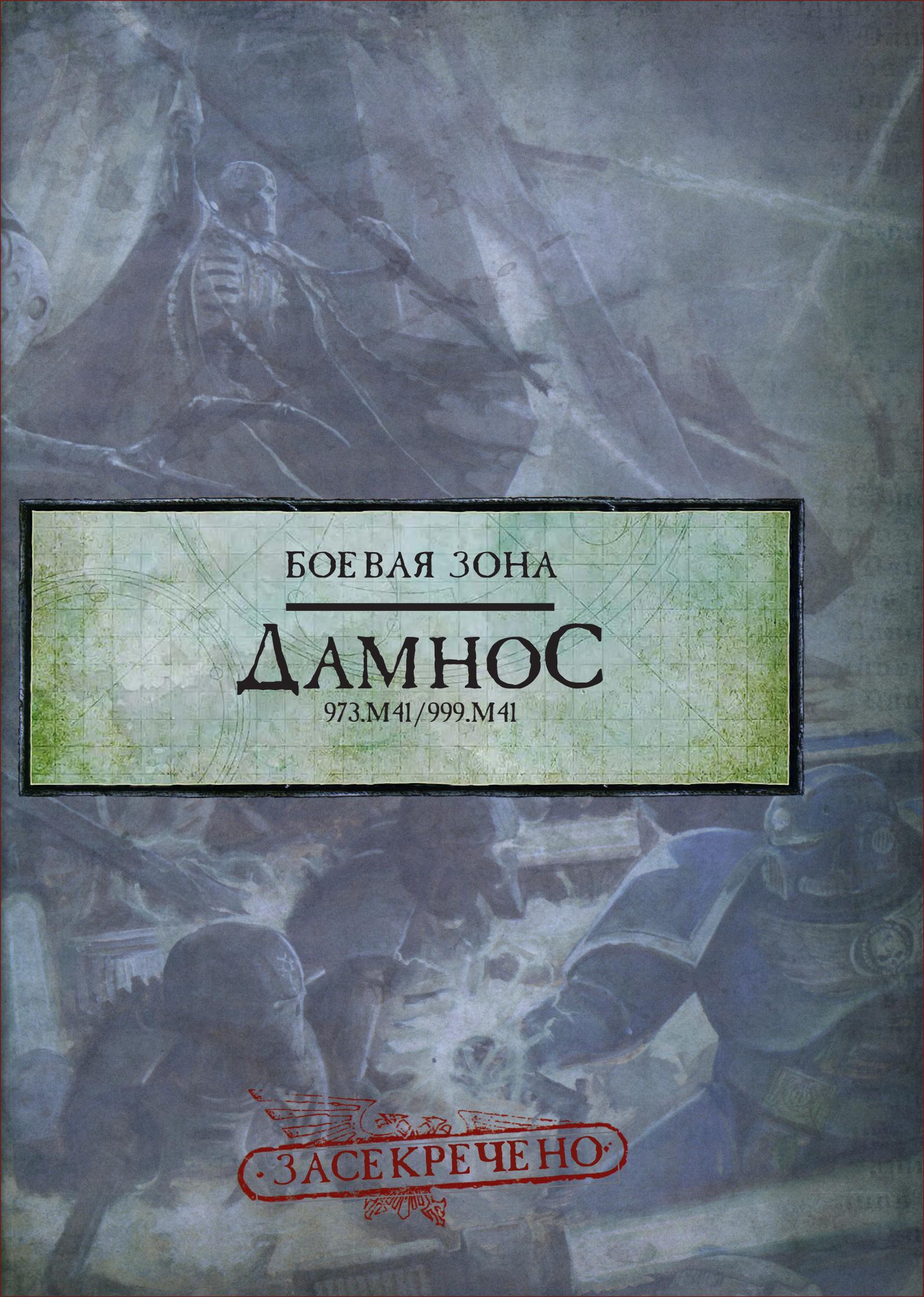


# ДАМНОС



**WARHAMMER**  
40,000

АПОКАЛИПСИС  
БОЕВАЯ ЗОНА



БОЕВАЯ ЗОНА

---

# ДАМНОС

973.M41/999.M41

ЗАСЕКРЕЧЕНО

# ВВЕДЕНИЕ

Во всём Империи ведутся масштабные кампании по захвату важных планет и истреблению ненавистных врагов. Эти конфликты носят настолько судьбоносный характер, что меняют саму историю, и армии сражаются за победу на протяжении долгих лет, а иногда и десятилетий.

Названия некоторых подобных войн стали прочно ассоциироваться с невиданным уровнем разрушений, а такие планеты как Армагеддон, Медуза-5, Дамнос, Скалатракс, Кадия и сама Терра входят в длинный перечень миров, переживших разорительные нашествия за десять тысяч лет существования Империи. Подобные кампании превращают планеты и целые звёздные системы в одну большую зону военных действий, где закалённые в боях жители не знают ничего другого, кроме смерти и разрушения.

В данной книге описана боевая зона Дамноса, однако здесь охвачен не только первоначальный инцидент, когда остатки второй роты Ультрадесанта вместе с немногими выжившими гражданскими отступили под натиском воскресших войск некронов, но и титаническое противостояние за контроль над планетой двадцать пять лет спустя, когда пять полных рот капитула под личным командованием Марнея Калгара вернулись за отмщением.

Космодесантникам предстоит столкнуться с объединенной мощью династий Саутех и Нигилах и их ужасающими боевыми машинами. Карательная операция крупных сил Ультрадесантников возвестит об абсолютном господстве Империи, разумеется, при условии, что им удастся справиться со многими загадочными противниками, что прячутся под снежным покровом Дамноса.

## БОЕВАЯ ЗОНА АПОКАЛИПСИСА

Каждая боевая зона Апокалипсиса (БЗА) представляет собой самостоятельное дополнение к правилам игры в Апокалипсис, которое описывает какую-нибудь знаменитую кампанию из истории вселенной Warhammer 40,000. Каждая боевая зона начинается с подробного описания хода войны, её участников и прославленных сражений.

За бэкграундом следуют специальные правила, стратегические активы, миссии и апокалиптические формирования – все они основаны на истории описываемых событий. Вы можете использовать всё это как при игре в данной боевой зоне, так и в обычных сражениях формата Апокалипсис со схожими условиями. Нужно отметить, что формирования из БЗА можно использовать в любой апокалиптической битве, даже в той, что обыгрывает какое-нибудь иное историческое сражение.

И, наконец, последний, но не менее важный момент – в каждой БЗА есть складной лист, где показан боевой отчёт об апокалиптической игре в данной боевой зоне. Мы надеемся, что это покажет, чего можно достичь, вложив время и силы, и вдохновит на проведение собственных незабываемых сражений в игре Апокалипсис.









# СТОЛКНОВЕНИЕ ИМПЕРИЙ

Холодный и обледенелый мир под названием Дамнос скрывает зловещую тайну в своих недрах. Людские поселенцы пробудили нечестивый ужас столь могучий, что даже вторая рота Ультрадесанта не смогла справиться с угрозой. Только полномасштабная война между Адептус Астартес и воинством некронов сможет вернуть человечеству веру в собственное превосходство.

## ДРЕМЛЮЩАЯ УГРОЗА

Дамнос – покрытая льдом рудная планета на востоке сегментума Ультима – была заселена давным-давно во времена Великого крестового похода. Люди жили здесь почти десять тысяч лет, создавая поселения и рукотворные ущелья в слое вечной мерзлоты по мере того, как копали всё глубже в поисках природных богатств. Однако имперские колонисты были далеко не первыми, кто объявил Дамнос своей собственностью, ибо другая раса спала под покровом льда с незапамятных времён.

Термоядерные генераторы этого мира располагались прямо посреди руин древней цивилизации ксеносов. Первым признаком чьего-то иного присутствия под поверхностью планеты стала серия мощных подземных толчков в 274973. М41, когда произошли тектонические сдвиги, вызвавшие разрушения внутри ледяных шахтовых расщелин в коре планеты. В результате землетрясения все системы комплекса геотермальных электростанций в Мандос-Прайм претерпели ряд критических отказов.

Когда до священных машин каждой станции добрались ремонтные команды экзофабрикаторов и сервиторов, свет их фонарей озарил предметы и структуры неестественной формы с начертанными на них неизвестными рунами. За возможность забрать и исследовать подобные вещи, явленные из-за подземных толчков, некоторые фракции Имперiums готовы были бы отдать почти всё что угодно.

Как только разошлись слухи о находках, магос Карнак из Адептус Механикус быстро принял командование раскопками на себя. Его техножрецы взяли под контроль все работы по добыче полезных ископаемых, что велось на планете, и в итоге несколько ксенообразцов забрали в цитадель на Гёте-Майорис для изучения. Но к превеликому сожалению Механикуса, им не удалось открыть загадочные порталы, вмёрзшие в руины.

Однако вскоре техножрецы удовлетворили своё любопытство раз и навсегда.





## ПОДЗЕМНЫЙ МИР

*Адептус Механикус широко известны тем, что отправляются в самые опасные места Галактики, где подвергаются такому риску, что даже у космодекантников кровь стынет в жилах. И все ради того, чтобы отыскать Стандартные Шаблонные Конструкции, которые лежат в основе всех имперских технологий и являются священным граалем в религии марсианских жрецов. Рабочие Дамноса ничего не предполагали ни о тех ужасах, которые они нечаянно пробудят по приказу Механикус, ни о том, что с лица планеты будет стёрта вся жизнь менее чем за год.*



## ГОРЬКАЯ УЧАСТЬ

Сейсмическая активность была не более чем зловещим предвестником грядущей бойни. В 779973.M41 проснулись первоначальные жители Дамноса. По всей планете скелетообразные механические существа, известные как некроны, стали появляться из глубоких трещин и разломов в земле, оставленных смещением пластов. Численность чужаков ошеломляла. Все, кто видел их собственными глазами, осознавали, что они принесли смерть и только её.

Первыми пали колонии возле ледяных рудников. Чудовищные каноптековые пауки и рои скарабеев вырывались из тьмы, убивая напуганных шахтёров изумрудными гаусс-лучами и серебристыми когтями. Горстке рабочих удалось продержаться дольше остальных и добраться до ближайших поселений и мануфактуров, но некроны неотступно следовали за ними.

За год большая часть гробничных комплексов Дамноса пробудились от безвременного сна. Фаланга за фалангой некроны плотными рядами выходили на морозный воздух, и казалось им нет числа. Силы планетарной обороны обнаружили, что столкнулись с настолько технологически

продвинутом противником, что даже смерть ему не помеха. Что ещё хуже, ужасные штормы разыгрались над Дамнос-Прайм, и электромагнитные фантомы, что их сопровождали, делали невозможным отправку сигнала бедствия.

Обитателям Дамноса казалось, будто бури обладают неким собственным злобным разумом и специально собираются возле центров связи, сметая когитаторные устройства где бы ни включался канал связи для вокс-псалмов. Гвардия Ковчега, гарнизонные полки которой были размещены по всей планете, не питала надежд обрушить всю свою мощь на неприятеля, пока некроны глушащим саваном накрывали вокс-сеть. Всюду, где солдаты сталкивались с ксеносами, некроны при помощи своего жуткого техноколдовства превращали их танки в дымящиеся груды металлолома.

И хотя силы планетарной обороны сражались храбро, у них не было шансов выстоять в этой войне. Защитники Дамнос-Прайм систематично истреблялись в одном поселении за другим. За считанные месяцы на целом континенте стало тихо как в могиле.

## ПАРЯЩИЙ НЕКРОПОЛЬ

Шли недели, и жителям Дамнос-Секундус становилось ясно, что текущие события принимают форму планетарного масштаба. К счастью, Тиррейский океан отделял столичный город Келленпорт от угрозы восставших чужаков. Лорд-губернатор Аркис чуть не подавился амасеком, когда от офицеров морского флота, называемого Тиррейской Судосетью, поступило донесение о появлении крупного формирования из пирамидальных структур, пересекающего воды в направлении столицы.

Согласно отрывочным сообщениям Судосети, циклопические сооружения не плыли по волнам, а парили над ними. Военные машины чужаков летели разомкнутым строем, а пространство между ними патрулировали серповидные боевые корабли. Вокруг всего формирования – целого древнего города, каким-то образом вернувшегося к жизни – били зелёные молнии, которые уничтожали имперские суда, наблюдавшие за его продвижением. Ещё больше встревожила информация о засечённой энергетической сигнатуре внепространственной воронки, пульсирующей на дне Тиррейской бездны. Сам океан утекал по мере продвижения парящего города.

