



ЧЁРНЫЙ ЛЕГИОН

СЫНЫ ГОРА

СОДЕРЖАНИЕ

ЛЕГИОН ПРЕДАТЕЛЕЙ	5
Последний сын Гора	6
Возвышение Чёрного Легиона	8
Возвращение Абаддона	14
Хаос Возрождающийся	20
Готическая война	22
13-й Чёрный крестовый поход	24
Банды Чёрного Легиона	28
Наследие мести	32
ЛЕГИОН ТЁМНЫХ БОГОВ.....	40
ВОЙСКА ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА.....	50
Несущие Отчаяние	51
Избранные Абаддона	52
Гонимые Абаддона.....	53
Свора демонических машин	54
Кабал Циклопии	55
Измученные	56
Банда Чёрного Легиона	57
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	60
Специальные правила Чёрного Легиона.....	60
Особенности военачальника	60
Артефакты Чёрного Легиона	62
Тактические задачи	62
МИССИИ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА.....	63
Алтарь войны: Копьевого удар.....	64
Алтарь войны: Убейте всех.....	66
Алтарь войны: Захватите артефакт	68
Отголоски войны: Резня в Касыр-Лютейне	70
Отголоски войны: Пролитая кровь ангелов	72
Отголоски войны: Смерть нависает над Релоррией	74
Отголоски войны: Вызов на Ильданире	76
Отголоски войны: Кровавое испытание Кхорна	78
ГЛОССАРИЙ.....	80



Книга создана при поддержке:
Дети 41-го тысячелетия
Гильдия переводчиков Warforge

Редактура и вёрстка: **Desperado**
Перевод: **Gregor_E** (художественный текст), **Desperado** (правила)
Корректурa: **samurai_klim**

Особая благодарность **Locke** за финальную сверку правил, а также ему и **FlashCell** за предоставленные материалы.

Версия 1.0





ЛЕГИОН ПРЕДАТЕЛЕЙ

Чёрный Легион за десять тысяч лет своего мерзкого служения Хаосу сотворил множество ужасных преступлений: от массовых убийств до колоссальных разрушений. Под железной властью Абаддона Разорителя легион поднялся до невиданных высот и стал одним из самых злейших врагов Империи.

В последние дни Ереси Гора легионы предателей непрерывно отступали: Магистр Войны пал, и мечта о завоевании Империи пришёл конец. Настолько страшный и неизгладимый след оставило предательство Гора, что у тех, кто окунулся в объятия Тёмных богов, не было даже шанса на прощение, искупление и тем более возвращение. Преследуемые своими бывшими братьями, ренегаты сбежали туда, где царил сам разрушающий Хаос, – в Око Ужаса. Среди этих отступников в том числе находились разрозненные группы выживших Сынов Гора и их величайший предводитель Эзекиль Абаддон.

В то время как многие легионы и их примархи были окончательно извращены влиянием богов Хаоса, Абаддон смог устоять перед искушениями. Пока другие легионеры безвозвратно погрузились в пучину безумия и неводержанности, Эзекиль никогда не забывал о поражении Гора и о том, что непременно должен отомстить Императору. Именно жажда возмездия поддерживала в нём силы в течение долгих веков, и в конце концов она подтолкнула его на то, чтобы вновь созвать предательские легионы на войну против Империи. Со временем Абаддон займёт место своего павшего примарха и станет новым магистром войны легионов Хаоса.

Бессчётное количество лет Абаддон странствовал по волнам варпа и блуждал по демоническим мирам Ока Ужаса, где время не имеет власти. Преисполненный злобы из-за смерти Гора, Эзекиль поклялся не повторять ошибок Магистра Войны – он призывал на свою сторону демонов, собирал ужасающее оружие и готовился разрушить Империум до основания. Даже в те ранние времена, когда Империум медленно восстанавливался от страшных ран, оставленных Ересью, и когда другие легионы предателей сражались друг с другом за миры Ока Ужаса, Абаддон готовил свою месть. Он заключал нечестивые соглашения и сделки с потусторонними силами ради обретения необходимого могущества для борьбы с человечеством.

Из пылающей жажды мести Абаддона родился Чёрный Легион. Эзекиль собрал воедино выживших Сынов Гора, дабы подчинить себе многочисленные проклятые звезды внутри Ока. В отличие от других легионов Абаддон не выказывал преданность лишь одному из богов или демонических примархов и не ограничивал себя какими бы то ни было принципами или обязательствами. Эзекиль всегда стремился разрушить Империум и завершить ужасное дело, начатое Гором. Поэтому Абаддон позволял любому желающему воину вступать в свой легион, если тот готов был поклясться в верности одному ему и никому более.

Чёрный Легион, созданный Эзекилем, больше не был лишь сборищем выживших Сынов Гора: в его ряды входили многие могущественные военачальники и космодесантники-предатели. Эти воины, облачённые в броскую черно-медную броню, совершали чудовищные деяния во имя Абаддона; каждый из них плёл свой собственный кровавый гобелен смерти и разрушения. За свою лояльность эти генералы заслужили благосклонность Эзекиля, к тому же благодаря преданности воинов росла

и сила легиона. Что ещё важнее – служившие в рядах Чёрного Легиона удостоивались чести участвовать в грандиозных военных кампаниях и разделять кровавую славу, которую они сулили.

За свою долгую историю Чёрный Легион проводил не только многочисленные рейды из Ока Ужаса, но и собирал Чёрные крестовые походы из тысяч облачённых в силовые доспехи предателей, чтобы наносить разрушительные удары вглубь имперских секторов и систем. Крестовые походы Абаддона – настоящая болезнь на теле Империи, которая оставляет глубокие раны там, где Чёрный Легион и его приспешники прошли чудовищным катком. Затем Абаддон и создал Чёрный Легион – дабы вести Долгую войну против Императора и его последователей.

Чёрные крестовые походы – этапы тщательно продуманного плана Разорителя, и каждый из них существенно приближал его к конечной цели. Кульминацией великого замысла Эзекиля должны стать смерть Императора и полное подчинение человечества существам из варпа. За десять тысяч лет борьбы он искусно сплёл паутину козней: любая атака, всякий уничтоженный мир, каждая побеждённая армия – лишь эпизод одной большой войны, в которой на стороне Абаддона всегда преданно сражается Чёрный Легион. На пылающих планетах и в разрушенных городах ревущие цепные мечи и рывающие болтеры возвещают наступление Времени Конца.

Так тень окончательного краха человечества отбрасывают именно последние сыны Гора, ведь они – самая серьёзная угроза, с какой только сталкивался Империи, и истинное олицетворение колокола рока, чей звон исходит из Ока Ужаса. Где ступает нога закованных в чёрную броню легионеров, там города пылают в огне, а имперские миры непременно гибнут. Звёздные системы утопают в крови и исчезают с лица Галактики, их жители умирают страшной смертью, а упоминания о катастрофе стираются навсегда. Поклясться в вечной преданности Абаддону и стать космодесантником-предателем – значит превратиться в воина Времени Конца, который триумфально попирает многочисленные планеты, залитые кровью и обращённые в пепел.

Кому поклялись мы в верности? МАГИСТРУ ВОЙНЫ.
Кому служили мы с честью? МАГИСТРУ ВОЙНЫ.
Кто дал нам имя наше? МАГИСТР ВОЙНЫ.
Кого отняли у нас? МАГИСТР ВОЙНЫ.
Но кого мы возродим? МАГИСТРА ВОЙНЫ.
И кто приведёт нас к победе? МАГИСТР ВОЙНЫ.
КАТЕХИЗИС ЧЕРНОГО ЛЕГИОНА

ПОСЛЕДНИЙ СЫН ГОРА

Судьбы Абаддона, последнего и наиболее одарённого из генералов Гора, и Чёрного Легиона тесно переплетены, поэтому нельзя поведать одну из них в отрыве от другой. Величайший из чемпионов Хаоса, любимец Темных богов, Разоритель в один прекрасный день станет погильей Империи.

История Эзекиля Абаддона началась в эпоху зарождения Империи, когда в Великом крестовом походе сам Император сражался за звёзды, чтобы вернуть их в лоно владений человечества. То было время легендарных воинов и грандиозных подвигов, когда легионы Космического Десанта снискали себе вечную славу, покоряя миры чужаков и неся свет Императора в далёкие уголки Галактики. Пока разворачивалась вся эта невероятная кампания, Абаддон ревностно бился на стороне своего примарха Гора Луперкаля и легиона Лунных Волков. Как капитан 1-й роты, Эзекиль следовал за Гором в пучину любых сражений – вместе они прокладывали во тьме путь просвещения. Абаддон по праву считался очень талантливым воином, был одним из любимейших генералов примарха и к тому же являлся членом тайного совета Морнивала – круга наиболее приближённых к Горю космодесантников.

Абаддон отважно вёл Лунных Волков в атаку несчётное число раз, и его рота всегда находилась в самой гуще сражения, разрывая ксеносов на части цепными клинками, снарядами болтгеров и даже голыми руками. В процессе Улланорского похода против орочьего военачальника Уррлака Гор и Эзекиль бились на передовой с толпами зеленокожих, и пока примарх яростно дрался с вождём орков, обмениваясь с гигантом убийственными ударами, Абаддон с остатками штурмовых войск противостоял массивным и неповоротливым телохранителям Уррлака. Когда Гор наконец сразил зеленокожего, то повернулся к своим воинам и узрел, что в живых не осталось никого, кроме Эзекиля, с головы до пят покрытого кровью врагов. После такой знаменательной победы Луперкалю не составило труда сокрушить орков и разбить их племена. В честь великого триумфа Улланорской кампании Император приказал отныне называть Лунных Волков Сынами Гора, дабы те могли с честью носить имя их примарха, благодаря которому удалось добиться невероятной победы.

Абаддон высоко ценил Луперкаля и даже почитал его, как любимого отца. Эзекиль во всем доверял отцу, и пока Император представлялся фигурой чуждой и недостижимой, два воина вместе сражались спина к спине на пропитанной кровью земле и в пылающих отсеках подбитых боевых кораблей. В глазах капитана Гор был величайшим среди всех остальных примархов Космического Десанта, безупречнейшим командиром, который не мог совершать ошибок. В тот момент, когда Император провозгласил Гора Магистром Войны, Абаддон почувствовал несказанную гордость за своего отца, ведь кто как не Луперкаль должен был занять место главнокомандующего. Его первенство казалось очевидным, да и Сыны Гора превосходили прочие легионы во всем, поэтому заслуживали стать предводителями армий Империи.

Однако Гора поджидала трагическая участь, и его триумф продлился недолго. Вскоре он был смертельно ранен на далёкой заболоченной луне, вращающейся вокруг планеты Давин. Неизвестный враг, с которым вёл бой Магистр Войны, пронзил Гора проклятым клинком, в результате чего губительная отравка пустила корни в тело примарха. Через мгновение Абаддон резко ощутил тот удар, словно ранили не Луперкаля, а его самого. Отчаявшись спасти жизнь Магистра Войны, Сыны Гора и их союзники отдали своего отца в руки одной из воинских лож Давина, во главе которой стоял древний жрецкий орден. И хотя

космодесантники сами того не ведали, настал переломный момент в их судьбе: спустя некоторое время они навечно отвернутся от света Императора. Служители этого ордена втайне поклонялись Тёмным богам, и при помощи чёрных ритуалов и магии варпа жрецы смогли поселить ненависть в сердце Гора, внушив ему, что Император предал и бросил своего сына. В конце концов тело Магистра исцелилось, однако сам он изменился навсегда. Так Абаддон, пытаясь спасти отца, навлек проклятье на него и на весь легион и тем самым положил начало не только Великому предательству, но и многим горьким событиям, которые последуют за мятежом.

ЕРЕСЬ ГОРА

Настолько сильно Абаддон радовался возвращению примарха, что поначалу не замечал мрачного настроения и жестокого нрава, что стали присущи Горю. Лишь когда Магистр Войны заговорил о предательстве Императора, утверждая, что тот якобы бросил свои легионы, Эзекиль узрел, насколько сильно терзает сердце Луперкаля неудержимая ненависть. Это чувство нашло отклик и в душе первого капитана, который всегда испытывал презрение к другим легионам. Наконец у Абаддона появился повод признать в них врага. Когда Гор перешёл к открытому восстанию против Императора, Эзекиль поклялся, что непременно доведёт войска отступников до самих врат Терры.

Лишь немногие из Сынов Гора засомневались в правильности решения устроить мятеж против Императора, остальные же безоговорочно последовали за своим примархом. И это неудивительно, ведь пока Гор был магистром войны, он постоянно укреплял свои позиции в Великом крестовом походе, вытравливая несогласных среди приспешников. Преданность Сынов Гора оказалась такой фанатичной, что губительные Силы нашли в их рядах ревностных слуг, многие из которых незамедлительно поддались мерзкому влиянию варпа. Пока происходили события Ереси, Абаддон заработал себе славу непревзойдённого бойца и безжалостного генерала. Во имя Магистра Войны Эзекиль не только убивал невинных, но и сжигал целые миры.

После вирусной бомбардировки Исствана III, на поверхности которого находились преданные Империи легионеры Сынов Гора, Детей Императора, Пожирателей Миров и Гвардии Смерти, Абаддон вместе со своей ротой спустился на планету, чтобы расправиться с выжившими. Выжженный и гниющий труп этого мира раздирали свирепые битвы – вплотную столкнулись предательство и возмездие. Боевые братья, что недавно делили трапезу, теперь яростно пытались растерзать друг друга. Абаддон ощущал дикий восторг всякий раз, когда сталкивался в бою с бывшим братом и разрывал его на куски, тем самым принося жертву Тёмным богам и показывая остальным лоялистам, что вскоре ждёт и их.

Ересь Гора поглощала всё новые и новые секторы и вскоре превратилась в ужаснейшую войну отступничества и воздания. Воинства предателей и лоялистов отчаянно дрались по всему зарождающемуся Империи. И к тому времени как Магистр Войны проложил кровавую тропу к Терре, во главе его армий космодесантников величественно ступали Сыны Гора. В битве, какую не видал ещё Империи Человека, войска Луперкаля обрушились на Императорский дворец. Мощь XVI легиона достигла пика, и Эзекилю была оказана честь возглавить штурм крепости.

ЭМБЛЕМЫ И СИМВОЛЫ ЛЕГИОНА



Глаз Гора, символ Чёрного Легиона

Глаз Гора, символ Сынов Гора времён Ереси

Волчья голова и полумесяц, символ Лунных Волков

Никогда более Легиону не доведётся собраться на поле битвы в таком же могучем величии. Рьяно прорываясь сквозь защитников, Абаддон вёл в Императорский дворец первую роту и массивных юстеринских терминаторов в чёрной броне. Жуткие воины расправлялись с каждым, кто пытался их остановить, разрывая отважившегося глупца на части; с их цепных кулаков и силовых мечей не переставая стекала кровь. Везде, где разгорался пожар Ереси, воцарялся неописуемый хаос: титаны, высоко возвышавшиеся над разрушенными стенами дворца, обменивались чудовищными выстрелами, в то время как огромные боевые корабли без разбору сбрасывали бомбы на поверхность Терры, заполняя небеса ослепительными вспышками лазерного огня.

ГИБЕЛЬ МАГИСТРА ВОЙНЫ

Гор наблюдал за разворачивающейся на поверхности битвой с мостика своего флагмана «Мстительный дух», что был укрыт пустотными щитами. Магистр Войны тщательно следил за мерцающими голокартами, которые показывали ему, что войска отступников не могут пробиться через внутренние стены Императорского дворца; подкрепления лоялистов прибывали с каждым часом. Взглянув через смотровое стекло на бушующее в космосе сражение, Гор понял, что его флот находится в тяжёлом положении. Ситуация накалилась до предела, а время неумолимо таяло. В надменности и злобе Магистр Войны совершил последний гамбит, опустив с флагмана щиты, чтобы столкнуться с Императором в смертельном поединке. И он не был разочарован. Через некоторое время Император в яркой вспышке света телепортировался на «Мстительный дух», дабы встретиться лицом к лицу с тем, кто предал его. Схватка между отцом и сыном оказалась настолько ожесточённой, что её отголоски отдавались даже в Имматериуме. Два великих воина обменивались колоссальными ударами не только в физическом мире, но и в варпе: их психические тела тоже схлестнулись в гибельном танце. Несмотря на всю свою ярость и ненависть, Гор не мог победить Императора, однако до того, как отец навечно уничтожил душу своего

сына, Магистр Войны сумел нанести ему смертельный удар.

Абаддон неуклонно взбирался на гору трупов имперских солдат, как вдруг почувствовал психический крик, возвестивший смерть мятежного примарха. Каждый легионер Сынов Гора тотчас же понял, что их прародитель пал, и тысячи воинов ненадолго прекратили битву и подняли головы к пылающему небу. Весть о смерти Луперкаля распространилась по предательским легионам словно чума, и штурм, который был так близок к успеху, начал стихать. Эзекиль незамедлительно телепортировался на флагман и прибыл как раз вовремя, чтобы спасти бездыханное тело Гора. С криками глубочайшей боли и муки Абаддон поклялся во что бы то ни стало отомстить убийце своего отца. Сорвав с Луперкаля перчатку с молниевыми когтями, первый капитан закрепил оружие на своей руке, дабы символизировало преданность кровавому делу, начатому его примархом. Прекрасно осознавая, что битва за Терру проиграна, Эзекиль решил любыми способами сберечь свой легион от полного уничтожения. Он беспощадно расправился со всеми оставшимися на «Мстительном духе» лоялистами, однако Рогал Дорн к тому времени уже забрал смертельно раненного Императора с древнего корабля. Заполучив полный контроль над флагманом, Абаддон вместе с выжившими Сынами Гора с трудом прорвался через линии имперских кораблей и скрылся среди звёзд.

За Ересью Гора последовало Очищение – время отмщения и возмездия, когда многие миры были приговорены к уничтожению за то, что приняли сторону предателя. Безжизненные останки этих планет стали предупреждением всякому, кто осмелится пойти против Императора. Жаждающие расплаты лоялисты безжалостно и бескомпромиссно истребляли всех космодесантников-отступников, не успевших покинуть Империум. Абаддон с остатками своего легиона укрылся в Оке Ужаса, решив, что лучше окунуться в водоворот безумия, чем умереть от рук бывших братьев.

ВОЗВЫШЕНИЕ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

Когда Сыны Гора вошли в Око Ужаса, они очутились в царстве безумия, где законы материального пространства не имеют никакой силы. Вскоре предательские легионы развязали мелкие междоусобицы и столкнулись в ожесточённых битвах: каждый примарх и каждый военачальник жаждал отхватить крупный кусок в этой смертоносной реальности.

Очищение, время величайшей кровавой расправы с предателями, пережили не все Сыны Гора – от могущественного легиона остались лишь крупницы былого величия. Когда уцелевшие воины вместе с горсткой капитанов добрались до Ока Ужаса, они все ещё пытались справиться с горечью от потери любимого отца и принять суровую действительность, в которой они проиграли Императору и его лакеям. Многие отступнические легионы до последнего цеплялись за древние традиции и клятвы, надеясь вернуть хоть какой-то порядок в свою жизнь, несмотря на окружающее их безумие и тот факт, что вся Галактика отвернулась от них. Другие без раздумий принимали объятия Хаоса, наполняя разум и тело его развращающей энергией и навсегда забывая о том, кем они были когда-то.

Единство покинуло войска предателей, и они накинулись друг на друга, словно разъярённые псы, однако нашлись те, кто решил повернуть ситуацию в свою пользу. Некоторые капитаны собирали вокруг себя утративших веру отступников, формируя собственные группировки, – всё это непременно раскалывало и без того раздробленные легионы. Жадные до власти и могущества, они свирепо бросались на бывших союзников, пуская в ход закалённые варпом клинки и различные магические заклинания. Море крови затопило любые воспоминания о великих временах Ереси, и в этом водовороте отчаяния и злобы зародилась новая эпоха бойни и резни. Тёмные боги

продолжали развращать сердца своих новых игрушек, манипулируя ими и переделывая под стать собственным желаниям, чтобы затем марионетки стали частью нескончаемой войны между великой четвёркой.

Абаддон покинул Сынов Гора – сокрушённый смертью отца и фантазмагорией развернувшейся войны, он в одиночку блуждал по просторам сверхъестественной реальности. В это время его братья, которым не было дела до бушующих вокруг сражений, доставили окутанное стазис-полем тело Луперкаля в Око. Сладковзвучная песнь демонов и шёпот богов неусыпно преследовали их, пока они искали последнее пристанище для павшего примарха. Наполненные гневом и злостью, что отравили их сердца после того, как тяжкое бремя разложения и упадка обрушилось на легион, Сыны Гора начали меняться: их тела и разум подверглись разрушительному влиянию варпа. Постепенно души воинов разъедала тьма.

ГРОБНИЦА ГОРА

На Мелеуме, могильной планете из стали и ржавчины, Сыны Гора возвели крепость на костях древних варповых драконов. Её мрачные строения, окутанные непроглядной тьмой, создавались из обломков разрушенных кораблей, что давным-давно затерялись в Имматериуме: каждый шпиль и каждая башня были не чем иным, как зазубренными носами судов далёкого прошлого. В этой великой гробнице отныне покоилось тело Гора, и многие легионеры даже начали возносить молитвы своему павшему полубогу. Мёртвый Магистр Войны, неподвижно паривший в высоких покоях из камня цвета слоновой кости, купался в мерцающем золотистом свете и будто продолжал наблюдать за своими сыновьями. На огромных стенах и высоких сводах склепа были высечены все подвиги Гора, каждая история повествовала о великих сражениях и славных победах. День ото дня Сыны собирались в тени своего примарха, вновь и вновь принося старые обеты. Даже находясь на грани вымирания, они не желали избрать нового предводителя, а лишь поклонялись бездыханному телу.

Когда Сыны Гора прибыли в Око Ужаса, они подобно другим легионам предателей столкнулись с кошмарными демонами, что беспрерывно атаковали новоиспечённых жителей этого обречённого места. Адским тварям не было числа, и многие отчаявшиеся космические десантники решили овладеть искусством одержимости, намеренно связывая свою плоть с существом из варпа. Не всегда у них получалось сохранить контроль над разумом и телом: воздействие Хаоса было слишком губительным, чтобы кто-то смог справиться с ним. Путём горьких проб и ошибок псайкеры легиона смогли уберечь воинов от самых страшных ужасов Имматериума, и их души теперь были защищены от чистого безумия, которое наступало после прикосновения Хаоса. Тем не менее большинство солдат уже превратились в бездумных, невнятно бормочущих созданий, а капризная натура Хаоса успела насладиться многочисленными смертями павших Астаргес.

Некоторые в легионе стали ратовать за то, чтобы Сыны Гора выказали преданность лишь одному богу, а не связывались с демонами, которые были непредсказуемы и

ЛУННЫЕ ВОЛКИ

Лунные Волки – 16-й легион Первого основания. Они сражались вместе с Императором с ранних дней объединения Терры и принимали немалое участие в Великом крестовом походе, что подарил жизнь Императору. Когда они воссоединились со своим примархом, в ряды легиона стали набирать людей из жестоких банд Хтонии – мира древних подземных городов и повсеместного беззакония. Они сразу же заработали зловещую репутацию среди Легионес Астаргес.

Несмотря на то, что все космодесантники тренировались и готовились к войнам и отличались превосходными боевыми навыками, Лунные Волки всегда старались во всем обойти братские легионы, прокладывая себе дорогу к совершенству. При первом же возможном случае они пытались превзойти остальных воинов Императора и победить в негласном состязании, убивая больше врагов или перехватывая цель быстрее других. Договаривали, что дух соперничества, заложенный в их природе, являлся мрачной тенью древнего противоборства банд Хтонии, которое поддерживалось в легионе благодаря различным ритуальным традициям. Каковы бы ни были причины, Лунным Волкам удалось стать выдающимися воинами и любимцами Императора, и когда начался Великий крестовый поход, они сохранили за собой репутацию безупречных воинов, одержавших немислимое количество побед во имя Императора.

Затем их переименовали в Сынов Гора, а после – в Чёрный Легион, однако и по сей день пламя соперничества и твёрдое желание господствовать над остальными горят в их сердцах.

действовали в интересах различных потусторонних сил. Однако многие воины не желали кланяться ни перед кем, ведь они помнили, как Император затянул хомут вокруг шеи XVI легиона и держал его солдат словно на привязи. Сыны не смогли бы никогда признать своим магистром чужака, будь это сам Император Человечества или даже бог Хаоса.

Осев на Мелеуме, легионеры продолжали охранять тело павшего примарха и расширять свою крепость. Рабы и другие ресурсы были слишком непостоянны внутри Ока Ужаса, однако вряд ли какой-либо легион имел достаточно сил для того, чтобы напасть на миры Империиума. Поэтому Сыны Гора грабили лишь демонические планеты и колонии людей, что находились неподалёку от адского водоворота Хаоса. Под знойным небом Мелеума, словно наполненным кровью и слезами проклятых душ, в поте лица трудились измождённые имперские жители, добывающие белый камень из земли. Стены крепости возводились всё быстрее и быстрее, стоило космическим десантникам достать свои кнуты и начать безжалостно хлестать людей, как дикий скот.

Некоторые капитаны понимали, что вскоре междоусобные войны легионов доберутся и до их скромного убежища, – это был лишь вопрос времени. Осознавая всю важность подготовки к грядущим событиям, они добивались того, чтобы Сыны Гора воспользовались постоянно растущими запасами генного семени, дабы увеличить свои войска. Также эти капитаны знали, что какой бы мощной и огромной их крепость ни была, она не сможет выдержать полномасштабной атаки остальных легионов, поэтому они решили призвать на свою сторону новых воинов. К несчастью, многие из встреченных солдат были убеждены, что только варп может дать им необходимые силы и власть, которые можно получить через контроль одержимости.

ВОЙНА ЛЕГИОНОВ

Пока Сыны Гора возводили крепость и поклонялись трупу своего примарха, войны между предательскими легионами становились всё беспощаднее и смертоноснее. На сотнях демонических планет проклятые космические десантники вгрызались друг другу в глотки, а их тела безвозвратно менялись под нематериальным светом мерцающих звёзд. Жадные и алчные до свежих рабов Дети Императора десятки раз нападали на других предателей – они, подобно остальным легионам, яростно сражались за каждый новый клочок земли. Сыны Гора долгое время оставались в стороне от этих конфликтов, пока завистливый взор других легионов не пал и на них. Силы предателей замыслили украсть останки Гора, чтобы осуществить свои подлые и эгоистичные планы. Тело примарха с его генетической информацией и биологическими секретами было поистине великим трофеем.

Используя элемент неожиданности, Дети Императора, находившиеся во главе объединённых предательских армий, стремительно и яростно напали на Мелеум. Сыны Гора не смогли предвидеть этой атаки, поэтому многочисленные войска Детей Императора сумели без особых потерь пробиться сквозь защитников в центральные покои крепости. Десятки извращённых воинов пали от рук Сынов Гора, однако мощь предателей была крайне высока, ведь они заключили достаточно дьявольских пактов со Слаанеш, чтобы обеспечить себе непревзойдённое могущество. Смеясь и вопя от неудержимого счастья, дети Фулгрима вместе с отрядами злых демонесс ворвались в крепость. Там они уничтожали защитников с особой жестокостью, отсекая космодесантникам конечности и срезая мясо с костей.



Многие Сыны Гора в отчаянии соглашались на условия потусторонних сил и открывали тело и разум для демонических сущностей. Десятки воинов мучительно пали, как только потоки варпа ворвались в их тела, и души погибших солдат угасли навсегда. Демоны закружились с демонами в вихре смертей и безумия, пронёсшемся по ржавым залам, когда по шахматной доске Великой Игры Тёмные боги в качестве пешек стали водить легионами. К несчастью для Сынов Гора, враг был слишком многочисленным. Даже отчаянные жертвы легионеров не смогли помочь делу, и оборонительное сражение превратилось в борьбу за выживание, что вынудило Сынов Гора отступить.

