

СОДЕРЖАНИЕ

ОПЕРАЦИЯ «КОГОТЬ ТЕНИ» 2	ГЛАВА 3: ЯРОСТЬ И ВОЗДАЯНИЕ 83	ГЛАВА 2: ИМПЕРСКИЙ ФРОНТ ... 169
Действующие лица..... 3	Магистр теней..... 85	Действия и противодействия..... 170
Ради Высшего Блага..... 4	Ярость праведных..... 88	Солдаты Машинного бога..... 172
По воле Императора..... 5	Ярость всемогущей монт'ка..... 179	Последний рывок..... 176
ГЛАВА 1: ПЫЛАЮЩИЙ РАССВЕТ 7	Мощь дома Терринов..... 90	Ярость всемогущей монт'ка..... 179
Кадр проникновения в тыл «Пылающий рассвет»..... 8	Горстка благородных..... 92	Структура анклавов
Теневой спецназ Солака..... 9	Битва гигантов..... 94	Зоркого Взгляда..... 180
Охота за аун'До..... 14	Битва за Глаз Голиафа..... 100	Битва за хребет
Буря теней..... 17	Клинок вражды..... 102	Чёрных Ископаемых..... 189
ГЛАВА 2: МИССИИ 19	Восход третьей фазы..... 104	Ради высшего блага..... 192
Отголоски войны..... 20	Разбуженный великан..... 106	Пожар разгорается..... 194
Прах и тени..... 22	ГЛАВА 4: МИССИИ 109	И да не устоит никто пред гневом Его..... 198
Схватка во тьме..... 24	Отголоски войны..... 110	Из поднимающейся бури..... 202
Спасение из руин..... 26	Атака мучеников..... 112	Час палача..... 204
КАУЙОН..... 28	Ухищрения и уловки..... 114	Карательная группа..... 206
Действующие лица..... 29	Насылая бурю..... 116	Последние приготовления..... 208
Боевая зона Дамокла..... 30	Наперегонки со смертью..... 118	ГЛАВА 3: ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ ВОЗДАЯНИЕ 211
ГЛАВА 1: ВЕЛИКОЕ ВОЗМЕЗДИЕ... 35	Отрубить голову..... 120	Кауйон, «терпеливый охотник»..... 212
Начальные ходы..... 36	Хан и ворон..... 122	Бросок змеи..... 214
Орёл в клетке..... 38	Поднимающаяся буря..... 124	Великий штурм..... 216
Оборонительные сети тау..... 40	Кровь и отмщение..... 126	Когда сталкиваются боги войны..... 218
Ломание клинков..... 42	Порядок прохождения кампании..... 128	Так наносится смертельный удар..... 220
Западни и силки..... 44	МОНТ'КА..... 130	Охота на охотника..... 222
Пепел и тени..... 46	Действующие лица..... 131	Битва у Горгульего шпилья..... 224
Полет воронов..... 49	Боевая зона Дамокла..... 132	Ужас во плоти..... 226
ГЛАВА 2:	Война на Дамокловом фронте..... 134	Поединок с самой смертью..... 228
КАПКАН ЗАХЛОПНУЛСЯ..... 51	Очертания грядущего..... 136	Погибель в чужом обличье..... 230
Охота за злейшим врагом..... 52	ГЛАВА 1: НЕУДЕРЖИМОЕ ВОЗДАЯНИЕ..... 139	Страх приходит незаметно..... 232
Коалиция Тени Солнца..... 54	Удар молота имперской справедливости..... 140	Призрак смерти..... 234
Охотничий кадр «Молот рассвета»..... 56	Война по всем фронтам..... 142	Отступление Имперiums..... 236
Охотничий контингент Резвого Пламени..... 58	Зоны высадки Имперiums в Бухте Му'гулат..... 144	Заря новой эры..... 240
Кровь с небес..... 60	Структура экспедиционного корпуса «Воздаяние»..... 148	ГЛАВА 4: МИССИИ..... 243
Навстречу грозе..... 62	Полковник Старкзан..... 150	Отголоски войны..... 244
Незаконченные дела..... 64	Боевая группа «Гром»..... 152	Смерть в пустоте..... 246
Эскалация и прорыв..... 66	Засада в чёрных развалинах..... 156	Бронетанковый натиск..... 248
Далеко протянувшиеся тени..... 68	Бронетанковый сдерживающий кадр Дальнего Удара..... 158	Столкновение интересов..... 250
Погибель героев..... 72	Взвод «Баталика»..... 160	Непредвиденный удар..... 252
Маскировка и манипуляции..... 77	Столкновение бронемашин..... 162	Око бури..... 254
Отступление и контратака..... 79	«Гордость Кадии»..... 164	Смертельный удар..... 256
	Ярость Императора..... 166	Возращение Обсидианового Рыцаря..... 258
		Нападение ассасинов..... 260
		Порядок прохождения кампании..... 262
		ГЛОССАРИЙ..... 264



Редактура и вёрстка: **Desperado**
Перевод: **Str0chan** (художественный текст), **Desperado** (правила)
Корректура: **samurai_klim**

Особая благодарность **Locke** и **Ser Murzik** за финальную сверку правил.

Версия 1.0

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2016-й год. ©

ВХ40К



**ОПЕРАЦИЯ
КОГОТЬ ТЕНИ**

Больше двух столетий внешние области Дамоклова залива были ничейной землёй, испещрённой зонами боевых действий и мятежными планетами. Она тянулась через Восточную, Краину Галактики, отделяя растущую Империю Тау от древнего Имперiums Человека. Сейчас, однако, им вновь грозит полномасштабная война. Под началом легендарной командующей Тени Солнца каста Огня одолела армии людей на Агрелане, впоследствии переименованном в Бухту Му'гулат. Несмотря на вмешательство ударных группировок Белых Шрамов и Гвардии Ворона, огромные города-ульи планеты пали к ногам тау, а последние битвы за них превратились в отчаянные арьергардные бои – Имперium отступил перед безжалостными атаками и новейшим оружием охотничьих кадров о'Шасерры.

Заполучив плацдарм в человеческом космосе, тау смогли начать новые кампании своей экспансионистской войны среди звёзд. Но, несмотря на многочисленные победы, командующая Тень Солнца вскоре впервые потерпела поражение. Это произошло на Волторисе, в родном мире дома Терринов, где ей противостояли объединённые силы Белых Шрамов, Гвардии Ворона, Имперского Рыцарства и Астра Милитарум. Возможно, обретя излишнюю самоуверенность после битвы за Бухту Му'гулат, о'Шасерра намеревалась нанести Империи очередную тяжелейший удар – уничтожить войска, собиравшиеся на этой планете.

Тени Солнца удалось спастись, но из-за её гордыни многие солдаты касты Огня сгинули в джунглях Волториса, превращённых в огневые мешки. И всё же тау не так недалёковидны, чтобы из-за подобных неурядиц отказываться от своего предназначения, как и Имперium не настолько глуп, чтобы считать, будто одна виктория может решить судьбу Дамокловой кампании.

Сейчас внимание обеих сторон смещается к системе Довар и её богатым ресурсами планетам, называемым Позолоченными Мирами. Каждый из них изобилует полезными ископаемыми, а вместе они представляют стратегическую важность для обороны сегментума Ульtima. Однако же, чтобы их достичь, неприятель должен сначала захватить древнюю планету-крепость Префекцию, некогда служившую заставой Имперiums в глуши Дамоклова залива. Этот мир, похожий на запутанный лабиринт разрушенных городов, прошёл через тысячелетия войн, и его континенты задыхаются от бесконечных бурь из пламени и пепла.

И в такое горнило смерти люди бросают свои армии, твёрдо намереваясь отстоять Позолоченные Миры и уничтожить вторгшихся тау. Но вся кампания оказалась на перекутке после того, как транспорт эфирного аун'До был сбит над руинами Префекции во время перелёта в передовой командный пункт Тени Солнца. Он – само воплощение Высшего Блага и поистине ценный трофей: поимка или убийство аун'До могут изменить ход грядущей войны.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



ИМПЕРИЯ ТАУ

- Аун'До
Эфирный
- Уи'Калас, Звёздный Покров
Командир следопытов



ГВАРДИЯ ВОРОНА

- Кайрин Солак
Капитан 5-й роты

РАДИ ВЫСШЕГО БЛАГА

Галактика стонет под пятой умирающих империй и древних тиранов, но тау принесут её мирам порядок и процветание. Они освободят звёзды ради своей славной расы, распространяя при этом весть о Высшем Благе. Под указующей и направляющей рукой их септов всех ждёт эра преуспеяния, невиданного прежде.

Империи цепляются за миры на окраинах Дамоклова залива, словно труп, упрямо не разжимающий окоченевшие пальцы. Тау, в их мудрости, выпала задача освободить звёзды от власти человечества и дать волю новым мирам, готовым для заселения и включения в состав непрерывно растущей Империи. Теперь, когда Бухта Му'гулат в их руках, Третье сферическое расширение может продолжаться без задержек. Несмотря на маленькую неурядицу с Волторисом – планетой незначительной стратегической важности для Империи Тау и её планов в этом регионе – войска Тени Солнца завершили перегруппировку и готовы к покорению системы Довар.

Но теперь всё повисло на волоске, поскольку над Префекцией был сбит аун'До, и его захват приведёт к немислимым последствиям. Эфирные – живые воплощения Высшего Блага, символы всего, что направляет тау в их неотступной экспансии в космосе. К сожалению, транспорт аун'До разбился на нейтральной полосе, и о'Шасерра должна действовать быстро, чтобы спасти его. Кадр проникновения в тыл, отправленный на поиски эфирного, ведёт следопыт Звёздный Покров, иссечённый шрамами ветеран Волториса. Шас'уи хорошо готов к грядущей битве, и его воспоминания о последней встрече с Гвардией Ворона ещё не потускнели.

СЕПТ Т'АУ

Т'ау, расположенный в сердце Империи Тау – старейший и самый влиятельный из септов. Его воины абсолютно верны Высшему Благу, и их часто можно встретить на передовой межзвёздной экспансии. Во время кампании на Агреллане и Волторисе охотничьи кадры Т'ау – боевые формирования, собранные из представителей военизированной касты Огня – сражались в бесчётных битвах против Империи. Во многих из этих столкновений товарищей направляли следопыты, стелс-команды и взводы «Пираний», которые разведывали вражеские позиции и организовывали засады. Командующая о'Шасерра, называемая подчинёнными Тенью Солнца, хорошо знает, как применять эти силы, и очень высоко ставит бойцов данного септа за их отвагу и неисчерпаемую веру в Высшее Благо.

Теперь воинам Т'ау вновь представился шанс показать себя лучшей стороны – в этот тёмный час о'Шасерра обратилась к ним за помощью в спасении аун'До. Ни один тау и подумать не может о неудаче в подобной миссии, но для солдат, рождённых и обученных на самом Т'ау, поражение даже более немислимо. Их уверенность в успехе так велика, что никому не устоять перед ними.

ПО ВОЛЕ ИМПЕРАТОРА

После славной победы на Волторисе армии Империи готовы раз и навсегда покончить с экспансией тау. Непокоримые в верности долгу солдаты Императора собирают силы для уничтожения проклятых ксеносов. Вместе они отбросят наступающего врага и окончательно утвердят власть человечества над Дамокловым заливом.

Позолоченные Миры жизненно важны для Империи. Эти богатые полезными ископаемыми планеты образуют верхушку звёздного скопления, которое простирается до самого центра сегментума Ультима. Прежде Агреллан был могучим бастионом, закрывавшим ключевой проход между Дамокловым заливом и системой Довар, но после его падения Позолоченные Миры отделяет лишь древняя Префекция, старинная цитадель человечества. Одолев армии Тени Солнца на Волторисе, Империи наводнил здешние планеты войсками; среди них и боевые роты Гвардии Ворона, вернувшиеся с полей сражений рыцарского мира. Теперь космодесантники жаждут пополнить список своих викторий против ксеносов.