## ГОЛОСА В НОЧИ

Лорд-губернатор немедленно мобилизовал каждое доступное ему подразделение: Гвардия Ковчега, Валийские драгуны и Кадийские ударные части одновременно были приведены в полную боеготовность. Он вызвал имперский линкор «Нобилис» на геостационарную орбиту над Келленпортом, а сам отправился в личный командный бункер типа «Протей», перед этим приказав астропатам отправить запрос о помощи. Будучи психическим по природе, сигнал бедствия прошёл через глушащий саван и срезонировал в эфире. Не кто иной, как сам Тигурий, старший библиарий капитула Ультрадесанта, перехватил сообщение и передал его содержание капитану Сикарию из второй роты. Глубоко в космосе ударный крейсер «Месь Валина» взял курс на Дамнос.

Позднее на этой же неделе до главного населенного пункта Дамнос-Секундус дошла пикт-передача бойни в Галахейме. Это жуткое зрелище сопровождалось голограммой чужака, который на высоком готике отрывисто передавал страшное послание. Его содержание было предельно ясным. Мир принадлежал некронам, и они собирались безжалостно очистить с его поверхности все следы пребывания человечества.



## ДИНАСТИЯ САУТЕХ

*Владыки Дамноса давно считают себя изгоями, но в действительности они по-прежнему формально входят в весьма могущественную династию Саутехов. Их союзники – лорды Нигилахов – держали соглашение с некронами-дамносцами долгие тысячелетия, что только укрепляло заблуждение последних в собственной независимости. Впрочем, интриги некронов мало заботили Ультрадесантников, вступивших с ними в битву – для космодесантников все они мерзкие ксеносы, которых необходимо судить как таковых.*





## НАСЛЕДИЕ ДАМНОСА

*Присутствие имперских поселенцев потревожило спокойный сон дамносианских некронов, разбудив их раньше, чем программы воскрешения успели завершить весь цикл. Как результат, энграммы их личностей сильно повредились, и разрушительное безумие, столь привычное для некронского рода, затронуло каждого представителя династии Саутех и всех ниглахских лордов.*



## ОБЛЕДЕ НЕ ЛЫЕ ГРОМБНИЦЫ

*Под ледяной коркой Дамноса Адептус Механикус наткнулись не просто на ксеноартефакты, они нашли бесконечную сеть чужеродных сооружений. Доказательства существования под землёй комплекса гробниц обнаруживались везде, где бы глубоко ни копали дамносианские шахтёры и колонисты. Хотя это и осознали слишком поздно, Дамнос не был миром из естественных льда и камня, это был покрытый металлической оболочкой гигант, замёрзший за несчётные тысячелетия. Любопытство Адептуса Механикуса, следивших за добычей полезных ископаемых, привело к пробуждению многочисленных стражей планеты.*

## ОСАДА КЕЛЛЕНПОРТА

Теперь, когда моральное состояние имперцев было особенно низким, некроны без труда проложили кровавую тропу через Дамнос-Секундус, пока наконец в 020974.M41 Келленпорт не был со всех сторон осажден. Отдельные фрагменты вокс-передатчиков и снятые пикт-черепами материалы указывали на то, что из-под слоя вечной мерзлоты поднялись громадные орудия-пилоны в форме полумесяца, каждый размером с жилблок, и стали непрерывно вести тяжёлый артобстрел зелёными лучами, пронзая небо. Всякий раз, когда имперские защитники бросали в бой танковые батальоны или оборудовали огневые точки с макро-пушками, ослепительные молнии гаусс-пилонов быстро с ними расправлялись. Более того, некронские воины оказались невероятно стойкими. Лазерный огонь едва ли наносил им ущерб, и они бесстрашно шагали сквозь огненные облака прометия без всякого для себя вреда. Но даже меткий выстрел, который, казалось бы, должен был вывести их из строя, не останавливал грозных механических солдат, они зачастую просто поднимались и снова присоединялись к битве, тем самым подрывая боевой дух имперских защитников настолько, что им трудно было сохранять сплочённость в своих рядах.

Разрываемое внутренними раздорами и паникой, население переполненного улья Аркона-сити было безжалостно истреблено всего за один день. Теперь лишь тонкая линия имперских гвардейцев отделяла некронские фаланги от Келленпорта.

Однако у Арксиса имелся козырь в рукаве. Когда некронское войско беспрецедентных размеров окружило столицу, имперский линкор «Нобилис» с орбиты планеты обрушил один залп мелта-торпед за другим, испепелив значительную часть армии чужаков на равнинах вокруг города. Каждый взрыв сопровождался громкими одобрительными возгласами солдат Имперской Гвардии и ополченцев, набранных из рудокопов, которые все ещё стояли на страже города.

Когда уже казалось, что ход битвы переломился в пользу людей, толстые копыя изумрудного огня, выпущенные гаусс-пилонами некронов, пробили щиты «Нобилиса» и прошли его корпус насквозь. Взрыв варп-двигателя звездолёта превратил небо над Келленпортом в сводящий с ума калейдоскоп света.

Понадеявшись спастись в последнюю минуту, флотилия из разношерстных кораблей начала подготовку к старту

в верфях Крастии. Но прежде чем суда отчалили, напали облаченные в человеческую плоть кошмары, которые восстали из земли, чтобы разорвать напуганных беженцев своими острыми как бритва когтями. А сам лорд-губернатор Арксис даже не успел добраться до дверей командного бункера, как рой гробничных конструкций некронов пробил брешь в убежище и растерзал его на части.

Уступающие числом и полностью лишённые боевого духа, выжившие защитники вверили свои души Императору и отступили во внутренний крепостной комплекс Келленпорта. Во всей этой суматохе никто не обратил внимания на синюю иконку, мигающую на гололите в кабинете Арксиса.

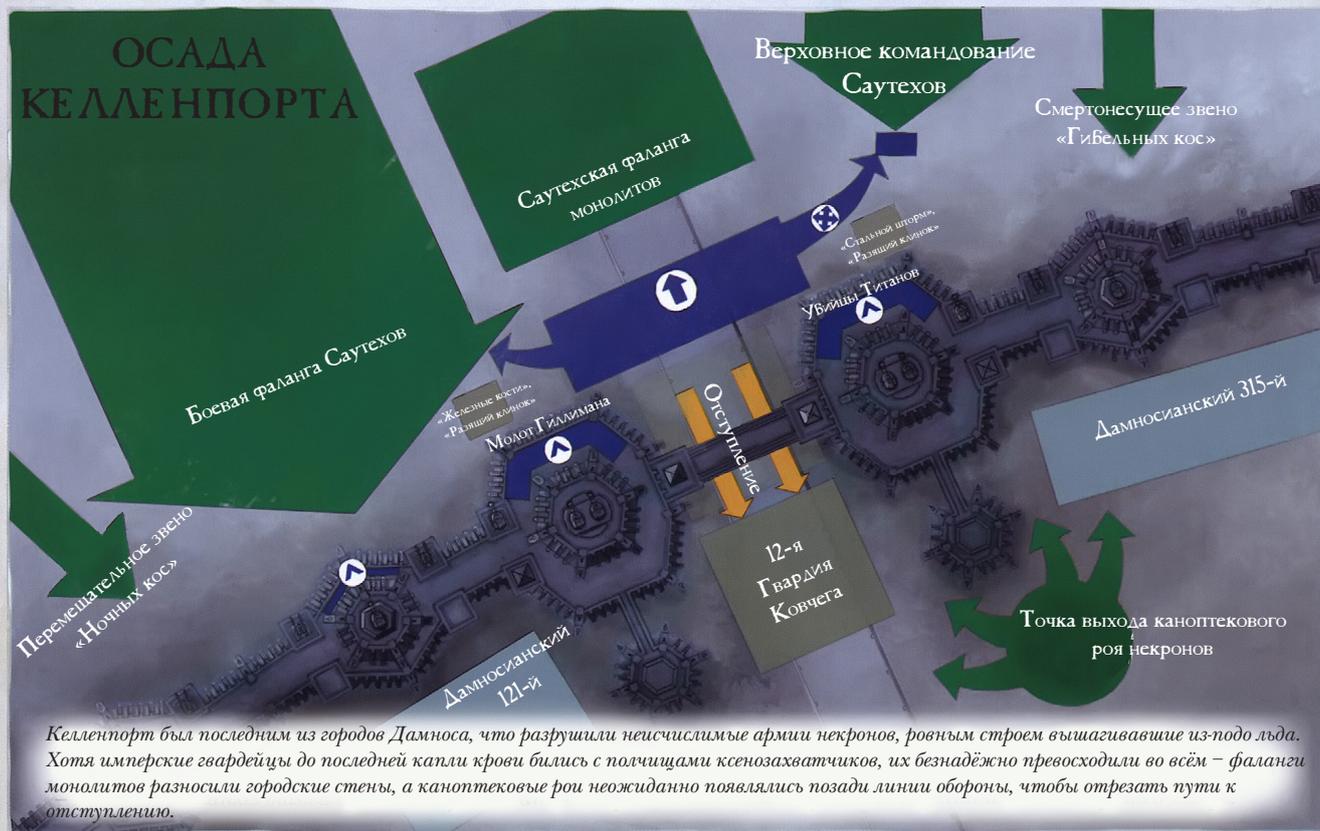
## ГРОМ И ЯРОСТЬ

Ультрадесантники второй роты, узнавшие о бедственном положении Дамноса из астропатического сообщения, вышли из варпа в реальное пространство точно над осажденной планетой. Капитан Катон Сикарий приказал «Мести Валина» подлететь к Дамносу под прикрытием останков «Нобилиса». Это оказалось весьма мудрым решением, потому как некроны незамедлительно открыли огонь громадными лучами гаусс-энергии по прибывшему ударному крейсеру.

То, что корабль уцелел, является прямой заслугой рулевого «Мести». Однако плотность огня была такова, что ударный крейсер Космодесанта трижды содрогнулся от полученных попаданий. Последний гаусс-луч нанёс тяжёлые повреждения космолёту, но не ранее чем Ультрадесант успел сбросить на поверхность планеты свои десантные капсулы, которые подобно пылающим кометам прожгли небеса.

Орбитальная ударная группировка Сикария словно молот обрушилась на площади и бульвары Келленпорта и безошибочно провела развёртывание из десантных капсул по всем правилам Кодекса Астартес. Цепные мечи и тяжёлое оружие несли ярость Адептуса Астартес фалангам некронов, но даже когда космодесантники объединились с остатками Имперской Гвардии, ксеносы не дрогнули перед их наступлением. Многие хорошие солдаты отдали свои жизни, прежде чем Космодесант в конце концов вырвал победу. И за всю кампанию такое случится не раз.

Адептус Астартес сражались каждым имеющимся оружием, испытывая свою выносливость в борьбе с лордами некронов, и обнаружили, что их чужеродные враги столь же беспощадны и неуступчивы, как и они сами.



Келленпорт был последним из городов Дамноса, что разрушили неисчислимые армии некронов, ровным строем вышагивавшие из-под льда. Хотя имперские гвардейцы до последней капли крови бились с полчищами ксенозахватчиков, их безнадежно превосходили во всём – фаланги монолитов разносили городские стены, а каноптековые рои неожиданно появлялись позади линии обороны, чтобы отрезать пути к отступлению.

Но Сикарий не уступал. Один за другим пилоны были выведены из строя или уничтожены, что позволило Ультрадесантникам высадить на поверхность планеты бронетехнику для усиления наземных войск. Капитан Сикарий лично расправился с дожинами некронских налётчиков и в одиночку взорвал громадную боевую машину некронов удачно брошенной гранатой, хотя в конечном счете героические усилия 2-й роты едва ли хоть как-то замедлили продвижение чужих. На каждом театре войны Ультрадесантники сражались, чтобы просто задержать некронов.

### СУДЬБА ГЕРОЯ

Капитан Сикарий как обычно вёл битву с передовой. Несмотря на своё мужество, он вскоре обнаружил, что все его атаки захлёбываются в неиссякаемом море врагов. Осознав тщетность попыток остановить марш скелетообразных вестников смерти, Сикарий решил выиграть время для своих людей, выступив вместе с командным отделением в качестве приманки. Он сумел пробиться к фаэрому, действующему как верховный главнокомандующий армии ксеносов, позолоченному некрону-гиганту, который называл себя Неумирающим. Выстрелом из плазменного пистолета Сикарий оторвал противнику челюсть, но чужак продолжил наступать. Они бились почти на равных, но необузданная мощь

некронского предводителя стала решающим фактором. Его боевая коса глубоко вонзилась в тело капитана и оставила ужасную рану, что свалила Сикария.

С рыком, доносящимся из вокс-решёток, почтенный дреднот Агриппан бурей пронёсся сквозь строй некронов, чтобы защитить тело павшего командира. Сокрушенный яростью бронированной громадины, властелин ксеносов исчез и вернулся во тьму личного склепа.

Без направляющей руки некронские легионы перешли к оборонительным протоколам; в таком состоянии их действия были предсказуемы, а реакция замедленной – эта существенная слабость привела к гибели сотен воинов. Бойцы Сикария отбили тело своего раненного лидера, отбросив армию ксеносов, а после, как и планировалось, отступили к месту эвакуации.