Легион едва не сломался в той резне. Воины стойко противостояли, казалось, бесчисленной волне демонов и космодесантников-предателей. Они разрывали бледные изуродованные тела Детей Императора на части – с их клинков неперестанно стекала ярко-багровая кровь. Но несмотря на подобную отвагу Сыны Гора не смогли предотвратить то, чего так боялись: тело их примарха похитили из высоких стазисных покоев. Как только Дети Императора захватили труп бывшего Магистра Войны, они сразу же отступили, забрав с собой множество трофеев. Противник сбежал в варп, оставив после себя бездыханные тела Сынов Гора и развалины некогда величественной крепости.

Однако худшее ещё было впереди. Дети Императора выкрали тело Гора для того, чтобы создать его копии, к чему собирался приложить свою руку небезызвестный Фабий Байл. Эта гнусная попытка воскресить мощь предательских легионов обернулась полным провалом: каждый клон, рождённый из гниющих останков некогда великого воина, был ещё отвратительнее предыдущего.



ПРОШЛОЕ В ПРОШЛОМ

Сыны Гора стояли на пороге вымирания: крепость лежала в руинах, а сами легионеры впали в отчаяние – казалось, что вскоре они сгинут навсегда. После утраты примарха, который стал своеобразным божеством для легионеров, выжившие обернулись друг против друга, сражаясь яростно и безрассудно. Разногласия между капитанами привели к бойне и ещё большим потерям – шаткий порядок, что царил ранее, окончательно рухнул. Абаддон вернулся из своего тёмного странствия как раз вовремя, чтобы узреть происходящую битву. Никто не был рад его прибытию, однако трезвая ясность ума позволила первому капитану понять, что именно Магистр Войны виноват в том, что легион оказался в этом проклятом месте и теперь воины воевали со своими братьями среди окровавленных руин Мелеума.

Абаддон провёл несколько дней в гробнице Гора, разглядывая изображения с запечатлёнными великими победами его отца, однако каждая картина вызывала у первого капитана лишь ненависть и презрение. Настолько сильное отвращение Эзекиль испытывал ко всему происходящему в легионе, что он начал блуждать среди руин крепости и охотиться на выживших капитанов, утоляя свою боль их предсмертными криками. В конце концов Абаддон остался последним командиром в легионе, после чего стал требовать от своих боевых братьев полного повиновения. Некоторые увидели в Эзекиле наследника Гора и тут же пали к его ногам, другие осознали, насколько силен был капитан, и склонили головы перед его мощью. Лишь немногие не приняли власть Абаддона – они либо были уничтожены, либо сбежали в варп, боясь жестокой расправы. Поставив весь легион на колени, Эзекиль решил разделаться с клонами Гора и приказал воинам освободиться от оков прошлого, забыть примарха, который должен был стать для них лишь далёкой тенью.

Терзая и мучая демонов и космодесантников-предателей, Абаддон сумел вырвать из их глоток необходимые признания, что позволило выйти на след Фабия. На проклятой планете из ржавеющих костей, кипящей крови и плоти Сыны Гора высладили и уничтожили все мерзкие копии их бывшего примарха. Со смертью каждого из них горечь поражения, которое потерпели предатели во время Ереси, постепенно тускнела, а гордость за свой легион только разгоралась. Абаддон понимал, что смерть клонов – это больше чем расплата за последнее предательство примарха. Их уничтожение – часть плана по спасению выживших Сынов, которые погрузились в уныние и бездействие ещё до того разрушения Мелеума и похищения трупа Гора. После Ереси они потеряли не только примарха, но и цель своего существования. Когда Абаддон сокрушил последнего, наилучшего клона и разрушил лаборатории Фабия, он также уничтожил и останки своего отца. Сыны Гора умерли окончательно и бесповоротно, их прошлое было смыто кровью мерзких двойников сгинувшего во тьму отца.

Я – Архидьявол, Разоритель Миров, и от руки МОЕЙ
ПАДЁТ ЛЕЖИМПЕРАТОР.
АБАДДОН, МАГИСТР ХАОСА

НОВЫЙ МАГИСТР

Перерождение из Сынов Гора в Чёрный Легион заняло много времени. Абаддон дал воинам новое имя только после уничтожения клонов, однако прошло достаточно лет, чтобы они стали достойными последователями такого честолюбивого предводителя. Большинство бывших Сынов Гора приняли власть Эзекиля – оставалось только опробовать новое войско в действии.

Века борьбы с другими предательскими легионами наложили свой отпечаток на воинов Абаддона, и они изменились до неузнаваемости. Теперь соотношение сил в Оке Ужаса серьёзно поменялось. Навсегда ушло единство из рядов предателей: та армия, которую Гор вёл против Императора, превратилась в разрозненные войска, которые боролись за территории или потеряли себя в стремлении достичь наслаждений. Эзекиль чувствовал отвращение к этим космическим десантникам, которых когда-то называл боевыми братьями: чего только стоили развращённые Дети Императора, или гниющая и ленивая Гвардия Смерти, или безумные и неистовые Пожиратели Миров. Большинство легионов потеряли былую славу и целиком отдались в объятия Хаоса. Примархи-предатели покинули своих воинов и приняли демоничность, преклонив колени перед одним из богов и поверив его тёмным обещаниям. По этой дорожке мог пройти и сам Абаддон и стать богом в пределах варпа, однако в таком случае его влияние за границами Ока Ужаса было бы ограничено, а отказываться от мести он не намеривался.



Эзекиль, поглощённый желанием выступить против Империяма, начал расширять своё войско, набирая рекрутов. Молва стала расходитьсь по Оку Ужаса: преклонившему колени перед Разорителем якобы будет даровано место среди воинов Чёрного Легиона. Немало кто из предателей насмеялись над Абаддоном за его высокомерие. Однако бесчисленные войны и разложение Хаоса принесли разочарование в сердца воинов, а надежда на вступление в легион, который собирался вести войну с Империямом, была словно глотком свежего воздуха. Горечь поражения от верных Императору армий по-прежнему давала о себе знать, поэтому многие солдаты с радостью и воодушевлением ждали того момента, когда они смогут пустить кровь бывшим братьям. Другие же не заботились о том, кого именно им придётся убивать, – главное, чтобы Абаддон вёл их в бой, где отступники смогут услышать сладкозвучные жалкие крики врагов, умирающих от их рук. Легенда о походе Абаддона распространялась подобно пожару, и те космические десантники, что уважали силу и власть, вступали в ряды Чёрного Легиона. Аура тёмного могущества и беспощадности, что окутывала Эзекиля, сделала своё дело: в глазах остальных Абаддон стал тем, кто должен править всеми.

Вскоре Абаддон заработал репутацию жёсткого командира, карающего всех, кто осмеливается предать его. Некоторые легионеры и демонические воители пытались использовать Легион в собственных целях, проникая в его ряды с ложными обещаниями в верности. Чемпион Несущих Слово Ринакс Неупоминаемый подумывал присоединить Чёрных Легионеров к своей адской когорте, впуская в их души Хаос и подготавливая тела для вселения в них обитателей Имматериума. Пургор Гнилоствный, одарённый генерал Нургла, пытался сделать из воинов Абаддона разносчиков чумы, заражая их броню вирусами, выведенными в результате нечестивых

экспериментов, что в итоге заканчивалось непрерывным кашлем кровавой слизи. Слаанешистский чернокнижник Гексагалимер желал переманить Легионеров на сторону Детей Императора, нащёптывая щедрые обещания тем, кто поклялся в верности Эзекилю, и стараясь настроить их против Разорителя. Однако каждая такая попытка заканчивалась неудачей: головы всех этих чемпионов стали трофеями, их банды были зверски истреблены, а крепости – уничтожены до основания. Только глупец или безумец мог осмелиться нарушить обеты, принесённые Абаддону.

Будучи искусным манипулятором, Эзекиль знал, какая комбинация страха, жадности и тщеславия сможет сокрушить человеческие сердца. Многие владыки навевывались к нему лишь для того, чтобы воочию узреть Разорителя и его Чёрный Легион и убедиться, что они не миф, однако в конце концов, сами того не ожидая, незванные гости выжигали свои доспехи дочерна и вставали в ряды армий Эзекиля, дабы служить ему. Чёрный Легион становился всё сильнее с каждым новым опустошённым миром в Оке Ужаса: флот Абаддона продолжал захватывать воинов и рабов, чтобы те стали частью его великих планов. Эзекиль был осторожен – он не хотел сделать милость своим врагам и стать для них лёгкой добычей, поэтому его флот подобно тени украдкой скользил по варпу. С борта «Мстительного духа» Абаддон вёл свои войска против других легионов, их союзников и врагов, создавая армию, достойную любого воинства во всей Галактике.

Такова природа предателей, что ни один владыка не может править всеми, однако в сердце Абаддона теплилась надежда, что однажды ему удастся объединить их пред лицом врага, как когда-то сделал Гор. Чёрный Легион может надеяться уничтожить Императора и Империям только с помощью остальных отступников, действуя как слаженный механизм в полномасштабной атаке на Терру. Это и есть тёмная мечта Эзекиля, путь к которой предопределил его судьбу на века вперёд.

ИЗБРАННЫЕ АБАДДОНА

Чёрный Легион – могущественное войско, частью которого являются многочисленные группировки со своими повелителями. Но в этой злойшей армии абсолютно все поклялись в вечной верности Абаддону, который жёстко и справедливо властвует над проклятыми воинами. Однако существует также внутренний круг приближённых, помогающих Разорителю управлять таким огромным воинством, – извращённое подобие Морниваля, в который когда-то был посвящён Эзекиль. В этот круг входят Избранные Абаддона – самые одарённые генералы, что возвышаются над остальными и воплощают мрачную волю своего повелителя.

Лорд-губитель бесстрашно возглавляет наземные войска Чёрного Легиона, всегда находясь в авангарде битвы. Лорд-обманщик направляет флотилии предателей: его запутанные видения позволяют отыскать любую жертву, где бы она ни пряталась. Лорд-разоритель сеет страх и ненависть среди воинов, а также жестоко надзирает за младшими владыками Легиона. Лорд-очиститель собирает с захваченных планет тёмный урожай из рабов и распространяет повсюду порчу богов Хаоса.

Кроме этого, Абаддон сформировал из некоторых воинов Легиона личную охрану, известную как Несущие Отчаяние. Появление на поле боя этих ужасающих стражников – самых сильных и злобных терминаторов – всегда возвещает прибытие Разорителя.

ТЁМНЫЕ ДОГОВОРЫ

Абаддон не собирался сродни другим владыкам соглашаться на сделки с одним из богов или демонов и потерять власть над собой ради крупницы могущества. В течение долгих лет Великого крестового похода и Ереси Гора Эзекиль наблюдал, как Гор ведёт войны и как он господствует над своими союзниками. За эти годы Абаддон уяснил, что вначале рука Императора, а затем и влияние Тёмных богов сдерживали огромную мощь примарха и в конце концов привели его к гибели. Разоритель решил для себя, что никогда не совершит подобной ошибки, и, хотя он заключил с богами союз, Эзекиль поклялся, что не станет их рабом.

До сих пор остаётся загадкой, как Абаддон сумел использовать силу богов для собственных коварных целей и не попасть под их разрушительное влияние. Одни твердят, якобы в жилах Эзекиля течёт кровь Гора, что, в свою очередь, только подогревает старые слухи о том, будто Абаддон – клонированный сын Магистра Войны. Другие говорят, Разоритель был настолько сокрушён смертью своего примарха и поражением на Terre, что его душа наполнялась ненавистью и злобой до тех пор, пока не осталось в нём ничего человеческого. Третьи заявляют, что Абаддон – вовсе не человек, а творение Тёмных богов, яркое выражение их отвращения к людскому роду. Какими бы ни были причины, но боги избрали Разорителя своим чемпионом и даровали ему недоступную многим свободу воли; возможно, великую четвёрку поразили дерзость и безрассудство Эзекиля, а также грандиозность его планов по отмщению.

Время, наступившее после уничтожения клонов и реорганизации Сынов Гора, было наполнено войнами, что привели к господству Абаддона и Чёрного Легиона. Войско Эзекиля росло и крепло, сокращая и присоединяя к своим рядам бесчисленное множество небольших банд и их владык, которые в итоге подчинялись воле Легиона и становились его верными воинами.

Тем временем Абаддон искал иные пути для того, чтобы увеличить собственную мощь, а также пытался узнать всё об опасной реальности Ока, в которую угодили космодесантники-предатели. Впрочем, Разоритель и так многое постиг во время своего тёмного странствия, в которое отправился после окончания Ереси Гора. Абаддон усвоил, что демонов можно обуздать и взять под контроль подобно тому, как один человек способен укротить другого. Кроме того, он понимал, что Око Ужаса – источник бесчисленных загадочных устройств и запретного оружия, о которых не подозревает большинство существ в Галактике. Разорителя грела мысль, что многие из этих грандиозных артефактов могут послужить его целям.

ТАЙНЫ ВАРПА

То, как Абаддон возвысился до магистра легионов Хаоса, до сих пор остаётся загадкой, укрытой мраком. Ясно только одно – он навсегда решил забыть Эзекиля Абаддона, первого капитана Сынов Гора, и стал Абаддоном Разорителем, повелителем Чёрного Легиона. Большая же часть событий затерялась в переплетениях истории – остались лишь мрачные рассказы о его победе над демонами и поражении завистливых владык.

Однажды Абаддон высадился на проклятой планете, где время шло назад. В недрах этого мира князь демонов Тзинча, обвинившийся вокруг ядра планеты, вёл обратный отчёт событий с конца дней. Разоритель страстно желал



получить подобную силу, поэтому окунулся в потоки времени, чтобы столкнуться с демоном. Многие годы обратились вспять, прежде чем Абаддон добрался до князя и предстал перед ним, требуя повиновения. Насмехаясь над самонадеянностью смертного, демон попросил Разорителя назвать хоть одну причину, почему он не должен убить его на месте. Абаддон не стал объясняться, а лишь предложил дьявольскому существу сыграть в игру. Если Разоритель угадает имя демона, то князь поклянётся в верности магистру, в противном случае – Абаддон отдаст ему все свои могущественные артефакты, однако при этом создание должно будет назвать собственное имя, дабы доказать, что оно не схитрило. Не в силах устоять, демон принял все условия игры, посчитав смертного глупцом и выскочкой.

Однако демон не знал, что Абаддон предлагает ему эту игру уже во второй раз. В первый раз Разоритель проиграл, однако он узнал настоящее имя князя. Распрощавшись со своими артефактами, Абаддон шагнул назад во времени и вернулся к тому моменту, когда он ещё не приземлился на эту планету, блуждающую в варпе. Разоритель успел оставить будущему себе сообщение, прежде чем был уничтожен временным парадоксом. Теперь события получили иную ветвь развития. В конце концов Разоритель подчинил себе Ксин'Горана, всемогущего демона времени. Сила новоспечённого раба, что помнил события будущего и владел мощнейшими тёмными заклетами, даровала Абаддону возможность предвидеть чужую кончину и самостоятельно строить собственную судьбу.

Согласно другой легенде, Разоритель сжёг дотла целую систему, чтобы узнать тайну, хранящуюся среди звёзд. В ходе нескольких атак на планеты внешнего края Ока Ужаса магистр Чёрного Легиона подчинил своей воле всех жителей тех миров, разрывая на части могучих чемпионов-мутантов и опустошая континенты, пока местные племена и рабы демонов не сдались перед силой Абаддона. В одну ужасную ночь Разоритель приказал своим слугам предать эти планеты огню, и миллионы людей поджигали проклятые леса, феодальные города и огромные багровые пастбища, исполняя волю хозяина. Когда пламя разрослось до невероятных пределов, жители сами начали бросаться в огонь, дабы прокормить это необъятное пожарище. Хохот демонов раздавался повсюду, и каждый мир этой осквернённой системы ярко горел в ночи – окружающее варп-пространство просто бурлило от творящейся вакханалии смерти и разрушения. С борта своего корабля Абаддон с радостью наблюдал, как потоки Эмпиреев отзываются на резню, меняя направление и открывая спрятанные врата. Куда вёл этот портал, легенда умалчивает, в ней лишь говорится, что это было иное царство, созданное давно сгинувшей расой, которое позволило Разорителю путешествовать по космосу, оставаясь незамеченным для сил Империи.



На планетах, где законы природы не имели никакой силы, Чёрный Легион сражался с противоборствующими бандами отступников, покоряя их главарей или жестоко расправляясь с ними, дабы показать, как глупо отказываться от служения Абаддону. В часовой крепости Хезлока Трижды Слепелённого Легионеры уничтожили всех кристаллических демонов-виспов чернокнижника и дали ему выбор: либо он покорится Разорителю, либо его отрубленная голова будет вечно наколота на длинный штык из «живого кристалла»; в мудрости своей демон поклонился Абаддону. На омерзительной планете нескончаемого гниения воины Разорителя с трудом пробирались через реку человеческих нечистот, чтобы разрушить цитадель князя демонов Анекстрока. Когда армия противника была разгромлена, Абаддон связал князя с помощью магии и насильно заставил поедать останки его демонических прислужников, пока Анекстрок не поклонился в верности магистру. Всякий раз, когда Чёрный Легион появлялся над каким-нибудь миром, жители планеты понимали, что у них есть небольшой выбор: или присоединиться к его воинству, или своим поражением послужить очередным доказательством несравненной мощи Разорителя.

Пока Чёрный Легион одну за другой ставил на колени военные группировки Хаоса, Абаддон внимательно изучал каждый мир внутри Ока и чем больше узнавал об этой странной реальности, тем яснее понимал, какую необузданную мощь она таит в себе. С помощью подобных сил Разоритель, потерянный в этой тюрме спятившего времени, мог бы вести войну против Империи на столетиями, а тысячелетиями. Первые намёки на грандиозное противостояние с человечеством забрезжили на горизонте судьбы – месья Разорителя наконец-то обрела свою форму. Он начал без усталости набирать новых воинов в ряды адского войска, расширяя его до невероятных масштабов. Всякая обнаруженная планета и каждый встречавшийся враг подчинялись магистру или погибали ужасной смертью. Чёрный Легион любыми способами наращивал мощь: к нему присоединялись не

только космодесантники-предатели, но и обречённые и проклятые души.

ОРУЖИЕ, ЗАКАЛЁННОЕ ВАРПОМ

Пока бушевали войны между легионами, Абаддон отыскал множество могущественных артефактов Хаоса, которые были либо давно утеряны среди варпа, либо созданы Тёмными богами. Истории повествуют о Горне Лжи, камне памяти о юрантосах, Трещущем клинке – все они были украдены Абаддоном. Десятки экземпляров демонического оружия долгое время покоились среди древних руин на проклятых планетах и в хранилищах разрушенных кораблей, ржавеющие корпуса которых были затянuty в Око Ужаса волнами времени и пространства, пока их не обнаружил Чёрный Легион. Каждый такой предмет – сушая мерзость, претящая самой реальности, спрятанная и забытая неспроста.

Используя мощь тёмных артефактов и древнего оружия, Абаддон намеревался организовать Чёрные крестовые походы, чтобы претворить свой конечный замысел. Так, с помощью секты чернокнижников Тысячи Сыновей и порабождённого демона Ксин Горана Разоритель прошёл по нитям времени, желая узнать будущее и судьбу Чёрного Легиона. В итоге, просеив разные варианты грядущего, он сумел разглядеть в варпе определённые алгоритмы действий – а также характерные следы желанных реликвий – которые могли изменить ход Долгой войны в его пользу.

Многие из запретных вещей были обменены, чтобы заручиться поддержкой или обрести власть, а какие-то отданы генералам Абаддона в знак их преданности. Со временем владение разнообразным демоническим оружием и устройствами опустошительной мощи стали своеобразной отличительной чертой группировок и военачальников Разорителя, где наиболее причудливо прекрасные образцы доставались Избранным, потому как только эти мерзкие воины были достаточно сильны, чтобы усмирить заключённых внутри непокорных и вечно голодных духов. Артефакты, что были наиболее ценными и могущественными, Разоритель прятал подальше от любопытных глаз и завистливых сердец, дабы они не попали в лапы его врагов.

МЕТКА СТЫДА И ВЕРНОСТИ

Когда Абаддон обуздал Сынов Горы, он позаботился о том, чтобы раз и навсегда порвать с прошлым легиона. Вначале он навеки отказался от имени примарха и назвал Сынов Горы Чёрным Легионом, чтобы его верные воины могли восстановить подорванную репутацию и сражаться, не оглядываясь на постыдное поражение в Ереси. Эзекиль приказал перекрасить броню в чёрный цвет и уничтожить все знаки, связывающие бойцов с прошлым, тем не менее изображение глаза Горы он решил не убирать, дабы оно было единственным напоминанием их происхождения и ушедших событий. Чёрный цвет, как древний символ скорби, должен был послужить меткой их стыда и преданности. Таким образом воины могли показать, что они до сих пор чтят память примарха и будут мстить за поражение в Ереси, однако имени его называть отныне не станут. Но что куда важнее, по замыслу Абаддона чёрный должен был объединить предательские легионы в огромную могучую армию, что сразит ненавидимый Империи. Со временем этот символ стал до того внушительным, что мало какие группировки осмеливались перекрашивать доспехи в чёрный. Если космодесантник носил броню подобного цвета, значит, он был предан Разорителю и оставил все свои былые обеты позади.

ВОЗВРАЩЕНИЕ АБАДДОНА

Через пять столетий после поражения на Терре Абаддон вернулся в Империиум во главе огромной орды предателей и демонов. Человечество не только в первый раз встретило Чёрный Легион, но и узрело возвращение ужасного и жестокого врага, который, как многие предполагали, давно уже должен был оказаться на задворках истории.

После того как наступило Очищение, Абаддон всё время пребывал в Оке Ужаса, увеличивая мощь Чёрного Легиона, который стал мрачным отражением его былой славы. Когда Разоритель вместе со своим войском вернулся в Империиум, долгая война против Императора, которая будет отмечена кровью многих людей, наконец началась. Угрозами, соглашениями и обещаниями Абаддон сумел привлечь на свою сторону многих предателей и в итоге собрал величайшую армию, что застало Империиум врасплох. Миры неподалёку от Ока Ужаса погрузились в безумие и хаос, когда предательские легионы спустились на них с небес, а демоны ворвались в реальность. Лишь Кадии с её внушительными силами обороны удалось выстоять: brave полки имперцев храбро защищали огромные врата и бастионы, стойко ведя бой за планету.

Чтобы дать должный отпор еретикам, Империиуму пришлось отозвать многие новоиспечённые капитулы космических десантников Второго основания из других военных зон сегментума Обскурус. Предатели наслаждались возвращением из Ока Ужаса: купались в крови невинных и заполняли трюмы кораблей свежими рабами. На десятках планет Чёрные Легионеры сражались безжалостно и усердно, дабы отдать дань павшему примарху и доказать несравненное боевое мастерство Лунных Волков. Готовясь к этой войне, Абаддон с осторожностью и неотъемлемой проницательностью выбрал себе генералов предательского воинства, каждый из которых должен был оставить кровавый след среди звёзд.

Загтеан Сломленный возглавлял банду Чёрного Легиона, что погрузился в водоворот жестокости и наслаждения в агромире Валесия. К своему удовольствию он соорудил на планете огромный терновый лабиринт из садов, посаженных кровавыми розами. Владыке нравилось сначала ослеплять врага, а затем впускать в извилистые проходы лабиринта и открывать пасть на несчастного неспешную охоту. Последние часы жизни бесчисленных жертв этого маньяка были наполнены звуками погони; тела бедняг постоянно кровоточили от порезов, а в ноздри ударял тошнотворно сладкий запах кровавых роз.

Пытаясь превзойти остальных, Эралак и его рота рапторов кровавым кошмаром вторглась в парящие города-ульи Мельфии. Владыка вместе со своей бандой яростно убивал миллионы жителей и уничтожал десятки городов, вырывая суспензорные антенны и сбрасывая плазменные реакторы на фермы и поля на поверхности. Оставшиеся летающие поселения Эралак превратил в огромные виселицы, казнив через повешение множество имперских жителей, – их качающиеся трупы навечно обречены дрейфовать в небесах Мельфии в качестве жестокого напоминания о том, какой мощью обладает Чёрный Легион.

Одним из величайших достижений Чёрного Легиона, пожалуй, можно назвать даже не кровавые победы над противниками, а скорее то единство, которое присутствовало в рядах воинства между предателями и демонами. Даже если бы они набросились в дальнейшем друг на друга, имперское сопротивление к тому моменту было бы уже сломлено, но такой поворот событий

оставался маловероятным, ведь в присутствии Чёрного Легиона демонические отродья и еретики выказывали скупое уважение. Абаддон создал поистине великий легион, чья аура страха и господства заставляла других трепетать. Теперь Чёрные Легионеры должны были стать зловещим предзнаменованием того, что вскоре ждёт весь Империиум.

БАШНЯ ТИШИНЫ

Кровавая бойня, учинённая предателями, достигла безумного апогея: города пылали, а жители различных миров умирали миллионами – их безжалостно уничтожали, дабы удовлетворить личные прихоти. В этот момент Абаддон ради собственных планов решил оставить на время Чёрный Легион, поглощённый налётами на имперские планеты. Используя души, что наполнили варп после столь многих актов насилия и резни, он заключил тайную дьявольскую сделку. В уплату за торжество боли, отчаяния и страданий, которое устроил Чёрный Легион, Тёмные боги открыли Разорителю местоположение башни Тишины на Уралане.

Уралан, сокрытый в сумраке Ока Ужаса, хранил секреты, скрытые богами от чужих глаз. Следуя по нитям клубка судьбы, который распутывала секта чернокожижников, Абаддон нашёл запрятанную тропу в варпе, что позволила бы ему пройти через многочисленные потусторонние миры и достигнуть Уралана, не прорывая при этом Кадийские Врата. Прихватив с собой группу элитных Чёрных Легионеров, жестоких ветеранов, что прошли через тысячи сражений, Разоритель отправился напрямиком на Уралан. Там, как только они вошли в башню Тишины, на них набросились стражи – древние конструкции из тёмной энергии, менявшейся и мерцавшей во тьме, – и покромсали когтями рваные души воинов.

После этой ужасной битвы Абаддон спустился в недра Уралана. Влажные склепы башни уступили место нематериальному свету и ветрам. Гравитация здесь действовала наоборот, поэтому, когда Разоритель спустился под землю, он вдруг очутился в зеркально отражённой реальности: небеса оказались под ногами, а земля – над головой. Проследовав парящей тропой из искривлённых деревьев, он добрался до полуразрушенного лабиринта из древнего камня, который буквально на глазах крошился и тут же восстанавливался вновь. По его проходам, изгибавшимся под невероятными углами, разгуливали призраки, отовсюду доносились голоса тех, кто когда-то пытался выбраться из этого сводящего с ума переплетения старого и нового. Абаддону казалось, что он уже целый век бродит по этому странному месту, сражаясь с духами, что обещали забрать его к себе в царство мёртвых, и, когда сил уже почти не оставалось, Разоритель приготовился дать последний отпор.

Внезапно перед воином возникла высокая фигура, окутанная золотистым светом, и, не произнеся ни слова, поманила Абаддона за собой. Разоритель пытался заговорить с существом и заглянуть ему в лицо, однако оно никак не реагировало и оставалось безмолвным внутри мерцающего ореола. Создание привело Абаддона в центр лабиринта, где в воздухе парил осколок переливающейся

ДРАК'НИЕН, ДЕМОНИЧЕСКИЙ МЕЧ

Происхождение Драк'ниена остаётся загадкой, которую, возможно, не раскрыл даже Абаддон. Демоны в страхе говорят об этом мече, называя его «занозой в теле реальности» или «осколком безумия». Это оружие существовало задолго до того, как человечество начало своё восхождение к звёздам, и, без сомнений, оно увидит печальный конец людского рода. В Драк'ниене покоится тёмная сущность, что питает меч силой, способной разорвать реальность подобно обычному клинку, проходящему сквозь дым. Перед оружием не устоит ни твёрдая кожа демонов, ни пропитанная варпом броня, ибо оно поглощает энергию Империяума жадно и без остатка.