И вот Империи выпала редкая возможность: сыны Коракса из перехваченных сообщений узнали о прибытии эфирного аун'До, Повелителя Дарованных Звёзд. По распоряжению магистра капитула теневой капитан Кайрин Солак повёл на Префекцию небольшую ударную группировку с целью захвата тау, поскольку представитель данной касты, особенно такой высокопоставленный, станет поистине бесценной добычей. Для аун'До была подготовлена хитроумная западня, и «Громовой ястреб» Солака сбил десантное судно жертвы с небес. Впрочем, противник использовал собственную уловку – когда спасательная капсула эфирного устремила к руинам на поверхности, вместе с ней полетел вниз десяток дронов-обманок. Охота за аун'До началась, и теперь теневой капитан твёрдо намерен захватить свой трофей до прибытия подкреплений тау.

ГВАРДИЯ ВОРОНА

Десять тысяч лет насчитывает история Гвардии Ворона, одного из священных капитулов Адептус Астартес Императора, чернобронные воины которого уничтожали врагов Империи на планетах, тонущих в крови и пламени. Каждый из боевых братьев ордена – генетически улучшенный великан, стоящий не меньше дюжины обычных солдат, и лишь горстки таких космодесантников достаточно, чтобы изменить ход любой битвы. Они исключительно хороши в роли ударных войск, но также обладают превосходными навыками маскировки и ведения тайной войны. Такова специализация их капитула, и, если Гвардеец Ворона пожелает, то будет скользить в тылу неприятеля подобно тени, невидимый и незамеченный, пока не придёт время нанести смертельный удар.

Для воинов этого ордена важна не только готовность умереть за Императора, но и умение выигрывать сражения и истреблять противников любыми средствами. Соответственно, Гвардейцы Ворона не бросаются в бой сломя голову, если имеется возможность ослабить врага чередой молниеносных налётов или серьёзно повредить ему одной точно рассчитанной по времени атакой. Как любят указывать Сыны Коракса: «Смертоносен тот клинок, что вонзается неожиданно».





ГЛАВА 1

ПЫЛАЮЩИЙ РАССВЕТ



КАДР ПРОНИКНОВЕНИЯ В ТЫЛ «ПЫЛАЮЩИЙ РАССВЕТ»

Гордые и решительные тау из кадров проникновения непоколебимо верят в свою командующую и Высшее Благо. Шас'уи Калас, он же Звёздный Покров, с хладнокровной целеустремлённостью направляет умелых подчинённых, которые шагают по застланным пылью полям сражений Префекции, выискивая врагов Империи Тау.

Шас'уи Калас, ещё не оправившийся от полученных на Волторисе ран, выдвигается в зону боевых действий на Префекции, твёрдо намереваясь принести свет Империи Тау в это тёмное и варварское место. Звёздный Покров, которого поддерживает кадр следопытов и бойцов в стелс-БСК, превосходно обучен методам «терпеливого охотника». В десятках войн на окраинах Дамоклова залива его воины несли Империи разрушение и гибель: словно призраки, они просачивались из развалин и джунглей, чтобы скосить неприятелей шквалом импульсных зарядов.

Командующая Тень Солнца лично выбрала шас'уи для священной миссии по спасению эфирного аун'До, Повелителя Дарованных Звёзд. Она, ученица Чистого Прилива, заметила в молодом Каласе ту же искру тактической гениальности, которую старый наставник когда-то увидел в самой о'Шассерре. Подобное понимание искусства войны неподвластно человеческому разуму: только ум тау достаточно свободен от эмоций и отвлекающих мыслей, чтобы ухватить необходимые тонкие нюансы.

Действуя с быстротой холодного ночного ветра, Звёздный Покров призвал ветеранов войны за Дамокл и собрал свою ударную группу, кадр проникновения в тыл «*Пылающий рассвет*». Проворные бойцы стелс-команды «*Тёмный прилив*»

добавили соединению опустошительной огневой мощи, а «Пиранья» под названием «*Неустанный охотник*» заняла нишу разведчика и несравненного убийцы бронемашин. Ядро отряда, впрочем, составила команда следопытов и дронов самого шас'уи Каласа, которая сражалась вместе с ним на Агреллане и, впоследствии, на Волторисе.

Кадры проникновения – многоцелевые формирования авангардных бойцов, часто высаживающиеся в тылу врага. Под началом опытных воинов касты Огня они становятся невидимым орудием воли Высшего Блага – убивают или захватывают влиятельных офицеров Империи, уничтожают ключевые для вражеской инфраструктуры предприятия или вывозят ресурсы, важные для Империи Тау.

Шас'уи Звёздный Покров, много раз сражавшийся в составе таких кадров, которые входили в группировки вторжения о'Шассеры, постоянно завоёвывал личные почести и продвигал родную расу по предначертанному ей пути. На опалённых полях боев чужих планет следопыты и их союзники продвигались к целям, пока он осматривал горизонт в поисках угроз, без сомнений исполняя свой долг. Единственная мотивация, необходимая Каласу – возможность служить своему народу в деле колонизации космоса.



ТЕНЕВОЙ СПЕЦНАЗ СОЛАКА

Бойцы Кайрина Солака преследуют добычу, двигаясь подобно теням в развалинах Префекции. Немногие воины столь же хороши в искусстве маскировки, как Гвардейцы Ворона; эти превосходные охотники в чёрной броне мастерски устраивают засады и, атакуя из тьмы, несут врагам поражение и гибель.

Безмолвный как смерть, теневой капитан Кайрин Солак ведёт боевых братьев через заваленные пеплом руины мира-цитадели. Среди обваливающихся зданий и разбитых баррикад хватает тёмных мест, необходимых сынам Коракса в бою. Теневой спецназ Солака создавался как небольшое и убийственное орудие: он сформирован вокруг испытанных космодесантников 1-й роты, ветеранов кампаний Дамоклова залива, при поддержке высококомбинированного и тяжелооруженного лэндспидера модели «Торнадо».

По приказу Корвина Северака, магистра капитула Гвардии Ворона, воины теневого капитана высадились на Префекцию, идя по следу эфирного аун'До. Кайрин Солак намерен по максимуму использовать навыки своих братьев, чтобы загнать жертву в угол, и он сметёт всё, что встанет у него на пути. Бойцы ордена идеально подходят для этой миссии, поскольку отделения космодесантников – это эффективные и тактически гибкие отряды, что особенно верно в случае авангардных и арьергардных ветеранов.

Сообразно доктринам Гвардии Ворона, теневой спецназ является специализированным формированием, созданным для точечных вылазок и дерзких актов саботажа либо умерщвления добычи. Когда капитул обнаруживает особо важную цель или ключевой актив неприятеля, часто

расположенный глубоко за линией фронта и недостижимый для обычных солдат, к нему направляется именно эта группа.

Поэтому и здесь, в системе Довар, Кайрин Солак самостоятельно отобрал воинов ордена для своего теневого спецназа, опираясь в первую очередь на личные качества. В столь небольшом элитном соединении каждый боевой брат должен исполнять несколько ролей или уметь действовать самостоятельно в течение продолжительного времени. Эти космодесантники знают, что отправляются без поддержки в зону военных действий, где только от их способностей будет зависеть, победит или проиграет весь капитул.

Хотя в некоторых орденах развёртывание теневого спецназа могли бы посчитать бесчестным применением сил Адептус Астартес или оскорблением великого труда Гиллимана, сынов Коракса не интересуется чужое мнение. Солак и его братья считают, что лишь глупец не станет задействовать любое оружие в своём распоряжении. Поэтому, когда скрытность и тьма играют бойцам на руку, они без сомнений пользуются этим. Как учит своих воинов Гвардия Ворона: «Наиболее эффективен тот удар, к которому твой враг не был готов».



КАДР ПРОНИКНОВЕНИЯ В ТЫЛ «ПЫЛАЮЩИЙ РАССВЕТ»

Данная группировка создавалась с использованием моделей Империи Тау из поразительного ассортимента Citadel. Эти бойцы состоят на службе у выдающейся командующей Тени Солнца, а девственно-белые доспехи и охряные знаки различия в цветах септа Тау выделяют их на поле битвы как истинных воинов Высшего Блага.



Эфирный аун'До летит в сражение на антигравитационном дроне, высоко воздев голову и держа в руке почётный клинок. При этом он внушает воинам Империи Тау непоколебимую веру в Высшее Благо.



Шас'уи Звёздный Покров направляет своих следопытов в бою, используя продвинутые технологии тау и поразительное тактическое чутье. Его солдаты, вооружённые импульсными карабинами и рельсовыми винтовками, превосходно готовы к перестрелкам на дальней и ближней дистанции, а применение различных дронов поддержки дополнительно усиливает отделение. Искусственный интеллект подобных машин — ещё одно свидетельство технологического превосходства тау над противниками.



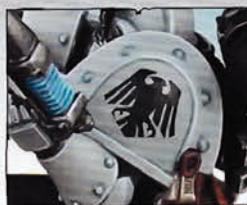
Благодаря улучшенным оптическим модулям шлемов и прыжковым двигателям стелс-команда «Тёмный прилив» может быстро продвигаться даже по самой пересечённой местности, а маскировочные поля и переговорные устройства позволяют бойцам устраивать смертельные ловушки неприятелям. Каждое из тяжёлых орудий, которые тау спокойно держат при помощи могучих сервомоторов БСК, способно обрушить на врага настоящий шквал энергии.



«Неустанный охотник» – это одновременно и хорошо вооружённая бронемашина, и средство ведения разведки. Её обтекаемую бронекабину обрамляет пара мощных антигравитационных двигателей, а на концах крыльев располагаются смертоносные дроны-стрелки, ведущие поиск врагов.

ТЕНЕВОЙ СПЕЦНАЗ СОЛАКА

Данное соединение было собрано с использованием моделей Космического Десанта из поразительно разнообразного ассортимента Citadel Miniatures. Его бойцы, окрашенные в цвета Гвардии Ворона, выглядят готовыми к войне, а их чёрная силовая броня, белая символика и сверкающее оружие превосходно смотрятся на столе.



Теневой капитан Солак – один из командиров Гвардии Ворона. Этот ветеран в изысканно украшенном доспехе ведёт в битву теневой спецназ, вооружившись силовым мечом и плазменным пистолетом.



Отделение арьергардных ветеранов Амерекс – тяжеловооруженные воины капитула. Их древняя силовая броня покрыта различными символами и почётными знаками, которых братья удостоились на службе Гвардии Ворона. Эти закалённые в сражениях космодесантники располагают целым арсеналом разрушительного оружия для дальнего боя: от плазменных пистолетов до грозных тяжёлых огнёмётов и убийных болтганов, заряженных спецбоеприпасами.



В сражении теневой спецназ направляет лэндспидер «Тёмный ветер». Когда скиммер с боем пронесется в небесах, сверкая пылающими ускорителями, его тяжёлый болтер и штурмовая пушка извергают смертоносный ливень на головы врагов.



Отделение авангардных ветеранов Дарвоса влетает в битву на ревущих турбинах прыжковых ранцах. Космодесантники, вооружённые потрескивающими молниевыми когтями, быстро и кроваво разделяются с неприятелями в ближнем бою. Их сержант Дарвос снаряжён широким грозным щитом и могучим громовым молотом, которым он крушит более стойких противников и даже бронированную технику.

ОХОТА ЗА АУН'ДО

На фоне яростной войны за Префекцию между тау и Империем разворачивается отчаянная погоня через древние руины планеты. Передовые отряды Гвардии Ворона и касты Огня разыскивают упавшую спасательную капсулу эфирного аун'До среди десятка дронов-обманок, рискуя всем, чтобы первыми добраться до почитаемого вождя тау.

Шас'ла Толас направлял свою «Пиранию», *«Неустанного охотника»*, по улицам разрушенного города, пока сидевший сзади товарищ по та'лиссера Янто загружал в бортовой компьютер курсовые вектора и данные о скорости полета. Оба пилота идеально работали в паре, как и на бесчётных предыдущих миссиях. Из-за снизившийся до пары десятков метров дальности видимости покорёженные здания выступали из бури, словно руки древних стальных богов, между цепкими пальцами которых ловко проскальзывал скиммер.

Боевая машина гуэ'рон'ша снова испарилась, но Толас то и дело замечал её характерную сигнатуру на самом краю зоны действия сенсоров – и всякий раз она манила «Пиранию» в другом направлении. Если аппарат людей обнаружил место посадки эфирного, нельзя позволить врагу вернуться за подкреплениями... Уверенный сигнал на экране выдернул пилота из раздумий, и, увеличив мощность двигателей, он рванул к цели.

