссии, чтобы личный телепортатор сработал, а затем нажал на кнопку...





На сотнях разорённых планет империю Омниссии осаждает враг. Миры-кузницы, цитадели Квесторис и даже отдалённые луны — штурм идёт повсюду. Но не Хаос и не Враг Снаружи, новый противник восстаёт прямо из-под земли — раса, спавшая так глубоко, что никакой биологический след и никакие известные энергетические сигнатуры не выдавали её присутствия. По крайней мере, если судить по официальным архивам.



ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Восстающий некрополь»	rising necropolis
Агдахакс	Agdahax
Амонтеп II	Amontep II
атмосферные условия	atmospheric conditions
Бессмертный	Immortal
бесчисленные легионы	legions innumerable
Вракийский хребет	Vrakian Ridge
Дентрекс	Dentrex Ologostion
Ологостион	

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

дозорные оруженосцы	armiger outriders
егерь-скитарий	skitarii ranger
«Засада в дюнах»	ambush in the dunes
защитные протоколы	protection protocol
каноптековый призрак	canoptek wraith
кислотный дождь	corrosive squall
криптек	cryptek
лич-стража	lychguard

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

магос-доминус	magos dominus
образец чёрного камня	blackstone sample
Оруженосец типа «Глефа»	armiger Warglaive
погодные условия	prevailing conditions
пылевые бури	dust storms
техножрец-доминус	tech-priest dominus
«Угроза обнаружена»	the threat revealed
ясная погода	clear