Ходят слухи, что Драк'ниен может принимать множество форм, а в руках магистра войны он предстаёт как великий меч лишь потому, что Абаддон сам пожелал, чтобы оружие было могущественным клинком. В действительности же меч не имеет истинной формы или размера – ни единого параметра, какой мог бы уложиться в голове у человека. Почему оружие позволило Разорителю вынести себя из тихих покоев под башней Тишины, до сих пор не ясно, но лишь ему оно остаётся подвластно. Если другой воин наберётся храбрости, чтобы поднять Драк'ниен, то меч просто выскользнет из его руки, словно сотворённый из воздуха, прежде чем разорвать врага на части с помощью энергии варпа. Никто не скажет наверняка, почему Драк'ниен слушается Абаддона, однако понятно, что это не сулит ни Императору, ни его последователям ничего хорошего.



тьмы. Опустив в неё руку, Разоритель почувствовал, как в его ладони оказалась холодная рукоять клинка. Он вытащил руку, и перед ним принял ужасающую форму демонический меч Драк'ниен. Абаддон поднял зловещий клинок и повернулся к золотому проводнику, дабы потребовать его имя, однако тот уже пропал.

ГОСПОДСТВО ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

В течение Первого Чёрного крестового похода Чёрный Легион, наделённый мощью Хаоса, стал невероятно могучим и грозным и благодаря проницательности и хитрости Абаддона одержал множество побед над имперцами. Опьянённые многочисленными смертями людей и жестокой резней, легионеры уже понемногу начали забывать о некоторых постыдных событиях Ереси, а также об их поражении у врат Императорского дворца.

Однако, несмотря на безудержную бойню и ужасные разрушения, что учинили еретики, Первый Чёрный крестовый поход тем не менее подошёл к концу. Империяум создал все новоиспечённые капитулы Космического Десанта и легионы титанов, дабы они обрушили свою ярость на врага. Хотя предатели и потерпели поражение, они успели уничтожить десятки миров и затасчить в Око Ужаса миллионы вопящих рабов. К тому моменту Абаддон уже прощупал оборону противника и заполучил могущественный Драк'ниен. Также Разоритель решил принять титул магистра войны, тем самым заявляя, что отныне имеет всё, чем когда-то владел Гор. Никто среди воинов Чёрного Легиона не смел оспорить право Абаддона на этот титул, ибо удачная кампания доказала, что он – величайший предводитель.

Итоги первого похода из Ока Ужаса очень сильно повлияли на отношение других предателей к Чёрному Легиону: мало того, что магистр войны укрепил позиции, так ещё и воинов в чёрной броне и его самого стали

пусть скупой, но уважать. Абаддон доказал, что сами боги покровительствовали ему, и это не могли игнорировать князья демонов. Хотя раздоры между легионами ещё не утихли, теперь предатели имели общую цель, о которой почти позабыли за полтысячелетия со времени падения Гора, – отмщение за прошлые поражения и уничтожение Империяума.

После крестового похода еретики начали устраивать многочисленные рейды в имперские миры. Из самого сердца Ока Ужаса Чёрные Легионеры обрушивались на планеты сегментума Обскурус и за его пределами, внезапно появляясь из варпа десятками, а то и тысячами и безжалостно грабя колонии людей. Абаддон не возражал, чтобы какой-нибудь лорд Хаоса со своей бандой разорил любые миры, когда того захочет; такая независимость поощрялась лишь с одним условием: все кровавые бесчинства должны прославлять Чёрный Легион и дорого обходиться Империяуму.

Предательские легионы стали своеобразным гнойником на теле Империяума: часто возглавляемые полководцами Чёрного Легиона или же самим Абаддоном, они вырывались из Ока Ужаса и сжигали и разграбляли целые секторы. Озаряемые умирающими звёздами и пылающими городами, безжалостные воины изливали свою ненависть к Империяуму, без разбора убивая слуг ложного Императора и уничтожая всё, что, как им могло показаться, восхваляет имя бога-группа. Во время этих походов многие системы опустошались десятки или же сотни лет, пока Чёрный Легион однажды не отступал с трюмами, полными трофеев и рабов, назад в Око Ужаса так же неожиданно, как и когда-то появился. Сегментум Обскурус серьёзно пострадал от набегов павших космических десантников, но на самом деле нигде в целой Галактике не нашлось бы безопасного места от этих предателей. Чёрный Легион доказывал это вновь и вновь, пока в представлении защитников Империяума не превратился в самого ужасного и безжалостного врага.

КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

Последующие девять тысячелетий Чёрный Легион продолжал безжалостно нападать на Империиум – предатели использовали временные потоки варпа, чтобы вести вечную войну. С каждой великой битвой или вторжением сила легиона росла, его ряды пополнялись новыми предателями, а слава о нём подкреплялась ужасными деяниями воинов, преданно служащих Абаддону. Это было мрачное время для Империиума, ведь Чёрный Легион свирепствовал среди звёзд почти беспрепятственно.

Каждый Чёрный крестовый поход мором опускался на человечество, обрекая сотни миров на погибель и оставляя неизгладимые следы на теле Империиума. Каждая такая кампания могла длиться десятилетиями; планетарные губернаторы и даже главнокомандующие боевых флотилий посылали отчаянные мольбы о помощи, когда могучие корабли предателей врвались в реальность, чтобы устроить резню среди звёздных систем и секторов.

Население многих планет погибало раньше, чем Империиум мог ответить на агрессию: величественные здания и неприступные крепости превращались в груды камня под неистовым натиском еретиков. Хотя Империиум в конце концов и отбивал каждое такое нападение, как правило, уходило века на то, чтобы мир оправился и полностью восстановился от былых потрясений – если такое вообще было возможно, поскольку многие системы навечно были прокляты скверной Хаоса.

Несмотря на то, что после Очищения многие банды предателей отправлялись в собственные Чёрные крестовые походы против Империиума, вторжения Чёрного Легиона были самыми опустошительными и разрушительными, каждое оставляло тёмное и мрачное наследие на бесчисленных планетах.

КОРОНА ПРОКЛЯТА

Во время Второго Чёрного крестового похода Абаддон наслал на ближайшие к Оку Ужаса миры порчу Тёмных богов. Взяв с собой небольшую группу элитных воинов, Разоритель прорвался на базу имперского флота на Белис-Короне, и, пока его корабли в качестве отвлекающего манёвра атаковали верфи, он вместе с Несущими Отчаяние отправились на далёкую луну системы. Зверски расправившись с гарнизоном солдат, магистр войны провёл сложный ритуал, в ходе которого с помощью человеческих останков вызвал проклятье, проникшее глубоко внутрь ядра луны. К тому времени, как имперский флот наконец собрал силы, чтобы дать должный отпор врагу на центральных мирах Белис-Короны, Разоритель, свершивший задуманное, уже исчез среди звёзд. Лишь спустя века заклинание пробудилось по воле Абаддона и выпустило мутагенную чуму на солдат, базировавшихся на поверхности.

Вскоре после атаки на верфи Белис-Короны кто-то проник в инквизиторские хранилища на Немезис-Тессере, где когда-то давно под толщами льда и снега святые орды построили наблюдательную станцию, где изучали Око Ужаса и держали демонических узников в камерах, образующих вместе шестиконечную звезду. До сих пор неизвестно, причастен ли к инциденту Абаддон, но в ходе стремительного и жестокого штурма одну из камер в недрах станции открыли и выпустили на волю демонического пленника. К тому моменту, когда инквизиторские войска вошли в здание и начали его осматривать, незваные гости уже успели ударить, оставив после себя груды дымящих трупов и гильзы от болтов.

ОСКВЕРНЕНИЕ ГЕРСТАЛЯ

Мир-святыня Герсталь долгое время был местом спокойствия и умиротворения в сегментуме Обскурус, где верующие ежедневно возносили молитвы Богу-Императору. Планета получила название в честь святого Герсталя, что пал, обороняя Кадийские Врата в первые столетия после Ереси. Пророчествовали, что святой, погребённый под белоснежной столицей мира, воспрянет от мёртвого сна, когда «око тьмы раскроется в последний раз», и остановит волну изменников.

Во время Третьего Чёрного крестового похода Абаддон, чтобы отвлечь имперские силы от грядущего осквернения гробницы святого, развернул атаку на Кадью. Ложью и обещаниями магистр войны натравил на Кадийские Врата князя демонов Талломина, так называемого «князя всех князей». Разоритель убедил демона, что кровь верных императору Адептус Астартес дарует ему неслыханную силу, которая поможет крушить его соперников внутри Ока. В течение кровопролитного штурма Талломин и его прислужники расправились с миллионами имперских солдат и вовлекли в битву не меньше десятка капитулов Космического Десанта. В конце концов яростные воины Космических Волков отправили рычащего князя демонов обратно в варп, однако к тому времени Абаддон уже достиг своей цели, уничтожив останки святого Герсталя и предотвратив тем самым исполнение пророчества.

СМЕРТЬ КРОМАРХА

Мир Эль-Фанор был оплотом Кадийских Врат, ключевым узлом обороны, что не давал налётчикам проникнуть в сегментум Обскурус. Под командованием Кромарха солдаты веками отбивали бесчисленные атаки еретиков. Наиважнейшим пунктом обороны Эль-Фанора являлась Великая цитадель Кромарха, возвышающаяся над плодородными заливными долинами Арабора. Чёрный Легион изводил планету подобно чуме, равно как и полудюжина военных группировок из других легионов, привлечённых кровопролитием и бойней, но Имперская Гвардия неоднократно была захватчиков под прикрытием артобстрелов крепостных орудий, остававшихся вне досягаемости противников.

Во время Четвёртого Чёрного крестового похода Абаддон лично возглавил штурм алмазневых врат цитадели и прорвался сквозь шквал болтерных пуль и взрывы артиллерийских снарядов. Лишь горстка Несущих Отчаяние добралась до твердыни – широкая обсидиановая дорога, ведущая к крепости, была залита кровью и усеяна телами павших легионеров. Оказавшись в ловушке, предатели коршуном налетели на могучие врата, пока солдаты поливали их огнём сверху. Воздев над головой Драк'ниен, Абаддон ударил по вратам и расколол их словно гнилое дерево. Теперь ничто не мешало Разорителю и его приспешникам пробраться вглубь крепости и разорвать всякого, кто окажется у них на пути.

С наслаждением оторвав Кромарху голову, Абаддон высоко поднял её как долгожданный трофей, и кровь человека окропила всё вокруг. Многочисленные смерти и финальное жертвоприношение открыли дорогу демонам, что ворвались в реальность и присоединились к ворящейся в цитадели вакханалии. Когда последний защитник был разорван на части, войска Хаоса накинута друг на друга, опьянённые кровавым весельем. Демоны и ренегаты предавались резне на измученном Эль-Фаноре до тех пор, пока планета не превратилась в мёртвый и опустошённый мир. Так появилась брешь в несокрушимой обороне Кадии.

ОЧИЩЕНИЕ ЭЛИЗИИ

Пятый Чёрный крестовый поход принёс много бед Империи – чего только стоила зачистка сектора Элизия, кульминационным моментом которой стало разрушение древнего имперского города Касыр-Лютейн. Магистр войны злостно организовал вторжение в десять миров сектора: пока он ожесточённо сражался с имперским флотом в холодном космосе, его приспешники разрушали храмы, церкви и целые города. Разоритель специально развернул полномасштабную войну в секторе, желая спровоцировать капитулы Адептус Астарес. И когда Империя наконец прислал Ангелов Смерти, Абаддон вместе с большей частью Чёрного Легиона атаковал город Касыр-Лютейн на Таринте и сжёг его дотла, пленив всех жителей.

Прибыв в полном составе на Таринт, Боевые Ястребы и Почитатели незамедлительно начали штурм Касыр-Лютейна, а Абаддон тем временем приказал своим слугам зарезать десять миллионов горожан. Их кровь потекла по огромным городским каналам и в итоге образовала большое багровое озеро, над которым вскоре разверзся варп-разлом, и из него вырвался величайший среди прочих князь демонов, возвестивший о своём приходе громким рёвом. Разоритель заключил тёмную сделку с Роком-рождённым, пообещав тому в обмен на помощь в битве черепа всех космодесантников, что придут на Таринт.

Тысячи кровопускателей изверглись из разрыва над кровавым озером и вместе с князем учинили резню в рядах Боевых Ястребов и Почитателей. Когда лоялисты начали отступать, Чёрный Легион открыл по ним огонь, тем самым заблокировав отход космических десантников. Хотя оба ордена неустанно и храбро сражались с еретиками, смерть настигла их в тот же день. Теперь генное семя этих воинов навсегда потеряно для Империи.

ГЛУПОСТЬ ДРЕКАРТА

Когда Абаддон взял командование Сынами Гора, не все воины легиона поклялись новому предводителю в верности. Многие предатели почитали Гора, как бога, веря, что однажды он очнётся и жестоко покарает всех, кто отринул его. Другие считали, что с Ересью для них закончилась эра раболепства пред богами и правителями. Император и их примарх были последними, кому они кланялись в пояс, поэтому для Абаддона воины не собирались делать исключение. Большинство этих отступников затерялись в варпе, пропав в глубинах Ока и исчезнув из виду прочих еретиков, хотя некоторые из них все же подобрались мощи и вернулись из странствий, всячески доставляя Разорителю неприятности.

Среди тех, кто не принял власть Разорителя, были и Сыны Ока, возглавляемые Дрекартом Незрячим. Когда-то он был боевым братом Абаддона, одним из капитанов Гора, что яростно боролся за своего примарха, но в итоге сбежал с Мелеума, как только мир пал. Чернокнижники рассказали Разорителю о побеге и предательстве Дрекарта, однако также они предупредили владыку о том, что однажды старый друг восстанет с оружием в руках, дабы низвергнуть Чёрный Легион и заставить его вспомнить о долге пред усопшим отцом. Под личной перемиря Абаддон заключил договор с Сынами Ока и воевал бок о бок с ними во время Шестого Чёрного крестового похода. Магистр войны желал безжалостно наказывать этих отступников, сделать так, чтобы они послужили остальным зловещим примером того, что не стоит бросать вызов его могуществу. Однако Абаддону для отмщения нужно было тщательно подготовиться и продумать всё до мелочей, дабы больше никто не смел сомневаться в нем и его мощи.

Абаддон устроил осаду мира-кузницы Аркрет, предложив Дрекарту и его Сынам Ока поровну разделить то, что они награбят. В течение долгих месяцев легионы плечом к плечу сражались с силами Адептус Механикус, бомбардируя из космоса их огромные города. В конце концов планета пала, и предатели гордо расхаживали в почерневших от огня руинах мануфактуров, усеянных трупами. Когда Дрекарт протянул Абаддону руку в знак приветствия, тот сжал её и тут же воткнул свой коготь в живот космического десантника. Прежде чем ему вырвали голову вместе с позвоночником, Незрячий успел увидеть, как его Сыны Ока преклонили колени перед Разорителем.

ВОЙНА С ПРИЗРАКАМИ

Начало Седьмого Чёрного похода возвестили незаметная вылазка Чёрного Легиона из Ока Ужаса и его скрытное нападение на миры Империи. Пока армия Императора собирала силу, чтобы дать отпор предателям, те уже успели уничтожить несколько планет. Абаддон проявил себя как истинно искусный тактик и достойный противник для главнокомандующих имперского линейного флота сегментума Обскурус, обходя на шаг их разведчиков и заранее пресекая все попытки завлечь его в бой.

Пока имперцы безуспешно пытались разыскать Разорителя и уничтожить его флот, Чёрный Легион опустошал людские поселения и целые системы. В вулканических недрах Харнасского Коллектива предатели разрушили паровые затворы и обрекли тем самым миллионы людей на мучительную смерть: горячие облака заполонили улицы городов на поверхностях, сжигая заживо несчастных жителей. В терзаемых бурями океанах планеты Джирро еретики потопили добывающие ил платформы и скормили их работников акулам. Чёрные Легионеры напали на принадлежащие Адептус Механикус пустотные станции Ниесса, что находилась в глубинах туманности Магориум. Отступники обыскали хранилища и прихватили с собой древние эльдарские артефакты, найденные механикусами. К тому моменту как имперский флот прибыл на подмогу, предатели уже исчезли, предварительности развесив повсюду тела техножрецов и сервиторов.

Призрачная война бушевала немало лет, прежде чем предатели наконец вернулись в Око Ужаса, однако одно сражение запомнилось им более остальных. На планете Макан Чёрный Легион и его приспешники столкнулись лицом к лицу с ротой Кровавых Ангелов. Еретики свирепствовали по всему миру; они предали огню удалённые пыльные города и разрушили собор Сияния, построенный для восхваления могущества Императора. Сыны Сангвиния прибыли как раз вовремя, чтобы остановить отход предателей: лоялисты заняли выгодные позиции вокруг посадочной зоны Чёрных Легионеров, желая отрезать их от флота.

Абаддон лично возглавил банду берсерков Кхорна и повёл их на позиции опустошителей Кровавых Ангелов. Десятки отступников пали под выстрелами из лазерных и плазменных пушек, однако те, кто выжил, с невероятной яростью накинулись на противника. В отвратительной пародии на последний бой между Сангвинием и Гором Абаддон устроил поединок с капитаном Кровавых Ангелов Акрионом и на глазах у лоялистов разорвал его на куски, что вынудило космических десантников отступить пред гневом еретиков. В дальнейшем Абаддон заключит сделку с Фабием Байлом, отдав тому драгоценное генное семя Кровавых Ангелов, чтобы архитектор плоти создал новых воинов из останков его врагов.

ЖАТВА ЧЕРЕПОВ

Когда разразился 8-й ЧКП, Чёрный Легион ударил из Ока Ужаса по всем направлениям. Поначалу Империя даже не мог понять, каковы истинные намерения предателей, ибо некоторые из рейдов охватывали целые колонии, а другие же приводили к скромной по меркам Легиона резне. На лунах Тикуса восемь из двадцати кратерных городов были разгерметизированы, в результате чего их жители погибли, замёрзнув в пустоте, однако остальные поселения отступники трогать почему-то не стали. Паломническое картографическое судно «*Божественный путь*» попало в засаду еретиков, и девятьсот девяносто девять пассажиров были убиты по старшинству. Другие же, что остались целыми и невредимыми, горько оплакивали погибших.

Во время Жатвы черепов – как впоследствии назовут эту кампанию – десятки тысяч людей всевозможными способами и в разном количестве пали от рук предателей по всему сегменту Обскурус. Из их трупов составлялись замысловатые символы, что оказалось частью тёмного ритуала, призванного задобрить Меняющего Пути: все числа и знаки образовали вместе ужасное и нечестивое, но совершенное математическое уравнение. Пока имперские силы старались настигнуть Чёрный Легион и завязать с ним бой, инквизиция пыталась разрушить магическое сочетание цифр, в процессе чего сотни adeptов лишились рассудка.

В мире-кузнице Риткарн предатели спровоцировали массовое восстание рабочих-мутантов, чем ввергли планету в хаос и разруху. Напоследок Чёрный Легион принёс в жертву совет техномагов среди механизмов и агрегатов их же мануфактуров, и после этого сложная последовательность убийств была наконец завершена, а Хозяин Судеб – очень доволен.

ИЗМОР КАНКЕФАЛА

Флотская крепость Канкефал, словно недремлющий страж, охраняла границу Кадийских Врат. Веками она служила базой для имперских волчьих стай, что охотились за предательскими кораблями, когда те пытались незаметно улизнуть из Ока. Отлично укреплённую твердыню защищали превосходные бойцы, поэтому всякая лобовая атака на неё терпела неудачу: имперские силы с лёгкостью разбирались с флотами налётчиков и небольшими вторжениями Хаоса. Хотя во время Девятого Чёрного крестового похода Абаддон с присущей ему хитростью и сумел собрать значительное войско, нападать на Канкефал в лоб он не стал.

Сперва Разоритель решил обрушиться на густонаселённый мир Антеканиду и её столицу Монархов-улей, где заседал губернатор планеты. Антеканида в течение долгих лет служила главным вербовочным центром всего сегмента Обскурус: здесь каждого капитана и офицера с должными почестями принимали в бравые ряды Имперского Военно-Космического Флота. Ударив в самое сердце мира и устроив шторм правительства в Монарховом-улье, Абаддон переманил немалую часть кораблей к Антеканиде, тем самым ослабив оборону Канкефала.

В первые же часы боя Чёрные Легионеры ворвались в казармы и тактический симулякрум, где жестоко расправлялись со всеми, кто вставал у них на пути. Монархов-улей оставался главным тренировочным центром для имперского флота, поэтому губернатор был вынужден сформировать полки из членов экипажа и палубных офицеров, чтобы отбить атаку захватчиков. Люди, которые никогда прежде не держали лазерного ружья в руках или даже ни разу не выходили из-под служебных зданий, собрались в купольных садах, дабы дать отпор неприятелю.

Лишь макропушки, предназначенные для верфей и выхваченные из мануфактуров, помогли остановить продвижение предателей прямо перед входом во внутренние помещения Монархово-улья. Величественные купольные сады превратились в изрытые траншеями земли, устеленные обломками деревьев и осколками имперских статуй. Однако, как бы храбро ни боролись мобилизованные жители Антеканиды, им было суждено проиграть эту войну на истощение.

Когда прибыли подкрепления с Канкефала, они узрели, что война поглотила весь мир – противоборствующие стороны окопались в руинах Монархово-улья, ведя непрекращающиеся бои. Хотя Абаддон и не сумел прорваться к центру города, он все же привлек в свои ряды огромное число еретиков и мутантов. Его чернокнижники ослабили завесу между варпом и реальностью и впустили в этот мир большие орды демонов, дабы те набросились на Антеканиду. Когда Разоритель покинул орбиту, предатели-горожане, а также бесконтрольные мутации и ожившие кошмары из Имматериума продолжили терроризировать планету.



Последующая война на Антеканиде длилась семнадцать лет, пока имперские войска не вытеснили еретиков с их позиций и не отбросили предателей обратно к Оку Ужаса. За время этого ожесточённого конфликта население Монархово-улья было полностью перебито, а следующее поколение флотских капитанов и офицеров – потеряно навсегда. Канкефал же лишился многих специалистов и кораблей, попытавшись заблокировать подкрепления отступников, стремившихся попасть на Антеканиду.

Во время затяжной войны многие флоты и патрули, сформированные на Канкефале, отправились к соседней планете, что позволило Чёрному Легиону беспрепятственно проникнуть вглубь сектора. Несколько предательских флотилий незаметно покинули Око Ужаса и свободно пробрались в великий Империя; конечный пункт их назначения так и остался неизвестным.

КОНФЛИКТ В СЕКТОРЕ ГЕЛИКА

В ходе 10-го ЧКП Абаддон заключил тёмный союз с Железными Воинами, пойдя на сделку с их демоническим примархом Пертурабо. Разоритель согласился помочь космическим десантникам свершить месть над Железными Руками, и в обмен на это Пертурабо открыл древний варп-путь для флотилии Абаддона. Тропа, которую несколько томительных месяцев искали измученные души машин пленённых когитаторов, позволила Чёрному Легиону пройти мимо эшелонированной системы обороны Кадийских Врат и проникнуть в сектор Гелика, следуя вращению Ока.



И опять Абаддон проявил тактический гений, отправив флот Чёрного Легиона к Фракцийцу-Примарис, столичному миру Гелики, тогда как сам улетел в другом направлении. Разоритель рассредоточил своих генералов по всему сектору: на десятках планет предательские корабли с оглушающим грохотом появлялись в небесах, дабы изувечить и убить имперских жителей.

Пока его военачальники наслаждались резней, учиняемой на имперских планетах, Абаддон вместе с Железными Воинами направлялся к системе Медузы, где располагался родной мир Железных Рук. С борта «Мстительного духа» он наблюдал, как сыны Пертурабо напали на капитул лоялистов и, затеяв продолжительную войну на истощение, методично сжигали внешние миры системы, таким образом постепенно прорываясь через линии обороны врага. Среди пылающих руин Железные Руки сражались не на жизнь, а на смерть, дабы сдержать предателей и оттянуть время до прибытия рот поддержки.

ГОР БЫЛ СЛАБ. ГОР БЫЛ ГЛУП. ВСЯ ГАЛАКТИКА БЫЛА
У НЕГО В РУКАХ, А ОН ДАЛ ЕЙ УСКОЛЬЗНУТЬ.
АБАДДОН, МАГИСТР ВОЙНЫ ХАОСА

В конце концов Абаддон и Железные Воины отступили, узнав, что приближаются основные силы Железных Рук вместе с союзниками. Медуза сумела выстоять, однако предатели уничтожили сотни космических десантников, а Абаддон многое вызнал про оборону лоялистов, что когда-нибудь определённо сыграет в его пользу.

ГИБЕЛЬ РЕЛОРРИИ

В начале Одиннадцатого Чёрного крестового похода Абаддон пленил демона Тзинча внутри окулоса корабля, надеясь найти безопасный путь среди бушующих по всему Оку Ужаса варп-штормов. Измученный невероятными загадками и лживыми изречениями, демон сошёл с ума и увёл Разорителя на тысячи световых лет от намеченного курса.

Корчась и извиваясь, существо в порыве безумия рвало себя на части, затрагивая время и пространство вокруг флота, и в конечном счете корабли Абаддона разбросало по всему реальному пространству. Не сломленный провалом демонического навигатора, магистр войны отправил Черных Легионеров на ближайшую планету – кардинальский мир Релоррия.

Спустившись на поверхность, предатели обнаружили, что не только они возжелали разграбить Релоррию – вскоре прибыли шумные войска Вааа! Мургора Штожубого и заполнили несчастную планету. В безумной и яростной трёхсторонней войне демоны и орки разрывали друг друга на куски среди горящих руин огромных отражательных башен.

Абаддон не преминул воспользоваться выпавшей ему возможностью поэкспериментировать над демонами и чужаками, желая объединить материальное и нематериальное в нечто новое и кошмарное. Потрясённый ментальной связью между орками, а также их инстинктивным умением пользоваться энергией варпа, магистр войны забрал в Око Ужаса тысячи ксеносов, дабы продолжить тёмные исследования. В конечном счёте Чёрный Легион отступил с Релоррии, оставив измождённых людей на погибель от рук зеленокожих.

ХАОС ВОЗРОЖДАЮЩИЙСЯ

СЕГМЕНТУМ
ОБСКУРУС

Кипра-Мунди

Кровопротитные миры

Аггарос

Мордиан

10-й Чёрный Крестовый Поход

Медуза

ОКО УЖАСА

Санктя

Арк

13-й Чёрный
Крестовый Поход

Белис-Корона

Писцина

Кадия

Ириад V

8-й Чёрный Крестовый Поход

2-й Чёрный Крестовый Поход

9-й Чёрный Крестовый Поход

3-й Чёрный Крестовый Поход

6-й Чёрный Крестовый Поход

Гидрафур

Кандо

4-й Чёрный Крестовый Поход

Эль'Фанор

ЧЁРНЫЕ КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ АБАДДОНА РАЗОРИТЕЛЯ

Двенадцать раз Абаддон вёл Черных Легионеров в атаку на Империиум, и каждый раз падшие Сыны Гора и их смертоносные союзники опустошали огромные секторы Галактики, оставляя после себя залитые кровью миры и большие горы трупов. Всякий раз войны Разорителя либо достигали великих побед, либо выполняли какой-либо тёмный план прежде, чем убраться обратно в Око Ужаса.