За мгновение до того, как Толас увидел неприятельскую машину, рыскавшую возле осыпавшегося жилого блока, Янто предупредил товарища об опасности. «Пирания» взбрыкнула, словно у'ит в клетке, и с резким креном отвернула в развалины. В тот же миг буря разразилась

грохочущей огненной вспышкой – сокрытый человеческий скиммер осыпал тау шквалом снарядов. Фрагмент корпуса разлетелся на куски в считанных дюймах от головы пилота, а ещё с десяток попаданий выбили искры из брони *«Неустанного охотника»*. Впрочем, даже напряжённо выводив гравилёт из огненного мешка, Толас сумел подсветить руины собственной очередью энергозарядов, хотя ни один из них не достиг цели.

Пока «Пирания» стремительно уносила в бурлящий пепельный шторм, брат Кайрекс вывел лэндспидер из укрытия, а его бортстрелок продолжал посылать вслед неприятелю сверкающие болт-снаряды. Петля и кренясь среди развалин, боевая машина Гвардии Ворона мчалась в погоню, и пока мимо мелькал разрушенный город, *«Тёмный ветер»* выпускал в противника очередь за очередью. Вокруг врагов, несущихся сквозь сумрак, бушевал страшный ураган, и всё же они пытались сбить друг друга в смертоносной схватке огнедышащих орудий и ревущих турбин. Но пилоты оказались равными в своих умениях, и немногие выстрелы находили цель. Всё это время Кайрекс поглядывал на бортовой ауспик – играя с чужаками в кошки-мышки среди рухнувших зданий, космодесантник вёл их ближе к местам крушения капсул и точке, где скрывался эфирный.



Вой двигателей эхом отражался от поваленных стен домов, пока скиммеры вели поединок во мраке. Выглянув из-за спасательного модуля, откуда перед этим появился эфирный аун'До на антигравитационном дроне, шас'уи Звёздный Покров понял, что неприятель приближается к ним. На мгновение следопыт ощутил тень сомнения: тау были немногочисленны, а впереди лежал долгий путь. Но безмолвного кивка аун'До хватило, чтобы изгнать страх – само присутствие эфирного придавало бойцам новых сил. Нет, они не могут потерпеть неудачу.

Оглядывая улицу через прицел импульсного карабина, шас'уи повёл своих воинов через развалины к точке эвакуации. Вокруг них с неухающей яростью ревели пепельная буря, снижавшая видимость до пары десятков метров, и, хотя облака серой пыли скрывали тау от врагов, они также замедляли их и помогали космодесантникам. Кроме того, в этом безумном вихре у Звёздного Покрова ныли полученные на Волторисе старые раны, за которые он собирался расплатиться, как только противники покажут себя. Ему представлялось странным, что великаны в чёрных доспехах ещё не пошли в атаку. Это был дурной знак; что-то в происходящем напоминало следопыту о доктринах «неотступного охотника».

И в этот момент шас'уи разобрал необычный шум, доносящийся сквозь завывания урагана – вой турбины, пронзающий тьму. Выкрикнув предупреждение следопытам, Звёздный Покров бросился к аун'До, и тут же с неба обрушился первый космодесантник.

Из груди воина тау, стоявшего ближе всех к нему, вырвался фонтан крови. Боец рухнул, разорванный на куски взмахом перчатки с потрескивающими молниевыми когтями. К

неприятелю устремился десяток импульсных очередей, но тот снова взмыл над землёй и устремился в клубы чёрного пепла. Отовсюду зазвучали новые крики и вопли умирающих, которые перемежались со звуками выстрелов тау и рёвом прыжковых ранцев.

Звёздный Покров понимал, что нужно найти пригодную для обороны позицию. Среди этих осыпавшихся развалин их рано или поздно переберют. Отправив призыв о помощи стелс-команде «Темный прилив», шас'уи отступил к рухнувшей стене фабрики и вновь подсветил мрак очередь из карабина. Находившийся рядом с ним аун'До, островок спокойствия в море хаоса, призывал стихийные истины шёпотом, который каким-то образом прорывался через грохот битвы. Вдохновлённые присутствием эфирного, следопыты сражались ещё неотступнее и сдерживали авангард Космодесанта, атакующий с затянутых пеплом небес.

Ночь над улицей растерзали стробирующие лучи залпов из скорострельных пушек, известившие о прибытии стелс-команды, на что им тут же ответил гортанный рёв болтганов. Молча возблагодарив шас'вре Риона и его бойцов, Звёздный Покров дал приказ отходить. Уцелевшие следопыты поспешно двинулись через лабиринт развалин, отстреливаясь на ходу от преследователей, а шас'уи в это время осматривал местность в поисках дороги. аун'До оставался рядом с ним, легко преодолевая обломки построек на антигравитационном диске. Воздух сгустился от пыли и огня, и, пока стелс-команда на улице сдерживала Гвардейцев Ворона, выигрывая товарищам драгоценные минуты для бегства, следопыты быстро вышли из сражения, словно растворившись в буре.



Когда небо прояснилось и первые лучи дневного света коснулись поля битвы, теневой капитан Солак повёл Гвардию Ворона в погоню за кадром тау через запутанные тропы среди руин. В каждом из городских кварталов чужаки сдавали позиции, организовывали засады и отступали вновь, не позволяя воинам Империи связать их решительным боем. Тем не менее в конце концов у них не осталось путей для отхода, поэтому Кайрин Солак и его ударная группировка собрались для последней атаки.

Теневой капитан смотрел вдоль процессии расколотых статуй. Этот проспект разбитых памятников некогда был восхитительным парадным входом в столицу Префекции, извилистой дорогой, по краям которой возвышались монументы позабытых ныне святых. Теперь от них не осталось ничего, кроме каменных осколков и крошева. Вдали Солак разглядел характерную дрожь воздуха над двигателями и отметил координаты в памяти. Тау были там, ждали прибытия транспортной «Косатки», что унесёт их за пределы досягаемости Гвардии Ворона.

Время изящных операций прошло. Подав сигнал об атаке, Кайрин присоединился к выдвигающемуся отделению Америкса, тяжеловооруженные бойцы которого на ходу проверяли болтерные магазины и гранаты. На дальнем фланге взвыли ускорители лэндспидера «Тёмный ветер», и его пилот, брат Кайрекс, кивнул капитану, когда проносился мимо. Вслед за скиммером взмыли в небо авангардные ветераны из отделения Дарвоса, уносясь на прыжковых ранцах в скопление руин, что окаймляли край древнего припорошённого пеплом города. Вытащив потрескивающий силовой меч, Солак последовал за братьями в битву.

Энергетические разряды отразились от брони теневого капитана Солака, перепрыгнувшего через обломки стены. Тау перемещались в руинах, словно бледные тени; их закружённые шлемы на секунду показывались среди осыпающихся зданий и разрушенных построек, когда чужаки перебегали между укрытиями. Поблизости арьергардные ветераны накрывали развалины шквалом безжалостного огня, превращая их в пыль и осколки камня разрывами болт-снарядов.

– За эфирным! – взревел Кайрин Солак. – Он наша цель!

После всех уловок и засад, обманов и хитростей, началась настоящая битва. Теневой капитан мастерски применял методы скрытого ведения войны – именно благодаря его умениям удалось сбить транспорт аун'До, – но также знал, что, когда доходит до открытого сражения, следует обращаться к доктринам Кодекса.

Пробившись через остатки проржавевших дверей жилблока, Кайрин атаковал двоих следопытов тау. Чужаки попытались вскинуть оружие, но Солак взмахнул мечом снизу вверх по ослепительной дуге. Клинок расскё ствол карабина первого из них, а обратным ударом космодесантник обезглавил второго, исторгнув фонтан крови. Уцелевший ксенос бросил бесполезное оружие и потянулся за пистолетом, но слишком медленно. Крутнувшись на месте, Астартес вскрыл его от груди до лица, и броня не спасла тау от искрящего разрядами силового поля, окружавшего меч.

Двинувшись дальше, Солак увидел эфирного, неподвижно стоявшего на чём-то вроде летающего диска. Странно, что

Шас'уи Звёздный Покров наблюдал за наступлением Гвардии Ворона с поспешно организованных оборонительных позиций на обочине заваленного обломками проспекта. Дальше, на тесных улочках, залегли остальные воины кадра проникновения в тыл. Они расположились так, чтобы создать комплексно перекрывающиеся сектора ведения огня из скорострельных пушек и импульсных карабинов. Шепча девизы «терпеливого охотника», командир следопытов мысленно отсчитывал секунды, зная, что им нужно продержаться до прибытия «Косатки».

Как только первый Гвардеец Ворона оказался в зоне досягаемости, руины сотряс вой скорострельных пушек и ответный грохот болтеров. Выходя из дыма и пыли, космодесантники шагали к позициям тау навстречу сверкающим очередям энергетических зарядов. Донёсшийся сверху пронзительный визг турбин возвестил о прибытии «Тёмного ветра», накрывшего укрепления противника шквалом разрывных болтов. Сам аун'До стоял на антигравитационном дроне в центре отделения следопытов и их дронов, уверенным голосом взывая к подопечным через шум рези. Тау держались даже против свирепой атаки Гвардии Ворона – отступить или сдаться в этот момент для них было всё равно что предать Высшее Благо.

Между тем на крышах разрушенного города авангардные ветераны бились против стелс-команды «Тёмный прилив»; паля из пушек, боескафандры перепрыгивали между зданиями, оставляя за собой размытые дымные следы. В какой-то момент Звёздный Покров бросился в укрытие, и почти тут же болт-снаряды взрывают землю там, где только что стоял шас'уи. Подняв голову, следопыт увидел идущего к нему капитана Космодесанта, и оба воина поняли, что исход битвы решится здесь и сейчас.

существо как будто не беспокоилось о своей судьбе – впрочем, скоро Кайрин покажет ему, что такое страх.

Битва в развалинах снаружи достигла лихорадочной кульминации: порядки атакующих и защитников безнадежно смешались. Следопыты и стелс-команды вели мобильный бой, используя гибельный перекрёстный огонь и быстрые манёвры, тогда как Гвардейцы Ворона, полагаясь на свои размеры и силу, били на манер керамитового молота.

Сблизившись с эфирным, теневой капитан занёс клинок и проклячал, перекрывая рёв стрельбы:

– Тебе некуда бежать, ксенос!

Внезапно над полем сражения мелькнула тень, и из-за облаков в вое двигателей вынырнуло десантное судно тау. Ругнувшись, Солак бросился вперёд, но путь ему преградил ещё один чужак, командир их следопытов. Кайрин попытался срубить его, но безуспешно – из руин поднялся гудящий дрон и опустил вокруг цели какой-то щит, который отбросил космодесантника мощным энергозарядом при ударе по нему. Выхватив плазменный пистолет, Гвардеец Ворона выпустил в машину ксеносов обжигающий заряд. Силовое поле схлопнулось и взорванный дрон разлетелся на пылающие кусочки, но было уже поздно.

Крича от ярости, Солак мог только наблюдать за тем, как эфирный забирается в десантное судно, и оно исчезает в небе. Выстрелы теневого капитана лишь фикошетили от корпуса.