Сикарий впервые за свою службу почувствовал горечь поражения. Отважные силы арьергарда предоставили выжившим на планете время для отступления, и больше половины воинов второй роты полегло ради спасения нескольких тысяч беженцев. Этот незначительный успех обошёлся действительно дорого, ибо каждый космодесантник для Империи ценнее сотни простых людей, а Дамнос по-прежнему находился в руках у некронов.



### ГЕРОЛЬД СТРАХА

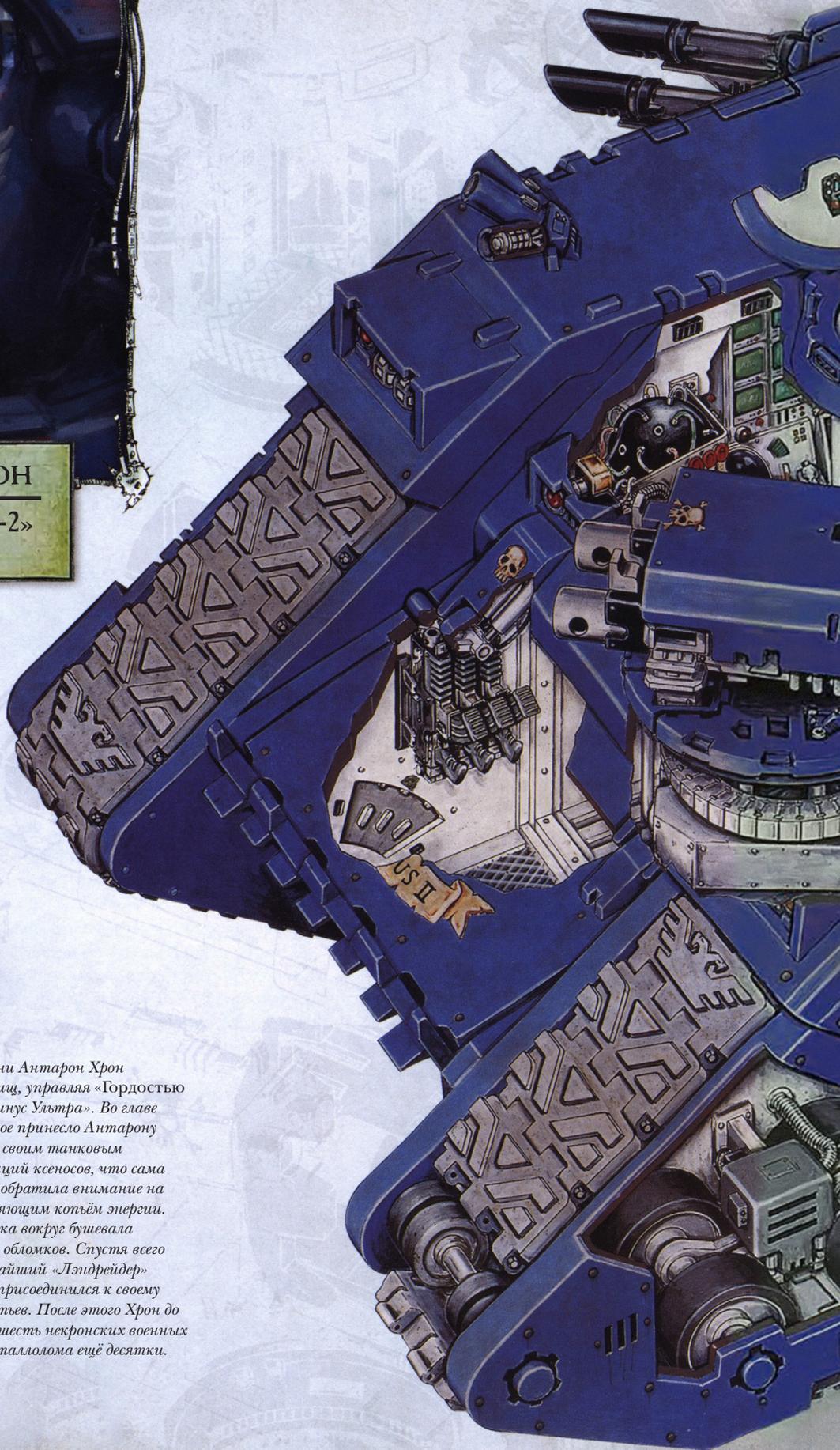
Каждый из некронов-лордов, которые действовали как лейтенанты Неумирающего при Падении Дамноса, имел особый талант противостоять низшим расам. Герольд Страха подрывал боевой дух дамносиан, используя для этого трансляцию жутких образов и гололитическую пропаганду. Его лик мерцал в небе над Келленпортом во время завершающей стадии войны, и его слова эхом отдавались как в сознании поселенцев, так и космодесантников: «...гибель людей близится...», «...все старания напрасны...», «...обороняться бесполезно...». Но невзирая на его ухищрения, лучшие сыны Империи продолжали сражаться.



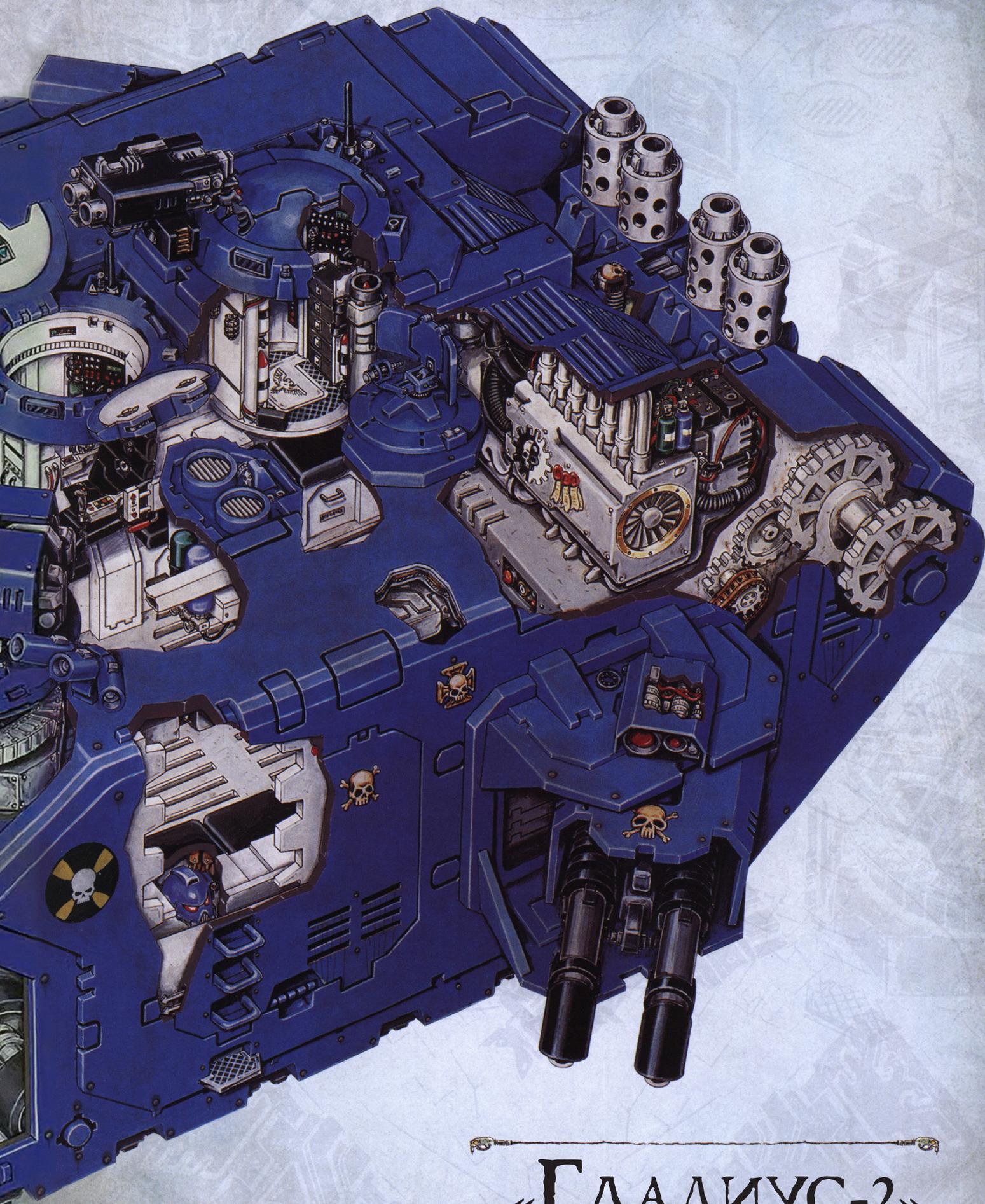
Антарон Хрон

Командир «Гладиуса-2»

Дамнос, 999.M41



Танковый командир Ультрадесанта по имени Антарон Хрон изначально воевал против некронских полчищ, управляя «Гордостью Талассара», «Лэндрейдером» модели «Терминус Ультра». Во главе специализированного формирования, которое принесло Антарону его почетный титул Копье Макрагга, он со своим танковым эскадром разбил столько боевых конструкций ксеносов, что сама тессерактовая темница в центре их строя обратила внимание на «Гордость Талассара» и взорвала её ослепляющим копьем энергии. Одному только Хрону удалось выжить, и пока вокруг бушевала битва, он сумел незаметно вылезти из-под обломков. Спустя всего несколько минут он уже реквизирует ближайший «Лэндрейдер» – «Гладиус-2», показанный на рисунке – и присоединился к своему эскадрону к большой радости его боевых братьев. После этого Хрон до конца кампании на Дамносе лично подбил шесть некронских военных машин, а его эскадрон превратил в груды металлолома ещё десятки.



«ГЛАДИУС-2»



## ВОЗВРАЩЕНИЕ В БЕЗДНУ

Падение Дамноса, пусть оно и стало одним из первых крупномасштабных конфликтов между некронами и Ультрадесантом, было далеко не единственным в своём роде. Воскрешение некронов стремительно шло по всему Империи. Одна за другой планеты-гробницы пробуждались и начинали восстанавливать свою империю, сперва покоряя наглых поселенцев, что облюбовали суверенные земли некронов, а затем приступая к неумолимому и беспощадному нашествию в ближайшие миры и системы.

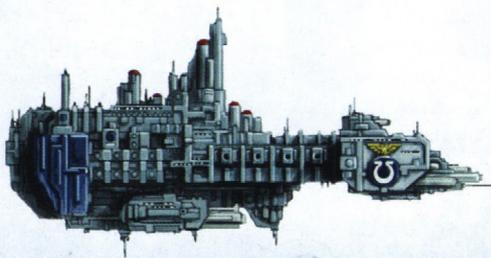
Вести о некронской угрозе разошлись повсюду, несмотря на все усилия инквизиции сохранить в тайне любую информацию о возрождении чужеродной цивилизации. Дело омрачалось ещё больше из-за того, что ксеносы были достаточно сильны, чтобы одерживать победы не только над Имперской

Гвардией, но и над Адептус Астарес – сверх того, над самими Ультрадесантниками, – и этот факт подорвал веру граждан Империи в его военное превосходство.

До Терры наконец дошли отчёты о том, как некогда процветающие миры по всему сегменту Ульгима сдаются некронским захватчикам. Разгневанный их потерей Генерал-фабрикатор Адептус Механикус объединил Верховных лордов в этот трудный час. Между ними воцарилось зловещее единство, какое редко можно было наблюдать за всю историю Империи. Все они считали, что кому-то необходимо подать пример, и для этой цели выбрали Ультрадесант. По их замыслу, космодесантники этого капитула должны были вернуться на Дамнос с крупными силами и раз и навсегда искоренить некронскую угрозу на планете. Только так вся Галактика усвоит урок, что никто, будь то демон, еретик или ксенос, не выстоит перед гневом Адептуса Астареса.

## «МЕСТЬ ВАЛИНА»

*Ударный крейсер «Месть Валина» – самое грозное оружие в арсенале 2-й роты, оборудованное и защищённое по высочайшим стандартам своего класса. Корабль менее чем за одну минуту может провести выброску всех десантных капсул на борту.*



Новости о планах Верховных лордов принесли в Ультрамар самые опытные ударные команды Караула Смерти, какие только мог предоставить Ордо Ксенос. Группу возглавляло отделение Лазария – подразделение, которое успешно дестабилизировало катакомбный мир Дедалон. Правители Терры верили, что специальные навыки бойцов Караула Смерти станут ключом к успеху операции. Более того, они понимали, что Ультрадесантники скорее поддадутся на просьбы других космодесантников, чем на уговоры чиновников Адептуса Терра в богатых мантиях. По слухам, одним из сержантов Караула Смерти, прибывших в Ультрамар, был Давиан Имокл, старый товарищ Сикария, служивший с ним в одном отделении. Говорили, будто два друга нарушили ультрамарские протоколы, встретившись вместе до официального приёма.