В ходе 1-го ЧКП Абаддон захватил демонический меч Драк'ниен, а во время 4-го Чёрный Легион обрушил цитадель Кромарха, чем ослабил оборону Кадийских Врат. 10-й Чёрный крестовый поход позволил воинам Разорителя испытать на прочность защитные системы Медузы – родного мира Железных Рук. Теперь же Абаддон начал 13-й поход, вырвавшись из Ока Ужаса во главе титанической армии предателей, еретиков и демонов в попытке осуществить свой главный замысел – уничтожить саму Терру.

СЕГМЕНТУМ
СОЛЯР

Священная Терра

Виламус

ХОЗЯИН МАЛЬСТРЕМА

Око Ужаса – не единственное место в Галактике, где обосновались предательские легионы. Налётчики из Мальстрёма приносят горе и несчастье всем, кто находится в нескольких световых годах от адского водоворота. Самые опасные из них – Красные Корсары, возглавляемые Гуроном Чёрное Сердце, который во время Тринадцатого чёрного крестового похода развернул собственное наступление на Империиум.

ГОТИЧЕСКИЙ СЕКТОР (Готическая война)

Вальхалла

Горстанград

7-й Чёрный крестовый поход

СЕГМЕНТУМ УЛЬТИМА

10-й Чёрный крестовый поход

11-й Чёрный крестовый поход

Молов

Ваксхаллия

Паранкс

Фенрис

5-й Чёрный крестовый поход

Элизия

Армагеддон

Магма-Корделиан

Квайтос

Шторм Магнуса

Ластрати

Бериллия

Просперо

Голгофа

МАЛЬСТРЕМ

Виридия

Риза

Страдание

Чогорис

Сессек

Келас

Бадаб

Катакан

ГОТИЧЕСКАЯ ВОЙНА

На заре 41-го тысячелетия тёмные замыслы Абаддона постепенно стали воплощаться в жизнь, а нападения на имперские миры только участились. Разоритель под видом завоевательной войны отправился вместе с Чёрным Легионом в Готический сектор, дабы отыскать и заполучить древние и могущественные Чернокаменные Крепости.

12-й Чёрный крестовый поход возвестил начало кровавого тысячелетия, ибо невиданное число Чёрных Легионеров ворвалось в реальность, чтобы учинить небывалую бойню. В Готическом секторе Абаддон развязал ужасную войну, что продлится целых тридцать лет и загубит миллионы жизней. Этот поход стал самым масштабным среди прочих, охватив многие полки Имперской Гвардии и ордены Космического Десанта, что до этого оберегали миры, находящиеся за тысячи световых лет от побоища. Флот Чёрного Легиона наконец-то показался во всем своём величии, вступая с имперцами в космические бои более ожесточённые, чем те, что разрывали человечество во времена Ереси.

Однако Разоритель разжёт Готическую войну не только для того, чтобы разграбить миры и набить трюмы кораблей рабами. Он задумал нечто куда серьёзнее, что в дальнейшем позволит ему ударить по самой Терре. Вначале ему нужен был ключ. Он вновь обратился к секте чернокнижников и приказал им окунуться в потоки будущего. Во главе с таинственным колдуном Тзинча Зарафистоном они тщательно прочёсывали варп, чтобы найти хоть какие-то зацепки, которые смогли бы указать местоположение артефактов, необходимых Абаддону. В конце концов Зарафистон принёс своему господину останки мямлящего демона, что открыл магистру имя того, кто владел секретами, которые так жаждала душа Разорителя. Глубоко внутри завывающих пещер Ворсии-Секундус Абаддон встретил выдающуюся в крови старуху Морриану. Магистр узнал от неё названия двух отдалённых миров и то, какую роль они могут сыграть в его грандиозных планах. Полный раздумий, Разоритель покинул пещеру ведьмы.

Зарафистон отныне не мог точно разглядеть запутанное переплетение судеб, простирившихся перед магистром войны. Пред астральным взором чернокнижников Тзинча предстала тьма, сменившая определённую и ясность различных путей и грядущих событий. Абаддон не стал обращать внимания на беспокойство, которое выказывали таинственные колдуны и даже совет его Избранных. Он уже начал приговора к предпоследнему акту своей мести, и то обстоятельство, что его судьба все ещё оставалась неопределённой, только подогревало и укрепляло уверенность Разорителя в победе. Если его будущее было столь неясным, значит, и будущее Империи ждала неизвестность.

НОЧЬ И ТЬМА

Вначале Абаддон с невероятным гневом обрушился на Чистилище – холодный пограничный мир со скалистыми горами и дремучими лесами. Используя передовые силы Повелителей Ночи, чтобы уничтожить ключевые твердины планеты, Чёрный Легион сумел пробиться к древней крепости Небесной Стражи. В конце концов предатели прорвались в сердце цитадели, где легко разделались с плохо экипированными солдатами планетарной обороны и прибывшими на помощь кадийцами. Спустившись в Стигийский Колодец – тихое место, что находилось глубоко под крепостью, – Абаддон нашёл Руку Тьмы, древний мощный артефакт, давным-давно спряятанный инквизицией.

Рука Тьмы – первая часть ключа, который был нужен Абаддону, чтобы активировать древние Чернокаменные Крепости, старинные реликвии из эпохи, предшествующей возвышению человечества. Шесть из этих космических станций, обладавших колоссальной мощностью, были найдены людьми в Готическом секторе, и, хотя они веками использовали их в качестве орбитальных баз и пустотных крепостей, имперцы не имели ни малейшей представления о том, какая сила скрывалась внутри. Разоритель решил обернуть подобное незнание в свою пользу.

Сама по себе Рука Тьмы не могла полностью пробудить Чернокаменные Крепости, поэтому Абаддон отбыл с разрушенного Чистилища и отправился вместе с Чёрным Легионом к Орнсворлду – планете крысолодов, которой удалось избежать зловещего касания Готической войны. Однако все изменилось за одну кровавую ночь: отступники набрасывались на укрепленные города и лабиринтные шахты недолодей, сжигая и убивая любого, кто попадался им на пути. К рассвету почти все поселения полыхали, а дым от миллионов горящих трупов застилал небеса. И хотя «крысёныши» сражались отчаянно и ожесточённо, силу предателей нельзя было превзойти – большинство недолодей умерло страшной и мучительной смертью.

В центре огромной деревянной цитадели крысюков, что была разрушена и сожжена еретиками, стояла высокая статуя, посвящённая неизвестному богу, и у неё Абаддон вытащил Глаз Ночи – чернильно-чёрный камень, что сродни недремлющему оку веками взирал на маленьких существ. Теперь магистр войны наконец-то имел всё необходимое, чтобы завладеть Чернокаменными Крепостями и начать разрушать и уничтожать миры Готического сектора.

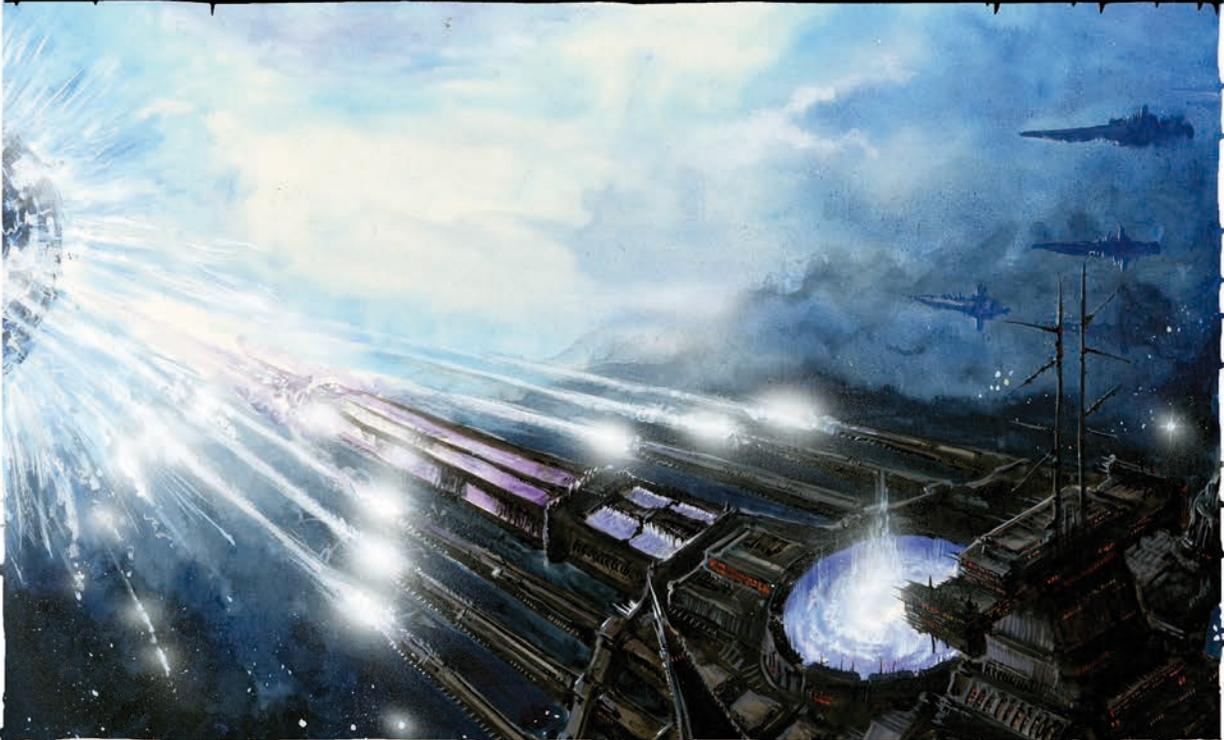
КРЕПОСТЬ ЗЛА

В первую очередь Разоритель напал на крепость, обозначенную имперцами как «Чернокаменная IV», которая охраняла систему Ребо. Твердыня, сильно модифицированная Адептус Механикус, представляла собой грозный символ могущества человечества, поэтому никому не удавалось разрушить или захватить её. Огромный флот Чёрного Легиона атаковал систему, яростно убивая людей и безжалостно сжигая города и поселения, и, когда корабли отступников подошли к «Чернокаменной IV», неожиданно в крепости отключилось питание – её пушки умолкли, а пусковые отсеки захлопнулись намертво. Абаддон уже не раз доказывал, насколько он искусен и умен, и сейчас магистр просто решил воспользоваться толикой тех тайных знаний, которыми обладал.

Защитники цитадели не могли остановить приближение кораблей Хаоса, поэтому они начали быстро сооружать укрепления в пустотных шлюзах и загрозочных люках. Им не пришлось долго ждать: Чёрные Легионеры прорвались на борт и проложили путь через густой дым и груды обломков. Имперские солдаты сражались отчаянно и непреклонно, и тем не менее не устояли перед напором предателей, уступив одну позицию за другой. Чёрные Легионеры распозлились по всей станции, и к тому моменту как Абаддон вошёл в контрольный зал, в живых оставался только командор. Переступая через тела павших

«ПЛАНЕТОУБИЙЦА»

Мало какие корабли могут сравниться в размере и огневой мощи с принадлежащим Абаддону «Планетоубийцей», который впервые появился на просторах Имперiums в ходе Готической войны и быстро стал погубителем миров: его пушка «Армагеддон» уничтожала планеты за один-единственный смертоносный выстрел. В начале Тринадцатого Чёрного крестового похода корабль снова вырвался из Ока Ужаса и повёл огромный флот предателей на кровопролитную войну.



гвардейцев, магистр войны подошёл к нему и проткнул Когтем Гора, а затем развернулся и торжественно воздел труп имперца, показывая его своим Легионерам. Теперь Чернокаменная Крепость принадлежала только Разорителю.

Пробудив древнюю твердыню, флот Чёрного Легиона отправился к луне в системе Лукитар, где Адептус Механикус тестировали своё оружие. Именно там Имперiums впервые познал всю невообразимую огневую мощь крепости. С поразительного расстояния в несколько миллионов километров Чернокаменная Крепость выпустила заряд чистой варп-энергии, который через некоторое время врезался в луну механикусов. Имперским кораблям, находящимся в системе, ничего не оставалось, как отступить перед столь разрушительным орудием. Неподалёку от системы Бринага Абаддон атаковал вторую крепость, обозначенную как «Чернокаменная VI». Те корабли, что стали свидетелями резни в системе Лукитар, прибыли сюда лишь за несколько часов до появления Чёрного Легиона и мало что могли сделать, потому как Разоритель вновь отключил в твердыне энергию и учинил немислимую бойню.

Следующий удар пришёлся на систему Фуларис, где на орбите второй планеты, вращающейся вокруг голубой звезды, находилась «Чернокаменная I». И даже несмотря на то, что имперские солдаты хорошо подготовились к штурму, безграничную силу двух Крепостей не мог превзойти ни один корабль. Абаддон лично возглавил атаку на «Чернокаменную I» и вскоре превратил твердыню в зловещий могильник: многие воины были попросту

расчленены и разорваны на куски, и их тёплая кровь окропила каждый служебный тоннель.

Владея тремя «Чернокаменными», Разоритель двинулся к системе Тарантис, главному имперскому сортировочному пункту на границе с сектором Тамал. Здесь базировалось огромное число имперских войск, однако Абаддону не составило труда разобраться со всеми, кто вставал у него на пути. Магистр объединил потустороннюю мощь Чернокаменных Крепостей и выпустил невероятный варп-заряд прямо в звезду, согревавшую весь сектор. Вскоре после этого Чёрный Легион незамедлительно убрался обратно в Имматериум. Обречённым на гибель имперским жителям не оставалось ничего, кроме как смотреть на бурлящее и агонизирующее солнце, объётое непомерными дугами тёмного пламени. За несколько часов светило увеличилось в размерах и поглотило ближайšie к себе планеты, а затем взорвалось, превратившись в сверхновую и стерев с лица Галактики систему Тарантис.

Последняя глава 12-го ЧКП была написана в системе Шиндлегайст, когда Разоритель попытался захватить станцию под номером V. В этот раз противники обошли флот Абаддона с флангов, и он был вынужден дать бой огромной имперской армаде и проворному воинству эльдар. Магистр понимал, что этот бой не сулит ему ничего хорошего, поэтому, пока корабли союзных легионов прикрывали его отступление, он сбежал в Око Ужаса. Хотя Разоритель и не вышел из той битвы победителем, он сумел увести с собой две смертоносные Чернокаменные Крепости.

13-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Грядёт новый Чёрный крестовый поход, который обещает стать самым великим и ужасным. Огромные армии предателей и демонов во главе с Чёрным Легионом обрушатся на Империум, дабы пролить реки людской крови, и в бой их поведёт сам Абаддон Разоритель, что выйдет из Ока Ужаса, желая отомстить ненавистному Императору и разрушить его до основания.

После окончания Готической войны Чёрный Легион не прекращал атаковать и грабить миры Империума. Целые системы и секторы вокруг Ока Ужаса разрывали кровавые стычки и бои, что в итоге заставило людей стянуть сюда немалое количество подкреплений со всей Галактики.

Понимая, что расправиться с отбившимся от стаи всегда проще, Абаддон всячески препятствовал силам Империума собраться в одном месте и сосредоточиться на единой цели, заставляя их разбиваться на небольшие группы и растягиваться по всему сегменту Обскурус. Пока его враги занимали оборонительные позиции и выстраивали укрепления на своих планетах, Чёрный Легион решил воспользоваться моментом и потратить драгоценное время на сплочение предательских легионов. Прежде чем спустить их на Империум, Разоритель надеялся разжечь в сердцах отступников древний огонь ненависти, напомнив им о событиях Ереси.

Тысячелетиями Абаддон совершал ужасные зверства и заключал нечестивые пакты, что наконец дало свои плоды: боги Хаоса даровали своему чемпиону тёмное благословение. Сила Чёрного Легиона постоянно росла за счёт новых клятв в верности Абаддону: под мрачными знамёнами объединялись несчётные предатели, переполненные ненавистью к Империуму и неутолимой жаждой крови. Получивший метку Восходящей звезды Хаоса Абаддон держал растущие орды и предательские легионы в узде, сохраняя шаткий союз между людьми, демонами и Тёмными богами.

В последние века 41-го тысячелетия Разоритель продолжал усиленные поиски древних артефактов. Следуя за потусторонним шёпотом и разгадывая предсказания чернокнижников, он находил немало могущественных и забытых реликвий. Одна из таких нечестивых вещей – череп Кер'нгара – покоилась под кристаллическими равнинами девственного мира Ильданира. Вечность тому назад реликвию спрятали здесь давно умершая раса, а когда эльдар спустились на эту бесплодную планету, они начали трансформировать её, даже не подозревая о проклятом черепе. Абаддон прихватил с собой небольшую группу Чёрных Легионеров и отправился на Ильданиру, где без труда покорил местное население, после чего заставил бледных и одетых в лохмотья рабов копать в поисках артефакта.

Группа странников с Алайтока, заранее предупреждённого о прибытии Абаддона, развернула партизанскую войну против Чёрного Легиона. Когда противоборствующие стороны открывали огонь друг по другу, тихие кристаллические леса Ильданиры многократно отражали звуки стрельбы, создавая оглушительный гул. Предатели не раз пытались завязать с эльдар ближний бой, но чужакам всегда удавалось ускользнуть от воинов Хаоса. В конце концов космические десантники подожгли прекрасные леса: лэнс-излучатель «Мстительного духа» превратил огромные чащи в море из расплавленных кристаллов. Однако Разорителю было ещё рано праздновать победу, потому как, прежде чем он успел нанести решающий удар, на орбиту прибыл флот Алайтока. Магистр войны понимал, что его войска не выдержат прямого натиска разгневанных чужаков, поэтому отправил всех слуг на самоубийственную битву,

чтобы выиграть себе время. В итоге Разоритель нашёл желанную реликвию и скрылся с планеты до того, как ксеносы успели её полностью опустошить.

ВРАТА ПАНДОРАКСА

В секторе Деметер Абаддон организовал вторжение на имперскую планету Пифос, где находились спрятанные древние врата в варп. В этот раз Разоритель приготовил для имперцев тёмный подарок: вместе с еретиками на них обрушились жуткие демонические машины. За несколько кровопролитных дней предатели захватили крупные ульи, с невероятной жестокостью уничтожив местные силы обороны. Только одной небольшой группе катаканцев удалось избежать смерти от рук еретиков: они, пробираясь через незаступленные джунгли мира, добрались до ближайших гор и скрылись там.

Абаддон начал проводить сложные ритуалы с жертвоприношениями, чтобы разрушить древние печати времён Ереси Гора и открыть Проклятый Тайник – старинный портал между реальностью и варпом. Поймав сигнал о помощи с Пифоса, наполненный криками о спасении, Тёмные Ангелы во главе с Азраилом пришли защитникам планеты на подмогу. Также сюда прибыли Серые Рыцари, посланные разобраться с набирающим обороты демоническим вторжением и предотвратить угрозу, исходящую от Проклятого Тайника. Вместе лоялисты прорвали блокаду предателей; в невероятном космическом сражении столкнулись зловещие корабли отступнических легионов и огромные невообразимые звездолёты Империума, возглавляемые «Скалой» – крепостью-монастырём Тёмных Ангелов. Когда флот Хаоса был наконец отброшен с орбиты, космические десантники отправились на поверхность, чтобы отбить разрушенные ульи.

Не желая ни на секунду отвлекаться от пробуждения портала, Абаддон приказал союзным предательским войскам сдерживать лоялистов во что бы то ни стало. К несчастью, Тёмные Ангелы и Серые Рыцари не успели остановить Разорителя до того, как он открыл портал, из которого сразу повалили демоны, наводнившие планету. На Пифосе воцарился хаос – сама реальность изгибалась и искажалась под действием беспримесной материи варпа. Высвобожденная энергия вызвала безумные изменения: кровавое небо буквально забурлило, а тучи страстно желающих попасть в этот мир духов окружили космических десантников. По всему сектору пробудились латентные псайкеры – опьянённые собственной мощью, они подняли восстания, охватившие имперские миры, словно раковые опухоли.

После долгих и упорных боев отделению Серых Рыцарей всё-таки удалось добраться до Проклятого Тайника и закрыть его. Без поддержки демонов предательские легионы не смогли долго обороняться и в итоге отступили. Войска Абаддона отбыли с Пифоса и избежали возмездия, однако прекрасная планета, некогда славившаяся величавыми городами и огромными зелёными лесами, безвозвратно превратилась в кошмарный пустынный шар. Перед тем как портал был запечатан, Разоритель успел забрать неизвестного псайкера, который, по слухам, обладал чудовищной силой и имел уникальный дар,



что должен был помочь Абаддону с грядущим Чёрным крестовым походом.

АРМИЯ ТЕМНЫХ БОГОВ

Чёрный Легион был силен как никогда: десять тысяч лет войн и невероятной резни принесли свои плоды. Если Сыны Гора были преданы воле Императора и своего примарха, то Чёрный Легион выполнял только команды Абаддона, чья жажда мести до сих пор не угасла. За века угроз, лжи и сделок Разоритель сумел объединить разрозненные предательские легионы, принимая их в ряды своего воинства. Он создал армию, которая могла посоревноваться с любой силой Галактики. Даже демонические примархи, давно потерявшиеся в собственных мечтах и погруженные в войну между богами, поделились с Абаддоном толикой невероятной силы.

Пока Разоритель находился в добровольном изгнании, он посетил каждого примарха, дабы заручиться их помощью в уничтожении Империи.

Ангрон, примарх Пожирателей Миров, даровал ему благословение Кхорна после того, как в глубинах Крововорота Разоритель справился с его демоническими чемпионами, беспощадно отправив одного за другим обратно в варп в ходе зрелищного представления.

У Мортариона, примарха Гвардии Смерти, он выменял гниlostное благословение Нургла на Руку Тьмы. Разлагающийся демонический лорд пообещал создать с помощью древнего артефакта жуткую чуму, которая вернёт мёртвых к жизни. Мортарион заверил Разорителя, что эта

зараза быстро распространится среди звёзд.

Хотя Магнус Красный, примарх Тысячи Сыновей, и отказался встретиться с Абаддоном, Разорителю тем не менее удалось заполучить покровительство Тзинча в обмен на Глаз Ночи – незримый кусочек Каменного бога. Для этого он обратился к Ариману, величайшему чернокнижнику легиона, который единственный смог разглядеть весь размах его планов и предоставил Разорителю доступных ему рубриков.

Предложив Фулгиму, примарху Детей Императора, пифосского псайкера в качестве сосуда для создания безупречной аватары Князя Удовольствий, Абаддон обрёл благословение Слаанеш. Ради подобного союза Чёрным Легионерам пришлось оставить все старые обиды.

От Лоргара, примарха Несущих Слово, Разоритель узнал необычные секреты пленения демонов и вызова огромных inferнальных армий из Ока. Несущие Слово быстро закрыли глаза на бывшие распри с Детьми Императора и обратили свой гнев на Империи, когда Абаддон заверил их, что они самолично смогут расправиться с церковью бога-Императора.

От Пертурабо, примарха Железных Воинов, Разоритель получил демонические боевые машины небывалого размера, которые были собраны в глубинах Ока Ужаса; каждая из них могла посоревноваться в силе с целым войском врагов. В конце концов предатели присоединились к армии Абаддона, с нетерпением ожидая нападения на неприступные крепости и мощные системы обороны Кадии, чтобы лично опробовать свои изобретения в действии.

Хоть примархи Альфа-легиона и Повелителей Ночи уже стинули во мрак, Абаддону удалось переманить на свою сторону расколотые банды этих легионов, пообещав, что в его войске их встретят как равных. Многие из них перекрасили броню в чёрный и навеки присоединились к Разорителю. Самым могущественным среди них был Дхар'лет, князь демонов, что когда-то давно сражался на стороне Конрада Кёрза. Известный как Проклятие Антеканиды и мастер войны в тенях, он вспомнил амбициозность Абаддона во времена Великого крестового похода и без возражений признал его лидерство.

Множество могущественных князей демонов присоединились к разношёрстному воинству Чёрного Легиона. В их числе Роком-рождённый – он же Властелин Черепов, облачённый в мантию из черепов тысячи космических десантников; Плутгора Раннелсора, переродившийся в гниlostность величии на живой постели из нургликов; а также Бе'лакор Тёмный Господин, Глашатай Завоевателей.

Во власти легионов и демонических созданий находились огромные орды пропащих и проклятых: мутанты, изгои, отступники всех мастей шли за Абаддоном, ослеплённые славой и великолепием Тёмных богов, – многие из них даже считали Разорителя мессией. Культисты Чёрной Зеницы выжидали у себя на лбу третьей глаз, считая, что он поможет им заглянуть в варп, а отвратительные служители Кривого Когтя отчаянно пытались походить на Абаддона, отрубая себе правую руку и вставляя вместо неё грубые металлические лапы с когтями.

Когда чудовищные армии мутантов выбирались из Ока, их поеденные ржавчиной баржи и древние внутрисистемные корабли тащились за основной флотилией. В их зловонных отсеках толпы озверевших предателей и мерзких уродов, ощутивших на себе касание варпа, вгрызались друг другу в глотки, заливая всё вокруг кровью и ихором. Только высокие кривокостные держали остальных мутантов в узде: их мясистые сросшиеся кулаки и зубастые щупальца убивали любого, кто осмеливался не подчиниться Чёрному Легиону.

Среди могучих и гнусных космодесантников Абаддон избрал себе генералов, которыми стали Деврам Корда, что собрал всю жизненную энергию улья Сарора и направил её в варп-поток, который затем проглотил, чтобы заполучить бессмертие; лорд-чернокнижник Игетмор, проклятый провидец кабала Циклопии, который, по слухам, нашёл способ, как вырвать древние секреты из душ пленённых эльдар; Скайрак Рождённый-В-Бойне, что ведёт в бой орду безумных Несущих Разложение, облачённых в грязные доспехи и вооружённых пушками, с которых стекают смертоносные яды; Уркантос, командующий Чёрным флотом, несравненный капитан и мастер смертельных космических сражений.

РАСКРЫВШЕЕСЯ ОКО

Начало 13-го Чёрного крестового похода ознаменовалось странными знаками и тревожными предвестиями по всему Империи. Миры вокруг Ока Ужаса охватили волнения и тревога, словно на галактическом горизонте показалась пелена страшного шторма. Псайкеров и астропатов сегментума Обскурус стали посещать жуткие видения того, как варп закружиться в Оке и разойдётся в стороны, поглощая все окружающее пространство, словно глубоководный монстр.

Из секторов Белис-Корона, Агрипинаа и Гелика стали поступать сообщения о зловещих вспышках света в ночном небе, а также о сильно участвовавшихся рейдах на пограничные миры и транспортные пути. На десятках планет запрещённые культы вышли из тени, чтобы сеять

беспорядок и хаос, пока остальные с воплями обращались в космос, чтобы кто-нибудь спас их от надвигающейся угрозы. Нургл руками своего вестника Тифа распространил чуму зомби по всем секторам и системам, окружающим Око Ужаса. Отвратительная зараза, проникая в гниющую плоть, воскрешала мертвецов и обращала их против живых. Тень неминуемого вторжения покрывала всё новые миры – многие заговорили о скором возвращении Чёрного Легиона.

Империи начал укреплять все фортификационные сооружения на Кадии, готовясь к неизбежной атаке предателей. Капитулы Космического Десанта и полки Имперской Гвардии из других секторов спешили прибыть к Кадийским Вратам до начала вторжения, однако беда пришла, откуда не ждали. Солдаты целой армии оказались изменниками: Волканские катафракты вероломно напали на своих братьев в битве на Тайроковских полях. Администратум сегментума судорожно отвечал на все атаки – в мрачных залах равномерно щелкали автоперья, записывая данные о происходящих безумствах, распространявшихся из Ока Ужаса.