БУРЯ ТЕНЕЙ

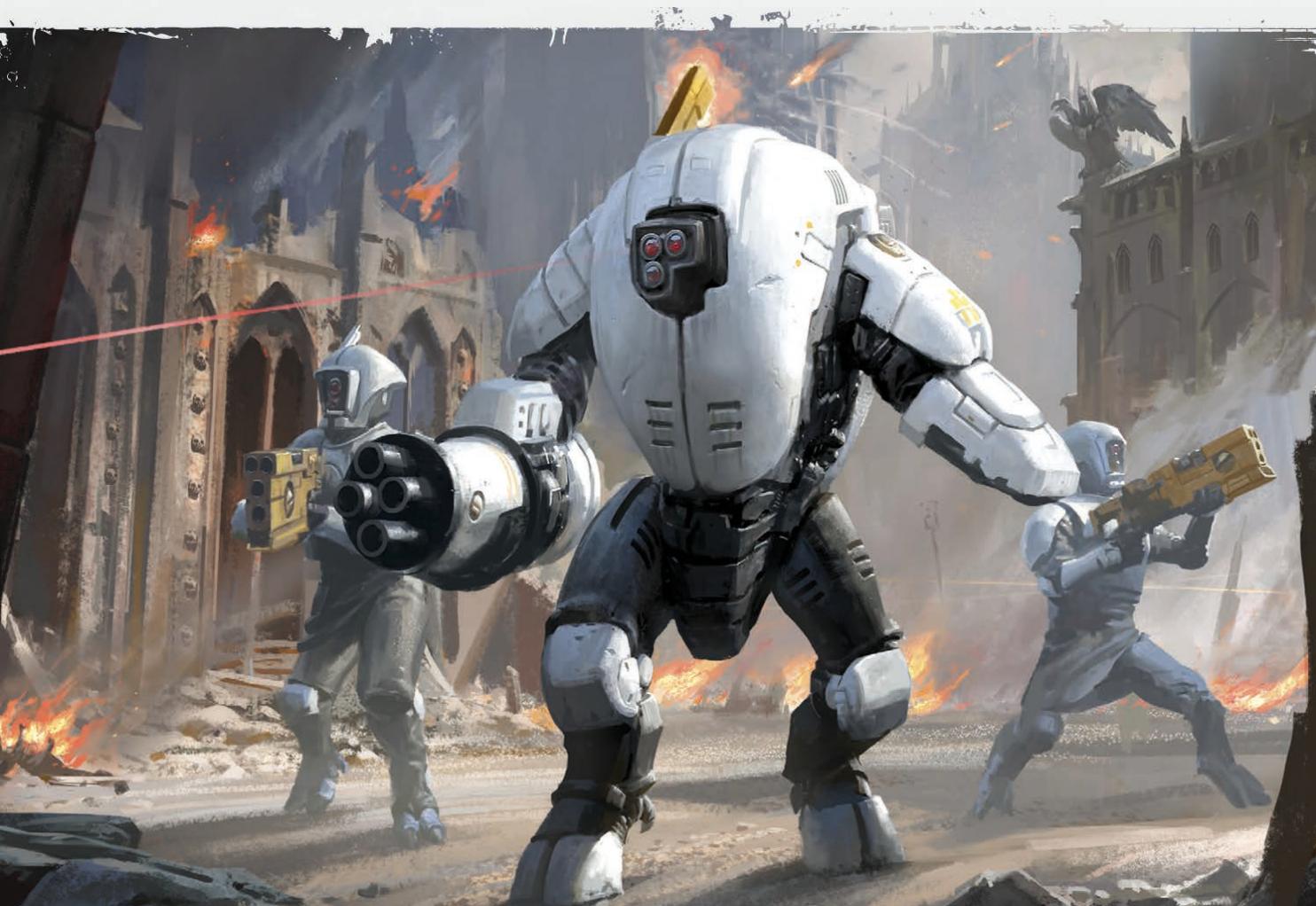
Хотя аун'До выскользнул из хватки Гвардейцев Ворона, это столкновение было только началом войны за Префекцию. Триумф Звёздного Покрова в разрушенном городе оказался недолговечным, как и идеальные планы вторжения, составленные Тенью Солнца. Империи не собирался отступить без борьбы, и сыны Коракса не забывали о добыче, за которой однажды начали охоту.

Шас'уи Звёздный Покров вернул спасённую цель Тени Солнца и заслужил великий почёт своими деяниями в затаенных пеплом руинах Префекции, хотя не смог ни отомстить за неудачу на Волторисе, ни примириться с ними. Встретившись с о'Шасеррой на разрушенной планете, следопыт поклялся молчать о столкновении аун'До с Гвардейцами Ворона: хотя тау одержали великую победу, никому не следовало знать, насколько велик был риск пленения эфирного.

аун'До сообщил Тени Солнца секретные данные, которые она ждала, и с ними правду об искалеченном мире, за который шла война. Командующие армий Империи считали главной мишенью о'Шасерры Позолоченные Миры, но упустили из виду нетронутые ресурсы самой Префекции – огромные запасы геомагнитной энергии, скрытые под её поверхностью. Таков был великий гамбит ученицы Чистого Прилива: триумф в сражении за разрушенную планету открыл бы ей путь к захвату системы Довар и следующему этапу Третьей фазы экспансии. Если удастся использовать мощь Префекции, она напитает войска Тени Солнца и станет новой базой для последующих атак, оплотом за пределами громадного Дамоклова залива.

Но Империи совершенно не намерен сдавать мир-крепость без боя, и армии Императора уже сосредоточиваются, планируя вышвырнуть захватчиков обратно в звёздную аномалию Дамокла. Что ещё хуже для Тени Солнца, магистр ордена Корвин Северакс заподозрил об истинных намерениях тау на Префекции и предпринимает ответные шаги. Важное звено в планах повелителя Гвардии Ворона – теневой капитан Солак, который, хотя и не сумел захватить аун'До, многое узнал о противнике. Вновь собрав ветеранский теневой спецназ, Кайрин возвращается на поля битв исковерканного мира.

Итак, декорации для войны за Префекцию расставлены. Теперь над её разрушенными городами и засыпанными пеплом пустошами разнесится рёв боевых машин Империи и бронекостюмов тау, миллионы человеческих солдат копают траншеи и проверяют лазурья, а охотничьи кадры быстро наступают по пересечённой местности под гениальным руководством командующей о'Шасерры. Многочисленные соединения Астра Милитарум поддерживают космические десантники, и главные среди них – Гвардейцы Ворона и Белые Шрамы, в памяти которых ещё свежи сцены падения Агреллана. Ни одна из сторон не капитулирует и не отступит: судьба Префекции решится в крови и пламени.





ГЛАВА 2

МИССИИ



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ

Данный раздел включает несколько миссий для настольной игры BX40к, вдохновлённых скрытой войной, что велась кадром внедрения шас'уи Звёздного Покрова в отчаянной попытке вырвать эфирного аун'До из лап Гвардии Ворона. Они демонстрируют новые методы обращения с армиями и призваны испытать ваши тактические способности командира.

Посреди вторжения тау на Префекцию в засыпанных пеплом руинах планеты-крепости разворачивается смертельно опасная охота.

Предводитель следопытов Звёздный Покров отправлен на ничейную землю, чтобы спасти аун'До из рук Имперiums. Шас'уи Калас и его кадр проникновения в тыл должны двигаться быстро и незаметно, поскольку обязаны перехитрить собранные против них силы. Поимку аун'До ни за что нельзя допустить.

Параллельно тау теневой капитан Кайрин Солак ведёт лично подобранный отряд в погоню за эфирным. Чтобы перехитрить и перебороть тау, командир теневого спецназа должен использовать всю изобретательность и навыки, присущие космодесантнику Гвардии Ворона – и он обязан это сделать, ведь аун'До известны секреты, способные изменить ход войны и окончательно определить судьбу Префекции.

Представленные далее миссии позволят вам поэтапно воссоздать охоту на аун'До. Для игры вам потребуются миниатюры из наборов Infiltration Cadre Burning Dawn и Operation Shadowalon. Чтобы сделать игру интереснее, вы можете добавить к ним и другие модели из своей коллекции. В описании каждой миссии указано, какие конкретно боевые единицы принимали участие в той или иной битве, а значит вы спокойно можете подобрать им замену среди доступных вам миниатюр, если у вас нет именных моделей из вышеуказанных наборов.

Разумеется, вы можете просто выбрать понравившуюся миссию и начать сражение, но представьте, каким увлекательным можно сделать процесс игры, если провести целую кампанию из всех миссий по порядку. В этом случае игроки должны придерживаться одной стороны конфликта во всех миссиях. В процессе ведите счёт побед и поражений игроков – победителем объявляется тот, кто выиграет в большинстве миссий. После завершения кампании попробуйте поменяться с другом ролями, чтобы узнать, у кого из вас лучше или хуже получается играть за ту или иную сторону.



Ничто не должно вас останавливать, если вы хотите использовать в данных миссиях совсем не те армии, что принимали участие в описываемой в этой книге истории. С толикой воображения и некоторыми незначительными изменениями вы в лёгкую сможете организовать сражение с привлечением любых миниатюр и элементов ландшафта из своей коллекции.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МИССИИ ВИДА «ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ»?

Как бы вы ни использовали эти миссии, они вносят совсем небольшие изменения в правила проведения боев, описанные в главе «Подготовка к сражению» в русской книге правил *VX40к*.

Армии

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

Уникальные персонажи

Модели, называемые в статьях списка армии уникальными, отображают легендарных персонажей вселенной 41-го тысячелетия. Если вам хочется придерживаться истории, тогда уникальных персонажей следует брать только в том случае, если они указаны в правилах миссии.

ПОЛЕ БОЯ И РАССТАНОВКА

Карты расстановки и подробные инструкции для миссий Отголосков Войны включены в их описание. В книге правил *VX40к* заглядывать не нужно.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИЙ

В некоторых миссиях специальные правила и условия победы распространяются только на специфичные боевые единицы. Если в «вашей версии» сражения подобной боевой единицы нет, тогда можно не обращать внимание на связанные с ней спецправила и условия победы.

СОКРАЩЕНИЯ

В данном разделе упоминаются многие боевые единицы, формирования и предметы оснащения из русскоязычных версий кодексов Космического Десанта и Империи Тау. Для удобства быстрой справки возле каждого названия указывается номер страницы в соответствующем **печатном** издании (в электронном есть ссылки и закладки, поэтому найти нужный инфолист не составит труда) по типу «лэндспидер "Тёмный ветер" (К:КД, с. 269)» или «скиммер "Неустанный охотник" (К:ИТ, с. 147)», где «К:» – кодекс, КД – Космический Десант, а ИТ – Империя Тау.



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ПРАХ И ТЕНИ

Оставшись в полном одиночестве после разрушения своего транспортного судна, эфирный аун'До активирует аварийный спутниковый радиомаяк в надежде, что ближайший авангард касты Огня сможет добраться к нему раньше, чем враг доберётся до места крушения и обнаружит его.

АРМИИ

Один игрок берёт армию Гвардии Ворона, а второй – Империи Тау. Игрок за Гвардию Ворона берёт лэндспидер «Тёмный ветер» (К:КД, с. 269). Игрок за Империю Тау берёт аун'До (К:ИТ, с. 133), стелс-команду «Тёмный прилив» (К:ИТ, с. 141) и скиммер «Неустанный охотник» (К:ИТ, с. 147).

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил ВХ40к. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После размещения ландшафта игроки ставят 6 маркеров объектов по правилам расставления маркеров объектов, описанным в книге правил ВХ40к.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым. Аун'До и стелс-команда «Тёмный прилив» в начале не выставляются, так как прибывают позднее (см. специальные правила миссии). Игрок за Империю Тау располагает скиммер «Неустанный охотник» где угодно в пределах своей зоны расстановки. Игрок за Гвардию Ворона расставляется вторым и располагает лэндспидер «Тёмный ветер» где угодно в пределах своей зоны расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Гвардию Ворона ходит первым, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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), если только аун'До не будет удалён как потеря – в этом случае игра сразу заканчивается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если на момент окончания игры аун'До будет удалён как потеря, игрок за Гвардию Ворона побеждает. Если аун'До будет всё ещё жив на момент окончания игры, тогда побеждает игрок за Империю Тау. Если за время игры местоположение аун'До так и не раскроется, объявляется ничья.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Резервы.

Один в темноте: в этой миссии специальное правило ночного боя действует на всём протяжении игры. Более того, максимальная дальность любой линии прямой видимости равна 18".