Тем не менее прибытие Караула Смерти вызвало оживленную дискуссию в рядах Ультрадесанта, ибо неожиданные гости превосходили лобье имперские войска в деле нейтрализации и уничтожения ксенотварей.

Когда караульный капитан Лазарий донес до Марней Калгара план Верховных лордов в идиллическом мире Гера, магистр капитула был совсем этому не рад. Калгар досконально изучил отчет Сикария после прошлого инцидента на Дамносе и прекрасно понимал, что второй роте противостояла всего лишь незначительная часть могучей армии некронров. А в этот раз Ультрадесантникам предстоит столкнуться с полностью пробуждённой миром-гробницей, ошестившейся некронскими оборонительными сооружениями.

Долгое время Калгара терзало беспокойство об истинном масштабе угрозы, скрывающейся подо льдами Дамноса. Магистр сознавал, что потеряет многие сотни отличных бойцов при отвоевании Дамноса, но выбор был ему очевиден. Ультрадесантники не смогли справиться с врагами в ходе Падения Дамносе, и эту неудачу требовалось исправить.

Хотя он и не желал этого принимать, но Калгар сердцем знал, что Верховные лорды правы. На карте стояло моральное состояние всего Империиума. Долгом Ультрадесанта было довести битву, начатую десятилетия назад, до своего кровавого финала.

## ДЕТИ ДАМНОСА

Прошло двадцать пять долгих лет, прежде чем призрак Дамноса явился к Ультрадесантникам. Целое поколение для простых смертных и относительно небольшой промежуток времени в жизни космодесантника. После кампании на Дамносе 2-я рота одержала бесчисленное множество побед, но тяжёлое испытание на наводнённой ксеносами планете никто не забыл. Многие из Ультрадесантников, что сражались тогда, до сих пор жаждали отмщения.

И более всех Катон Сикарий. Страшная рана, оставленная ему некронским монархом у Келленпорта, давно зажила, но шрам на его гордости остался. Поэтому когда Марней Калгар объявил, что воины Ультрамара вернутся на Дамнос во главе большой армии и вторая рота отправится с ними, капитан Сикарий улыбнулся впервые за долгие десятилетия.

Тех поселенцев, что пережили Падение Дамноса, разместили на Таренте,

агром мире на краю Ультрамарской империи. Дамносиане начали новую жизнь и усердно трудились, чтобы стать полноправными гражданами этого огромного царства. Солдаты и шахтёры постарались забыть о своём прошлом, чтобы завести семьи и заняться иной работой; в этот период выросло целое поколение детей беженцев с Дамноса. Выжившие дамносиане своей отвагой и мужеством когда-то поразили воинов Ультрамара, и теперь их сыны и дочери трудились и тренировались изо всех сил, чтобы тоже завоевать уважение Адептус Астартес, наблюдающих за ними. Некоторые даже сумели доказать, что достаточно хороши, чтобы попасть в ряды Ультрадесантников – отделение 10-й роты, известное как Ледяные Когти, которое обучал сам Торнас Телион, целиком состояло из потомков дамносиан.

Марней Калгар всегда был мудрым и расчётливым правителем. Он понимал, что грядущая война будет идти не просто за очередную территорию Империиума, а за саму его «душу», и потому дал семьям беженцев с ледяной планеты возможность сражаться за свой мир, который они были вынуждены покинуть. Почти все взрослые среди них записались в добровольцы. Для многих смелых переселенцев это была единственная надежда избавиться от страха перед механическими скелетами, что приходили за ними в кошмарах.

Имперская военная машина медленно, но верно стала набирать обороты. 1-я, 2-я, 3-я, 5-я и 6-я роты Ультрадесанта были отозваны из всех зон военных действий по всему сегменту Ульtima – всего прибыло более 500 космодесантников, чтобы их повёл в бой лично Калгар. Всю сохранившуюся информацию о Дамносе разобрали до мелких деталей, и в тренировочных клетках звон стали не прекращался днём и ночью. Говорили, что Катон Сикарий якобы тренировался столь усердно, что даже спал в зале, где стояли боевые клетки, и сражался с яростью одержимого.

Меньше чем за месяц все приготовления завершились. Вместо того чтобы выйти из варпа сразу на орбите Дамноса, величественный флот Ультрамара появился рядом с соседней планетой Утинос – гигантом из инертного газа с радиоактивным астероидным поясом. В очередной раз рулевые кораблей Ультрадесанта доказали своё мастерство. Имперские боевые звездолёты вошли в реальное пространство во внешних слоях газового гиганта, полностью скрытые от кого-либо завихрениями охровых испарений.



## БДИТЕЛЬНОЕ ОКО

*Марней Калгар лично отправил почтенного дредноута Азриппана сопровождать вторую роту в кампании на Дамносе. Без него капитана Сикария ни за что бы не вытащили живым. Старейший пожертвовал собой, чтобы дать своим братьям шанс эвакуироваться. Когда остатки второй роты улетали на борту десантно-штурмового «Громова ястреба», реактор Азриппана достиг критической отметки и взорвался, разрушив немалую часть Келленпорта и забрав с собой тысячи некронров.*



## ГЕРАЛЬДИКА КАПИТАНА СИКАРИЯ

*Левый наплечник доспеха Катона Сикария взят с силовой брони второго поколения, «Крестовый поход», которую носил капитан Ораф во время Очищения.*



## ЗНАК ЗА УЧАСТИЕ В КАМПАНИИ НА ДАМНОСЕ

*Хотя изначально его носили с большой гордостью, в истории Ультрадесанта было время, когда его считали дурным предзнаменованием.*



### ЛЬВЫ МАКРАГГА (КАМПАНИЯ НА ДАМНОСЕ)

Командное отделение Катона Сикария «Львы Макрагга» боролось с немыслимыми трудностями, следуя за своим лидером в сердце некронских боевых фаланг. Они отличились в ходе Падения Дамноса, но ещё большую славу снискали в войне, что последовала позднее.



### КАТОН СИКАРИЙ

Безупречный послужной список капитана Катона Сикария, чьё имя раньше считалось синонимом чистой победы во славу Макрагга, испортило поражение на Дамносе. От этого удара он до сих пор полностью не оправился. Все следы былого лёгкого нрава исчезли, теперь это был грубый и неприветливый человек, который в битве становился безрассудным и подвергал ненужному риску жизни веренных ему солдат ради демонстрации собственной храбрости.

Только возвращение на Дамнос двадцать пять лет спустя позволило Сикарию избавиться от воспоминаний и предчувствий, что мучили его, — видений металлического бога, чьё мощное сердцебиение походило на землетрясение.

### УЛОВКА РАДИ УЛОВКИ

Следующим делом Калгар приказал торпедным батареям «Виктрикса Ультра» взорвать несколько боеголовок макрокласса в поясе астероидов, чтобы сбить крупнейшие из них с орбиты планеты и послать в сторону Дамноса. Один за другим каменные глыбы покидали космическое пространство вокруг Утиноса. Медленно, с большой осторожностью флот Ультрадесанта летел за ними. Дамносианские криптики, наблюдавшие за небесным феноменом, не смогли заметить электронные сигнатуры вражеской флотилии среди радиоактивного излучения камней. О событиях над Утиносом вскоре доложили вышестоящим представителям, но лорды некронов Дамноса были больше увлечены борьбой за власть и потому не обратили должного внимания на дождь из обломков астероидов, который вот-вот должен был начаться.

План атаки Калгара работал идеально. К тому моменту как некроны на поверхности заметили присутствие противников, военные корабли Ультрадесанта уже заняли позиции для запуска десантных капсул. Волна за волной модули раскалялись докрасна, когда входили в плотные слои атмосферы, мчась к земле Дамноса на сумасшедшей скорости. Полностью активная сеть пилонов внизу перехватила сотни несущихся десантных капсул и прошла небеса зелеными молниями, разбив множество посадочных аппаратов на тысячи частей. Пилоны имели данные о положении целей, записанные во время вторжения второй роты много лет назад, и потому их системы

целенаведения успешно спрогнозировали схему десантирования.

Те немногие капсулы, что пробились через гаусс-паутину, врезались в поверхность Дамноса и раскрылись. Как оказалось, внутри были вовсе не космодесантники, а автоматические орудия. В тот же миг стало ясно, что это всего лишь отвлекающий манёвр. Из астероидного поля вынырнули четыре ударных крейсера: «Кулак Геры», «Клинок правосудия», «Талассарская буря» и «Лев Калта», и на всех порах поспешили встать на орбите к югу от Келленпорта. За считанные секунды, что прошли с того момента, как они покинули укрытие, боевые звездолёты сбросили из пусковых отсеков десантные капсулы, каждая из которых несла внутри отделение космодесантников.

Сети гаусс-пилонов не смогли вовремя сменить положение, чтобы перехватить настоящую армию вторжения Калгара. Когда посадочные корабли приземлились и открылись, сотни космодесантников развернулись в идеальный боевой порядок. Ударные команды Караула Смерти, вылезшие из чёрных десантных модулей в недрах некронского комплекса гробниц, отправились организовать диверсию против подкреплений кесенов, которые направлялись окружить Ультрадесант. На ледяных равнинах Беленоса позади них массивные посадочные аппараты с грохотом опустили свои рампы и выпустили наружу полки Имперской Гвардии, жаждущие возмездия. Империиум прибыл существенно подготовленным.





## УДАРНАЯ КОМАНДА ЛАЗАРИЯ

*Ударная команда Караула Смерти под командованием караульного капитана Лазария использовала бесценные антифазовые патроны, не дававшие погибшим некронам телепортироваться обратно в свои гробничные комплексы. Так имперские силы могли не сомневаться, что их враги останутся мёртвыми.*

## ГНЕВ НЕКРОНОВ

В центре гробничных комплексов, что окружали Келленпорт, изо льда освободились монолиты и циклопические обелиски и величаво поднялись в воздух. Постепенно парящий некронопол, который стер всю жизнь с лица Дамноса, вновь собирался воедино. Приведенный в полную боевую готовность комплекс из грозных военных машин с неумолимостью самой смерти плыл в направлении космодесантников. В небесах вопили «Гибельные косы», стараясь перехватить десантно-штурмовые «Громовые ястребы», помогавшие наземному штурму.

Серповидные истребители некронов сражались со сверхъестественной манёвренностью, вырывая целые куски из

фюзеляжей вражеских самолётов своими энергетическими лучами. Хотя «Громовые ворны» Ультрадесанта и вели ответный огонь, тем не менее три могучих боевых корабля космодесантников получили неисправимые повреждения. «Громового ястреба» под названием «Отмщение Улисса» развернуло на 180 градусов, и, прочертив в небе полосы маслянистого чёрного дыма, он рухнул прямо на разбегающихся внизу Ультрадесантников. При падении пострадало целых два отделения, но это ни на минуту не замедлило продвижение имперских войск. Невероятно, но нескольким космодесанникам, что были на борту «Отмщения» удалось выбраться из-под пылающих обломков, после чего они вернулись в стройные ряды своих братьев, израненные, но не сломленные. Остальная часть транспортов Ультрадесанта приземлилась и успешно выгрузила эскадроны «Хищников», «Охотников» и «Поборников» из своих бронированных чрев, пока когорты центурионов с пугающей точностью вели прикрывающий огонь.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ УЛЬТРАДЕСАНТНИКОВ



Знамя 2-й роты



Знамя 1-й роты



Знамя 3-й роты



Знамя 5-й роты



Знамя 6-й роты

*Ультрадесант вернулся на Дамнос, собрав большую армию. Не меньше пяти целых рот высадились из десантных капсул в ходе штурма, который сотряс ледяную корку планеты.*

Рота за ротой отделения Ультрадесантников занимали свои позиции возле пирамидального сооружения, обозначенного Калгаром как сердце некронской сети. Продвижение войск шло успешно, пока в пределах видимости не появился парящий город. Вокруг гигантского формирования ксеносов искрило поле зелёной энергии, рассеивая лазерные лучи эскадронов «Хищников» класса «Ассасин», которые испытывали его оборону. В ответ громовые разряды изумрудной молнии вырывались из кристаллов на вершине каждого монолита и ударяли в строй космодесантников, подбрасывая в воздух оторванные конечности.

Вскоре источник потрескивающей энергии стал известен, когда соединение некронов пересекло кряж. В центре строя гудела огромная шаровидная конструкция, разделённая на квадранты, между которыми били заряды энергии. Посередине сияла сфера ослепительного света, а внутри виднелись расплывчатые очертания гуманоида. Зелёные молнии, что сверкали вокруг некрополя, становились обжигающе яркими где бы ни касались извивающегося существа внутри сферы. Перед титаническим формированием показался силуэт возрожденного Неумирающего, ведущего своих верховных придворных на войну.