Флотилия Абаддона, состоявшая из сотен линкоров, крейсеров и небольших кораблей, многие из которых являлись реликвиями времён Ереси, ворвалась в реальное пространство. Во главе армады плыл восстановленный «Планетоубийца» – флагман Абаддона и погибель миров. Внутри флотилии мелькали две Чернокаменные Крепости, искорёженные и искривлённые за века пребывания внутри Ока. Прокладывая себе путь через имперские корабли, хаосистский флот обвивался вокруг Кадийских Врат, сея опустошение на сотнях планет. Как только начался новый Чёрный крестовый поход, предатели, еретики и ренегаты с десятков миров и дюжин секторов восстали, сбросив маску раблепных горожан. Проклятые культы, развращённые демагоги и харизматичные психопаты возвещали пришествие Абаддона и смерть Империи. Пока всюду творился хаос, Разоритель решил лично вырвать «сердце» Врат – Кадью.



БАГРОВАЯ ТРОПА

Пока имперский флот доблестно сдерживал наплыв предателей из Ока Ужаса, Абаддон планомерно и неуклонно приближался к Кадийским Вратам, оставляя позади догорающие обломки разрушенных кораблей. С неотвратимостью и бесповоротностью самой смерти Чёрный Легион появился на окраине системы, после чего флот Хаоса, разделившись на несколько ударных групп, каждую из которых возглавлял генерал магистра войны, бросился в атаку. Повсюду – от Надежды Святого Иосмана до Королиса – небеса заполнили огромные транспортные суда, изрыгавшие космодесантников Хаоса, что с невероятной жестокостью обрушивались на имперцев. Орбитальные силы обороны пытались остановить еретиков: воздух прожигали энергетические лучи, то здесь, то там пролетали ракеты и разрывные снаряды.

В ответ флот Разорителя поливал лоялистские корабли огнём из макроорудий и лэнс-излучателей, уничтожая орудийные батареи противника. За какие-то несколько часов внешние миры Кадийской системы пали перед мощью Хаоса.

Предательские легионы зачистили Соляр Мариатус, уничтожив на планете любые проявления жизни, и развернули передовую базу, откуда впоследствии атаковали остальные миры. На Кадии Чёрный Легион появился во всем своём величии: в тени чудовищных стальных извергов и хельдрейков маршировали воины, облачённые в нечестивую броню и готовые разорвать врага на кусочки. Однако Абаддона интересовало отнюдь не разрушение лоялистских крепостей: задолго до того, как здесь поселились люди, планета была усеяна древними пилонами из тёмного камня. Ходили слухи, что именно эти чужеродные устройства сдерживают губительные приливы Ока Ужаса и тем самым не позволяют закрыться Кадийским Вратам. Разоритель жаждал уничтожить пилоны и выпустить мощь варпа.

Многие владыки считали расточительством нападение на Кадийскую систему, ведь она была отлично укреплена и по защищённости уступала лишь Терре. Казалось большой глупостью переводить силы предателей на крепости и защитников Кадии, когда можно было спокойно обойти её

и нанести удар прямо по сегментуму Соляр. Однако после веков затяжных войн Абаддон прекрасно понимал, что, даже если отступнические легионы и нападут на Терру, они все равно потерпят поражение, как и Гор десять тысяч лет назад. Магистр войны хотел добиться успеха и сбросить гниющий труп Императора с Золотого Трона, поэтому ему нужно было высвободить энергию варпа в реальность.

Предатели безжалостно разрубали имперцев на части цепными мечами и болтерными очередями превращали их жалкие тела в кровавые груды мяса, а уродливая бронетехника Хаоса с хрустом давила тех, кто ещё не успел умереть в творящемся безумии. Каждый час на планетах вокруг Ока Ужаса умирали тысячи солдат с каждой стороны – их вопиющие души питали варп, что постепенно ослабляло грань между двумя мирами. Через истончённую завесу в реальность спокойно проникали орды демонов, жаждущих попировать на костях смертных. Всякая битва и любая смерть понемногу расширяла границы Ока Ужаса.

Разоритель хотел, чтобы Око Ужаса раздулось до такой степени, что сама материя Хаоса вылилась в реальный мир. И затем, продолжая ступать по багровой тропе войны и убийств, он поведёт предательские легионы, их примархов и нескончаемые орды демонов напрямик к вратам Императорского дворца, дабы свершить давнюю месть.

Абаддон вошёл в огромный зал – кости давно сгинувших в небытие чужеродных строителей этого места хрустели и ломались под тяжёлой поступью воителя. Зарафистон возник из окружающей тьмы и жестом подозвал Разорителя.

– Здесь, мой господин, – сказал чернокнижник. – Под костями.

Постоянно меняющаяся максa на лице колдунa не позволяла прочесть его эмоции. Ничего не ответив, Абаддон двинулся, куда показывал чернокнижник, и различил вогнутый каменный диск.

– Это Пустой Параллакс, он покажет тебе то, что я предсказывал ранее, – при свете долгой ночи и становлении демонического Имперума.

Сосредоточившись на артефакте, колдун зашептал какие-то заклинания, его руки окутала энергия варпа – и вот через несколько мгновений Параллакс отпрянул от тысячелетнего сна.

Абаддон спокойно наблюдал за тем, как пробуждается древнее чужацкое устройство: вековая пыль слетела с поверхности артефакта, как только картины грядущих дней наполнили его. Подойдя ближе, Разоритель стал всматриваться в клубящиеся облака различных образов – огоньки приняли форму мерцающих звёзд и, вырвавшись из устройства, окружили его. Спустя мгновение Абаддон понял, что это была его Галактика с огромным Оком Ужаса, пульсирующим во тьме космоса, словно открытая рана. Вдруг картина быстро сменялась, и перед Разорителем предстала планета, усеянная величественными постройками и прекрасными шпильями. Абаддон узнал в ней Терру – десять тысяч лет прошло с тех пор, как он последний раз ступал по её поверхности.

Воин наблюдал за тем, как древние башни разрушаются до основания, а гигантские дворцы пылают в огне. Видение пронеслось сквозь лежащие в руинах города и остановилось на

огромном купольном зале, что находился под землёй и вмещал большой золотой агрегат.

Абаддон направился к нему, ухмыляясь при виде сотен обезображенных трупов Адептус Кустодес на полу. Поднявшись по ступенькам, он приблизился к огромной машине и увидел, что её корпус повреждён: осколки стекла и куски металла валялись вокруг пьедестала. Разоритель подобрался к брешу в машине и заглянул внутрь: перед его глазами предстали бурлящие потоки варпа и демоны, продирающиеся наверх из непрерывно меняющихся глубин Имперума.

И вновь видение сменялось, вернув его на улицы Терры. Повсюду демоны услаждались людскими душами, а чужество окунулось в океан рабства и погибели. Находясь так близко к Золотому Трону, Абаддон почувствовал, как погас Астрономикон и миллионы миров погрузились в вечную тьму. По всей Галактике реальность трещала по швам: варп прорывался наружу, свергая планеты в безумие и хаос. Оторвавшись от разворачивающейся на улицах резни, Абаддон взглянул наверх и увидел там Око Ужаса – огромное кроваво-красное пятно, что, казалось, росло с каждой минутой. Отныне оно красовалось на небосводе любой планеты Имперума. Теперь Разоритель знал без сомнения, что эпоха человечества подошла к концу.

Вдруг видение исчезло, разворачившись так же быстро, как и возникло. Абаддон вновь стоял в древнем разрушенном зале – Зарафистон тихо наблюдал за ним.

– Все это действительно произойдёт? – прорычал Разоритель, впившись мрачным взглядом в чернокнижника.

– Это лишь один из вариантов будущего, мой господин, – ответил Зарафистон. – Но с каждым днём судьба все больше благоволит ему.

– Человек сам творит собственную судьбу, – сухо проговорил Абаддон и, развернувшись, ушёл во мрак.

БАНДЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

Чёрный Легион – самый многочисленный из всех легионов, что населяют Око Ужаса, и намного превосходит ближайших соперников. Если воин склонился перед Абаддоном и принёс ему обет верности, он может присоединиться к мрачному воинству. За века кровавых войн и ужасных актов мести многие космические десантники из различных легионов и капитулов примкнули к Разорителю, в результате чего в настоящее время в рядах Чёрного Легиона можно найти банды почти всех мастей – и хаосопоклонников, и тех, кто извратил собственную доктрину или веру.

Обычно эти группировки работают поодиночке: они атакуют и грабят планеты во славу своего повелителя, однако, как правило, при этом преследуя собственные цели. Но если Абаддон взывает к ним, они собираются в одно неумолимое войско. Принесённые когда-то клятвы

заставляют их отбросить все распри и обиды, чтобы сражаться в рядах объединённого легиона. Тем не менее нельзя отрицать, что Чёрный Легион – это разнообразная армия предателей, поэтому даже если владыки и не враждуют открыто друг с другом, они постоянно плетут интриги, соперничая за славу и мощь и нарушая чужие планы. Только их всеобщий страх перед могуществом Разорителя поддерживает нерушимый союз – страх и ужасные воспоминания о тех, кто его нарушил.

ЛУЧШЕ СРАЖАТЬСЯ НА СТОРОНЕ МАГИСТРА ВОЙНЫ, ЧЕМ
БЫТЬ ЕГО ВРАГОМ.
ДЕВРАМ КОРДА, ТИРАН САРОРЫ



ГОНЧИЕ АБАДДОНА

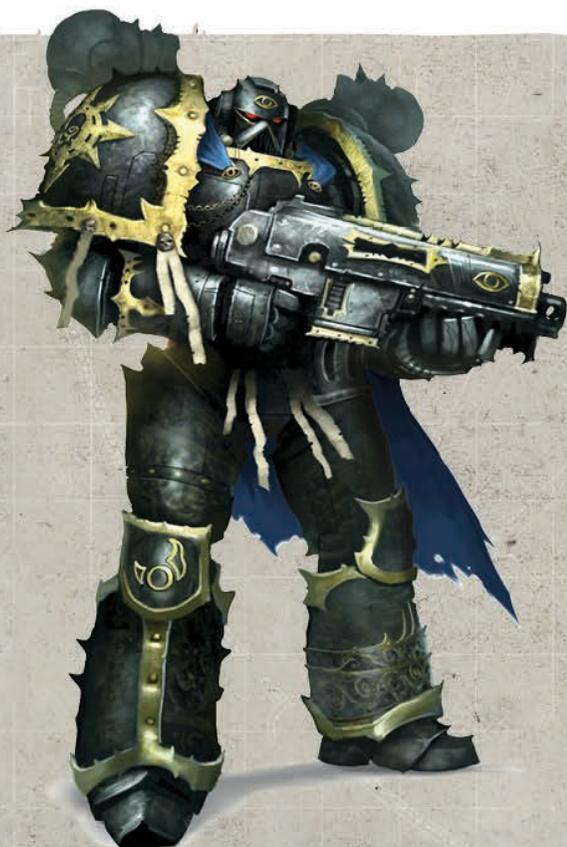
В рядах Чёрного Легиона можно найти тысячи ярых служителей Кхорна, которые всегда находятся на передовой сражения, с рёвом бросаясь на врагов. Гончие Абаддона получают немалое удовольствие от ближнего боя, где они могут с помощью острозубчатых цепных топоров, нечестивых молниевых когтей или даже собственных клыков проливать реки крови во славу своего бога. И хотя Гончие не составляют какую-то единую группировку, их возглавляет Уркантос, командор Чёрного флота, заявляющий, что все последователи Кхорна в Чёрном Легионе подчиняются ему, и он направляет их согласно воле Абаддона.



ДЕТИ МУЧЕНИЙ

Сотни служителей Слаанеш поклонились в верности Абаддону и вступили в Чёрный Легион. Возглавляемые Деврамом Кордой и Загтеаном Сломленным, они создали внутри легиона множество банд, в совокупности называемых Детьми Мучений. Эти отступники присоединились к Разорителю, жаждая искупаться в муках, которые следуют за ним попятам, и напиться крови, хлещущей из ран его врагов. Даже несмотря на то, что Дети Мучений приняли обаяния невоздержанности, Дети Императора презирают их, называя легионеров предателями Фулгрима и марионетками Абаддона.

ЧЁРНЫЙ ЛЕГИОН



СЫНЫ ЦИКЛОПА

Сыны Циклопа, состоящие из последователей Тзинча, чернокнижников и их рубриков, пожалуй, самая немногочисленная банда из тех, что служат только одному Тёмному богу. Но несмотря на свой размер, они обладают немалой силой в легионе, а все благодаря тому, что Абаддон выказывает большое уважение их предводителям – псайкерам Зарафистону и Игетмору Обманщику. Одарённые провидцы и предсказатели, они составляют костяк доверенных советников Разорителя, изучая для него потоки будущего и направляя в нужное русло его Чёрные крестовые походы.





ИЗМУЧЕННЫЕ

Измученные слили воедино свои души с демонами, пригласив варп-созданий в своё тело и испив сполна их потусторонней мощи. Эта банда зародилась на Мелеуме, и с тех давних пор их влияние внутри легиона значительно выросло. Каждый одержимый десантник Измученных имеет тёмное отражение в варпе – демонического двойника, что теперь делит с воином одно тело. Однако inferнальные существа имеют свои цели и при удобном случае стремятся их выполнить, что делает Измученного непредсказуемым, но до ужаса опасным на поле боя.



НАРУШИВШИЕ ОБЕТ

Иногда те, кто предал Абаддона, успевают ещё при жизни пожалеть о совершенной ошибке, а иногда – во время агонии. На самом деле Нарушившие Обет не предавали магистра войны, поэтому они все ещё находятся в рядах Чёрного Легиона. В их число входят те, кто проиграл бой или был искалечен, но, не заслужив благословения Тёмных богов, не может теперь вернуть потерянные конечности или отрастить их с помощью мутаций. Поэтому Нарушившим Обет приходится проявлять смекалку, прикрепляя к обрубкам рук и ног клинки, имплантируя придатки ксеносов и латая потрёпанную броню материалами, какие только дарует Око.





НЕСУЩИЕ РАЗЛОЖЕНИЕ

Чумной бог имеет немало последователей в рядах Чёрного Легиона: воины, которых коснулась гнилотная рука Нургла, меняются под стать своему мерзкому господину. Находясь под командованием Скайрака Рождённого-в-бою, нурглисты обернули в свою веру многих космических десантников. Когда начинается очередной бой, Несущие Разложение – отвратительные воины Абаддона и вестники чумы – обычно появляются на поле брани первыми, чтобы сеять повсюду инфекции и болезни. Возможно, поэтому-то многие банды почти и не имеют с ними никаких дел, неприязненно относясь к благословениям Нургла, трансформирующим тела, и вездесущему зловонию.



ТРИЖДЫ ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДАТЕЛИ

За долгие и мрачные десятилетия после смерти примарха Сыны Гора разделились на множество банд. Когда в руинах Мелеума Абаддон объявил себя магистром легиона, нашлись те, кто не принял Разорителя. Эти легионеры, в конце концов стигнувшие в глубинах Ока, остались преданными Гору или отныне не признавали над собой ничью власть вообще. Большинство из них исчезли с лица Галактики навсегда, но некоторые всё же вернулись, чтобы бросить вызов Чёрному Легиону или же со временем присоединиться к нему. В Чёрном Легионе таких отступников называют «трижды проклятыми».

СЫНЫ ОКА

Сыны Ока, возглавлявшиеся Дрекартом Незрячим, слепым мясником с Ирридааса VII, считали Абаддона наглым захватчиком. Дрекарт сражался вместе с Разорителем во времена Великого крестового похода и последующей за ним Ереси, постоянно завидуя тому, как Гор относился к 1-му капитану. Когда Дрекарт отвернулся от Абаддона, он приказал своим воинам сделать разрез по всему оку, красующемуся на их броне, чтобы таким образом показать, как слеп был примарх, приведший легион к краху.

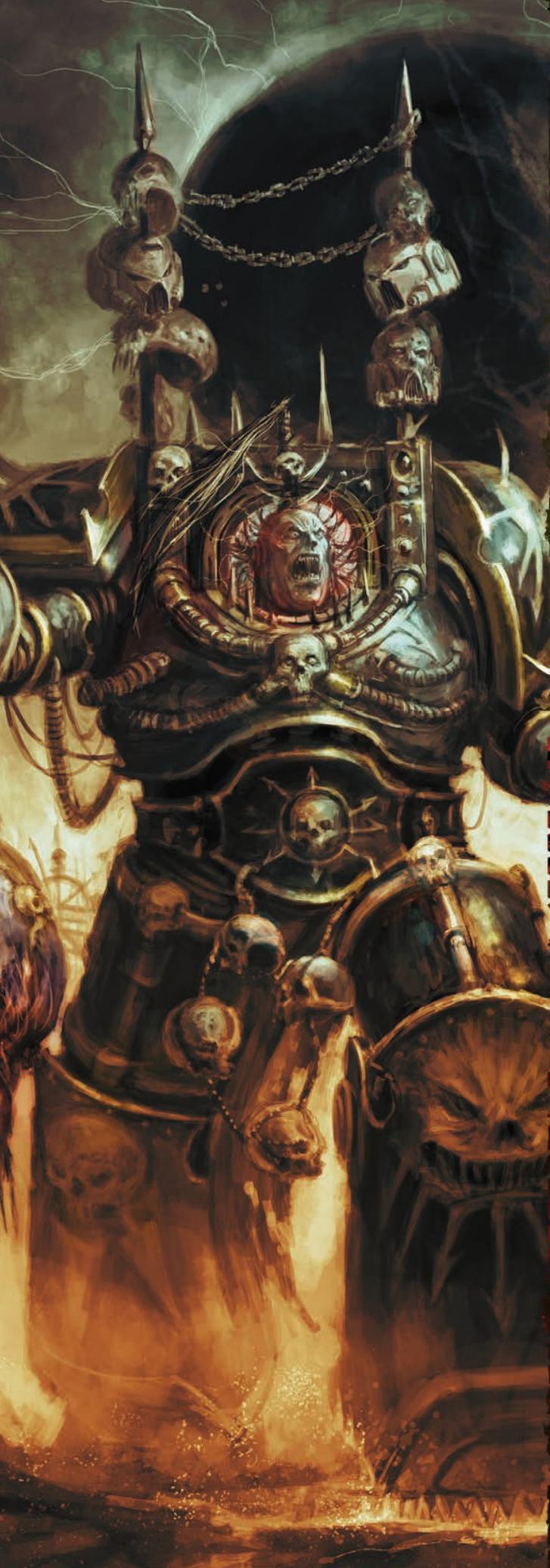
ВОЛКИ ГОРА

После смерти Гора многие ветераны захотели вернуть былые безмятежные дни, когда они были Лунными Волками. Волки Гора решили возродить старые времена, взяв имя мёртвого примарха в знак уважения к его памяти.

ИСТИННЫЕ СЫНОВЬЯ

Даже после смерти Магистра Войны легион поклонялся ему как богу, ежедневно посещая его гробницу и принося ему обеты верности. Истинные Сыновья никогда не нарушали эту традицию – даже когда было уничтожено тело их отца. Покрыв свою броню изображением ока, они делают чучела Гора везде, куда только заводит их судьба, чтобы затем поклониться им и символически сжечь.





НАСЛЕДИЕ МЕСТИ

М31 — ВЕЛИКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Император объединяет враждующие племена Терры и намеревается завоевать человечеству место среди звёзд. На его стороне с честью и отвагой воюют Гор и Лунные Волки, разя в его честь бесчисленных врагов и помогая создать Империи Человека. После Улланорской кампании Лунные Волки становятся Сынами Гора в честь подвигов их примарха.

М31 — ВОЙНЫ ЛЕГИОНОВ

Внутри Ока Ужаса предатели сражаются друг с другом за ресурсы и рабов, что ещё сильнее разобщает и без того раздробленные легионы. Кульминацией войны становится нападение Детей Императора на демонический мир Мелеум: отпрыски Фулгрима разрушают крепость Сынов Гора до основания, выкрадывают тело Гора и скрываются в варпе.

М31

М31 — ЕРЕСЬ ГОРА

Магистр войны Гор, запятнанный касанием Тёмных богов, восстаёт против Императора. Вместе с половиной Легионес Астарте на его стороне он пытается захватить Империум и уничтожить верные человечеству легионы космических десантников. В решающей битве за Терру Гор погибает от рук Императора в смертельном поединке на борту «Мстительного духа». Абаддон забирает тело Магистра Войны и бежит с Сынами Гора в Око Ужаса.

М31 — УБИВАЯ КЛОНОВ

Став новым главой Сынов Гора, Абаддон решает уничтожить всех клонов Магистра Войны, которых создал Фабий Байл из останков примарха. Разрушив тайные лаборатории Прародителя и убив сотворённых им омерзительных отродий, Абаддон не оставляет и следа от своего генетического отца. Раз и навсегда уничтожив Гора, он переименовывает оставшихся воинов в Чёрный Легион.

781.М31 — 1-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Собрав огромную армию предателей и демонов, Абаддон вместе с Чёрным Легионом выходит из Ока Ужаса, чтобы уничтожить Имперium. Во время великой битвы на планетах вокруг Кадии изменники терпят поражение от новоиспечённых капитулов Космического Десанта и армий Легио Титаникус. Пока идут ожесточённые битвы, Абаддон тайно путешествует в мир Уралан, где находит древний демонический меч Драк'ниен.

892.М32 — ПРЕДАТЕЛЬСКОЕ ОКО

Дрекарт Незрячий собирает Сынов Ока из тех Сынов Гора, которые отказались служить Абаддону. В ходе битвы в Голосящей Пропасти его воины наносят поражение Вослоку и его банде Пожирателей Миров, после чего занимают вражескую крепость и бросают черепа погибших противников в костры душ. Во время схватки Дрекарт лично вырывает демонический топор Вослока из его рук и обращает вероломное оружие против бывшего владельца.

597.М32 — 2-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Абаддон насыпает ужасное проклятие на миры Белис-Короны, отравляя их порчей варпа. Тем временем его флот атакует верфи сектора, разрушая десятки имперских крейсеров, которые находились на ремонте или только строились. Прежде чем Имперium успеет собрать свои силы и дать достойный ответ предателям, Разоритель отступает в Око Ужаса, довольный тем, как ему удалось свершить свои тёмные планы.

453.М33 — ВРЕМЕННОЙ ШТОРМ

Вихрь темпоральных волнений проходит по Оку Ужаса, вырывая из времени корабли и миры. Внезапно из неоткуда появляется флот эльдар, которые ещё не успели пережить Грехопадение. Узрев Око, они испытывают неопишимый ужас и оплакивают потерянных сородичей. Чёрный Легион нападает на обескураженных чужаков, жестоко вырезая их во время кровавых абордажных боев и забирая с собой в качестве рабов тех, кому не посчастливилось выжить.

027.М32 — ИЗМУЧЕННЫЕ КОПИ

Фэнрок Забытый, могущественный лорд Чёрного Легиона, находит демонический мир, созданный из заражённой варпом железной руды. Пробурив глубоко в недра планеты, он строит огромную шахту, чтобы добывать драгоценные ресурсы для своего легиона. Рабы оказываются слишком хрупкими, чтобы работать там: руда отравляет их и вызывает неконтролируемые мутации, а некоторые проходы выделяют пищеварительные соки, превращающие обречённых рабочих в лужицы гниющей плоти. Фэнрок легко решает проблему: в горнодобывающие установки он заключает демонов, и теперь их измученные вопли разносятся по копиям, пока они ведут вечную войну за железные кости планеты.

762.М33 — РАСКАЯНИЕ ЗАРАФИСТОНА

По приказу Архитектора Судеб чернокнижник Тысячи Сыновей Зарафистон странствует в глубины Ока Ужаса. На планете из медных шестерён и тикающих хронометров Тзинч оставляет различные знаки в осколках времени и мимолётных мгновениях. Осознавая весь ужас грядущих тысячелетий, Зарафистон вступает в ряды Чёрного Легиона и приносит клятву верности Разорителю.

909.М32 — 3-Й КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Разоритель посылает князя демонов Талломина в безумную и кровавую лобовую атаку на Кадийские врата. Идущая за Талломином демоническая орда пожирает миллионы жизней и вступает в бои с имперскими полками и капитулами Космодесанта по всему сегменту Обскурус. В конце концов Космическим Волкам удаётся отправить вопящего князя обратно в варп. Пока имперские силы заняты демонами, Абаддон вместе с избранной ударной группой отправляется в мир-святыню Герсталь и оскверняет её, сняв древние печати с гробницы святого и полностью уничтожив его останки.

001.M34 — 4-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Во время войны за Эль-Фанор Чёрный Легион осаждает великую цитадель Кромарха. Абаддон лично возглавляет атаку на адамантиевые ворота крепости, но в итоге только горстке его воинов удаётся пережить опустошительный огненный шквал защитников твердыни. Одним жутким ударом Драк'ниена Разоритель разбивает огромные ворота. Чёрный Легион и его демонические союзники с особой жестокостью обрушиваются на Кромарха и его семью, навсегда стирая с лица земли его древний род.

213.M37 — КРОВАВЫЙ ТУРНИР

Абаддон, недовольный своими Избранными, решает устроить кровавый турнир и натравить их друг на друга. В течение восьми дней Избранные зверски сражаются между собой в окропленных кровью отсеках «Мстительного духа», пока не остаётся только один победитель. Насадив его на Коготь Гора, Разоритель заключает тёмную сделку с Кхорном и берёт в союзники Жаждущего Крови Хакк'ан'граа.

117.M35 — РОГАСТЫЙ КОРОЛЬ

Во время страшной космической битвы над диким миром Скайрро имперские крейсера уничтожают корабль предателей «Коготь ярости». Только одному Чёрному Легионеру удаётся выжить и сбежать на поверхность планеты. Там его почитают как бога, и неназванный космический десантник Хаоса становится вождём, известным как Рогастый Король. После более десятка лет борьбы Имперская Гвардия уничтожает армию Короля и возвращает мир в лоно Имперума.

m34

m35

m36

m37

098.M34 — КОЛОДЕЦ КОШМАРОВ

Загтеан Сломленный направляется в сектор Агрипинаа и грабит трижды благословлённый мир Гелосиан. Там он захватывает монастырь Алебастровых Дев и наполняет необузданной энергией варпа, отравляя женские души и пробуждая в них скрытые психические дары. Загтеан применяет тёмные знания, чтобы слить напуганных дев воедино и превратить их в скалящую массу из плоти, а затем он использует получившееся чудовище как живой варп-портал и выпускает на Гелосиан кошмарных демонов.

901.M36 — 6-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Магистр Войны обрушивает гнев на Дрекарта Незрячего и его вероломных Сынов Ока, но сначала помогает банде в штурме мира-кузницы Аркрет, бок о бок сражаясь с давно отвернувшимися от него воинами. Когда защитников планеты удаётся окончательно разгромить, Абаддон, ощущая вкус победы, медленно убивает Дрекарта, однако перед этим он заставляет предателя смотреть, как каждый Сын Ока преклоняет колено перед новым господином.

723.M36 — 5-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Абаддон набрасывается на сектор Элизия и атакует сотни миров. Смерть и разрушения следуют за ним по пятам. На Таринте Разоритель заманивает капитулы Боевых Ястребов и Почитателей в руины Касыр-Лютейна, где они оказываются зажаты в ловушке между демонической ордой Кхорна и Чёрным Легионом. Во время ужасного сражения предатели полностью уничтожают лоялистов, а черепа их воинов забирает с собой князь демонов Роком-рождённый, чтобы возложить их к могучему трону Кхорна.

811.M37 — 7-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Во время Призрачной войны Кровавые Ангелы вступают в битву с ордой Абаддона на планете Макан. Лично возглавляя банду берсерков Кхорна, Разоритель безрассудно ударяет по линиям врага и безжалостно расправляется с сынами Сангвиния. Пережившие обстрел предатели учиняют жуткую бойню. Оставшимся в живых Кровавым Ангелам так и не удаётся отбить тела павших собратьев у бешеных воинов Абаддона.