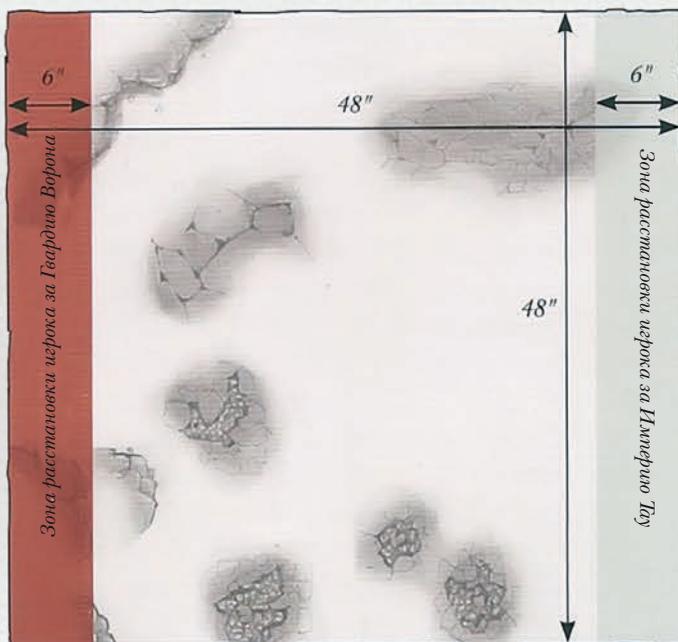
Скрытое спасение: как только три или более маркеров объектов будут удалены (см. ниже) или аун'До будет обнаружен (то есть что бы ни произошло раньше), стелс-команда «Тёмный прилив» становится доступна и переходит в глубокий резерв. Данная боевая единица автоматически прибывает на стол в начале следующего хода игрока за Империю Тау.

Голографические копии: кидайте D6 всякий раз, как боевая единица придвигается ближе, чем на 3" к маркеру объекта, прибавляя 1 к результату броска, если боевая единица относится к фракции Империи Тау. На 1-5 маркер объекта удаляется. На 6+ игрок за Империю Тау должен поставить аун'До где угодно в пределах 6" от этого маркера объекта. Все оставшиеся маркеры объекта затем удаляются. Аун'до немедленно переходит под контроль игрока за Империю Тау и, если сейчас ход игрока за Империю Тау, может сразу перемещаться и сражаться как обычно.





Край стола игровка за Гвардию Ворона



Край стола игровка за Империю Ку

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: СХВАТКА ВО ТЬМЕ

Ускользнув из-под носа у Гвардии Ворона, аун'До должен теперь как можно скорее вернуться в свой лагерь до наступления рассвета. Однако командующий Гвардии Ворона не намерен сдаваться и уже сейчас блокирует своей жертве пути к отступлению вместе с элитной группой воинов из первой роты капитула.

АРМИИ

Один игрок берёт армию Гвардии Ворона, а второй – Империи Тау. Игрок за Гвардию Ворона берёт теневого капитана Солака (К:КД, с. 266), авангардное отделение Дарвоса (К:КД, с. 267) и арьергардное отделение Америкса (К:КД, с. 268). Игрок за Империю тау берёт аун'До (К:ИТ, с. 133), стелс-команду «Тёмный прилив» (К:ИТ, с. 141) и команду следопытов «Утренний свет» (К:ИТ, с. 149).

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

В этой миссии все модели считаются за отдельные боевые единицы, а значит передвигаются, стреляют, прибывают из резерва и т.д. независимо. Игрок за Гвардию Ворона расставляется первым. За исключением членов авангардного отделения Дарвоса, которое должно начинать игру в глубоком резерве, остальные модели нельзя убирать в резерв. Игрок за Гвардию Ворона должен расположить в двух своих зонах расстановки равное количество моделей. Игрок за Империю Тау расставляется вторым. Он располагает свои модели где угодно в пределах своей зоны расстановки. За исключением членов стелс-команды «Тёмный прилив», которая может начинать игру в резерве или выставляться обычным способом, остальные модели нельзя убирать в резерв.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Империю Тау ходит первым, если только игрок за Гвардию Ворона не перехватит 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*), если только аун'До не будет удалён как потеря или не покинет поле битвы (см. специальные правила миссии) – в этом случае игра сразу заканчивается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если на момент окончания игры аун'До будет удалён как потеря, игрок за Гвардию Ворона побеждает. Если аун'До покинет поле битвы, тогда побеждает игрок за Империю Тау. Если аун'До будет всё ещё жив на момент окончания игры, объявляется ничья.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

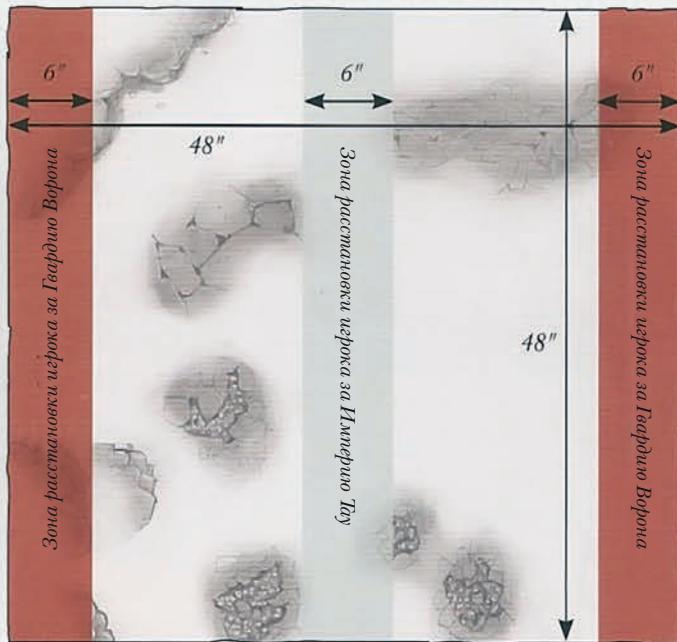
Ночной бой, резервы.

За Высшее Благо!: если аун'До находится в пределах 6" от дружественной модели, он может сделать попытку по правилу «берегитесь, сэр», как если бы данная модель являлась частью его боевой единицы.

Пути к отступлению: любые отступающие боевые единицы Гвардии Ворона продвигаются в сторону ближайшего края стола. Любые отступающие боевые единицы Империи Тау продвигаются к центру стола, где они будут оставаться до перегруппировки.

Опасность миновала... на время: если аун'До начинает свою фазу движения в любой из зон расстановки Гвардии Ворона и в пределах 6" от него нет вражеских моделей, он может покинуть поле боя.





ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: СПАСЕНИЕ ИЗ РУИН

Пробившись сквозь войска Гвардии Ворона, отравленные не дать ему сбежать, аун'До добирается до точки эвакуации. Десантный корабль «Косатка» прибывает, чтобы забрать эфирного в безопасное место, но перед этим шас'уи Звёздному Покрову придётся в последний раз столкнуться лицом к лицу с тeneвым капитаном Солаком, который собирается предпринять последнюю попытку захватить ценного заложника.

АРМИИ

Один игрок берёт армию Гвардии Ворона, а второй – Империи Тау. Игрок за Гвардию Ворона берёт тeneвой спецназ Солака (К:КД, с. 270). Игрок за Империю тау берёт кадр прониноквения в тыл «Пылающий рассвет» (К:ИГ, с. 175).

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым, располагая боевые единицы где угодно в пределах своей зоны расстановки. Игрок за Гвардию Ворона расставляется вторым, располагая боевые единицы где угодно в пределах своей зоны расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Империю Тау ходит первым, если только игрок за Гвардию Ворона не перехватит 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

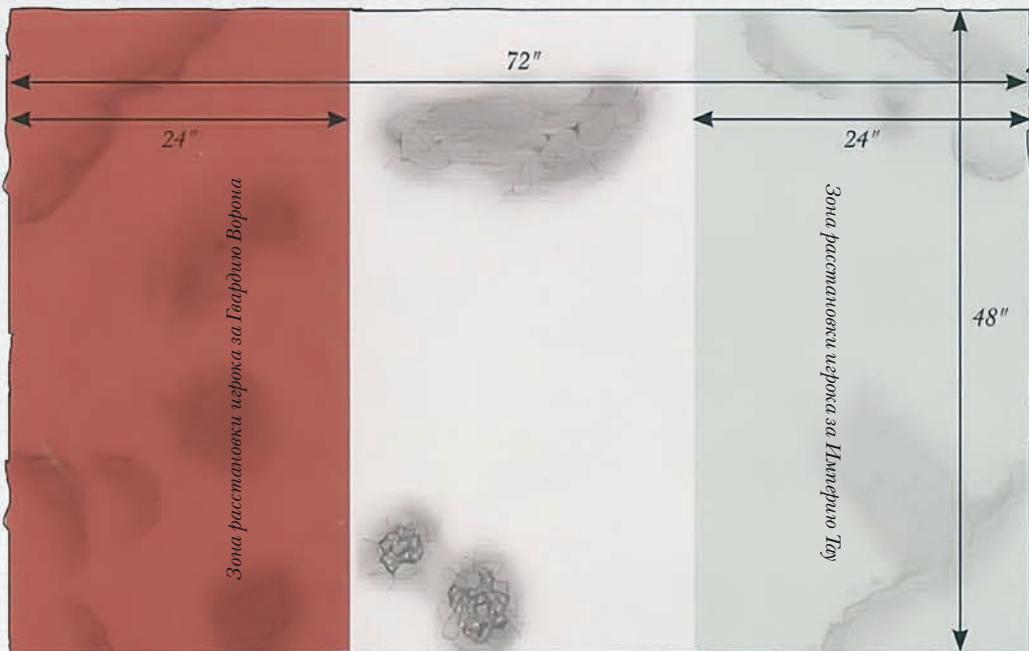
Если на момент окончания игры аун'До будет удалён как потеря, а тeneвой капитан Солак останется жив, игрок за Гвардию Ворона побеждает. Если аун'До и тeneвой капитан Солак удаляются как потери, объявляется ничья. Любой другой исход приносит победу игроку за Империю Тау.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

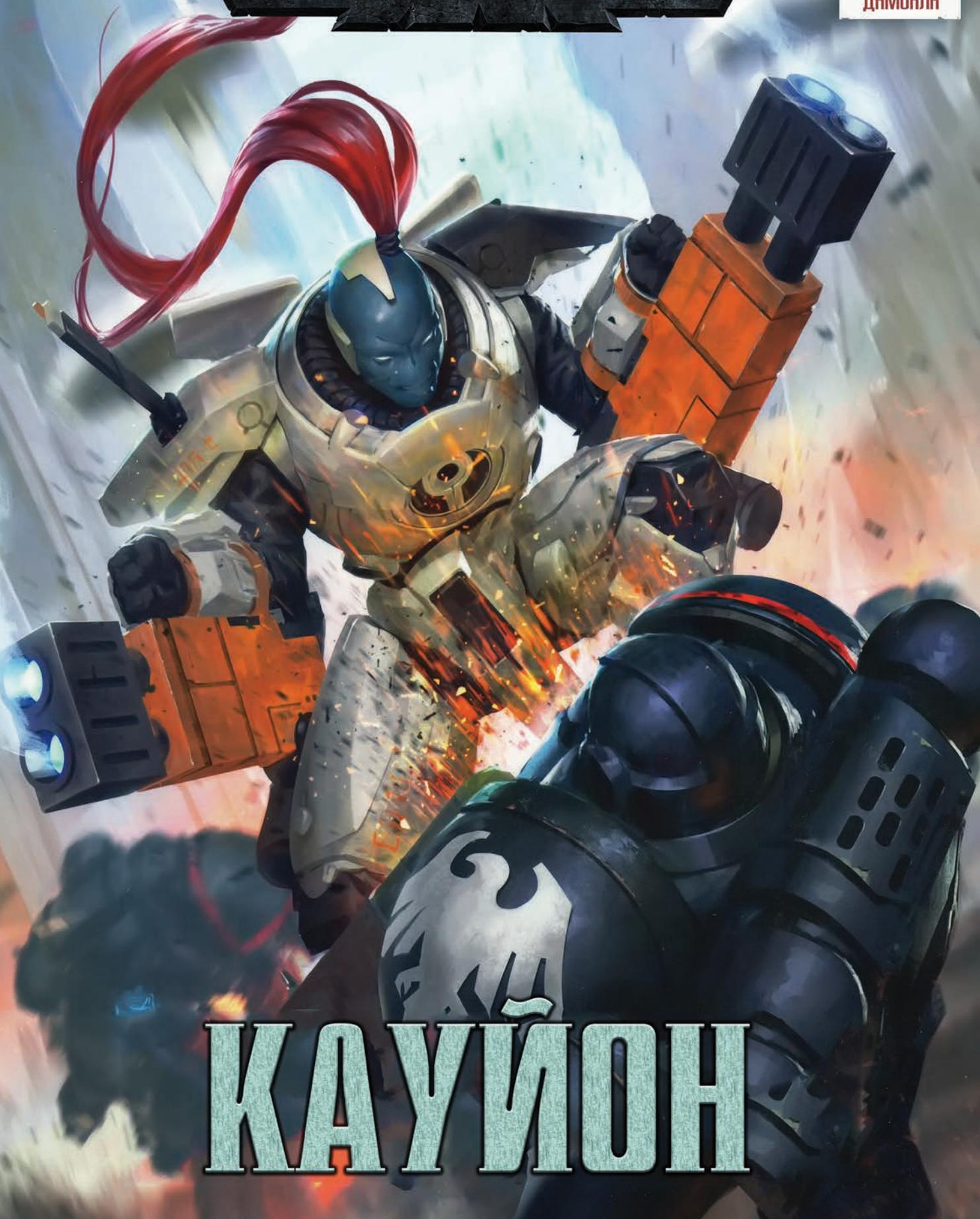
Резервы.