Калгару пришлось раскрыть карты раньше времени. Отправив сжатым лучом сообщение своим резервным войскам на орбите, он дал приказ провести орбитальную бомбардировку, сразу за которой последовала телепортационная атака половины 1-й роты. Битва принимала колоссальные масштабы.

## ВИХРЕВАЯ ГРАНАТА «НИГИЛУС»

*Омниканеры Ультрадесантников выявили, что у сержанта Давиана Имокла имеется вихревая граната модели «Нигилус» – невероятно смертоносный имперский артефакт, способный схлопнуть реальность в локализованном, но крайне нестабильном поле. Именно это бесценное оружие сержант Имокл передал капитану Сикарино перед возвращением на Дамнос, зная, что эта граната поможет его давнему другу не только отомстить некронам, но и восстановить репутацию.*



Как глава библиариуса капитула, старший библиарий Тигурий сосредоточил внимание на пленённом существе и попытался понять работу мощных механизмов, что удерживали его. С кровавыми слезами на щеках библиарий всё же нашёл в себе силы, чтобы передать ментальное сообщение Марнею Калгару. Сияющая фигура внутри конструкции была физическим воплощением К'тан, звёздного бога, легенды, обретшей материальную форму и связанной против своей воли, чтобы питать энергией военные машины некронов. Требовалось во что бы то ни стало нейтрализовать это жуткое создание, ибо оно создавало защитное поле парящего некрополя и обладало таким могуществом, что могло обратить саму планету против Ультрадесантников.

### НЕ ПРЕОДОЛИМАЯ СИЛА

Когда некроны фаланга за фалангой вышли из снегов, наземная война началась по-настоящему. «Вихри» давали залпы ракет большой дальности, а батареи пушек «Громобой» с грохотом посылали снаряды в некронов, приближающихся к имперским порядкам, сбивая с ног десятки роботов при каждом взрыве. По приказу магистра капитула всякий раз, когда некроны замёртво падали в снег, тактические отделения Ультрадесанта подбирались к ним и вплотную расстреливали их из болтеров, чтобы удостовериться, что противник больше не встанет. Однако новые фаланги не переставали прибывать, круша под ногами тела павших.

Целая колонна некронских солдат вдруг замерла, получив некий беззвучный приказ, подняла свои гаусс-свежеватели и стала расстреливать ряды Ультрадесанта. Лучи снимали слои брони, сдирали плоть и стирали кость, пока некогда brave космодесантники буквально не испарились на морозном воздухе.

В ответ многочисленные штурмовые отделения и грохочущий кадр дредноутов врезались в плотный строй некронов. Ценные мечи и силовые кулаки разрезали кабели и крушили механические сочленения, вынудив чужаков забыть об огневой дисциплине и противостоять новой угрозе врукопашную. Сикарий бросился вперёд, чтобы помочь своим людям; число врагов становилось все больше, по мере того как новые ксеноконструкции поднимались из льда. Пока верховный сюзерен пробивался через некронов-воинов, приближаясь к своим боевым братьям, голосащие своры освежаванных выбрались из слоя вечной мерзлоты и снизу пронзили неистовствующих космодесантников своими острыми как бритва когтями. Среди них проворно скакал жуткий металлический монстр со срезанной человеческой кожей, натянутой на каркас,

который каждым ударом отшвыривал очередного штурмовика на десять футов. Сикарий устремился напрямик к этой твари, воздев свой Клинок Бури в грубом приветствии, прежде чем обменяться с ней серией молниеносно-быстрых ударов.

Южнее армии Ультрадесанта Тарентская Имперская Гвардия сильно проредила строй наступающих уничтожителей и «Могильных клинков», сопровождавших «Ковчег духов», которые заходили космодесантникам с фланга. Снаряды боевых пушек взрывались посреди толп ксеносов, оглушая некронские орудийные конструкции и делая их лёгкими жертвами для рубиновых лучей лазерных пушек гвардейцев, что засели у опор высоковольтных линий возле ближайшей исследовательской станции. Грубые возгласы триумфа вскоре сменились душераздирающими криками, когда «Ночные косы» с помощью своих порталов переместили некронов-воинов в самую гущу имперцев. Это всё, что было нужно уничтожителям. Второй эшелон зловных механических чудовищ поднялся из снегов, чтобы истребить любых гвардейцев, кто осмелился бы выглянуть из бруствера.

### БЕЗВЫХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Где бы имперская армия ни наносила удар, некроны отвечали с убийственной жестокостью. Калгар чувствовал себя дуэлянтом, которого шаг за шагом загоняет в угол превосходящий противник. Логика ведения боя у некронов была непогрешимой; какой бы чужеродный разум ни управлял армией ксеносов, он предсказывал каждое движение Ультрадесантников и рушил все их детально спланированные операции.

В Кодексе Астарте много чего написано по теме столкновения с технологически продвинутым врагом, однако всякая уловка и любой ложный выпад врезались в непробиваемый щит логики, из-за чего людям постоянно приходилось сражаться за собственные жизни. Залпы плазменного огня и выстрелы мелга-орудий безвредно рассеивались в энергетическом поле вокруг парящего некрополя; каждый заряд и снаряд преждевременно взрывались, не достигая монолитов внутри строя. Крак-ракеты разносили зловещие конструкции Триархии на части, а уже через мгновение их светящиеся обломки собирались вместе. Ледяные иглы кольнули сердце магистра капитула, когда к нему пришло ужасное осознание, что некроны проанализировали боевую доктрину Ультрадесанта и выработали контрстратегию так же, как и сами люди в свою очередь досконально изучили методы ксеносов на основе данных прошлого конфликта. Единственный шанс выиграть заключался в том, чтобы сделать что-то неординарное.



### ЛЕДЯНЫЕ КОГТИ

*Об отваге и навыках непреклонных дамносских защитников, входивших в так называемую Сотню, свидетельствует тот факт, что целое отделение 10-й роты Ультрадесанта набрано из их детей. Под бдительным взором Ториааса Теллиона эти кандидаты оправдали возложенное на них доверие в Битве за некрополь, выведя из строя ключевую гаусс-пилон в некронской системе обороны. Некоторые считают, что без их подвига, войну бы не выиграли.*



### ПИЛОНЫ

*Громадные орудийные платформы в форме полумесяца, называемые пилонами, уничтожили множество десантных капсул типа «Ветер смерти», атака которых, по замыслу Калгара, предваряла главный штурм, однако ни один космодесантник не погиб — настоящий удар был уготован в другом месте.*

## Боевая зона: Дамнос

Возвышавшийся над полем боя гаусс-пилон с шумом поворачивался в разные стороны, прицельно стреляя в небеса лучами изумрудного цвета и переходя от одной воздушной цели к другой, пока космодесантники на борту ударных крейсеров высоко на орбите старались помочь собратьям на земле.

Потоки гаусс-огня пронзали снежные вихри и с пугающей точностью сбивали «Грозовые когти» и «Громовых ястребов». За ветрами бури Калгар с трудом смог различить, как камуфлированное отделение скаутов 10-й роты, Ледяные Когти, взбирается по пилону и крепит мелта-бомбы к шарнирному соединению в основании движущейся части, а затем прячутся в глубоком снежном сугробе. Ослепительно яркий взрыв повредил приводы машины, и, когда возникший в результате энергетический импульс перегрузил систему энергоснабжения, неуправляемый гаусс-поток со страшным гулом забил в ночное небо.

### ЩИТ РАСКОЛОТ

В этот трудный час у магистра родилась идея. Вместе со своей почётной стражей Калгар бросился к вышедшему из строя пилону, проделав путь через строй некронов-бессмертных, что встали на его защиту. Магистр сражал направо и налево, каждым ударом разбивая тела и головы ксеносов. Он буквально бурлил от гнева, решительно продвигаясь к гаусс-пилону.

Запрыгнув на металлическое основание неисправной машины, Калгар собрал все свои илы и стал толкать вверх серповидную конструкцию с орудием. Сервомоторы и гидравлические поршни протестующе завизжали, когда прославленные Перчатки Ультрамара оставили вмятины в поверхности из живого металла.

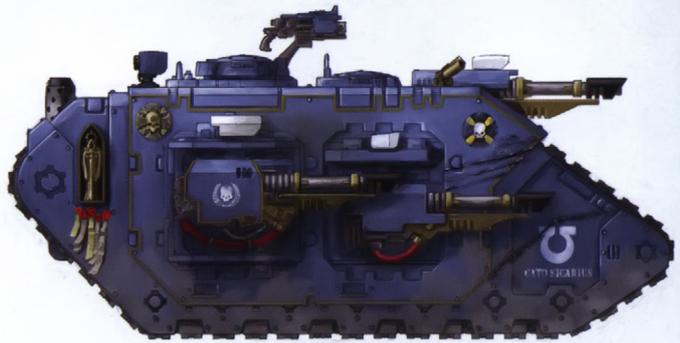
Стиснув зубы и плотно сжав веки, магистр капитула надавил так, что под коротко стриженными волосами вздулись вены. Когда затрещали кости, он дико заревел от боли, но все-таки убедился, что орудие начало двигаться на своей опоре. Обжигающий гаусс-луч рассёк небеса над воюющими армиями. Затем медленно и непреклонно Калгар тянул на себя несущую конструкцию в виде полумесяца, пока луч не встретился с энергетической решеткой, что защищала парящий некрополь.

На короткий миг снежная буря стала невыносимо белой, когда мощный взрыв обратил в пыль всё в радиусе трёхсот метров вокруг. Авточувства космодесантников уберегли большинство из них от ослепления при вспышке, но тем, кто находился ближе остальных, повезло куда меньше – отделения Атрациана, Мелека и Триакаса испарились в мгновение ока вместе с целой фалангой некронов-воинов, с которыми они сражались. Энергетический щит, защищавший парящий некрополь, исчез, но что плохо – тессерактовая темница, которая находилась в самом его центре, отворилась.

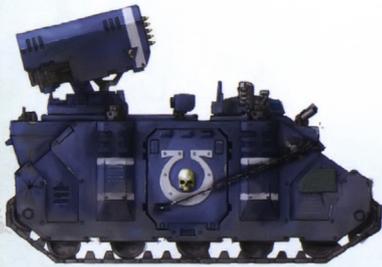


## КОПЬЁ МАКРАГГА

Под командованием ветерана танковых боев, Антарона Хрона, соединение машин, названное Копьём Макрагга, нанесло существенный урон войскам некронов по возвращении на Дамнос. Развёрнутое при помощи десантно-штурмового корабля «Громовой ястреб» и орбитального челнока, Копьё Макрагга за всю войну повредило несколько монументов и уничтожило десятки меньших боевых конструкций ксеносов. Хотя первые атаки Хрона блокировались мощными энергетическими полями, его поздний успех в противостоянии злощестному некрополю в центре орд некронов заработал его танковому подразделению прозвище «Антароновы ассасины».



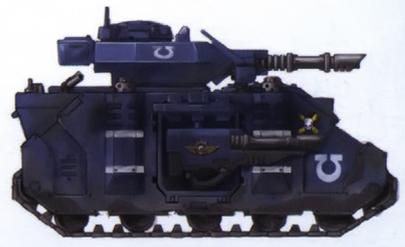
«Гордость Талассара», «Лэндрейдер» типа «Терминус Ультра» под командованием сержанта Хрона



«Якс», «Вихрь» (подавление огнем)



«Вексатор», авангардный «Поборник»



«Новая», авангардный «Хищник»







# ПОЛУБОГ ОСВОБОДИЛСЯ

Над армией некронов возвышалась гигантская крестообразная фигура из чистого света, остатки её энергетической клетки всё ещё горели вокруг. Когда существо ликующе заревело, обретя долгожданную свободу, нарастающий звук сбил на холодную землю и Ультрадесантников, и некронов. Шум становился громче и громче, пока кора планеты не стала трескаться под полубогом. Как только крик создания вошёл в резонансную частоту с поверхностью, трещины стали расщелинами, а расщелины превратились в бездонные пропасти, утянув сотни потрясённых некронов в холодный мир забвения. Тигурий послал Калгару ментальное предупреждение, что это существо было воплощением звёздного бога Иггра'ньи, Разрушителя Миров, который одной только силой мысли мог разломать всю планету и переделать её по своему усмотрению.

Палящий город остановился от мощного взрыва. В его сердце позолоченный некрон-владыка, известный как Неумирающий, гневно выкрикивал команды сияющей фигуре над ним, простерев руки в повелительном жесте. Раздался смех звёздного бога, похожий на звук столкнувшихся тектонических плит, и его когтистая рука сжалась в кулак. Земля вокруг Неумирающего разверзлась и превратилась в огромную руку, что раздавила некрона как жалкую букашку. Предводитель ксеносов испарился во вспышке белого света.