812.M37 — ТЮРЬМА БЕЗУМИЯ

Абаддон проводит эксперименты над пленёнными имперскими космодесантниками, пытаясь развратить их души и сломить волю. В глубинах варпа он возводит тюрьму лжи и тьмы, где доялисты вынуждены столкнуться с искажёнными отголосками реальности и лицезреть, как их любимый Империиум Человека снова и снова склоняется перед Хаосом. Те, кто не кончает жизнь самоубийством или кому не позволяют умереть, утрачивают всю надежду и клянутся в верности Разорителю.

731.M38 — ЗАБЫТАЯ РОТА

Спустя почти восемь тысячелетий астропатический крик о помощи, посланный потерянной ротой Лунных Волков, принимают чернокнижники Чёрного Легиона. Абаддон отправляется к указанному в сообщении месту и видит, что его древние братья превратились в извращённую пародию на самих себя: они запятали себя примитивными ритуалами и живут среди местного населения. К удивлению Лунных Волков, которые не ждали пощады от Легионес Астартеc, Разоритель предлагает им вступить в Чёрный Легион.

001.M39 — 10-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Абаддон и Железные Воины атакуют сектор Гелика. Пока Чёрный Легион предаёт огню и мечу столицу, Фракиец-Примарис, сыны Пертурабо ведут борьбу с Железными Руками, дабы свершить давно задуманную кровавую месть. В ходе ожесточённых осад Железные Воины сжигают миры системы Медузы и почти полностью уничтожают своих заклятых врагов из когда-то существовавшего десятого легиона. Только когда ордену приходят на помощь подкрепления, Абаддон и Железные Воины незамедлительно отступают, получив ценную информацию об оборонительных силах Медузы.

019.M38 — ПРОКЛЯТЫЙ КОВЧЕГ

Терминаторы из капитула Расчленителей берут на бордаж космический скиталец «Проклинаемая душа», когда тот опасно сближается с центральными мирами субсектора Скелус. В глубинах корабля они обнаруживают стазисный зал с одним единственным контейнером. Внутри него почивал древний Лунный Волк. Когда воина пробудили и рассказали ему о судьбе шестнадцатого легиона, Волк становится вне себя от ярости и, забрав один из кораблей Расчленителей, исчезает во тьме космоса.

356.M38 — ДЕМОНИЧЕСКИЙ ПИР

Чёрные Легионеры разоряют пустынный мир Санисор, заливая его песчаные океаны кровью. В каньонах Варпового Ветра они сооружают большое устройство из кожи и стали, похожее на кровавый парус. Демоны устремляются к миру и впиваются своими зубастыми пальцами в громадный кожаный парус, чтобы высосать пойманные в него души. Когда 232-й Кадийский экспедиционный флот приземляется на Санисор, солдаты видят кишашую демонами планету, которые облепили её, словно мухи – гниющий труп.

999.M37 — 8-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

На планетах сегментума Обскурус в ходе мистических обрядов еретики убивают определённое число имперских жителей, благодаря чему Разоритель завершает сложный ритуал, проводимый во имя Меняющего Пути. Когда инквизиции наконец удаётся порвать цепи проклятия, Империиум прекращает злодеяния Чёрного Легиона, однако к тому моменту несчётное множество миров уже насыщено смертью.

573.M38 — 9-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Намереваясь разгромить флотскую крепость Канкефал, Абаддон начинает 9-й Чёрный крестовый поход и ведёт войска на соседнюю густонаселённую планету Антеканиду. Передовые силы Разорителя осаждают Монархов-улей, где заседает имперский главнокомандующий. Пока Чёрные Легионеры сжигают всё подряд и устраивают резню на нижних уровнях улья, Абаддон штурмует внутренние покои. Население планеты медленно сокращается. Когда имперские гвардейцы с Канкефала приходят на помощь отчаявшимся выжившим, Разоритель и его доверенные легионеры отбывают с орбиты, в качестве последнего оскорбительного жеста обрушив десятки циклонных боеголовки на руины Монархова-уля. Затем следует семнадцатилетняя война, которая лишает Антеканиды и Канкефала самого ценного ресурса – людей. В отсутствие флотов Канкефала, которые могли бы его остановить, Абаддон свободно разоряет сектор.

211.М39 — ДЕМОНИЧЕСКАЯ ВЕРФЬ

Глубоко внутри Ока Ужаса Абаддон обнаруживает древнюю верфь, бесцельно дрейфующую по варпу. Среди ржавых подвесных лесов и обветшалых мануфактурных башен магистр войны находит недостроенный корабль, ужасающий своими размерами и конструкцией. Варповые кузнецы Разорителя обследуют судно, дивясь его мрачному величию, и обещают, что по завершении строительства он станет погибелью миров.

721.М39 — ПАДЕНИЕ ДИКИХ МЕЧЕЙ

Когда магистр Диких Мечей по ошибке решает, что имперский губернатор Гибораса украл древний меч капитула, он идёт по пути возмездия и крови. Его воины неистовствуют на дикой планете, и когда магистр восседает на окровавленный трон губернатора, то наконец понимает, насколько глуп он был. Однако уже слишком поздно. Чёрный Легион прибывает на Гиборас и лицеизрит, как Дикие Мечи впали в поклонение Кхорну. Предательский орден охотно вступает в ряды армии Абаддона.

559.М40 — ГОБЕЛЕН ТЬМЫ

Зарафистон приводит Абаддона на безжизненную старую планету эльдар, где среди осыпающихся руин бушует призрачный ветер. В самом центре древнего города Магистр Войны ходит по залам удовольствий и кровавым аренам, усыпанным скелетами эльдар. Чернокнижник Тзинча ведёт Разорителя в комнату для свежевания, где со стен до сих пор небрежно свисает кожа тысяч рабов. На этом макабрическом гобелене написано пророчество Полутени, которое Абаддон внимательно читает, и в итоге он узнает тайны шести древних орудий.

777.М41 — ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛАБИРИНТ

Флот Хаоса во главе с Чёрным Легионом прорывается к мирам Кадийских Врат. Защитникам Кадии удаётся замедлить вражескую атаку, после чего объединённые силы Имперской Гвардии и космических десантников из ордена Имперских Кулаков отбрасывают неприятелей. В битве в Железном Лабиринте лоялисты громят изменников, и те отступают назад в Око Ужаса.

301.М39 — 11-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Флот Разорителя теряется в варпе и наконец выходит в реальное пространство, встав на пути у Вааа! Мургора. В руинах Релоррии Чёрный Легион сражается с орками: болтерные снаряды и ценные мечи вгрызаются в плоть ксеносов. Спустя месяцы кровавых боев Разоритель решает покинуть планету и вернуться в Око Ужаса вместе со своими воинами, однако перед этим он заполняет трюмы кораблей пленными орками.

822.М41 — ЧЕРЕП КЕР'НГАРА

Разоритель набрасывается на девственный мир Ильданиру в поисках черепа Кер'нгара. Его планы путают группы странников с Алайтока, поэтому он решает провести бомбардировку планеты с орбиты. Тем не менее Магистр Войны всё же успевает заполучить желаемое до того, как прибывают подкрепления эльдар и отбрасывают его обратно в варп.

139.М41 — ГОТИЧЕСКАЯ ВОЙНА

Абаддон отправляется вместе со своим флотом в Готический сектор и захватывает там три древние звёздные твердыни, известные как Чернокаменные Крепости. Разоритель использует их мощь, чтобы опустошать целые миры и уничтожать флотилии врагов, которые должны были нанести Магистру Войны ответный удар. И хотя ценою огромного числа жизней Абаддона удаётся заставить бежать, перед отбигием в Око Ужаса он успевает захватить с собой две Крепости. Они ещё явят свою силу материальной вселенной во время 13-го ЧКП.

143.М40 — ГОЛОДАЮЩИЙ КНЯЗЬ

Князь демонов Нургла Глутгора вместе с огромными войсками Чёрного Легиона вторгается в зеленеющий агромир Пилентос. Пока предатели разбираются с каждой вспышкой имперского сопротивления, Глутгора пиршествует на фермах, где разводят червей-ткачей. Жадно пожрав их сочную белую плоть, но так и не утолив голод, князь демонов начинает поедать всё на своём пути, раздуваясь и распухая от мяса червей и людей. В конце концов Глутгора взрывается фонтаном крови и телесных жидкостей, и из его трупа выползают миллионы нургликов.

m40 m41

854.M41 — ТЁМНОЕ ПАЛОМНИЧЕСТВО

Миллионам имперских жителей приходит тёмное видение о Разорителе, после чего они отворачиваются от Бога-Императора, садятся на корабли и начинают паломничество к Оку Ужаса. По завершении долгих и опасных странствий, во время которых тысячи гибнут, паломники наконец достигают миров, где обосновался Чёрный Легион. Выживших тут же пленяют, а удары плетей заставляют их вопить и стенать, но они продолжают благодарить Абаддона за всё, что он дал им.

959–961.M41 — ПРОКЛЯТЫЙ ТАЙНИК

Во главе предательских легионов Разоритель вторгается в систему Пандоракс. Быстро разобравшись с имперским сопротивлением, Абаддон прорывается в подземелья одной из планет, где открывает древний портал в варп, именуемый Проклятым Тайником. Пришедшие на помощь объединённые силы Тёмных Ангелов и Серых Рыцарей отважно противостоят демоническим ордам и всеми силами не дают им захлестнуть целый сектор. После многочисленных ужасных битв отделение Серых Рыцарей добирается до Проклятого Тайника и закрывает его. Империи не догадывается, что Разоритель уже покинул Пандоракс, захватив с собой беглого псайкера, обладающего невероятной мощью.

980.M41 — ПРОМЕТЕЕВА ВОЙНА

Посреди городов Гелетины Саламандры сражаются с Чёрными Легионерами. Сёстры из ордена Эбеновой Чаши приходят доблестным воинам на подмогу и вместе с ними оттесняют врага до тех пор, пока их продвижение не сдерживает князь демонов Граластикс и его космические десантники Хаоса. В темнейший час из ниоткуда возникает святая Целестина и бурей набрасывается на предательские орды, убивая Граластикса и тем самым меняя ход сражения. В конце концов она исчезает так же неожиданно, как и появилась.

999.M41 — 13-Й ЧЁРНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Армия Хаоса наводняет Кадью и многие окружающие её миры. На стороне Тёмных богов выступают силы, словно собранные из легендарных битв минувших эпох. В авангарде как всегда идёт Чёрный Легион, а за ним Гвардия Смерти, Пожиратели Миров, Альфа-легион, Тысяча Сыновей, Повелители Ночи и другие силы, упоминаемые в летописях о страшнейших днях. Легионы и отступнические капитулы Космического Десанта, которые, казалось, давно погибли, вновь атакуют Империи Человека. Впереди них огромной ратью мчатся заражённые чумой культисты, безумные мутанты и вероломные подонки, а позади них шагают громадные князья демонов, дьявольские орды и прочие существа варпа, жаждущие начать бойню. Повсюду астропаты боятся открывать свой разум для приёма посланий, ибо в Имматериуме слышны сводящие с ума раскаты – возможно, с таким звуком на мириады лоскутов рвётся ткань реальности, отделяющая материальную вселенную от варпа, а может это просто смеются Тёмные боги...







ЛЕГИОН ТЁМНЫХ БОГОВ



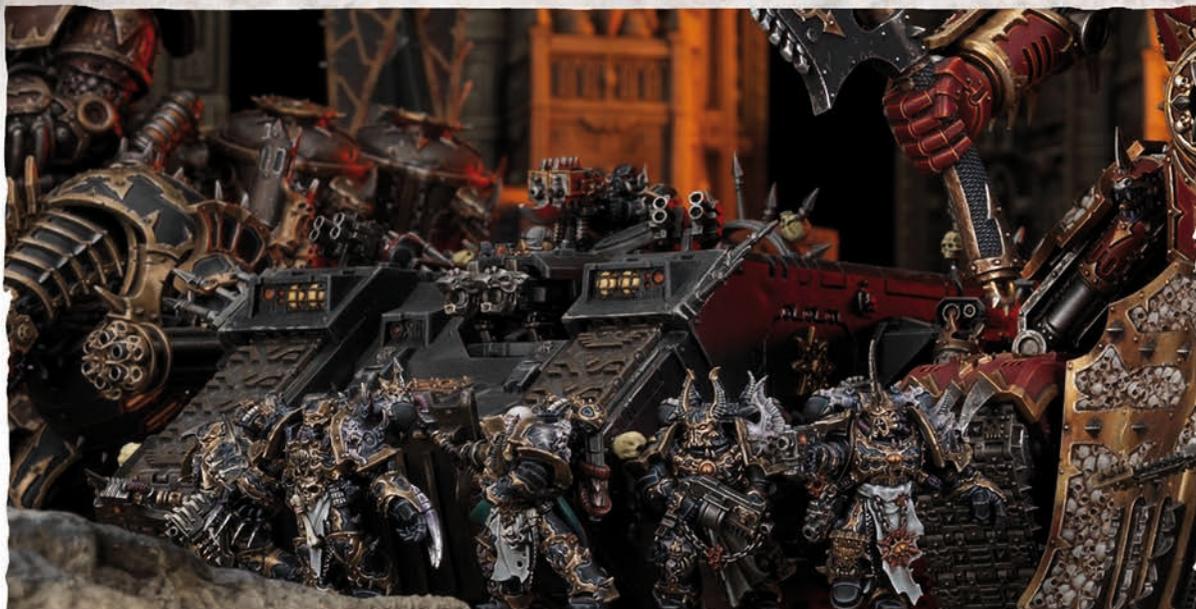
Абаддон Разоритель, магистр войны Хаоса



Лорд Хаоса из Чёрного Легиона, облачённый в терминаторский доспех и вооружённый комбиболтером и силовым топором



Лорд Хаоса из Чёрного Легиона, вооружённый плазменным пистолетом и силовым мечом



Злые Духи – название штурмового отряда Чёрного Легиона, в котором состоит всего семь бойцов, и тем не менее их часто посылают на задания, где требуется не только маниакальная тяга к насилию, но и навыки скрытного ведения войны. Так, в мире под названием Карвиния Злые Духи незаметно пробрались в командный бункер Астра Милитарум, где без единого выстрела ликвидировали все цели. Как следствие, когда имперские войска пошли в атаку, они вдруг обнаружили, что остались без руководства.





Стальной изверг Чёрного Легиона, вооружённый автопушками «Гатес» и эктоплазменными пушками





Одержимые космодесантники Чёрного Легиона демонстрируют жуткое разнообразие мутаций





Атакующие с неба рэпторы Чёрного Легиона приносят смерть врагам Абаддона



Отряд космодесантников Хаоса Чёрного Легиона, включающий одного икононосца и двух восходящих чемпионов





Хельбрут Чёрного Легиона с силовым кулаком и мультимелтой

Мутиляторы Чёрного Легиона формируют оружие прямо из плоти



Всякий князь демонов – могучий владыка, благословлённый Тёмными богами



Абaddon Разоритель в окружение терминаторов-телохранителей, известных как Несущие Отчаяние



Терминаторы Чёрного Легиона, вооружённые комбиоружием и автопушкой «Жнец»





ВОЙСКА ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

Данный раздел книги содержит боевые единицы и формирования, которые позволят вам выставить на поле битвы военные группировки легендарного Чёрного Легиона. Вы можете включить их в свою армию, как описано в книге правил VX40k.

ИНФОЛИСТЫ ФОРМИРОВАНИЙ

В каждом инфолисте содержится следующая информация:

- 1. Фракция:** фракция боевой единицы показана иконкой. Формирования из данной книги принадлежат фракции Космического Десанта Хаоса.
- 2. Знак формирования:** инфолисты формирований узнаются по этому знаку.
- 3. Название формирования:** тут написано названия формирования.
- 4. Описание формирования:** здесь представлена информация о формировании, раскрывающая его особенности и возможности, тактику и методы использования на полях сражений 41-го тысячелетия.
- 5. Состав формирования:** здесь указаны количество и тип боевых единиц, составляющих формирование.
- 6. Ограничения:** под этим пунктом описаны ограничения вроде размера боевой единицы, её оснащения, транспортных опций и любые другие, которые потребуется выполнить, чтобы включить в свою армию формирование.
- 7. Специальные правила формирования:** у каждого формирования есть одно или несколько спецправил, которые распространяются на боевые единицы, что составляют это формирование. Специальные правила формирования есть только у тех боевых единиц, что его составляют (даже если в армии есть другие боевые единицы того же типа). Специальные правила, являющиеся уникальными для формирования, будут подробно описаны здесь, в то время как другие могли быть разобраны ранее в этой главе или в разделе «Специальные правила» в книге правил VX40k.





НЕСУЩИЕ ОТЧАЯНИЕ



Несущие Отчаяние маршируют по полю брани, словно ходячие шипованные крепости из адамантия. Они неустанно продвигаются через летящие им навстречу снаряды и яростные разряды психической энергии, а их враги все сильнее начинают трепетать от страха, когда хаосисты с лёгкостью отделяются от каждого выстрела. В свою очередь Несущие Отчаяние бьют по врагам опустошительным градом неудержимого огня – их смертоносное стрелковое оружие быстро превращает в кровавое месиво любого, кто попал им под руку. Элитная стража Абаддона предана своему хозяину телом и душой – Несущие Отчаяние не задумываясь отдадут свои жизни ради него, а их чрезмерная жестокость и свирепость, выкованные в боях во имя Разорителя, жутко страшат даже тех, кто живёт в отдалённых уголках Империзма.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- Абаддон Разоритель
- 1 боевая единица терминаторов Хаоса



ОГРАНИЧЕНИЯ:

это формирование Чёрного Легиона (с. 60).

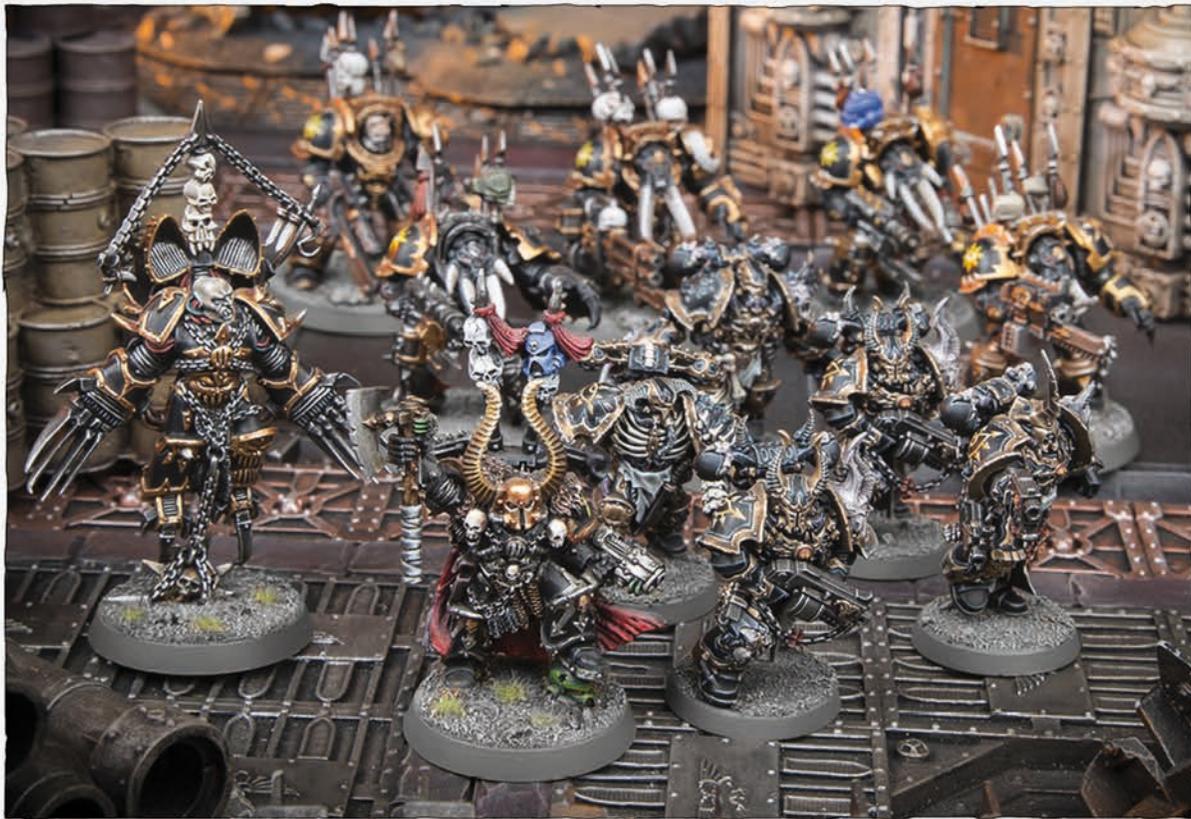
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Несравненные: у терминаторов Хаоса, входящих в данное формирование (включая терминатора-чемпиона), показатели навыков стрельбы и ближнего боя равны 5, а не 4.

Стража Разорителя: пока Абаддон Разоритель присоединён к боевой единице терминаторов из данного формирования, в каждой фазе вы можете перекидывать за него результат одного броска по правилу «берегитесь, сэ».



ИЗБРАННЫЕ АБАДДОНА



Без преувеличения, быть одним из Избранных Абаддона – озорнейшая честь. В рядах этой элитной группы служат одни из величайших чемпионов Галактики – убийцы и монстры, которых избрали сами Тёмные боги. Моущество Абаддона не вызывает сомнений, ведь он смог добиться верности этих воинов и заставил их сражаться бок о бок, учитывая, что они могли бы запросто впитаться друг другу в глотку. Входящие в число Избранных безжалостные деспоты вроде Деврама Корды, известного как Тифан Сафоры, и Красса Фалькса, виновника Пердигасских зверств, и сами являются владыками Хаоса – их боятся и ненавидят многие в Империи и за его пределами. Каждый из них появляется на поле боя с лучшими из лучших воинов и клянётся обойти остальных в жестокости и беспощадности, что, как они верят, поможет им ещё выше подняться в глазах Разорителя.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1-4 лорда Хаоса или чернокнижника (в любом сочетании)
- 1 боевая единица избранных или терминаторов Хаоса (в любом сочетании) за каждого лорда или чернокнижника



ОГРАНИЧЕНИЯ:

это формирование Чёрного Легиона (с. 60).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Возвышенные чемпионы: во время расстановки каждый лорд Хаоса и чернокнижник данного формирования должен присоединиться к одной из боевых единиц избранных или терминаторов Хаоса данного формирования. К каждой боевой единице может присоединиться только один персонаж, которому нельзя покидать её во время игры. Пока персонаж на поле битвы, его боевая единица имеет спецправило «бесстрашие».

Благословлённые Тёмными богами: перед расстановкой сделайте бросок по таблице благ Хаоса (см. кодекс *Космического Десанта Хаоса*) за каждого лорда Хаоса и чернокнижника из данного формирования (перекидывайте результаты «отродство» и «тёмный апофеоз»). Действие выпавшего результата длится на протяжении всей игры.



ГОНЧИЕ АБАДДОНА



Сумасшедшую атаку Гончих Абаддона, столь же «утончённую», как удар цепным топором по лицу, и не менее кровавую, почти невозможно остановить. Когда их спускают с поводка, эти яростные служители Кхорна бушуют на поле боя, крича от неутолимой жажды крови. Гончие вовсе не думают о собственной жизни, стараясь оторвать от врагов как можно больше конечностей и собрать черепа во славу Кровавого бога. Им нет дела до потерь в рядах братьев или до того, какое место им отведено в грандиозных планах Чёрного Легиона. Гончие Абаддона живут только ради того, чтобы с дикими воплями под гул и стрельбу врываться в ряды неприятеля и проливать реки крови.



ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 лорд Хаоса
- 1-3 боевые единицы берсерков Кхорна
- 1-3 боевые единицы космодесантников Хаоса
- 1-3 боевые единицы рапгторов, Варповых Когтей или мотоциклистов Хаоса (в любом сочетании)



ОГРАНИЧЕНИЯ:

это формирование Чёрного Легиона (с. 60). Любая боевая единица, которая может взять метку Кхорна, обязательно получает её бесплатно.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Спустить Гончих: один раз за игру в начале любого вашего хода (кроме первого) вы можете объявить массированное наступление. На протяжении всего хода боевые единицы из данного формирования смогут нападать в фазе наступления, даже если бежали ранее в том же ходе.

Одобрение Кхорна: если боевая единица данного формирования проводит успешное нападение, и без модификаторов выпадает 8+ при броске на расстояние нападения, тогда у её моделей до конца текущей фазы наступления на 1 пункт повышается показатель силы.



СВОРА ДЕМОНИЧЕСКИХ МАШИН



Сродни плотоядным хищникам железные отродья из своры демонических машин резко скачут по полю боя, чтобы разорвать на части очередную жертву своего хозяина. Будь то оснащённые плетевидными щупальцами изверги-истязатели или грузные стальные изверги с большими пушками, эти чудовищные питомцы с пугающим неистовством выполняют любую команду варпового кузнеца. Подобные демонические машины очень ценны, поэтому ими не жертвуют бездумно. Зачастую варповый кузнец посылает своих звероподобных слуг, желая добыть какой-нибудь важный и желанный артефакт или намереваясь срочно убить какого-нибудь врага. Направ на духовный след злополучной жертвы, демонические машины рыщут повсюду с одной определённой целью и не останавливаются, пока не достигают добычу и не разрывают её в клочья.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 варповый кузнец
- 2 стальных изверга или изверга-истязателя (в любом сочетании)



ОГРАНИЧЕНИЯ:

это формирование Чёрного Легиона (с. 60).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Охотничья свора: после расстановки, но до первого хода, вы можете обозначить одного персонажа во вражеской армии, против которого все стальные изверги и изверги-истязатели получат специальное правило «привычный враг». Если обозначенного противника убьёт модель техники из данного формирования, она восстановит один ранее утраченный в битве пункт брони.

Ценные питомцы: в начале каждой фазы стрельбы и наступления вы можете выбирать в пределах 12" от варпового кузнеца из данного формирования одного стального изверга или изверга-истязателя из данного формирования, который до конца текущей фазы будет пользоваться показателями навыков стрельбы или ближнего боя варпового кузнеца вместо собственных.

КАБАЛ ЦИКЛОПИИ



Иногда острота ума и коварство – намного более сильное и действенное оружие, нежели самый огромный клинок или мощный пистолет. Злобные чернокнижники кабала Циклопии воплощают в себе эту догму, используя изощрённую магию варпа, чтобы затуманивать разум противника или сеять смятение и отчаяние среди вражеских рядов. Ходят слухи, что подобные ковены колдунов создаются только для особенных и совершенно секретных заданий и что время от времени личные чернокнижники Абаддона сражаются вместе с ними. Однако мало кому из врагов удавалось докопаться до истины и разузнать, насколько правдивы эти слухи. Большинство же не могут побороть проклятие колдунов и запутываются на полпути – их мысли и эмоции перемишляются, подталкивая разум к паранойе и заполняя его страхом. Вскоре враги Чёрного Легиона, потерявшие рассудок от магии кабала Циклопии, разрывают себя на куски.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 3-5 чернокнижников



ОГРАНИЧЕНИЯ:

это формирование Чёрного Легиона (с. 60).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Завеса обмана: в начале каждой вашей пси-фазы выбирайте одну модель из кабала Циклопии, которая будет ведущей в тёмном обряде. Данная модель может попытаться проявить психосилу «завеса обмана». За каждого чернокнижника из данного формирования в пределах 12" от выбранной модели бросайте на один кубик больше при прохождении пси-теста – данные кубы не снимают варп-заряды.