Смертельный перекрёстный огонь: каждая боевая единица в армии игрока за Империю Тау может перекинуть проваленный бросок на попадание, когда впервые открывает огонь.





ВХ40К



КАУМОН

Раскаты грома проносились над планетой, словно предвестники грядущей гибели. Они были отзвуками не гроз, а деяний военачальников и убийц, в руках которых оказались невероятные силы и оружие столь разрушительное, что его мощь выходила за пределы разумного.

Поверхность мира-крепости, изуродованная шрамами бездумно разрастающейся промышленности, гудела от едва сдерживаемых бурь вольтаической энергии. Боевые шагоходы, величиной не уступавшие зданиям, топтали через беспорядочно выстроенные комплексы укреплений и развалины широко раскинувшихся ульев. От их словно бы когтистых ступней по запылённой земле разбегались трещины. Вздывая увесистые, но смертоносные руки-орудия, великаны залпами ракет и ослепительно-белых лучей превращали снующую под ногами пехоту в рваные клочья мяса.

Посреди всего этого шли в наступление воины-рыцари Адептус Астартеc, геральдические цвета которых ярко блистали сквозь пылевую завесу, повисшую над планетой вследствие тысячелетних войн. Атмосфера её смердела прометием и реактивным топливом – космодесантники выгоняли неприятелей из тщательно подготовленных укрытий густыми струями пламени и ураганами масс-

реактивных болтов. Монашеские песнопения смешивались с боевыми кличами орденов, и за этими благодарениями искусствам войны следовало пролитие вражеской крови в ошеломляющих масштабах. Крики живых существ и машин сливались с рёвом цепных мечей, прогрызающих чужацкую плоть, однако происходящее оставалось лишь прелюдией резни, которую защитники мира собирались устроить для своих противников.

Но затем сбросили хитроумную маскировку тысячи воинов касты Огня, крепко спянных узами чести и самоотверженности. Вспыхнули очереди импульсных и плазменных зарядов, начисто пробившие силовые доспехи космодесантников. Нависшие над полем битвы громадные боекафандры, оснащённые новейшим вооружением, разнесли на куски вражеские танки и скосили целые отделения ветеранов Адептус Астартеc, словно элитные воины были голыми новобранцами. В небе раздалось низкое жужжание турбин, вслед за которым возникли эскадрильи ксеносов: заходя для атаки, волны самолётов расчерчивали землю белыми полосами смерти и сбрасывали сферы потрескивающей энергии, которые при детонации испепеляли уцелевших неприятелей.

Теперь Префекция принадлежала тау, и они засеяли её просторы незримыми семенами смерти.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



ИМПЕРИЯ ТАУ

- Аун'Ва
Верховный эфирный
- Аун'До
Эфирный
- О'Шассера, Тень Солнца
Верховная главнокомандующая
- О'Та'сар, Стойкий Щит
Командующий
- О'Шалас, Резвое Пламя
Командующий



БЕЛЫЕ ШРАМЫ

- Кор'сарро-хан
Капитан 3-й роты



ГВАРДИЯ ВОРОНА

- Корвин Северак
Магистр капитула
- Лэфин Торовак
Капитан 2-й роты
- Кайваан Шрайк
Капитан 3-й роты
- Кайрин Солак
Капитан 5-й роты



ДОМ ТЕРРИНОВ

- Патриарх Тибальт
Верховный король

БОЕВАЯ ЗОНА ДАМОКЛА

Дамокл. За этим коротким словом скрывается противостояние империй, растерзавшее Восточную окраину. Когда экспансионистски настроенные тау пересекли Дамоклов залив, они захватили горстку богатых ресурсами планет, что лежали за его пределами. Сделав это, ксеносы пробудили галактического колосса – Империям Человечества – и начали войну, которая разрастается с каждым днём.

Отыскав путь через цепочку смертельно опасных туманностей, известную как Дамоклов залив, тау оказались на краю владений человечества. Там они обнаружили цивилизацию, которую сочли угасающей: на обнаруженных пограничных планетах давно забыли, что такое «эффективность» или «инновации», и даже надежда на лучшее померкла под душной пеленой веков.

Хотя потребовались годы, чтобы открыть местным жителям глаза на иные перспективы, постепенно они приняли идеалы, о которых рассказывали дипломаты из касты Воды. Под суровой рукой безразличного Империям умы людей превратились в благодатную почву для семян нового порядка, и одна за другой планеты пали к ногам золотоустов-переговорщиков. Тех же, кто воспротивился, вскоре переубедило оружие касты Огня.

Когда Терры наконец достигли сообщения о технологически развитой расе ксеносов, которая узурпировала власть в нескольких мирах, давно принадлежавших людям, Империям отреагировал так же, как и всегда – сокрушительным ударом. Используя варп-переходы для развёртывания сил вторжения, совместная боевая группа Адептус Астартес и Астра Милитарум изгнала неприятельских поселенцев с захваченных ими планет, после чего перенесла войну в самое

сердце чужеродной империи. Тау отступали, поскольку враг обходил их линии обороны, а *кор'ваттра* (космический флот) безнадежно проигрывал человеческому. Армии Империям, как неудержимое чудовище, пронеслись по орбитальным станциям и колониям, превратив процветающие планеты в дымящиеся развалины.

В итоге крестовый поход в Дамоклов залив был с боями остановлен на Дал'ите. Каста эфирных, верховных правителей цивилизации ксеносов, направила туда лучших полководцев своей расы, поскольку эта планета была «септовым миром» – жемчужиной в короне Империям Тау. Последовали месяцы неистовых битв на уничтожение, в которых агрессия и сила космодесантников Империям сталкивалась с мощью истинной цитадели чужаков. Но завершилась война после вмешательства третьей стороны – возникшие из-за пределов Восточной Окраины тираниды заставили боевую группу людей отступить для защиты границ собственных владений.

Тау, понёсшие страшные потери в конфликте, твёрдо намеревались заняться восстановлением разрушенного. Было заключено неофициальное перемирие, и по прошествии двух с половиной веков повелители Империям почти забыли о своём крестовом походе.



Но тау, полные амбиций, помнили. Начав Третье сферическое расширение, они вновь пересекли космический простор, на этот раз под началом верховного эфирного аун'Ва и командующей Тени Солнца. Как и прежде, многие миры пали пред ними.

Шестерни человеческого возмездия завращались снова – медленно, но с неудержимой силой. В этот раз генеральное сражение состоялось на Агреллане, планете, где люди обитали только в двенадцати огромных городах-ульях, вершины которых утопали в грязных облаках рождаемого ими же смога. Там космодесантники принесли быструю и страшную смерть многим кадрам тау, а полки Астра Милитарум и великанские Имперские Рыцари дома Террин добавили своей мощи ударам Империяма. Но человечество вновь обнаружило, что тау – хитроумный и приспособляющийся противник: благодаря стратегическому гению о'Шасерры чужаки захватили все двенадцать ульев за один-единственный день. Некоторые пали в результате осады, другие вспыхнули изнутри, охваченные мятежами, или были взорваны залпами из оружия планетарных масштабов. Превосходство Адептус Астартеc на поле битвы также оказалось сметено массово введёнными в бой XV104 «Быстрина». Эти гигантские бронекостюмы обладали такой мощью, что их появление изменило ход всей войны в пользу ксеносов.

Корвин Северакс, магистр капитула Гвардии Ворона, командовал отступлением, после чего космодесантники, полки Астра Милитарум и Имперские Рыцари совместно отошли с боями. Агреллан, переименованный покорителями в Бухту Му'гулат, был вскоре официально принят в состав Империи Тау.

ОХОТА НА ОХОТНИЦУ

Во время кампании на Агреллане Кор'сарро-хан из Белых Шрамов поклялся на крови, что собственноручно снимет голову Тени Солнца с плеч. Он неотступно вёл охоту, обращая скорость и агрессию сынов Чогориса к единственной цели – уничтожению организатора всех успехов военной машины тау. Несколько раз ловчий и его цель встречались в битве: Кор'сарро-хан атаковал о'Шасерру в улье Акация и вступал в сражение с её личным кадром на Черносланцевом хребте. Но, несмотря на все усилия Белого Шрама, командующая выжила, показав себя превосходным тактиком, стратегом и даже достойным противником в ближнем бою. Со временем, однако, войска хана нанесли личному кадру Тени Солнца настолько чудовищные потери, что хладнокровная воительница начала дрожать от ярости. Возможно, поддавшись излишней самоуверенности после триумфа на Агреллане, она ухватила подброшенную ей наживку – рыцарский мир Волторис. Там о'Шасерра ступила прямо в западню, организованную возле древней крепости дома Террин. Во время неожиданной атаки Кор'сарро-хан нанёс ей страшную рану мечом и едва не обезглавил, но командующей, впрочем, снова удалось бежать. Магистр охоты по-прежнему не может исполнить данную клятву, и на Префекции он будет преследовать Тень Солнца даже решительнее прежнего.



Командующие армиями Империи пришли в ярость от самого факта потери планеты, не говоря уже о том, что всё произошло в столь краткий срок. После перегруппировки различные высокие чины, посланные для возвращения утраченных территорий, собрались на военный совет. В итоге они приняли решение нарочито медленно отступать к феодальному миру Волторис, заманивая флот о'Шасерры туда, где люди окажутся в подавляющем большинстве.

Человеческие войска организовали смертельную западню, используя в качестве опорного пункта самый пригодный к обороне участок планеты – крепость на пике Фурион. Тау, излишне полагаясь на данные орбитальной разведки, значительно недооценили врага. Внутри цитадели и в ущельях благородной горы прятались джунглевые бойцы полковника Стракена вместе с Гвардейцами Ворона теневого капитана Шрайка и Бельми Шрамами Кор'саррохана, все скрытые от глаз психической мглой, которую навёл грозовой пророк Судабе.

Когда группировка Тени Солнца высадилась у подножия пика Фурион, поставленная Империей ловушка захлопнулась. Психически невосприимчивые тау оказались сбиты с толку «грозовой магией» сынов Чогориса, которые затем атаковали ксеносов в ближнем бою. Силовые кулаки, цепные мечи и даже боевые ножи нанесли огромный урон осаждённому чужакам. О'Шасерра сумела выследить и сразить грозowego пророка Судабе, после чего наведённый сумрак рассеялся, но к тому моменту врата крепости уже распахнулись настежь. Наружу рванулись десятки Имперских Рыцарей, обрушивая вал огня, и вскоре лесная дорога превратилась во взрыллённое месиво воронок. Многим бойцам из самых доверенных команд Тени Солнца пришлось пожертвовать жизнями, чтобы обеспечить спасение предводительницы, и она поклялась в память об их подвиге удвоить усилия на передовой Третьей сферической экспансии.

ПРЕФЕКЦИЯ

На прицеле у о'Шасерры, готовой к новому наступлению, оказалась система Довар. Вокруг её звезды Доварис обращались Позолоченные Миры, невероятно богатые драгоценными металлами. Правда, в рамках Высшего Блага горы платины и золота бессмысленны, поскольку являются мерилем индивидуальных богатств. Для тау важны лишь ресурсы, которые можно обратить на поддержку расширения Империи – например, источники энергии, способные питать постоянно совершенствуемые двигатели их кораблей.