В самых недрах некронского гробничного комплекса выжившие члены отделения Лазария добрались до своей цели. Несколько мгновений назад Неумирающий телепортировался обратно в свой переплетённый кабелями саркофаг, что сейчас стоял прямо перед ними. К несчастью для некрона, Караульные Смерти заменили устройства оживления мелта-зарядами и энтропийными дестабилизаторами. Пронзительный крик эхом пронёсся по склепу некронов, когда космодесантники предали забвению Неумирающего, разнеся его на составные атомы.

## КАТАСТРОФА И ЗАВОЕВАНИЕ

На поверхности планеты некронские войска дрогнули, потеряв своего повелителя и лишившись командной структуры в сердце армии. Звукогасители и оптические щиты оберегали Ультрадесантников от самых пагубных энергий К'тан, а катастрофические повреждения на поверхности Дамноса, который оставил Иггра'ньи Формирователь Миров, космодесантники обходили за счет собственной ловкости. Отделения опустошителей и Имперской Гвардии, которые обозревали разыгравшуюся бойню с кряжа, уничтожили множество некронов, попытавшихся уйти от гнева К'тан, но битва казалась проигранной, когда богоподобное создание обратило свой взор на космодесантников. Комковатые кулаки из камня вырывались прямо из земли, хватали воинов в доспехах кобальтового цвета, отступающих к транспортам, и сжимали их как тубик с пастой. Одно отделение за другим погибало от рук смеющегося полубога, пока он парил в воздухе.

Существо прошло мимо задыхающегося от напряжения Катона Сикария, который бился в личной схватке с закутаным в

лохмотья из плоти некронским лордом. Царь-свежеватель с тревогой поднял голову, когда наконец заметил присутствие Иггра'ньи, и этой возможностью не преминул воспользоваться Сикарий, во время тренировок не раз обыгрывавший подобные ситуации. Капитан присел на одно колено, чтобы избежать сверкнувших когтей твари, и вертикально вонзил талассарский Клинок Бури в её туловище, сломав фазовые схемы, и тем самым обрёл стального демона на окончательную гибель.

В глазах всё плыло, но Сикарий воззвал к двадцати пяти годам злости и разочарования и направил эти чувства в последний рывок. Он отстегнул причудливую гранату, которую ему передал старый друг Имокл во время их тайной встречи, и стремглав понесся к К'тан. Отпрыгнув в сторону от протянувшихся к нему когтей освеженных, капитан активировал вихревую гранату древней модели и бросил в существо. Рогатая голова Формирователя повернулась в его сторону с искаженным от гнева лицом, и Сикарий вдруг взмыл в воздух, схваченный гигантской каменной рукой. Когда похожие на тиски пальцы уже стали сжиматься, вихревая граната взорвалась. Кружащаяся сфера абсолютной пустоты вырвалась из устройства, и её неодолимая сила затянула К'тан в варп, прежде чем вихрь схлопнулся и исчез.

## ДАМНОС ВОЗВРАЩЁН

В тот момент, как Сикарий приземлился на ноги, битва была выиграна. Земные толчки, расходившиеся от неистовствующего К'тан, постепенно стихали. За следующие несколько дней Ультрадесантники уверенно расправились с остатками армии некронов и убедились, что никто из ксеносов не выжил. Пустые гробницы замуровывали и взрывали под чутким руководством Караула Смерти, и к тому времени как прибыл крупный контингент Адептус Механикус, все следы войны с некронами были стёрты или вывезены с планеты. Многие занятные предметы ксенотехнологии пропали в ходе повторной колонизации, но вкус победы был так сладок, что никто не придавал этому особого значения. В конечном счёте некронам Дамноса нанесли поражение.

Калгар, очень многое узнавший о противнике в ходе кампании, собрал все сведения, что почерпнул на Дамносе, и записал их на инфосвиток, который передал магистрам капитулов Адептус Астартес. Эти бесценные данные были получены с большим трудом, и их распространение само по себе стало крупной стратегической победой. Население, спасённое Сикарием и второй ротой много лет назад, вернулось с Тарента на родную планету. Сыны и дочери, которые присоединились к Ультрадесанникам в битве, расположились на Дамносе, чтобы приглядывать за жителями и обучать боевым навыкам. Медленно, но верно этот мир возвращался в имперское общество. Послание, медленно распространяемое по всему Империи представителями Верховных лордов Терры, было предельно ясным для всех. Человечество сможет справиться с любым врагом, неважно, насколько опасным. Галактика принадлежит Человеку, и только ему.



Катон Сикарий исправил свои ошибки в последние часы войны, устранив злоецего К'тан



Члены библиариуса Ультрадесанта сыграли важнейшую роль в битвах по возвращении капитула на Дамнос



Некронь-лорды, что координировали контратаки, доказали, что практически несокрушимы



Старший библиарий Тигурий снабжал командование важными сведениями о дамносианских некронах и передвижениях их войск



Скауты Торюаса Телмона сливались с окружающей средой Дамноса, чтобы пройти незамеченными на позиции некронов



Ветераны-сержанты во главе каждого отделения несли бесценные орудия войны



Сахтах Облаченный-в-плоть омерзительным ураганом насилия пронесился по полю битвы



Многие владыки несли сферы воскрешения для усиления систем самовосстановления своих воинов



Анх-криптек издал наблюдая, как его планы претворяются в жизнь, пока царский двор ведёт солдат на войну



Проникнув в гробницы некронов, Караульные Смерти затаились во тьме, поджидая возвращения лордов Дамноса



Бойцы роты скаутов вывели из строя многие вражеские военные машины



Опустошители, известные как Убийцы Титанов, без посторонней помощи сбили пару монолитов



Во главе ударной группировки приземлилось несколько отделений арьергардных ветеранов, чтобы расчистить место высадки для остальных братьев



Отделения центурионов-опустошителей бесстрашно шагали сквозь шторм потрескивающего гауссогна, непрерывно обрушивая град болтерных снарядов, который дюжинами разрывал на части некронских воинов

Знамя капитула – вещественное напоминание о долге Ультрадесанта одержать триумф над нечестивыми ксеносами



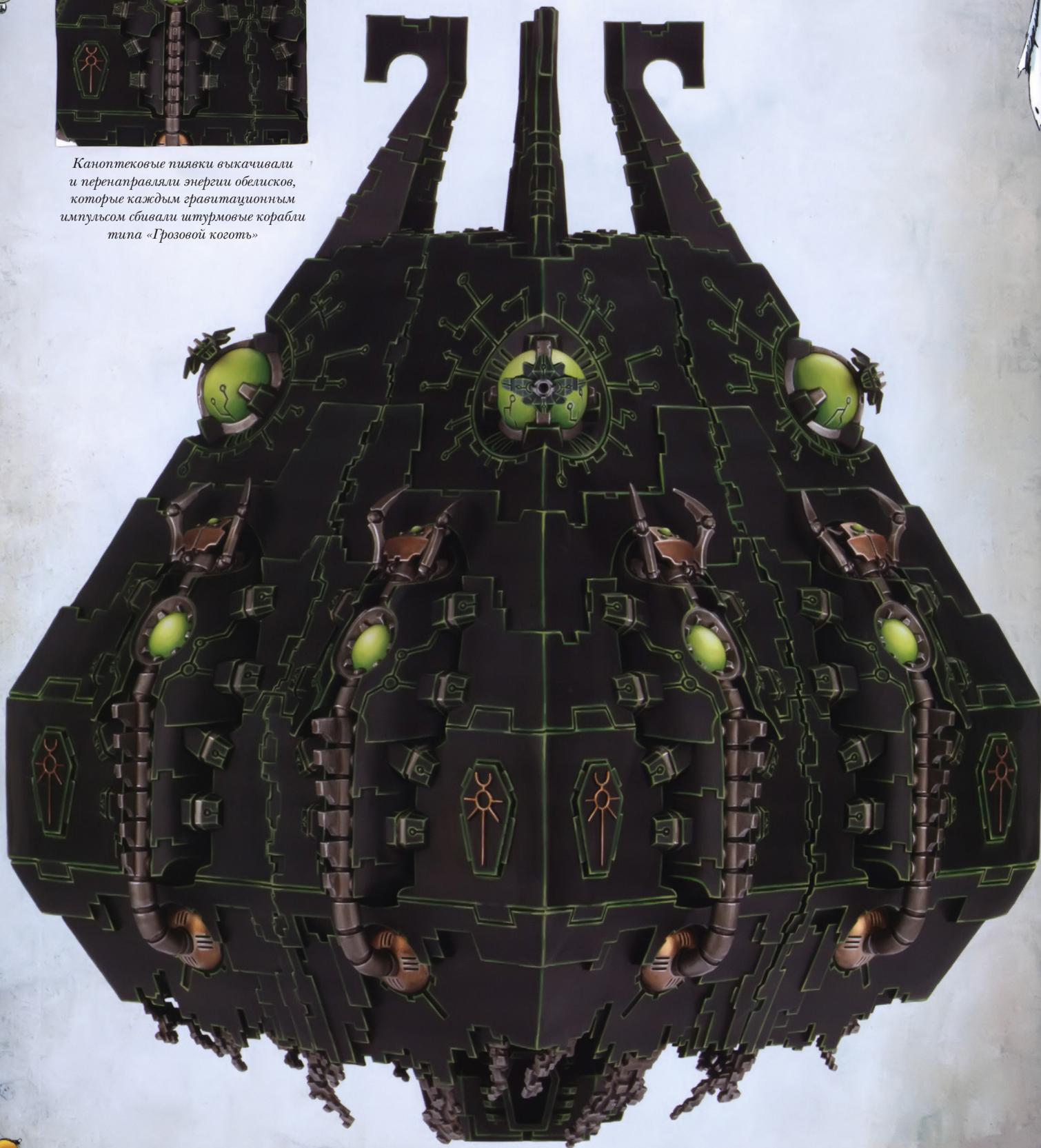
*Установки из штормовых пушек «Икар» на танках типа «Ловчий» прошивали небо над Дамносом огненными нитями разрушения*

*Боевые танки «Ловчий» подавляли эскадрильи многочисленных «Гибельных кос», что заслоняли небеса Дамноса*





*Каноптековые пиявки выкачивали и перенаправляли энергии обелисков, которые каждым гравитационным импульсом сбивали штурмовые корабли типа «Грозовой коготь»*

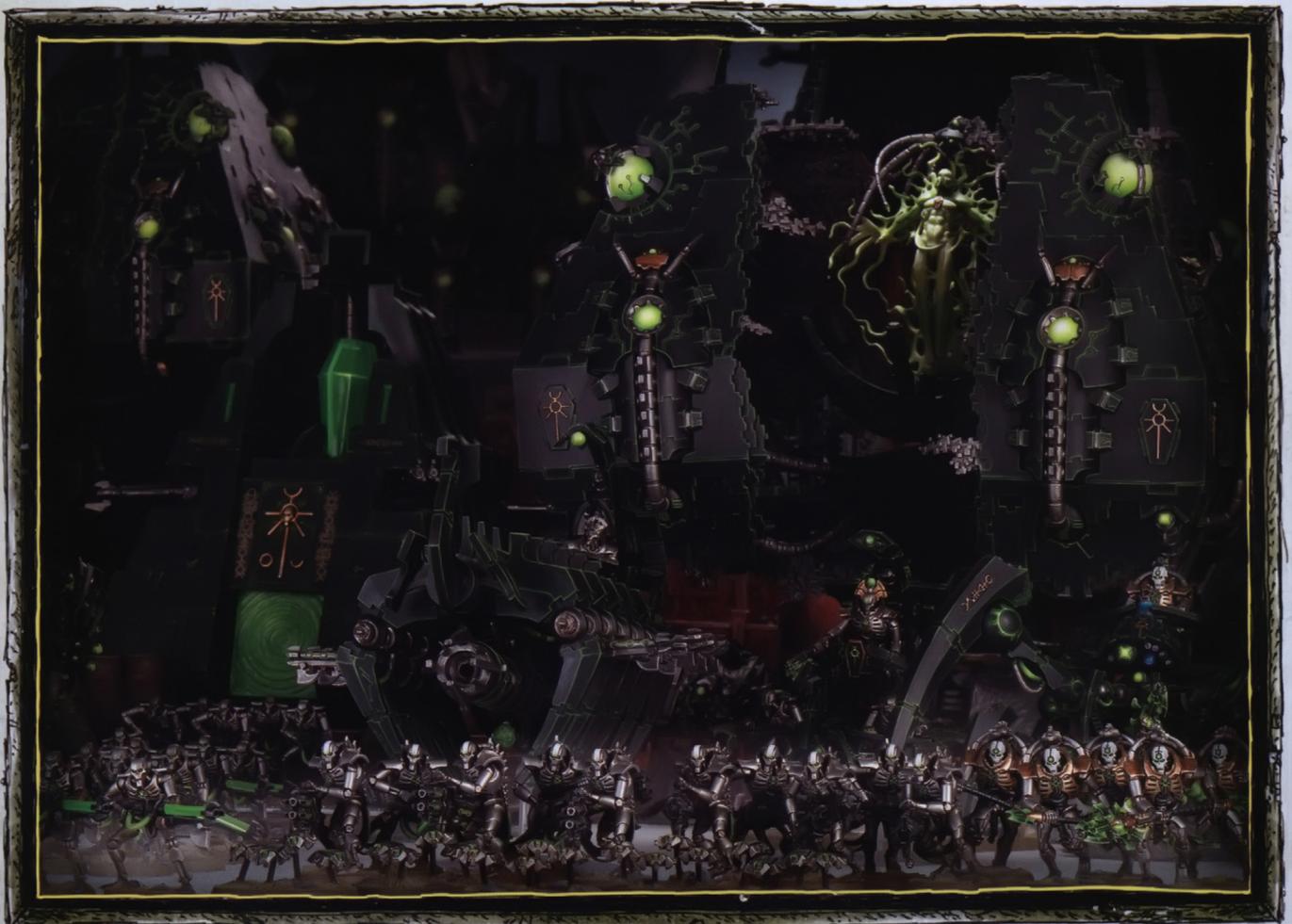




*Каноптековые призраки бродили по руинам исследовательской станции, изгоняя в пустоту космодесантников при помощи своих транспространственных излучателей*