ЗАВЕСА ОБМАНА **3** ВАРП-ЗАРЯДА

Когда чтение заклинания достигает кульминации, чернокнижников обвивает загадочный огонь, и кабал Циклопии затуманивает сознание противников, размывая грань между друзьями и врагами.

Завеса обмана считается психосилой, направляемой на одну не связанную боем вражескую боевую единицу нетехники в пределах 30". Вы можете немедленно провести стрелковую атаку этой боевой единицей, как если бы она состояла в вашей армии.



ИЗМУЧЕННЫЕ



Воззвать к адской силе Хаоса – значит столкнуться с бедствиями и мутациями. Даже под действием проклятия варпа слуги Тёмных богов остаются смертельными противниками, причём зачастую становятся даже опаснее прежнего. Крича и бормоча, Измученные волной врзаются в неприятеля, возглавляемые князем демонов – дьявольским богом войны, который на пути к славе взобрался на вершину нечестивого могущества. Измученные когда-то были обычными Чёрными Легионерами, которые благодаря вселившимся в них демонам превратились в послушные орудия из плоти и костей. Когда эти психопаты вступают в бой, бурные мутации разрывают их заражённые тела, однако, по мере того как войны становятся всё более отвратительными и безумными, их сила и ярость неизменно растут. Немногие в состоянии пережить встречу с подобными адскими кошмарами.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 князь демонов
- 2-5 боевых единиц одержимых



ОГРАНИЧЕНИЯ:

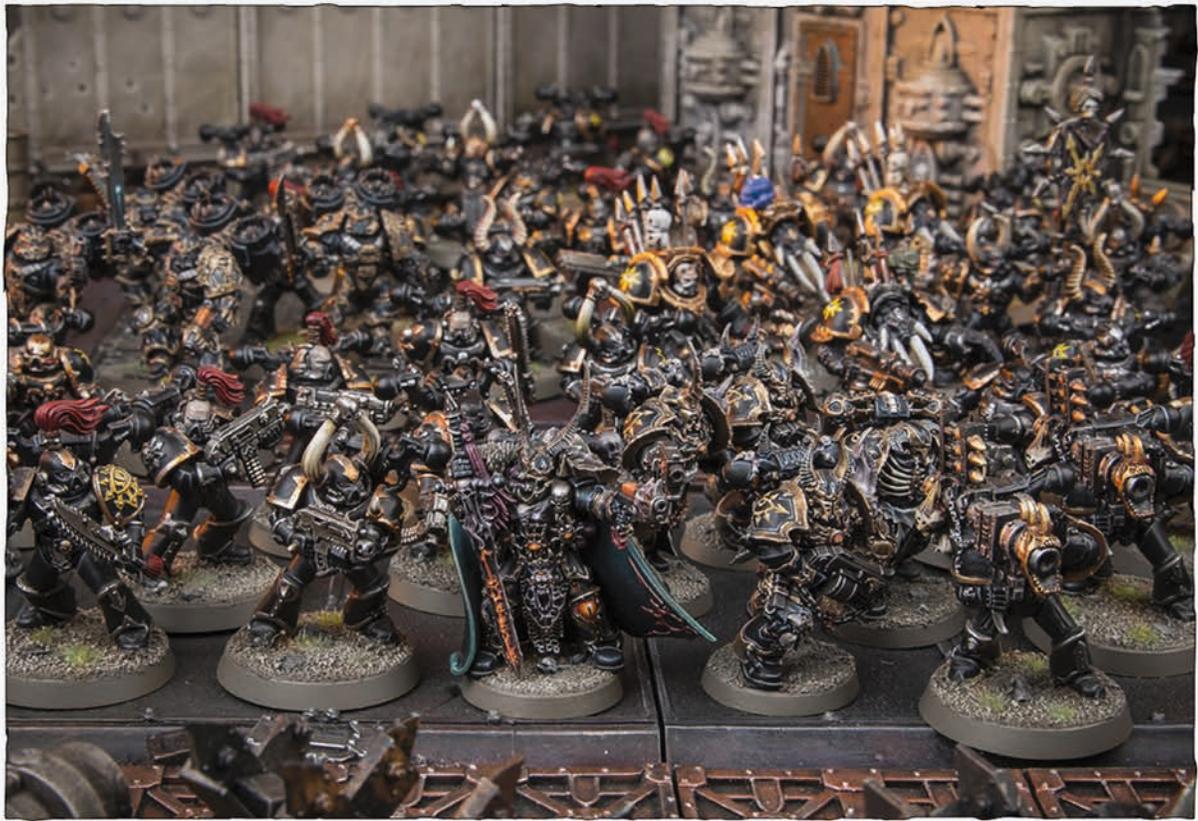
это формирование Чёрного Легиона (с. 60).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Улучшенная одержимость: боевые единицы одержимых из данного формирования имеют показатели навыка ближнего боя и инициативы, равные 5, а также специальное правило «раздирающее». Однако любая боевая единица одержимых из данного формирования, не связанная боем в начале своего хода, должна проходить тест на лидерство. Если она его проваливает, то в фазе движения текущего хода из-за спазмов она может перемещаться только на D6". В пределах 18" от князя демонов из данного формирования боевые единицы одержимых проходят этот тест автоматически.



БАНДА ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА



Чёрный Легион атакует с пугающим мастерством и сосредоточенностью, что нечасто увидишь среди хаосопоклонников. Эти грязные предатели суть живые воплощения воли Разорителя, жестокие губители света и цивилизаций, желающие только одного – опустошить владения Императора. Чёрные Легионеры – ветераны войны, которая бушевала тысячелетия назад, поэтому в умениях и хитрости они не уступают даже самым стратегически одарённым космодесантникам Имперума. Им движет неослабевающая жажда проявить себя перед Магистром Войны и заработать дары от Разорителя или Тёмных богов. Подобное сочетание боевого мастерства и безграничного честолюбия просто поражает своей мощью, и не зря благодаря своим воинам Абaddon уже сжёг многие миры.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 лорд Хаоса
- 0-1 чернокнижник
- 2-6 боевых единиц космодесантников Хаоса или избранных (в любом сочетании)
- 1-3 боевые единицы терминаторов Хаоса или одержимых (в любом сочетании)
- 1-3 боевые единицы рапторов, Варповых Когтей или мотоциклистов Хаоса (в любом сочетании)
- 1-3 боевые единицы разорителей или хельбрутов (в любом сочетании)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

это формирование Чёрного Легиона (с. 60).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Фавориты Магистра Войны: когда модель из данного формирования зарабатывает бросок по таблице благ Хаоса в результате действия спецправила «чемпион Хаоса», сделайте два броска по таблице и выберите один или оба результата для вступления в силу.

Жажда славы: если боевая единица противника полностью уничтожается боевой единицей из данного формирования, все остальные боевые единицы данного формирования могут до конца текущей фазы перекидывать результаты бросков на попадание и ранение, при которых выпадает 1.





ПРИЛОЖЕНИЕ

В данном разделе представлены специальные правила, которые являются уникальными для армий Чёрного Легиона и отражают их тактику на поле битвы. Кроме того, здесь же вы найдёте особенности военачальника, оснащение и тактические задачи, которые вы можете использовать, когда выставляете армию Чёрного Легиона в настольных сражениях ВХ40к.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

При желании вы можете сказать, что любое подразделение или формирование Космического Десанта Хаоса в вашей армии набрано из Чёрного Легиона. Формирования и подразделения Чёрного Легиона могут использовать приведённые в этом разделе особенности военачальника и тактические задачи вместо тех, что представлены в кодексе *Космического Десанта Хаоса* и *книге правил ВХ40к*. Кроме того, они имеют некоторые специальные правила, описанные ниже.

ПЕРВЫЕ СРЕДИ ПРЕДАТЕЛЕЙ

В подразделениях и формированиях Чёрного Легиона боевые единицы избранных исполняют роль основных войск, а не элитных.

ДЕСЯТЬ ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ НЕНАВИСТИ

В подразделениях и формированиях Чёрного Легиона специальное правило «ветераны Долгой войны» должны брать все боевые единицы, у которых есть такая возможность.



АРТЕФАКТЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

Любой персонаж из подразделения или формирования Чёрного Легиона, имеющий доступ к артефактам Хаоса из *кодекса Космического Десанта Хаоса*, вместо этого может брать артефакты Чёрного Легиона (см. противоположную страницу) по указанной сумме очков.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

При генерировании своих особенностей военачальник из подразделения или формирования Чёрного Легиона может сделать бросок по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в *книге правил ВХ40к*, в *кодексе Космического Десанта Хаоса* или по таблице справа.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

Некоторые правила в данной книге предоставляют специальное правило «привычный враг» или «ненависть». Там, где рядом с ними в скобках указано «Космический Десант», подразумеваются любые боевые единицы из фракции Космодесанта, Кровавых Ангелов, Тёмных Ангелов, Серых Рыцарей, Караула Смерти и Космических Волков (а также вообще любых кодексов Адептус Астарес).

Таблица особенностей военачальника

D6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- Чёрный крестоносец:** *этот военачальник поклялся никогда не прекращать свою вечную войну против лоялистов.*
Военачальник и все дружественные боевые единицы в пределах 12" от него имеют специальное правило «привычный враг (Космодесант)».
- Зеница богов:** *этот военачальник пользуется благосклонностью Тёмных богов, присматривающих за ним и одаривающих, если он показывает себя достойным.*
Всякий раз как военачальник делает бросок по таблице благ Хаоса (в том числе за вознаграждение Хаоса «дар мутации»), вы можете перекинуть результат. Но второй результат вы обязаны принять, даже если он окажется хуже.
- Дарованный зловредный огонь:** *боги Хаоса наделили военачальника способностью изрыгать сгустки обжигающего варп-пламени.*
Военачальник может провести стрелковую атаку со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
Шаблон	4	5	Штурмовое 1, душесжигатель, одноразовое
- Сила нечистого духа:** *за прошедшие тысячелетия многие заявляли, что убили этого военачальника, однако огонь нечестивой жизни по-прежнему горит в нём.*
Военачальник имеет спецправило «оно небываемо».
- Поедатель душ:** *военачальник научился вырывать саму душу у своих жертв для подношения Тёмным богам.*
Если данная модель атакует рукопашным оружием, любое выпадении 6 при броске на ранение вызывает «мгновенную смерть».
- Любимец Абаддона:** *Абаддон наделил этого военачальника абсолютной властью в своё отсутствие, и никто не посмеет перечить его наместнику.*
Военачальник и все дружественные боевые единицы в пределах 12" от него имеют специальное правило «упорство».



АРТЕФАКТЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

Артефакты Хаоса – реликвии неизмеримой мощи, на поиски которых Абаддон потратил не одно тысячелетие, чтобы затем использовать их для отмщения и вечной войны против Империи. В армии может быть только по одной реликвии из следующего списка.

Горн Лжи 25 очков

Невозможно описать, как выглядит Горн Лжи, ибо для каждого он принимает уникальную форму. Одарённый ведьмовским зрением человек воспринимает его как волнистый плащ, пропитанный энергией варпа, тогда как воин может разглядеть в нем древний амулет, окутанный психическим пламенем. Однако не важно, во что превратилась реликвия, ведь она позволяет хозяину обмануть законы природы, чтобы уклониться от вражеских ударов. Но не стоит забывать, что подобная мощь не достаётся никому за просто так.

У владельца Горна Лжи на 1 пункт снижен показатель стойкости, однако он может перекидывать результаты непробиваемых спас-бросков, при которых выпадает 1.

Глаз Ночи 75 очков

Вторым артефактом, который Абаддон использовал, чтобы пробудить смертоносные Чернокаменные Крепости, был Глаз Ночи – многогранный обсидиановый кристалл неизвестного происхождения. Артефакт может испускать черные лучи, даже малейшее касание которых вызывает у машин серьёзные перебои с энергопитанием и катастрофические внутренние повреждения. И крепчайшая броня не устоит перед пагубной силой Глаза.

Один раз за игру вместо ведения огня владелец Глаза Ночи может совершить стрелковую атаку со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
∞	5	4	Тяжёлое 1, большой взрыв, электромагнитный вихрь, укрытие не спасает, одноразовое

Электромагнитный вихрь: любая техника, строение или укрепление, хотя бы частично накрытое маркером взрыва, автоматически получает D3 пробивающих попадания.

Рука Тьмы 50 очков

Рука Тьмы представляет собой древнее устройство, которое напитано источающей энергией варпа и губит всё, до чего дотрагивается хозяин: мышцы тут же слезают с костей, а броня превращается в лужу илака. Именно с помощью этого легендарного артефакта Абаддон смог получить доступ к внутренним механизмам Чернокаменных Крепостей, а позднее он передал его князю демонов Мортариону, чтобы заручиться поддержкой Гвардии Смерти во время Тринадцатого Чёрного крестового похода.

Вместо проведения атак ближнего боя владелец может совершить одну специальную атаку со следующим профилем:

Дальность	Сила	АР	Класс
-	x2	1	Рукопашное, губитель брони, губитель плоти, мгновенная смерть

Камень памяти о Юрантосах 30 очков

Мк'елл был могущественным чужаком-псайкером, который обрёк всю свою расу на гибель. Его сила возросла до такой степени, что колдуну просто-напросто разорвало на части вышедшей из-под контроля варп-энергией, что в итоге вызвало колоссальную огненную бурю, унёсшую жизни всего населения планеты. Не желая терять мощь такого талантливого ученика, Тзинч заключил души умерших созданий в небольшой кристалл. Тот, в чьих руках окажется этот лазурный камень, сможет воспользоваться частичкой силы Мк'елла и обрушить её на своих врагов, пусть и не без риска.

Только для псайкеров. УМ владельца повышается на 1 уровень, но дополнительная психосила за этот бонусный уровень не генерируется. Зато псайкер знает психосилу «солнечная вспышка» из дисциплины **пиромантии** в дополнение к любым другим известным ему психосилам. Псайкер может проявлять **солнечную вспышку** с увеличенной дальностью, хотя это стоит больше варп-зарядов. Если вы хотите увеличить дальность до 12", тогда проявление **солнечной вспышки** стоит 2 варп-заряда; если до 18", тогда – 3 варп-заряда. Объявляйте о желаемой дальности психосилы, прежде чем кидать кубики. Если псайкер подвергается опасностям варпа при попытке проявить эту психосилу с увеличенной дальностью, он немедленно убегает как потеря – по таблице опасностей варпа делать бросок не нужно.

Череп Кер'нгара 40 очков

Задолго до Ереси Гора и восхождения космических десантников Хаоса Кер'нгар стал могучим чемпионом Тёмных богов. Настолько надменным он был, что однажды заявил во всеуслышание, что никто не сможет убить его. К несчастью для Кер'нгара, Кхорн доказал, что не таким уж и бессмертным был чемпион, отправив к нему Собирателя Черепов, которой сразился с высокомерным воином и забрал себе его череп. В течение многих веков он украсил плащ слуги Кровавого бога, однако со временем его место занял другой трофей. Говорят, что, несмотря на поражение Кер'нгара, его неукротимая душа до сих пор находится внутри артефакта и защищает своего хозяина от любых атак – и физических, и магических.

Владелец черепа Кер'нгара имеет специальные правила «вечный воин» и «несокрушимая воля».

Трепещущий клинок 30 очков

Говорят, это оружие выковали из позвоночника могущественного Хранителя Секретов К'алита Похотливого. Клинок до сих пор дрожит от предсмертных сладострастных мук демона.

Дальность	Сила	АР	Класс
-	Как у обладателя	3	Рукопашное, демоническое оружие*, подвижность

Подвижность: владелец Трепещущего клинка получает +1 к инициативе в ближнем бою.

* См. кодекс Космического Десанта Хаоса.

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Ниже представлены шесть тактических задач для использования в настольных сражениях ВХ40к, доступные только игрокам за Чёрный Легион. Эти задачи помогают отразить неослабевающую тиранию последователей Разорителя.

Если ваш военачальник состоит в подразделении или формировании Чёрного Легиона, вы можете использовать приведённые на этой странице тактические задачи вместо тех, что представлены в кодексе *Космического Десанта Хаоса*. В этом случае они заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11 – 16), описанные в *книге правил ВХ40к*.

Если в миссии ВХ40к имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за Чёрный Легион генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выберите тактическую задачу Чёрного Легиона с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

D66 Результат	
11	Смерть и разрушение
12	Бойтесь Легиона
13	Недостойным – только смерть
14	На личном примере
15	Долгая война продолжается
16	Ужас варпа

11 СМЕРТЬ И РАЗРУШЕНИЕ

Вид: Чёрный Легион

Несите смерть всем, кто встанет у вас на пути. Покажите им, насколько бессмысленны их потуги, и беспощадно сокрушите их.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена боевая единица противника.

12 БОЙТЕСЬ ЛЕГИОНА

Вид: Чёрный Легион

Могущество Легиона разгоняет врагов перед тобой. Позни кровавый урожай, но сперва посея ужас.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода хотя бы одна боевая единица противника провалит проверку на боевой дух, подавление огнём или устрашение.

13 НЕДОСТОЙНЫМ – ТОЛЬКО СМЕРТЬ

Вид: Чёрный Легион

Покажи, насколько ты презираешь выступивших против тебя трусов и слабаков, беспрепятственно перебив их предводителей.

Вы получите D3 победных очка в конце своего хода, если все независимые персонажи противника будут удалены как потеря.

14 НА ЛИЧНОМ ПРИМЕРЕ

Вид: Чёрный Легион

Воины Чёрного Легиона признают только сильных и способных лидеров. Докажи, что достоин вести за собой армию.

Как только сгенерируется данная тактическая задача, киньте D6. Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если ваш военачальник будет контролировать маркер объекта с выпавшим номером.

15 ДОЛГАЯ ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Вид: Чёрный Легион

Воители Чёрного Легиона вырезали врагов тысячелетиями, так что нынешняя битва – всего лишь одна из многих.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена хотя бы одна боевая единица противника. Если какие-то из вражеских боевых единиц были уничтожены боевой единицей со спецправилом «ветераны Долгой войны», тогда вы получите D3 победных очка.

16 УЖАС ВАРПА

Вид: Чёрный Легион

Варп – ваш союзник. Пользуйтесь его жуткими силами.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода успешно проявите хотя бы одну психосилу. Если вы проявите любое **заклинание**, тогда вы получите D3 победных очка. Если призовёте Жажущего Крови, Поведителя Перемен, Великого Нечистого или Хранителя Секретов, тогда вы получите D3+3 победных очка.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ:

КОЛОДА КАРТ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Если вы владеете колодой карт тактических задач Чёрного Легиона, вы можете генерировать свои тактические задачи, перемешивая колоду и вытаскивая карты наугад (или снимая верхние карты или ещё как-то иначе) вместо того, чтобы бросать D66. Карты следует переворачивать лицом вверх, чтобы ваш оппонент мог видеть, какие вы сгенерировали тактические задачи, если только в миссии, в которую вы играете, нет каких-то других указаний.

МИССИИ: ЧЁРНЫЙ ЛЕГИОН

В эту книгу включены восемь новых миссий, показывающих различные методики ведения войны, к которым прибегают воины Чёрного Легиона и которые призваны испытать ваши тактические способности командира. Миссии в данной книге разделены на две секции: миссии Алтаря войны и миссии Отголосков войны.

МИССИИ АЛТАРЯ ВОЙНЫ

Воспользоваться миссиями Алтаря Войны очень просто: их можно выбрать на этапе выбора миссии, как описано в разделе «Подготовка к сражению» в книге правил ВХ40к (с. 118). Если у вас или у вашего оппонента есть военачальник из фракции Космического Десанта Хаоса, состоящий в подразделении или формировании Чёрного Легиона (см. с.), тогда вы можете выбрать одну из представленных здесь миссий по тем же правилам, по каким выбирается любая другая миссия, как описано в разделе «Подготовка к сражению» в книге правил ВХ40к (с. 118). Как и в случае приведённых там миссий, до момента выбора армии вовсе не обязательно знать, какая точно будет разыграна миссия Алтаря войны, главное оговорить заранее лимит очков на набор армий.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МИССИИ АЛТАРЯ ВОЙНЫ?

Если вы или ваш оппонент хотите играть по миссии Алтаря войны, тогда вы должны провести кубовку в начале этапа выбора миссии при проведении сражения (см. с. 118 в книге правил ВХ40к). Победивший в кубовке может решить сделать бросок по таблице миссий Вечной войны, Вихря войны или по таблице миссий Алтаря войны для своей армии. Этот бросок определяет, какая миссия будет использоваться для битвы. Следует заметить, что каждый набор миссий Алтаря войны связан с определённой фракцией, поэтому, чтобы сыграть в миссию желаемого Алтаря войны, ваш военачальник должен относиться к соответствующей фракции. В случае Алтаря войны Чёрного Легиона игрок, делающий бросок по таблице миссий, должен выбрать военачальника из фракции Космического Десанта Хаоса, состоящего в подразделении или формировании Чёрного Легиона.

ПРОТИВНИК

Игрок, выигравший кубовку и сделавший бросок по таблице миссий Алтаря войны Чёрного Легиона, далее в описаниях правил и миссий обозначается как «игрок за Чёрный Легион», а его оппонент обозначается как «противоборствующий игрок» или «неприятель». Учтите, что игрок, проигравший кубовку, во всех отношениях считается за «неприятеля» в миссии Алтаря войны, даже если он тоже играет за армию Чёрного Легиона.

ТАБЛИЦА МИССИЙ

D6	Миссия
1-2	Копьевого удар
3-4	Убейте всех
5-6	Захватите артефакт

ВЫБОР МИССИЙ

Вместо броска по таблице миссий игроки могут договориться о миссии, по которой они хотят играть. Подборка миссии – отличный способ выявить те из них, по которым вы ещё не сражались, или отточить навыки игры по тем сценариям, которые вы уже использовали для сражений.

МИССИИ ОТГОЛОСКОВ ВОЙНЫ

Если вы хотите играть по миссии Отголосков войны, тогда вам вместе с оппонентом необходимо решить, в какую конкретно миссию вы хотите сыграть.

Примечание авторов: учитывая, что правила миссий Отголосков войны навеяны конкретными событиями в бэке, то вы вольны воссоздавать собственные сражения. В этом случае вы можете изменить представленные в этих миссиях условия, чтобы устроить битву с использованием любых войск и ландшафта, что имеются у вас в коллекции.



АЛТАРЬ ВОЙНЫ: КОПЬЕВОЙ УДАР

«МНЕ ПЛЕВАТЬ, КУДА ЗАБИЛСЯ ЭТОТ КРЫСЁНЫШ, Я ВСЁ РАВНО ОТКРУЧУ ЕМУ ГОЛОВУ И ВЫРВУ ДУШУ!
НИКТО НЕ СМЕЕТ ПРОТИВИТЬСЯ МНЕ!»

Когда-то Сыны Гора слыли мастерами «копьевого удара» – тактического манёвра, придуманного магистром войны Гором для нападения на вражеские силы с целью устранения командира. Ключевым элементом данной стратегии являлось меткое телепортирование элитных юстеринских терминаторов прямо на позицию цели, в то время как остальные роты отвлекали наземные войска противника. Зачастую Гор лично возглавлял подобные атаки, чтобы гарантировать победу, ибо никто не мог устоять перед его титанической мощью.

После грехопадения Сынов Гора и стремительного возвышения Чёрного Легиона Абаддон продолжил использовать отработанный приём, ведь он знал, насколько эффективным может быть «копьевого удар». Разоритель давно его освоил, ведь в былые времена Магистр Войны иногда позволял ему вести атаку вместо себя. Узреть Абаддона во главе могучих терминаторов Чёрного Легиона – все равно что смотреть в глаза смерти. Не счесть, сколько имперских командиров пало во время претворения в жизнь подобных чудовищно эффективных штурмов, и ещё большему числу уготовано умереть от рук Абаддона. Разоритель не остановится, пока Империя не утонет в крови и он не исполнит свою месть.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Игрок за Чёрный Легион должен выбрать подразделение или формирование Чёрного Легиона в качестве своего основного.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Расставьте ландшафт, как описано на с. 120 в книге правил *ВХ40к*.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *ВХ40к*), а уже после расставлять свои армии, как описано в книге правил *ВХ40к*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставлявший первым, ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 122 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 122 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце сражения каждый игрок получает по одному победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу или по два очка, если это будет командная или элитная боевая единица. Боевые единицы, отступающие на момент окончания игры, и боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии. Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.

Вторичные задачи

Первая кровь, прорыв обороны, убить военачальника*.

* В данной миссии выполнение вторичной задачи «убить военачальника» приносит 5 победных очков (сюда уже включены победные очки за выполнение первичной задачи).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Копьевого удара: боевые единицы Чёрного Легиона, полностью состоящие из моделей с правилом «глубокий удар», могут проводить копьевого удара. Для этого сразу после определения особенностей военачальника скажите оппоненту, какие боевые единицы проведут копьевого удара, и, не показывая ему, запишите у себя где-нибудь, в каком именно вашем ходе это случится – в первом или втором. Все боевые единицы, участвующие в копьевого ударе, автоматически прибывают посредством глубокого удара в начале выбранного хода – делать броски на резервы не требуется.

Защитайте командира: любая боевая единица, к которой присоединён вражеский военачальник, получает специальное правило «фанатик», пока он состоит в ней.



Край стола неприятеля



Край стола игрока за Чёрный Легион

АЛТАРЬ ВОЙНЫ: УБЕЙТЕ ВСЕХ

«Более я не потерплю их ни секунды! Вырезать всех и бросить прямо здесь, пусть сгниют!»

Когда Абаддон собирает свои войска, чтобы начать новый Чёрный крестовый поход, становится очевидно, что вскоре миллионы сгорят в огне и захлебнутся в крови, а целые планеты будут стёрты в порошок. На Святой Терре анналы Администратума забиты названиями полков Имперской Гвардии, капитулов Космического Десанта и могучих легионов титанов, которые были полностью уничтожены после того, как попытались остановить волну ужасающе бешеных атак.

Настолько сокрушительны армии под началом Разорителя, что, если ему нужно устранить отдельную цель или вражеское войско целиком, то только самые стойкие и доблестные воины смеют рассчитывать устоять перед беспощадным натиском Чёрного Легиона. Одно можно предсказать наверняка: если Абаддон жаждет смерти конкретного врага, он вряд ли будет разочарован.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Игрок за Чёрный Легион должен выбрать подразделение или формирование Чёрного Легиона в качестве своего основного.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Расставьте ландшафт, как описано на с. 120 в книге правил *ВХ40к*.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *ВХ40к*), а уже после расставлять свои армии, как описано в книге правил *ВХ40к*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставлявший первым, ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 122 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 122 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения игрок за Чёрный Легион побеждает, если полностью уничтожает вражеское войско. Если на столе остаются какие-либо боевые единицы противника, включая отступающие, тогда побеждает оппонент. Вражеские боевые единицы, которые не находятся на столе на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

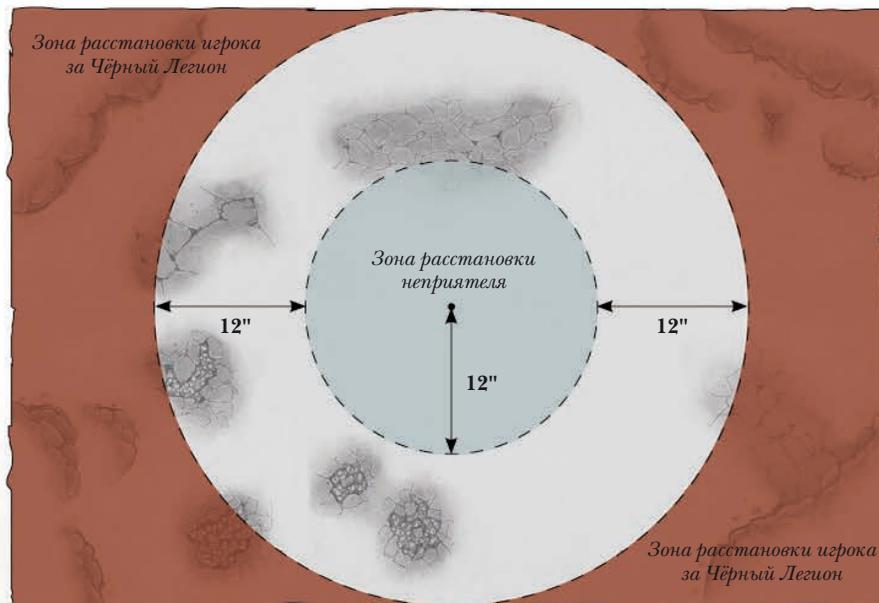
Ночной бой, резервы.