Префекция была не только идеальным плацдармом для последующего захвата всей системы Довар, но и нетронутым резервуаром геомагнитной энергии. Поскольку она располагалась между границами Восточной Окраины, где рыскали ксеносы, и Позолоченными Мирами, Империя с привычной для него близорукостью превратил планету в огромную крепость, использовав лишь малую толику её потенциала. Что касается гарнизона Префекции, то он был измотан сражениями на Агреллане и Волторисе. Подобное отношение к ресурсам возмутило и покорило учёных касты Земли, изучавших этот вопрос. Тау понимали, что после терраформирования мир удастся превратить в динамо-машину, которая разгонит их кампанию по покорению сегментума до максимальной скорости.

Поэтому экспедиционные силы Тени Солнца развернулись к Префекции. Удары объединённых каст, как и на

Агреллане, сокрушили оборонительные комплексы планеты и склады-ульи со снаряжением. Полководцы Империи, по многим причинам обрадованные тем, что тау не стали прорываться дальше в Доварис, направили на поверхность свои легионы, и началась новая фаза войны. Как и многие другие конфликты того тысячелетия, всепланетная битва за Префекцию началась с одной-единственной миссии. В комплексную воздушную засаду, организованную Гвардией Ворона, попало немало летательных аппаратов тау. Многие из них устремились к земле, охваченные огнём, в том числе и личная «Косатка» почтенного эфирного аун'До.

Пока его транспортник, вращаясь, нёсся сквозь нижние слои атмосферы, пассажир успешно катапультировался в спасательной капсуле и начал быстро спускаться на поверхность Префекции. Хотя до этого пилоты касты Воздуха оказались не на высоте, у них ещё оставались в запасе кое-какие уловки. Вместе с настоящим посадочным модулем они выпустили множество дронов-обманок, внешне неотличимых от капсулы аун'До. После этого началась охота – либо тау успеют вовремя эвакуировать потерянного эфирного, что приведёт к важнейшему подъёму боевого духа, либо Гвардия Ворона нанесёт им смертельный удар.

Магистр ордена Корвин Северакс лично отдал распоряжения ударной группировке, направленной за аун'До. Он приказал не только отыскать сбитого вождя тау, но и пленить его, а не устранить. За время войн по обе стороны Дамоклова залива Империя определил, что каста эфирных обладает как политическим, так и духовным влиянием в обществе чужаков. Допрос и виссекция столь высокопоставленного существа могли принести ответы, способные помочь в окончательном очищении Галактики от тау.

Транспорт аун'До был сбит «Грозовым вороном» Кайрина Солака, теневого капитана 5-й роты, и именно этому воину поручили захват эфирного в миссии, получившей название «Теневой коготь». Как можно точнее рассчитав траектории разлетевшихся спасательных капсул, Гвардеец Ворона провёл серию пересекающихся атак против тау, пытавшихся вернуть сброшенного на землю вождя. И хотя Солак лично возглавлял некоторые из кинжально быстрых ударов, он обнаружил, что их действенность притупляется усилиями стелс-команд кадра проникновения в тыл «Пылающий рассвет». Пусть капитану тяжело было признаться в этом, но командир группировки тау шас'уи Звёздный Покров так же отлично разбирался в тактике партизанской войны, как и сын Коракса. Две силы вновь и вновь сталкивались посреди разрушенных городов и грозowych фронтов, озарённых янтарными вспышками, пробуя каждую стратегию, ловушку и уловку, которую только могли изобрести, чтобы перехитрить неприятеля и предугадать его ходы.

Присыпанную пеплом глушь расчертила кровь космических десантников и воинов касты Огня, когда Солак наконец-то загнал свою добычу в угол. Но у тау нашлась ещё одна, последняя линия обороны. Когда очередь масс-реактивных болтов устремилась к уцелевшим телохранителям аун'До, над эфирным с треском возник мерцающий энергетический купол, о который безвредно детонировали снаряды. Цель и кадр проникновения скрылись в поджидавшем их транспортнике «Косатка», оставив теневого капитана кинуть от ярости.





ГЛАВА 1

ВЕЛИКОЕ ВОЗМЕЗДИЕ



НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Намереваясь вырвать из рук человечества очередной кусок космоса, экспедиционные силы ауи'Ва проложили путь к Позолоченным Мирам и массово вторглись на Префекцию, в процессе чего авангард тау скрестил клинки с Адептус Астаргес. Командующая Тень Солнца быстро берет руководство на себя и использует воинственность солдат Имперума, чтобы заманить их в череду ловушек в соответствии с тактикой «кауион».

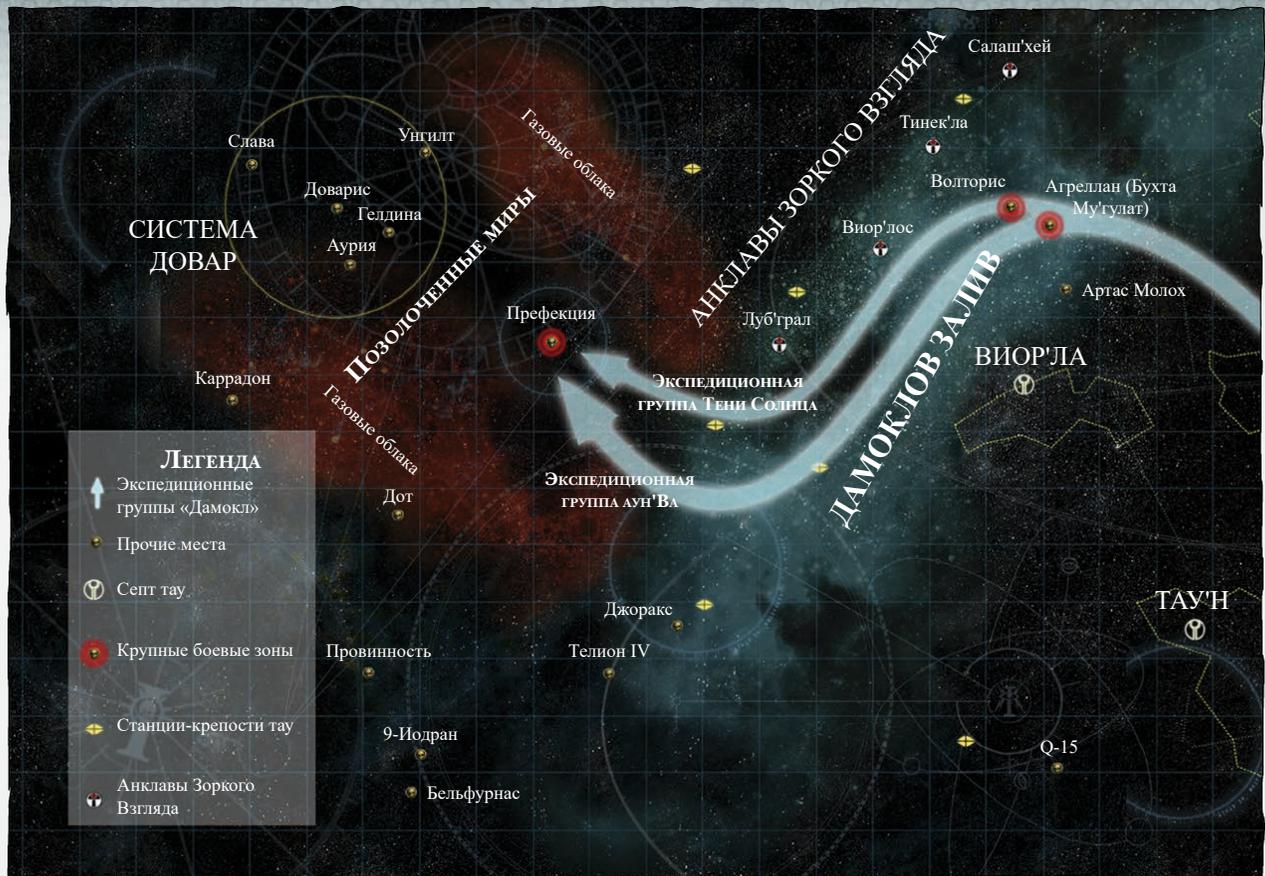
Хотя первое столкновение на планете-крепости разрослось до напряжённой схватки, битва за контроль над окружающими мирами едва началась. Обойдя Волторис в ходе продвижения вглубь Имперума, флоты тау атаковали Дот, Провинность и Каррадон, так быстро проникая на территорию людей, что Имперский Флот и Астра Милитарум почти ничем не могли их остановить.

Что до самой Префекции, туда уже направлялись подкрепления. Не менее восьми капитулов Космического Десанта участвовали в параллельных планетарных штурмах, силы которых в один и тот же грозный час обрушились на каждый основной участок суши. Первыми среди них были Гвардейцы Ворона: во время дистанционного инструктажа магистр ордена Северак приказал Кайваану Шрайку продолжить начальные удары теневого спецназа Солака и открыть охоту за командующими тау среди электростанций. Тот принял решение разместить операционную базу в расселине под названием Шрам Вентур, а затем проследить за тау и дожидаться прибытия их основных сил, чтобы впоследствии атаковать, используя недочёты в обороне противника. Однако, как бы внимательно Гвардия Ворона ни наблюдала за чужаками, сынам Коракса не удавалось обнаружить ни единого слабого места, подходящего для их целей. Главнокомандующая о'Шасерра совершенно не уступала им в навыках ведения скрытной войны.

Белые Шрамы не выказывали подобной сдержанности. Орден провёл развёртывание сразу же после варп-перехода с Волториса, направив на поверхность всех доступных боевых братьев. Кор'сарро-хан организовал широкомасштабные рейды по всей планете, но с собой взял только самых доверенных охотников и продолжил поход за головой Тени Солнца. Вместе с ним выехала на битву «Грозовая пика» (боевая полурота на основе 3-й), части 1-й роты и ударная группа «Острые копыта». Все Белые Шрамы жаждали нанести решающий удар до того, как их союзники Гвардейцы Ворона покажутся из потайных укрытий.

Любое упоминание о'Шасерры горячило хану кровь, а настрой его становился буйным и мрачным. Неохотное уважение, которое магистр охоты испытывал к Тени Солнца за упорство и воинские навыки, не ослабляло в нём желания забрать её голову. Впрочем, Кор'сарро предпочёл бы, чтобы жизнь командующей прервал славный клинок Лунный Коготь, а не какой-нибудь зачернённый сажей нож или болт в спину. Эта особа была достойным врагом и заслуживала чистой смерти, которую Белый Шрам поклялся ей обеспечить. Кроме того, бойцы 3-й роты видели, как их братья из Гвардии Ворона сражаются с поразительным мастерством и проворством, но это не значило, что чогорцы одобряют их приёмы. Скрываться в тенях, ждать и наблюдать из тьмы подобно ассасинам... такие повадки не нравились хану.





Кор'сарро уже дважды встречался с о'Шасеррой в бою и довольно хорошо знал своего противника. Он принял решение не атаковать напрямую командный узел размером с город, расположенный к юго-востоку от энергодобывающих комплексов. Шансы, что Тень Солнца окажется в столь очевидном месте, колебались от нулевых до незначительных, и хан посчитал, что пункт управления почти наверняка служит приманкой в западне. Вместо этого чогорец собирался нанести удары по менее крупным отрядам, развёрнутым командующей в зоне Южных Шрамов, надеясь тем самым выгнать своего ближайшего врага из укрытия – или нанести её сорочичам такой урон, что у о'Шасерры не останется иного выбора, кроме как выйти на битву с магистром охоты.

Через пару часов после высадки на нейтральной полосе, к востоку от улья Атлассий, Белые Шрамы отыскали поблизости три заставы тау в дополнение к командному узлу. Эти бастионы, которые состояли из нескольких шестиугольных опорных пунктов, напоминавших замки Волториса, стерегли скоростные магистрали между ульями Южных Шрамов. Кор'сарро позабавило зрелище того, как чужаки возводят оборонительные постройки, аналогичные тем, что человечество использовало с младых ногтей. На всех опорных пунктах имелись стены с бойницами и дисковидные башенки, откуда ксеносы могли вести огонь по всем, кто попытался бы обойти их. Надёжная тактика, несомненно, но Белые Шрамы, тысячелетиями пестовавшие свою скорость и неистовство в бою, сметут эти укрепления.