*Высвободившись из тессерактовой темницы, Иггра'нья Формирователь жестоко отплатил как некронам, так и космодесанникам, но в конце концов его навсегда изгнали благодаря удачно брошенной вихревой гранате*



## КАНОПТЕКОВЫЙ РОЙ

Каноптековые скарабеи прорывают ходы в коренной породе планеты со скоростью, на какую и близко не способны самые мощные бормашины Имперiums, причем тоннели достаточно широкие, чтобы там могли находиться каноптековые пауки и следить за работой. Таким способом можно без труда обойти стены неприступных бастионов и крепостей и атаковать противника с фланга. Единственным признаком приближения каноптекового роя является низкий гул приглушенного стрёкота, едва ли различимый за ревом битвы. Стены внезапно рушатся и строения падают, когда под ними разверзается земля. Как только жужжание доходит до оглушительного крещендо, открывается воронка и из неё тысячами вырываются маленькие скарабеи и гигантские каноптековые пауки, врезаясь в самую гущу врагов.



3-6 боевых единиц каноптековых скарабеев

1-3 боевые единицы каноптековых пауков

### ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ

Одного каноптекового паука необходимо выбрать в качестве предводителя роя.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

**Враг внизу:** каноптековый рой начинает игру в стратегическом резерве. Когда он прибывает, то расставляется по правилу глубокого удара. Боевую единицу предводителя роя всегда располагают первой. Как только его боевая единица прибудет, то прежде чем расставлять остальную часть роя, по порядку отыграйте следующие правила:

1) **Здесь подкоп!** Все строения в пределах 12» от предводителя роя немедленно получают D3 пробивающих попадания.

2) **Обширный обвал:** бросьте D6 за каждую руину в пределах 12» от предводителя роя. При выпадении 1-3 руина становится опасным ландшафтом до конца игры. На 4-6 руина разрушается; удалите её с поля боя и замените участком равного размера с раскинутыми по нему валунами. Любые модели, что находились внутри этой руины, затем расставляются управляющим ими игроком среди валунов как можно ближе к их исходной позиции и получают попадание с силой 6 и AP-.

Если в формировании насчитывается хотя бы 20 подставок с каноптековыми скарабеями, все расстояния, указанные выше, увеличиваются до 24».

**Пыльная завеса:** все боевые единицы каноптекового роя имеют специальное правило «скрытый пеленгой» в том ходе, в котором они прибыли. Это длится до начала их следующего хода.

# ДВОР ЦАРЯ-СВЕЖЕВАТЕЛЯ

*В далёком прошлом гибель Лланду'гора Свежевателя привела к заражению некронов ужасной болезнью. Сейчас уже не представляется возможным сказать, как много существует освежеванных, которые видят безумные сны о реках крови и натягивают на себя одеяния из содранной кожи. Подчиняясь диким инстинктам, освежеванные слачиваются вокруг сильнейших из своего числа. Такие цари-свежеватели, как правило, страдают от губительного проклятия меньше других, и по большому счёту их личность остаётся незатронутой. И Сахтач Облаченный-в-плоть, судьбой связанный с царским двором Дамноса, относится как раз к одним из них. Вслед за ним из теней набрасываются другие освежеванные, которые, как и он, пребывают во власти собственного кровавого безумия. И когда они собираются вместе, их жажда плоти достигает новых вершин помешательства.*



1 некрон-владыка

1 боевая единица освежеванных

**ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ**  
Никаких.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**  
Глубокий удар.

**Заразное бешенство:** все модели формирования и все боевые единицы освежеванных и некронов-воинов в пределах 18" имеют специальные правила «ярость» и «ненависть».

**Неодолимое безумие:** все модели формирования имеют специальное правило «не чувствуя боли». Однако результат, необходимый, чтобы избежать ранения, зависит от номера хода. В первом игровом ходе «не чувствуя боли (3+)». Во втором – НЧБ (4+). С третьего хода и далее – НЧБ (5+).

НЕКРОНЫ

# СМЕРТОНЕСУЩЕЕ ЗВЕНО «ГИБЕЛЬНЫХ КОС»

*Немногим, кто видел в битве смертоносное звено, удалось выжить, чтобы поведать об этой встрече, но некоторые счастливицы рассказывают истории о лучах энергии толщиной с голову взрослого человека, которые разрезают броню как нож масло. За счет рационального программирования можно синхронизировать ведение огня из прокторов лучей смерти «Гибельных кос», чтобы создать трёхстороннюю клетку из испепеляющей энергии. В тех точках, где лучи соприкасаются, энергиволны лучей смерти резонируют друг с другом, экспоненциально повышая мощь гаусс-потоков.*



3-5 «Гибельных кос»

**ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ**  
Никаких.

#### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

**Клетка разрушения:** любая боевая единица, получившая за одну фазу стрельбы три или более попаданий лучами смерти этого формирования, попадает в клетку разрушения. Вдобавок к простым попаданиям лучей смерти, цель получает число попаданий с силой 10 и AP2, равное половине моделей в этой боевой единице.

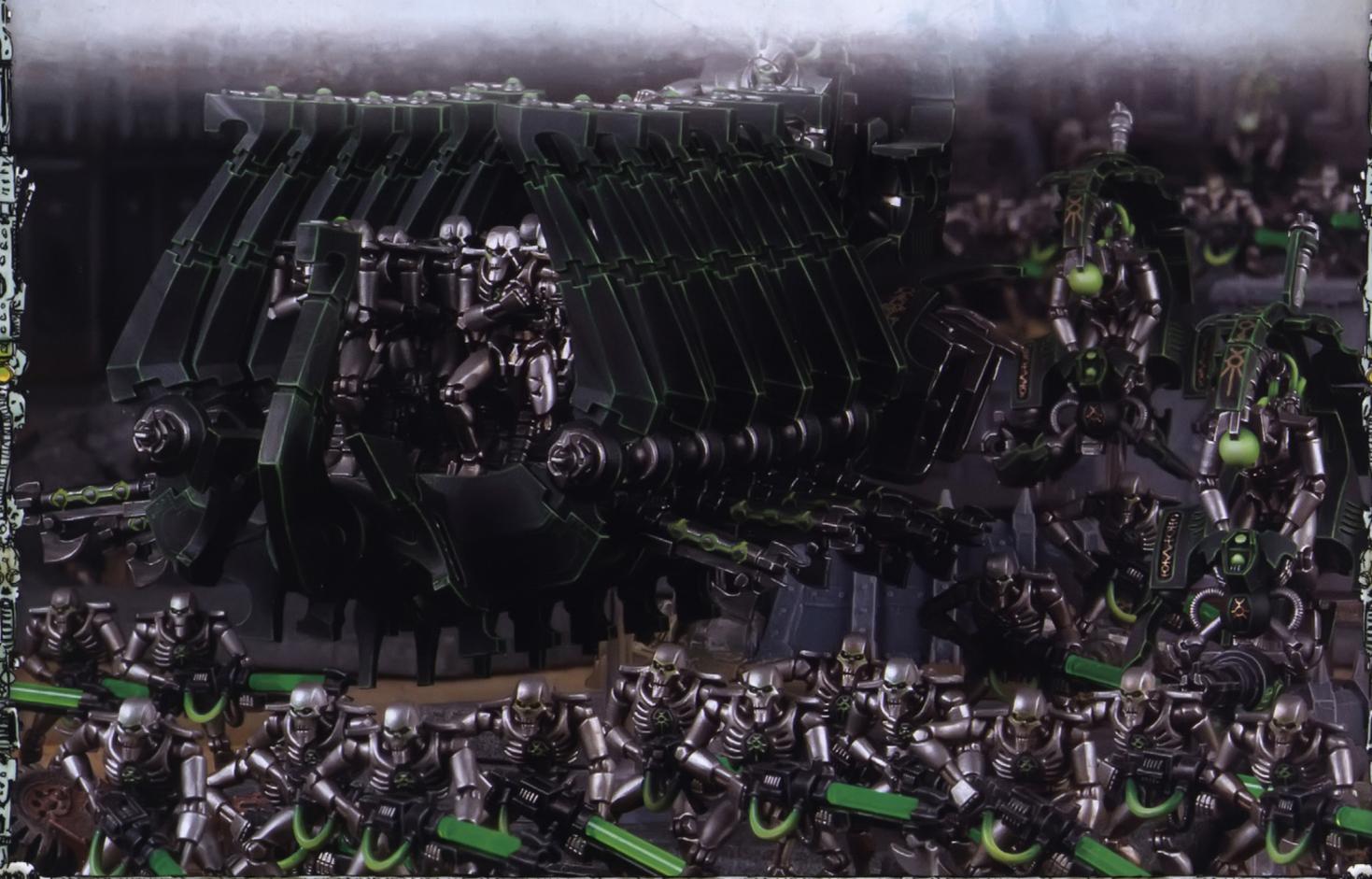
БОЕВАЯ ЗОНА

**ДАМНОС**

973.M41/999.M41

## ФАЛАНГА ШЕСТВУЮЩИХ ДУХОВ

Фаланги шествующих духов используется некронами, если требуется быстро захватить какой-нибудь участок на поле боя. Такие формирования добиваются наибольшей результативности только в полном составе, когда перекрывающие друг друга квантовые экраны усиливают друг друга. При обнаружении серьёзной угрозы активируются протоколы самопожертвования ближайшего из «Могильных клинков», что сопровождается «Ковчег духов» в битве, вследствие чего он несется по спирали навстречу выстрелу, спасая ценный ковчег от гнева противника. Формирование неизменно ведёт шагающий-в-эфире – рулевой «Ковчега духов», который видит географию карманных измерений так же ясно, как физический мир. С надлежащей подготовкой шагающий может пробить брешь в эти карманные измерения, позволяя войскам под его командованием обойти любых врагов, что стоят у них на пути.



1-3 «Ковчег духов»

1-3 боевые единицы некронов-воинов

1-3 боевые единицы «Могильных клинков»

**ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ**  
Никаких.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

**Протоколы самопожертвования:** всякий раз, когда один из «Ковчегов духов» в формировании получает попадание от стрелковой атаки, отыграйте его против модели «Могильного клинка» из этого же формирования, которая находится ближе всего к этому ковчегу.

**Квантовая зона:** любой «Ковчег духов» формирования получает бонус +1 к своему показателю брони за каждый другой «Ковчег духов» из этого же формирования с активным квантовым экраном в пределах 3" (максимум можно набрать 13 пунктов с каждой стороны техники).

**Шагающие в эфире:** во время фазы движения один раз за игру вместо обычного движения можно убрать со стола всё формирование, а затем немедленно ввести его в игру посредством глубокого удара где угодно на поле боя (делайте броски на смещение отдельно для каждой боевой единицы). Эту способность можно использовать, только если все фаланги некронов-воинов в формировании погружены в «Ковчег духов» этого формирования.



## НЕ КРОНЫ

# ВЕРХОВНЫЙ ДВОР ДАМНОСА

После первой войны Ультрадесантники наивно полагали, будто уничтожили высшие эшелоны некронской власти на Дамносе. Они грубо ошиблись. Несмотря на мужество Сикария и козни архитектора Анха, благодаря рекогносцировочным мерам предосторожности главных представителей знати, что стояли на краю забвения, вернули к жизни. Когда Ультрадесантники отступили, были сплетены новые тела, фрагменты сознания собраны вместе и разумы записаны на чистые энграммы. Верховный двор Дамноса существовал вновь. Первый среди знати – Неумирающий, гордый владыка, ставший жертвой проклятия Уничтожителя, которое постепенно сжимает свою хватку. Два его лучших лорда – Несущий Пустоту и Буревестник – только и мечтают о том, чтобы занять его место. А за всеми ними с беспристрастным чувством превосходства наблюдает криптек Анх, выжидая своего момента...