Хватка сжимается: игрок за Чёрный Легион может выводить боевые единицы из резерва (включая действующий) с любого края стола.

Сражайтесь до последнего!: каждая боевая единица не-техники во вражеской армии имеет специальное правило «упорство».

Пути к отступлению: любая боевая единица Чёрного Легиона при отступлении направляется к ближайшему краю стола. Любые боевые единицы игрока противника при отступлении должны направляться к центру стола, где они будут оставаться до момента перегруппировки.

Обрушьте весь Легион: всякий раз, как боевая единица Чёрного Легиона полностью уничтожается, удаляйте её из игры и убирайте в действующий резерв. Уникальные модели подобным образом в битву вернуть нельзя.



АЛТАРЬ ВОЙНЫ: ЗАХВАТИТЕ АРТЕФАКТ

«ЛИБО ВОЗВРАЩАЙСЯ С МОИМ СОКРОВИЩЕМ, ЛИБО НЕ ВОЗВРАЩАЙСЯ ВОВСЕ!»

Много раз за последние десять тысячелетий Абаддон искал артефакты Хаоса огромной и ужасной силы. Каждая из этих реликвий сможет послужить определённой цели в его бесконечной войне с Империумом, в то время как его враги станут проклинать тот день, когда Разоритель добавил очередной ценный предмет к своей коллекции.

Если артефакт очень значим для Абаддона, тогда он может лично возглавить атаку, чтобы захватить его наверняка. В других случаях Разоритель отправляет вместо себя одного из своих Избранных или доверенных заместителей. Если Абаддон решает, что он должен участвовать в операции, то однажды исход подобных поисков, возможно, определит судьбу самой Галактики.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *VX40k*. Игрок за Чёрный Легион должен выбрать подразделение или формирование Чёрного Легиона в качестве своего основного.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Затем расставьте ландшафт, как описано на с. 120 в книге правил *VX40k*.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После расстановки ландшафта неприятель размещает 1 маркер объекта где угодно в пределах своей зоны расстановки.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *VX40k*), а уже после расставлять свои армии, как описано в книге правил *VX40k*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставлявший первым, ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 122 в книге правил *VX40k*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 122 в книге правил *VX40k*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры каждый маркер объекта, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

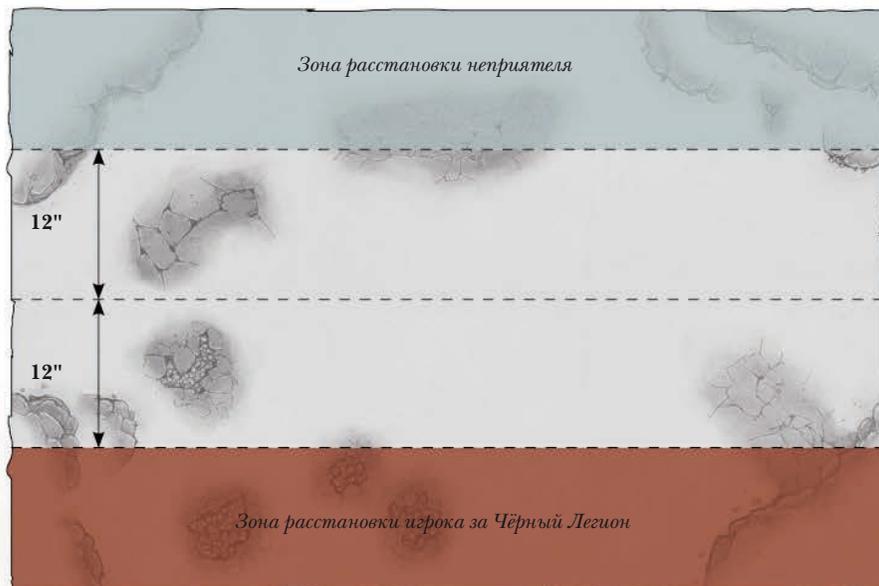
Таинственные объекты, ночной бой, резервы.

Боязнь неудачи: каждая боевая единица не-техники в армии Чёрного Легиона имеет специальное правило «фанатик».





Край стола неприятеля



Край стола игрока за Чёрный Легион

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: РЕЗНЯ В КАСЫР-ЛЮТЕЙНЕ

Когда Касыр-Лютейн пал под натиском Чёрного Легиона, Импернум ответил на угрозу, послав большую армию из двух полных орденов Космодесанта, на что и рассчитывал Абаддон. Те имперские жители, кому удалось выжить, уже понадеялись на скорейшее спасение, когда Боевые Ястребы и Почитатели высадились на планету и незамедлительно ввязались в бой с Чёрным Легионом. Однако Абаддон успел подготовиться и спланировал подходящий приём для новоприбывших.

Вырвавшийся из варпа Роком-рождённый возглавил резню лоялистов, и вместе с могущественным князем демонов Кхорна Чёрные Легионеры, преисполненные яростью Кровавого бога, неистово накинулись на ненавистных врагов.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Игрок за Чёрный Легион должен выбрать подразделение или формирование Чёрного Легиона в качестве своего основного. Чтобы отобразить Роком-рождённого, игрок за Чёрный Легион должен назначить военачальником своей армии князя демонов с меткой Кхорна. В остальном всё войско игрока за Чёрный Легион должно полностью состоять из боевых единиц фракции Космодесанта Хаоса или фракции демонов Хаоса с правилом «демон Кхорна». Неприятель должен выбрать основное подразделение из фракции Космодесанта.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Расставьте ландшафт, как описано на с. 120 в книге правил *ВХ40к*.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *ВХ40к*), а уже после расставлять свои армии следующим образом:

Неприятель расставляется первым, размещая все свои боевые единицы в пределах своей зоны расстановки, как показано на карте. Затем игрок за Чёрный Легион расставляет не более трёх своих боевых единиц (кроме Роком-рождённого) в своей южной зоне расстановки. Оставшиеся боевые единицы размещаются в северной зоне расстановки Чёрного Легиона. Если армия Чёрного Легиона включает любые боевые единицы демонов Хаоса, все их нужно разместить в северной зоне расстановки Чёрного Легиона.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Чёрный Легион ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Чёрный Легион одерживает победу, если на момент окончания сражения уничтожит как минимум столько вражеских боевых единиц, сколько прошло ходов в игре. (К примеру, если игра длилась шесть ходов, то ему надо полностью уничтожить не менее шести вражеских боевых единиц). Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, Резервы.

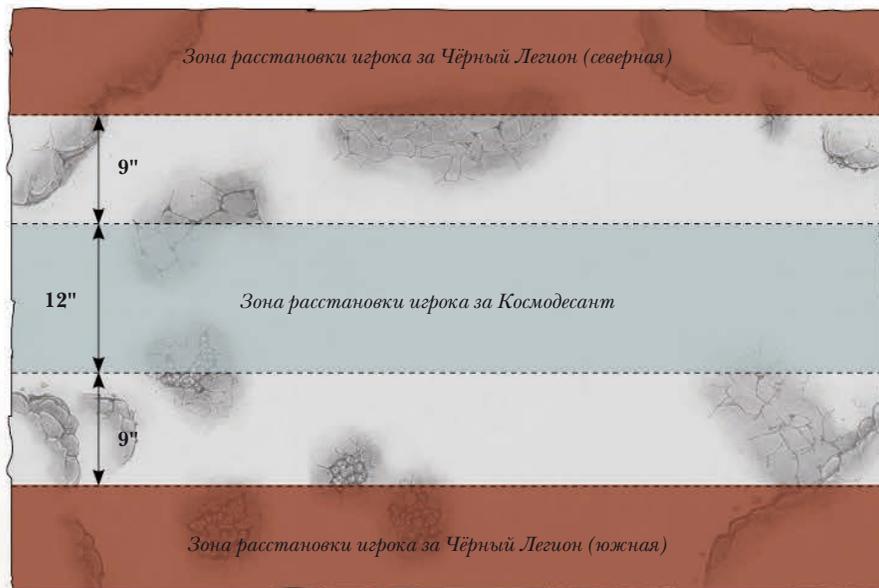
Ярость Кхорна: Роком-рождённый и все дружественные боевые единицы в пределах 12" от него имеют спецправило «яростное нападение». Более того, любые боевые единицы с меткой Кхорна или правилом «демон Кхорна» могут перекидывать неудачные результаты бросков за нападение, если они находятся в пределах 12" от Роком-рождённого.

В пасть Смерти: любые отступающие боевые единицы Космодесанта должны направляться к южному краю стола.





Край стола игрока за Чёрный Легион



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ПРОЛИВАЯ КРОВЬ АНГЕЛОВ

С того дня, когда Гор сразил примарха Сангвиния, Кровавые Ангелы питают жгучую ненависть к Абаддону – тому, кто обладает тем самым когтем, что однажды забрал жизнь их генного прародителя. За прошедшие тысячелетия Разоритель получал огромное удовольствие всякий раз, когда Когтем Гора убивал очередного Кровавого Ангела. Летописи отпрысков Сангвиния заполнены именами тех, кто был умерщвлён ужасным оружием Абаддона, но даже среди этих обширных записей битва за Макан вызывает у них сильный праведный гнев, ведь тогда Разорителем было убито огромное число их боевых братьев.

Когда Кровавые Ангелы укрепляют свои позиции, пытаясь не дать наземным силам Чёрного Легиона подобраться к посадочным зонам и вернуться к своему флоту, Абаддон лично возглавляет атаку, чтобы прорубить путь через противников. И тем лучше, если в это время ему удаётся выплеснуть ярость на сынов Сангвиния.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *VX40ж*. Игрок за Чёрный Легион должен выбрать подразделение или формирование Чёрного Легиона в качестве своего основного и назначить военачальником Абаддона Разорителя. Неприятель должен выбрать основное подразделение из фракции Кровавых Ангелов и включить в свою армию не менее двух укреплений.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Затем расставьте ландшафт, как описано на с. 120 в книге правил *VX40ж*.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *VX40ж*), а уже после расставлять свои армии, как описано в книге правил *VX40ж*. Первым расставляется неприятель. Игроку за Чёрный Легион нельзя убирать свои боевые единицы в резерв, за исключением летательных аппаратов.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Чёрный Легион ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *VX40ж*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *VX40ж*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Всякий раз, как Абаддон или его боевая единица полностью уничтожают вражескую боевую единицу, игрок за Чёрный Легион получает 1 победное очко.

Всякий раз, как боевая единица Чёрного Легиона (кроме летательных аппаратов) покидает поле битвы с края стола неприятеля по правилу «прорыв» (см. ниже), игрок за Чёрный Легион получает 1 победное очко. Если таким образом покидает поле битвы сам Абаддон, тогда игрок за Чёрный Легион получает 3 победных очка.

Всякий раз, как неприятель полностью уничтожает боевую единицу Чёрного Легиона, он получает 1 победное очко. Боевые единицы Чёрного Легиона, отступающие на момент окончания игры, считаются за уничтоженные в этой миссии.

Помните, независимые персонажи и приданные транспорты считаются за отдельные боевые единицы, и за их уничтожение даются победные очки.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

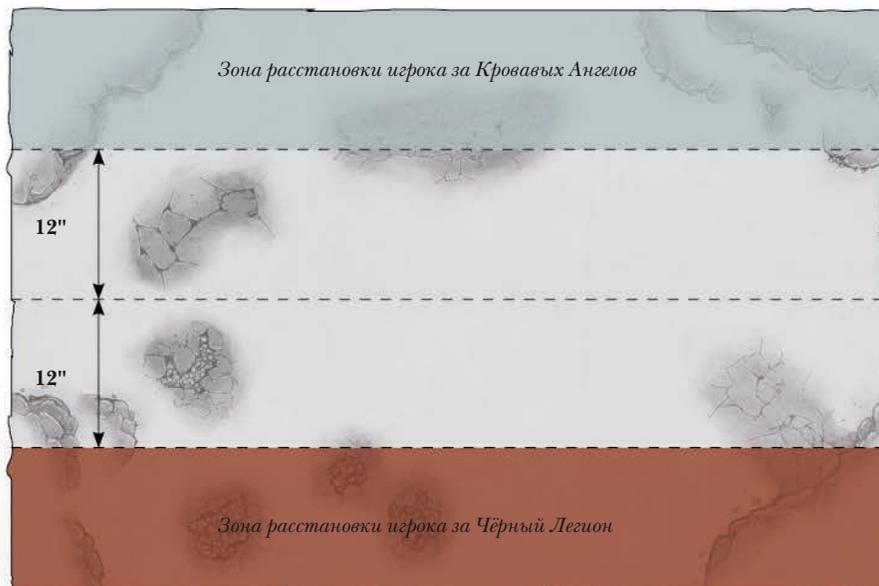
Ночной бой, резервы.

Прорыв: боевые единицы Чёрного Легиона могут свободно покидать игру через край стола неприятеля – как только одна из моделей боевой единицы покидает стол подобным образом, вся боевая единица тут же удаляется.

Гнев Разорителя: Абаддон имеет спецправило «ярость». Он и его боевая единица могут перекидывать неудачные результаты бросков за нападение.



Край стола игрока за Кровавых Ангелов



Край стола игрока за Чёрный Легион

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: СМЕРТЬ НАВИСАЕТ НАД РЕЛОРРИЕЙ

После гибели демонического навигатора внезапно возник хаотичный варп-шторм, который ненароком выбросил Абаддона к беззащитному миру Релоррия. Разоритель за неимением лучших вариантов решил уничтожить эту отсталую систему. Когда его разбросанный флот перегруппировался и приготовился к вторжению, вскоре стало ясно, что другая сила тоже положила глаз на уязвимую планету. Вааа! Мургора охватил мир через несколько часов после того, как первый Чёрный Легионер ступил на Релоррию, а затем между захватчиками последовали ожесточённые бои.

Абаддон всегда был прагматиком, поэтому он использовал конфликт, чтобы продолжить эксперименты по вселению демонов. Желая создать сверхгибридные формы из этих варварских тварей и существ варпа, он планировал захватить как можно больше зеленокожих, а после сбежать с добычей и оставить Релоррию наедине с Вааа!

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40ж*. Игрок за Чёрный Легион должен выбрать подразделение или формирование Чёрного Легиона в качестве своего основного. Неприятель должен выбрать основное подразделение из фракции орков.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Расставьте ландшафт, как описано на с. 120 в книге правил *ВХ40ж*.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *ВХ40ж*), а уже после расставлять свои армии, как описано в книге правил *ВХ40ж*. Первым расставляется неприятель.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Чёрный Легион ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40ж*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40ж*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Чёрный Легион одерживает победу, если к концу игры захватывает не менее 5 боевых единиц орков (см. специальные правила ниже). В противном случае выигрывает неприятель.

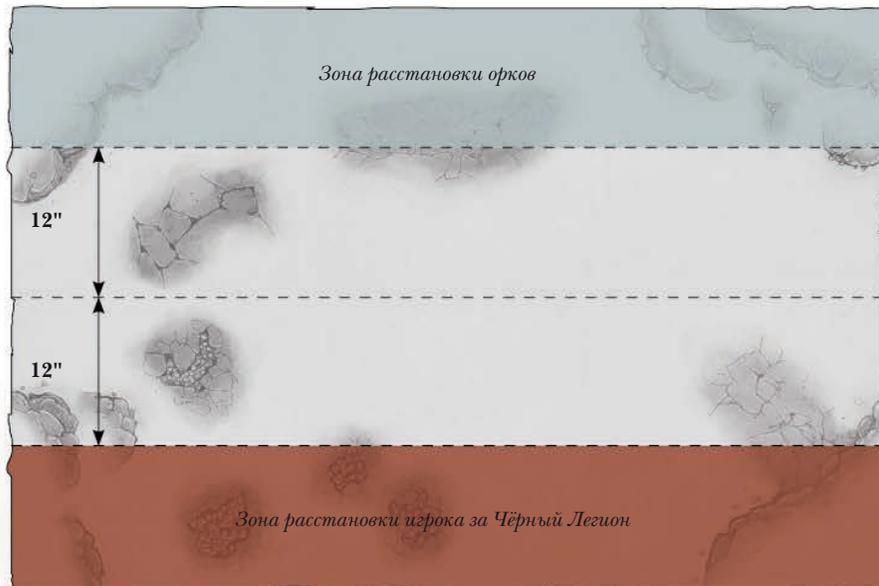
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Дьявольские козни: если боевая единица орков полностью уничтожается боевой единицей Чёрного Легиона в фазе наступления, она считается захваченной. Боевые единицы, раздавленные в результате танкового удара, также считаются захваченными.



Край стола орков



Край стола игрока за Чёрный Легион

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ВЫЗОВ НА ИЛЬДАНИРЕ

Эльдар, мирно жившие в девственном мире Ильданира на протяжении несчётных тысячелетий, не ведали, что у них под ногами скрывалась тёмная тайна. Череп Кер'нгара – артефакт Хаоса ужасающей мощи, который давным-давно был отставлен на планете древней расой, что вымерла много лет назад. Кабал чернокнижников Абаддона наконец разыскал местоположение реликвии, и вскоре последовало крупное вторжение. В итоге после долгих недель поисков войска Разорителя вышли на добычу, однако зверства на планете не остались незамеченными. Эльдар искусственного мира Алайток обратили свой взор на разворачивающийся конфликт и решили как можно скорее отобрать у Абаддона ужасный артефакт. Среди райских равнин из зеркального кристалла странники мира-корабля били по Чёрным Легионерам со всех сторон, пытаясь не дать владельцу мифического черепа сбежать и желая навсегда разрушить злую реликвию.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Игрок за Чёрный Легион должен выбрать подразделение или формирование Чёрного Легиона в качестве своего основного и взять своему военачальнику череп Кер'нгара (с. 61). Неприятель должен выбрать основное подразделение из фракции эльдар и назначить военачальником Иллика Ночное Копьё, а также взять хотя бы одну боевую единицу странников.

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Расставьте ландшафт, как описано на с. 120 в книге правил *ВХ40к*.

РАССТАНОВКА

Игроки делают броски по таблицам особенностей военачальника, а затем игрок за Чёрный Легион ставит своего военачальника в центр стола и оставшиеся боевые единицы размещает где угодно в своей зоне расстановки. Неприятель затем расставляет собственные боевые единицы где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Неприятель ходит первым, если только игрок за Чёрный Легион не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Если к концу игры военачальник Чёрного Легиона по-прежнему жив, игрок за Чёрный Легион получает 3 победных очка. Если в процессе игры военачальник Чёрного Легиона погибает, замените его маркером объекта. В конце игры маркер объекта принесёт 3 победных очка тому игроку, что будет его удерживать.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Первая кровь, убить военачальника.

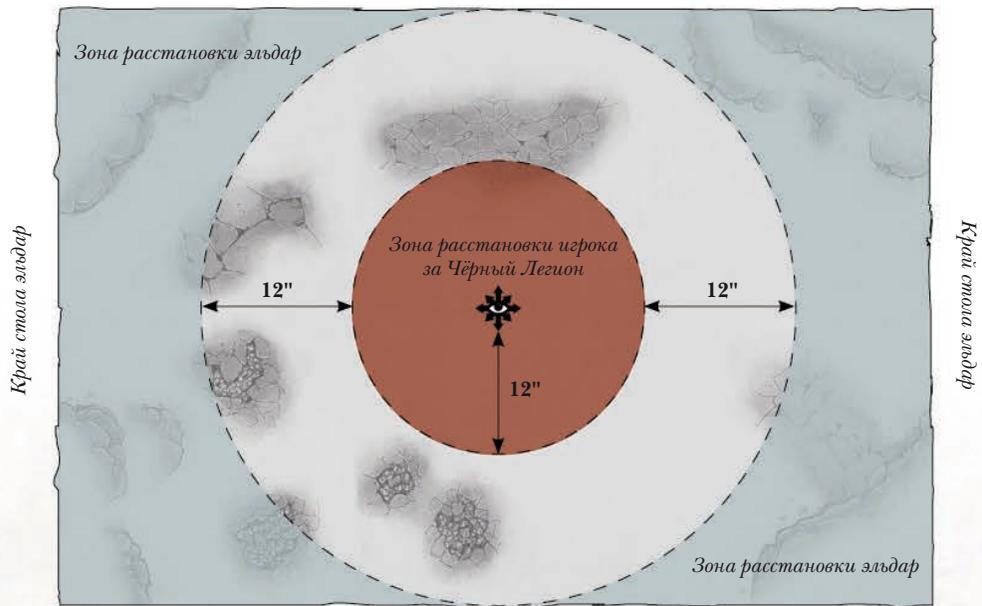
Охота за охотниками: игрок за Чёрный Легион получает по 1 победному очку за каждую полностью им уничтоженную боевую единицу эльдарских странников.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Поляны кристаллов: любая скрюченная роща на поле боя считается за поляну кристаллов со следующими дополнительными правилами. Всякий раз, как боевая единица целится по противнику, целиком засевшему в пределах поляны кристаллов, она должна сначала пройти тест на лидерство, иначе её показатель стрельбы снизится на 1 пункт до конца текущей фазы стрельбы.

Дым и зеркала: в начале каждого своего хода игрок за эльдар может при желании убрать со стола любые боевые единицы странников, но при условии, что в них есть хотя бы одна невовлечённая в бой модель (пусть даже отступающая). Любая удалённая подобным образом боевая единица восполняет свой исходный состав и уходит в действующий резерв. Входя в игру, она прибывает посредством глубокого удара, но смещается всего на D6" и при стрельбе не считается двигавшейся ранее. Более того, если с ней случается несчастный случай при глубоком ударе, боевая единица автоматически «задерживается» – делать бросок по таблице не надо.




 Военачальник Чёрного Легиона

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: КРОВАВОЕ ИСПЫТАНИЕ КХОРНА

Абаддон отправился к гладиаторскому демоническому миру под названием Крововорот, находящемуся в Оке Ужасе. Готовясь начать тринадцатый и самый масштабный Чёрный крестовый поход против ненавистного Империяма Человека, он пытается завоевать благосклонность князя демонов Ангрона и тем самым привлечь на свою сторону легион Пожирателей Миров.

Остальных князей демонов ему удалось урезонить с помощью заключения нечестивых сделок или в обмен на артефакты невообразимой мощи, однако бессмертный повелитель Пожирателей Миров ценит только боевую силу. Поэтому Абаддон повёл нескольких избранных в главный коллизей планеты, дабы показать, чего он стоит. Чтобы доказать своё превосходство, ему нужно одолеть демонических чемпионов Кхорна, и только победа на арене поможет ему завоевать благословение Кровавого бога и одобрение Ангрона.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в книге правил *ВХ40к*. Игрок за Чёрный Легион должен выбрать подразделение или формирование Чёрного Легиона в качестве своего основного и назначить военачальником Абаддона Разорителя. Неприятель должен выбрать основное подразделение из фракции демонов Хаоса. Вражеский военачальник, а также не менее двух других боевых единиц в армии неприятеля должны иметь спецправило «демон Кхорна».

ПОЛЕ БОЯ

Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии. Расставьте ландшафт, как описано на с. 120 в книге правил *ВХ40к*.

Поскольку битва протекала на огромной гладиаторской арене, то, чтобы это отобразить, рекомендуется расставлять ландшафт не слишком плотно.

РАССТАНОВКА

Игрокам следует сначала сделать броски на особенности военачальника (см. с. 111 в книге правил *ВХ40к*), а уже после расставлять свои армии, как описано в книге правил *ВХ40к*. Первым расставляется неприятель. Любая боевая единица (любой стороны), которую невозможно поставить на стол, начинает игру в резерве.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Чёрный Легион ходит первым, если только его оппонент не перехватил у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Всякий раз, как ваш военачальник убивает вражескую модель в ближнем бою, вы получаете 1 победное очко, а если в поединке – то D3 победных очка.

Если ваш военачальник убивает в поединке вражеского военачальника, тогда вы получаете D3+3 победных очка.

Если вражеский военачальник убит в фазе наступления любым другим способом, вы получаете D3+1 победных очка.

Если вражеский военачальник убит в любой другой фазе, вы теряете D6 победных очков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Благосклонность Кхорна: все персонажи с обеих сторон имеют специальное правило «чемпион Хаоса» (см. кодекс *Космического Десанта Хаоса*).





Край стола игрока за Чёрный Легион

Зона расстановки игрока за Чёрный Легион

24"

Зона расстановки демонов Хаоса

Край стола демонов Хаоса

ГЛОССАРИЙ

Advanced possession – улучшенная одержимость
Black Crusader – Чёрный крестоносец
Black Legion Warband – банда Чёрного Легиона
Blessed by the Chaos Gods – благословлённые богами Хаоса
Breakthrough – прорыв
Capture the artefact – Захвати артефакт
Chosen of Abaddon – любимец Абаддона
Crystal Glades – поляны кристаллов
Cyclopa cabal – кабал Циклопии
Daemon engine pack – свора демонических машин
Death and destruction – смерть и разрушение
Death comes to Reloggia – смерть нависает над Релоррей
Defiance of Ildanira – вызов на Ильданире
Exalted Champions – возвышенные чемпионы
Eye of the gods – зеница богов
Favoured of the Warmaster – фавориты Магистра Войны
Fear the Legion – бойтесь Легиона
Fight to the last man – Сражайтесь до последнего!
First amongst traitors – первые среди предателей

For the unworthy, only death – Недостойным – только смерть
Fury of Khorne – ярость Кхорна
Gift of balefire – дарованный зловредный огонь
Haywire maelstrom – электромагнитный вихрь
Hunt the hunters – охота за охотниками
Hunting pack – охотничья свора
Infernal schemes – дьявольские козни
Into the jaws of Death – в пасть Смерти
Khorne's favour – одобрение Кхорна
Kill them all – Убейте всех!
Last memory of the Yuranthos – камень памяти о юрантосах
Lead by example – на личном примере
Let slip the hounds – спустить Гончих
Lines of retreat – пути к отступлению
Prized possessions – ценные питомцы
Protect the commander – защищайте командира
Quicksilver – ртуть
Shroud of deceit – завеса обмана
Slaughter at Kasyr Lutein – резня в Касыр-Лютейне
Smoke and mirrors – дым и зеркала
Soul Eater – поедатель душ
Spear tip strike – копьевого удар
Spilling the blood of Angels – проливая кровь Ангелов
Ten millennia of hate – десять тысячелетий ненависти

The blood-trial of Khorne – кровавое испытание Кхорна
The Bringers of Despair – Несущие Отчаяние
The Chosen of Abaddon – Избранные Абаддона
The Claw Tightens – хватка сжимается
The Crucible of Lies – Горн Лжи
The Despoiler's Guard – стража Разорителя
The Eye of the Nighth – Глаз Ночи
The Favour of Khorne – благосклонность Кхорна
The Hand of Darkness – Рука Тьмы
The Hounds of Abaddon – Гончие Абаддона
The Long War continues – Долгая война продолжается
The Skull of Ker'nigar – череп Кер'нгара
The Spineshiver Blade – Трепещущий клинок
The Tormented – Измученные
Thirst for glory – жажда славы
Unholy fortitude – сила нечистого духа
Unleash the Legion – обрушьте весь Легион
Warp-spawned terror – ужас варпа
Without equal – несравненные
Wrath of the Deposiler – гнев Разорителя