Неумирающий (некрон-владыка с боевой косой и фазорегулятором)

Буревестник (некрон-владыка с посохом света и тахионной стрелой)

Несущий Пустоту (некрон-владыка с посохом света и сферой воскрешения)

Анх (криптек – предвестник метаморфоз с сотрясающим посохом и арфой диссонанса)

### ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ

Никаких.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

**Неумирающий:** Неумирающий имеет бонус +2 ко всем своим броскам за фишку вечноживущего. Вдобавок его боевая единица и все дружественные бессмертные и некроны-воины в пределах 24" от него имеют специальное правило «бесстрашие».

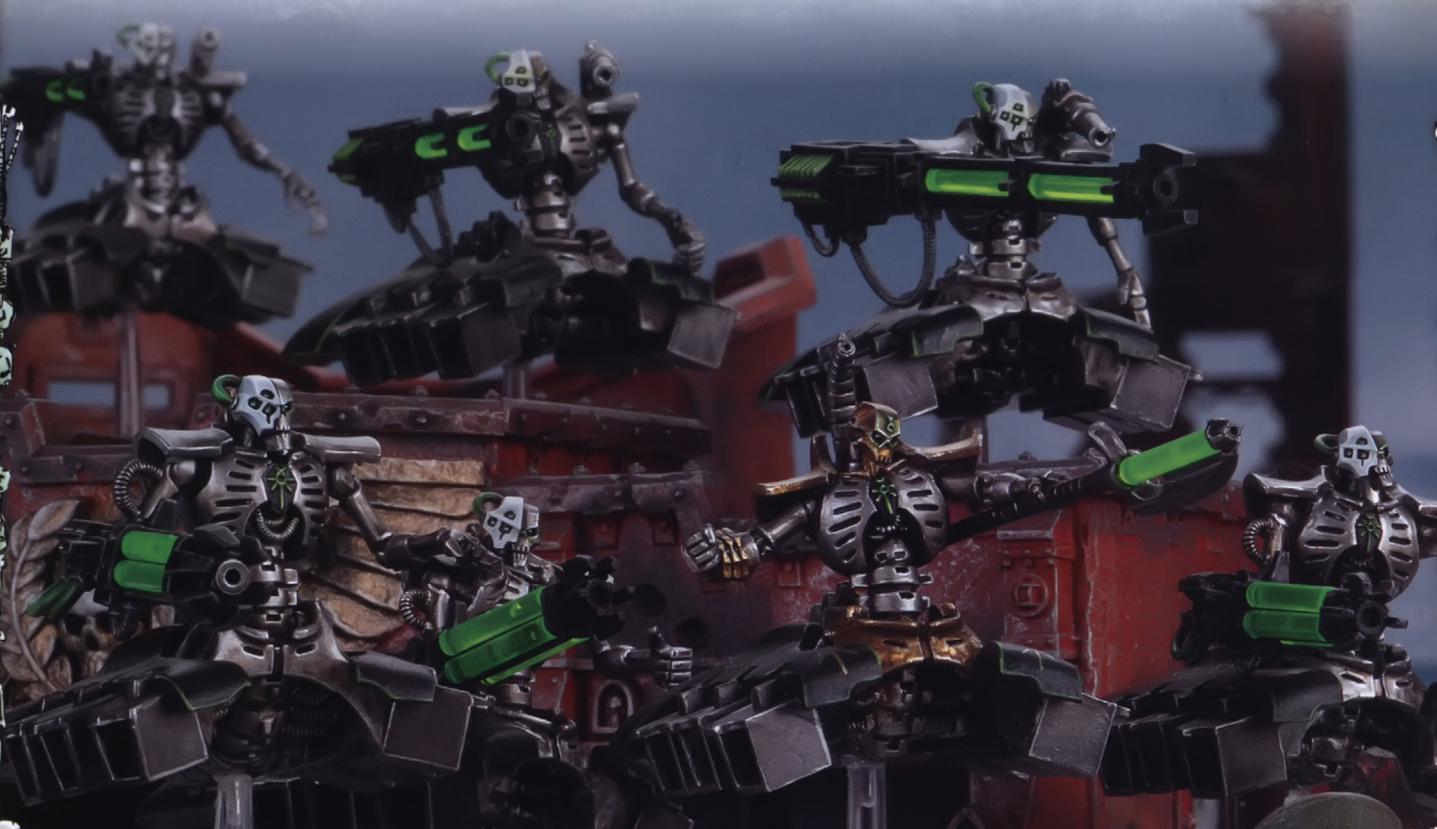
**Буревестник:** в начале фазы стрельбы некронов бросайте D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 18" от Буревестника. При выпадении 6 эта боевая единица получает D3 попаданий с силой 8 и AP5. Эти попадания распределяются случайным образом, попадания по технике отыгрываются против её бортовой брони.

**Несущий Пустоту:** Несущий Пустоту и все дружественные боевые единицы некронов в пределах 24" от него имеют специальное правило «скрытность».

**Анх:** пока Анх находится на столе, модели этого формирования перекидывают проваленные броски на попадание.

# ВОИНСТВО КРАСНОЙ ЖАТВЫ

*Пусть уничтожители и безумны по всем критериям, нигилистическое помешательство ничуть не умаляет их навыков ведения войны. Любой выстрел гаусс-огня скоординирован с действиями следующего уничтожителя в строю, каждый залп сливается в единый поток энергетических импульсов, который сметает руины и скалы, стирая в порошок любых созданий, настолько жалких, чтобы прятаться в тенях. Если того требуют обстоятельства, уничтожители могут перейти к другим моделям ведения планового огня, создавая смертельные клетки из гаусс-энергии, или увеличить мощность лучей, которые в таком режиме пробивают «Разящий клинок» насквозь. Так продолжается до тех пор, пока с уничтожителями не расправятся или пока они сами не истребят всех противников. Об отступлении для них не может и речи – ничто и никто не устоит перед их неуклонным продвижением, кроме разве что самого забвения.*



1 лорд-уничтожитель  
3+ боевые единицы уничтожителей

**ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ**  
Каждая боевая единица уничтожителей должна содержать хотя бы три модели и полностью состоять либо из уничтожителей, либо из тяжёлых уничтожителей.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

**Гаусс-поток:** один раз в фазе стрельбы некронов шесть или более уничтожителей в формировании могут объединить свои стрелковые атаки в одну с нижеследующим профилем. Все принимающие участие модели должны находиться в пределах дальности стрельбы и иметь линию прямой видимости до цели. Обозначьте одного уничтожителя как стреляющую модель.

Дальность	Сила	AP	Класс
Шаблон	6	3	Тяжёлое 1, потоковое

**Гаусс-облитератор:** один раз в фазе стрельбы некронов шесть или более уничтожителей в формировании могут объединить свои стрелковые атаки в одну с нижеследующим профилем. Все принимающие участие модели должны находиться в пределах дальности стрельбы и иметь линию прямой видимости до цели. Обозначьте одного уничтожителя как стреляющую модель.

Дальность	Сила	AP	Класс
36"	D	2	Тяжёлое 1



## НЕКРОНЫ

# ФАЛАНГА ТРИАРХИЧЕСКИХ ЗАКОННИКОВ

Когда паразиты из числа низших рас дают себе волю, требуется провести основательную чистку, зачастую в масштабах всей планеты. Тогда верховные вершители, направляющие триархических преторианцев в их деле, вскрывают древние склепы и достают сферу апофеоза. Сфера апофеоза схожа по действию со сферой воскрешения, но значительно превосходит её по размерам и эффективности. Пока действует сфера апофеоза, находящиеся рядом с ней преторианцы могут использовать её мощь, наполняя себя и своё оружие свежей энергией и восстанавливая повреждения. Триархические преторианцы уже сами по себе являются грозными воинами, но наличие сферы апофеоза превращает их наступление в практически неостановимый крестовый поход забвения. Лишь разбив триархического охотника, на чьей контрольной панели покоится сфера, противник смеет рассчитывать на победу...



1 триархический охотник

2+ боевые единицы триархических преторианцев

**ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ**  
Никаких.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

**Сфера апофеоза:** все боевые единицы триархических преторианцев из этого формирования в пределах 6" от триархического охотника имеют +2 к силе и +2 к своим броскам за реанимационные протоколы (выпавшая 1, как всегда, означает провал).

**Вспышка энергии:** дистанционное оружие триархического охотника имеет +2 к силе. Если у него стоит тепловой излучатель, это правило распространяется на оба профиля.

# НЕКРОНЫ

## Пилон

Пилоны – это громадные стационарные орудия, составляющие часть внешних оборонительных сооружений мира-гробницы. Они черпают энергию из силовых матриц, сокрытых глубоко в коре планеты, и затем выпускают её либо в виде непрерывного, сильно сфокусированного пучка частиц, либо в виде дугового дисперсного потока гаусс-энергии. Пучок частиц смертельно опасен для бронированных целей, и каждый такой луч с пугающей простотой способен пробить броню титана. Что страшнее, продвинутая система целенаведения внутри оболочки из живого металла позволяет этому лучу сбивать в небе даже сверхзвуковые самолёты. Вторичный режим стрельбы пилон – ведение огня тяжёлым дуговым потоком – используется для защиты и в первую очередь полезен, чтобы выкашивать орды легкобронированных атакующих с близкого расстояния.



### ПИЛОН

БРОНЯ					
BS	F	S	R	HP	
4	14	14	14	6	



515 очков

Класс боевой единицы: сверхтяжёлая техника

Состав боевой единицы: 1 пилон

#### ОСНАЩЕНИЕ:

- гаусс-аннигилятор

	Дальность	Сила	AP	Класс
Гаусс-аннигилятор				
– Сфокусированный луч	120"	D	2	Основное орудие 3, противовоздушное
– Тяжёлый дуговой поток	24"	6	4	Основное орудие 6, дуга смерти, гаусс

**Дуга смерти:** во время каждой фазы стрельбы гаусс-аннигилятор может выпелить до D3+3 отдельных вражеских боевых единиц в пределах 24" при стрельбе тяжёлым дуговым потоком, отыгрывая каждую атаку по отдельности с вышеприведенным профилем.

#### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

**Глубокий удар, живой металл.**

**Из-под земли:** пилон не смещается при глубоком ударе.

**Обездвиженный:** пилон не может двигаться после того, как вошел в игру, и во всех отношениях считается за технику, получившую результат «обездвижена», который никоим образом нельзя исправить.

**Генератор фазового сдвига:** все боевые единицы некронов в пределах 12" от пилон имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

# ПЕРЕМЕЩАТЕЛЬНОЕ ЗВЕНО

Действуя согласованно, звено «Ночных кос» объединяет мощь своих проекторов червоточины для создания временного гиперпространственного коридора. Такие явления сравнительно скоротечны и к тому же крайне нестабильны. Прохождение туннеля занимает всего мгновение, но это сопряжено с немалым риском, ибо внутри подобных структур не действуют законы физики. Некроны переносят такое путешествие куда проще живых созданий, потому как их металлические тела лучше подходят для сопротивления негативному воздействию силы. Соответственно, когда «Ночные косы» поднимаются в небо, атакующие эшелоны некронов могут передислоцироваться за считанные секунды и без труда пройти за главную линию фронта.



3-5 «Ночных кос»

## ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ

Никаких.

Контакт с инопланетными расами всегда возрождает чью-либо веру в человечество, ибо я искренне верю, что встречи с труднодостижимым как ни что другое развивают узколобость.

ПРИПИСЫВАЕТСЯ ЖЕЛЕМУ БОСХУ

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Гиперпространственный туннель:** во время фазы движения перемещательное звено из двух или более «Ночных кос» может создать гиперпространственный туннель. В этом случае ни одна боевая единица не может грузиться или высаживаться из них в этом ходе. Если в формировании две «Ночные косы», поместите маркер апокалиптического взрыва в пределах 12" от одной из них. Если в формировании три «Ночные косы» или более, используйте вместо этого маркер апокалиптического мегавзрыва

Затем выберите до D3+1 невовлечённых в бой дружественных боевых единиц не-техники, у которых больше половины моделей накрыто маркером. Удалите эти боевые единицы со стола. Затем передвиньте маркер куда угодно на столе в пределах 72" хотя бы от одной модели перемещательного звена. После этого игрок, чьи боевые единицы были удалены со стола, немедленно возвращает в игру эти боевые единицы посредством глубокого удара. Первую модель каждой совершающей глубокий удар боевой единицы необходимо расположить под маркером, прежде чем делать броски на смещение.