Хан изучил цели, словно орёл, кружащий над добычей. Он повёл наземные силы ордена с посадочных площадок «Громовых ястребов», обошёл заставы тау по широкой дуге и атаковал их с нескольких направлений одновременно. Оказалось, впрочем, что шестиугольные фортификации и сами были западными, коварными и смертоносными уловками, созданными для привлечения неосторожных врагов.

После дороги обошедшегося ей урока на Волторисе Тень Солнца долго и упорно размышляла над склонностью людей укреплять участки, которые представлялись им важными. Подражая этой тактике, она заставила неприятелей думать категориями осады и неизбежно попасть в череду перекрывающихся ловушек «кауйона».

По пути к местам сражений Белые Шрамы разделились для атаки и одновременно начали штурм всех форпостов, чтобы лишить их возможности оказывать поддержку друг другу. Кор'сарро приказал воинам уклоняться от вражеского огня зигзагами «раздвоенной молнии», после чего забираться на стены и разить защитников каждой позиции в ближнем бою. Но как только передовые отряды несущихся в битву чогорцев приблизились к целям, сами заставы поднялись на антигравитационных подушках и начали удаляться от космодесантников. Пока мобильные укрепления набирали скорость, темп ведущегося с них огня всё возрастал; оказалось, что это не единые крупные постройки, а сцепленные группы защитных сооружений, которые разделялись и перемещались даже во время наступления Адептус Астартес.

Хитросплетение геометрически идеальных объектов, созданных тау, полностью раскрылось. Стены с бойницами и башенки, находившиеся дальше всего от Белых Шрамов, расцеплялись и двигались вонне, чтобы охватить наступающего противника. Встревоженный такими действиями хан приказал собственному формированию разбиться на части и обойти вражеские укрепления с флангов. Однако боекафандры тау, скрывавшиеся за каждой из частей форпоста, быстро останавливали продвижение этих групп, в результате чего основные силы всех штурмовых отрядов попали в окружение. Через считанные мгновения на удививших в западню Белых Шрамов обрушился ливень плазмы, оставивший от их массивных транспортов одни лишь дымящиеся остовы.

ОРЁЛ В КЛЕТКЕ

Электрические шахты Южных Шрамов приобрели огромное стратегическое значение после того, как тау сосредоточили здесь усилия по колонизации планеты. Космические десантники из капитулов Белых Шрамов и Гвардии Ворона первыми в боевой группе Империяма высадились на Префекцию и оказались посреди тщательно подготовленных ловушек. Как только люди атаковали «заставы» о'Шасерры, из тайных каньонов и расщелин вышли кадры тау, скрытые до этого под многоспектральными маскировочными полями. Воинам, оборонявшим мобильные базы, придала смелости эта внезапная демонстрация силы, и они окружили врагов, что пытались сделать то же самое с ними.

Шрам Вентур

Ударная группировка
Торовака



Ударная группировка
Шрайка



Штурмовое братство
Крылатого Клинка



Лабиринтус
Деменсия

Улей Атлассы

Ударная группировка
Кор'сарро



Шрам Вэгрис

Улей Самшен

Улей Гераклос

Шрам Элицидус

ЛЕГЕНДА

Зоны развёртывания
тау



Заставы тау



Зоны развёртывания
Гвардии Ворона



Зоны развёртывания
Белых Шрамов



ЭЛЕКТРОДОБЫВАЮЩИЙ
КОМПЛЕКС «ГЛАЗ ГОЛИАФА»

Шрам Онтур



Охотничий контингент
Резвого Пламени

Улей Аквиллон

Зона эвакуации тау

Место крушения аун'До

Сифонидский комплекс

Озрог Таннур

Командный узел
Тени Солнца

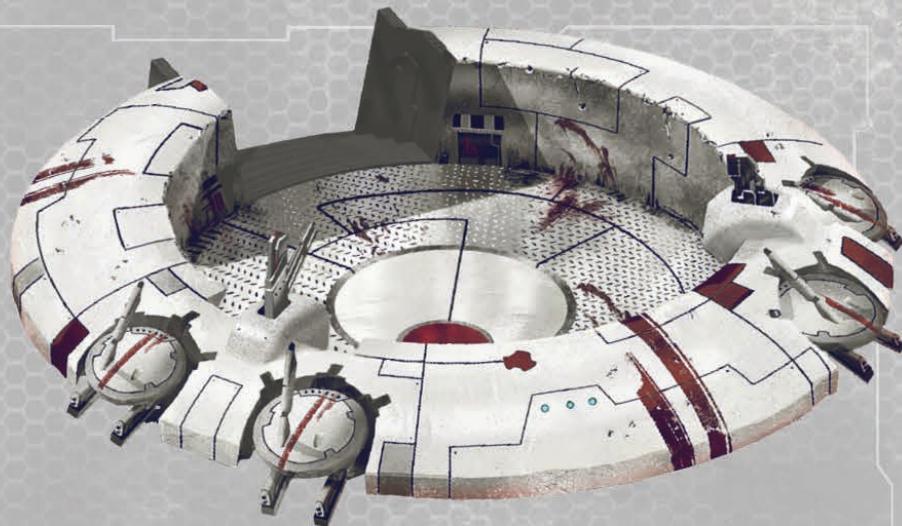


Охотничий кадр
«Молот рассвета»

Передовой
командный пост
шас'ар'тол

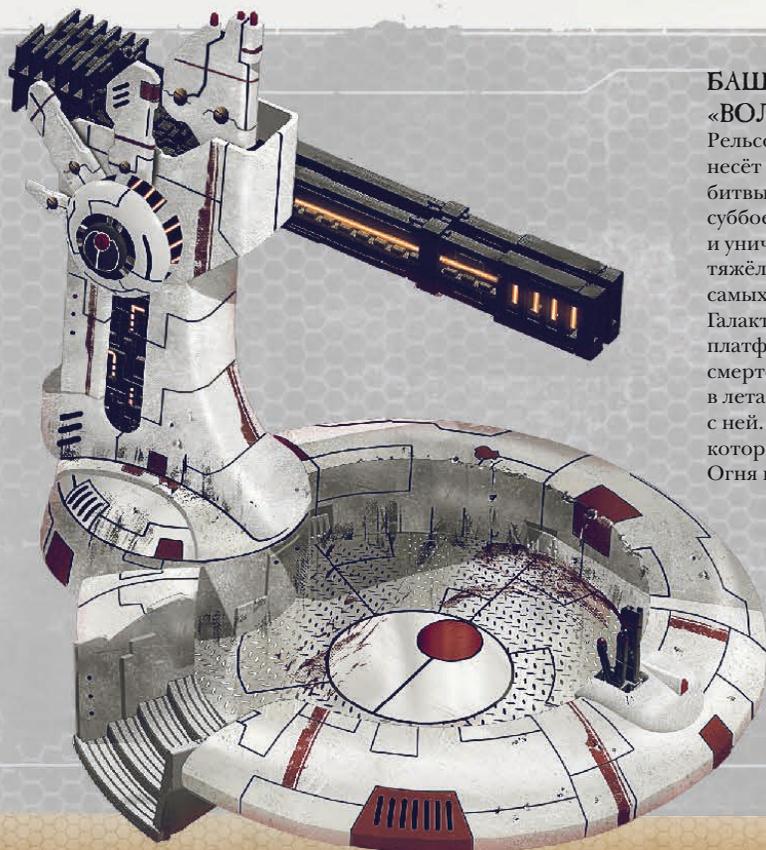
ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СЕТИ ТАУ

В рамках общего подхода к ведению боевых действий каста Огня использует высококомбинированные укрепления. Эти автономные редуты, способные зависать или двигаться над полем боя за счёт тщательно стабилизированных гравитационных установок, могут применяться как в нападении, так и в защите. Также внутри них возможно заманивать силы неприятеля, обеспечивая тем самым их уничтожение.



БАЗА ДРОНОВ «ВОЛНОЛОМ»

По окружности этой фортификации расположены четыре дрона. Данные средства поддержки можно поднять из гнезд единственной командой и быстро развернуть, чтобы, в зависимости от ситуации, добавить защитникам огневой мощи или помочь им, используя другие функции летающих машин. Всё это время тау, которые находятся на самой платформе, могут по-прежнему обстреливать неприятелей, укрываясь от яростных ответных залпов за надёжными стенами передвижного бункера.

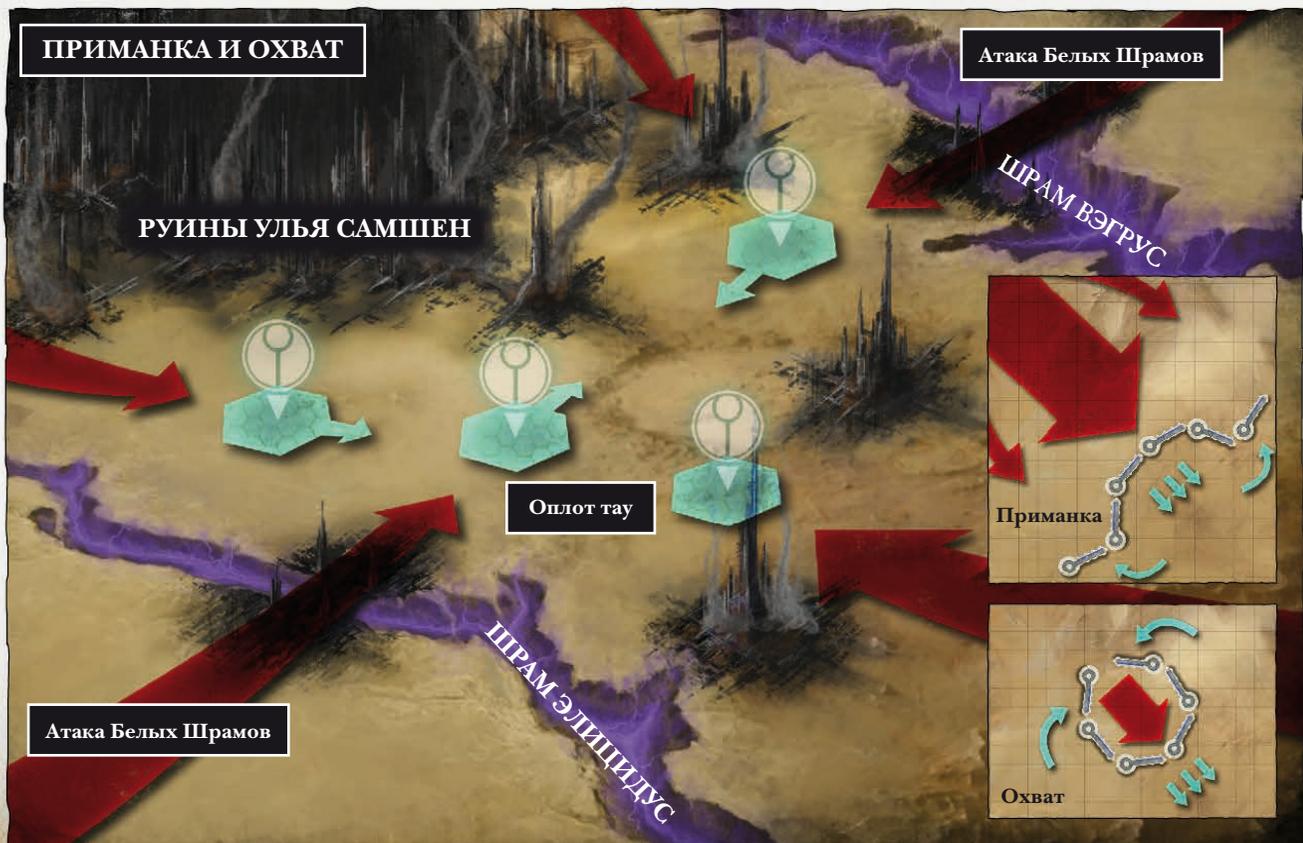
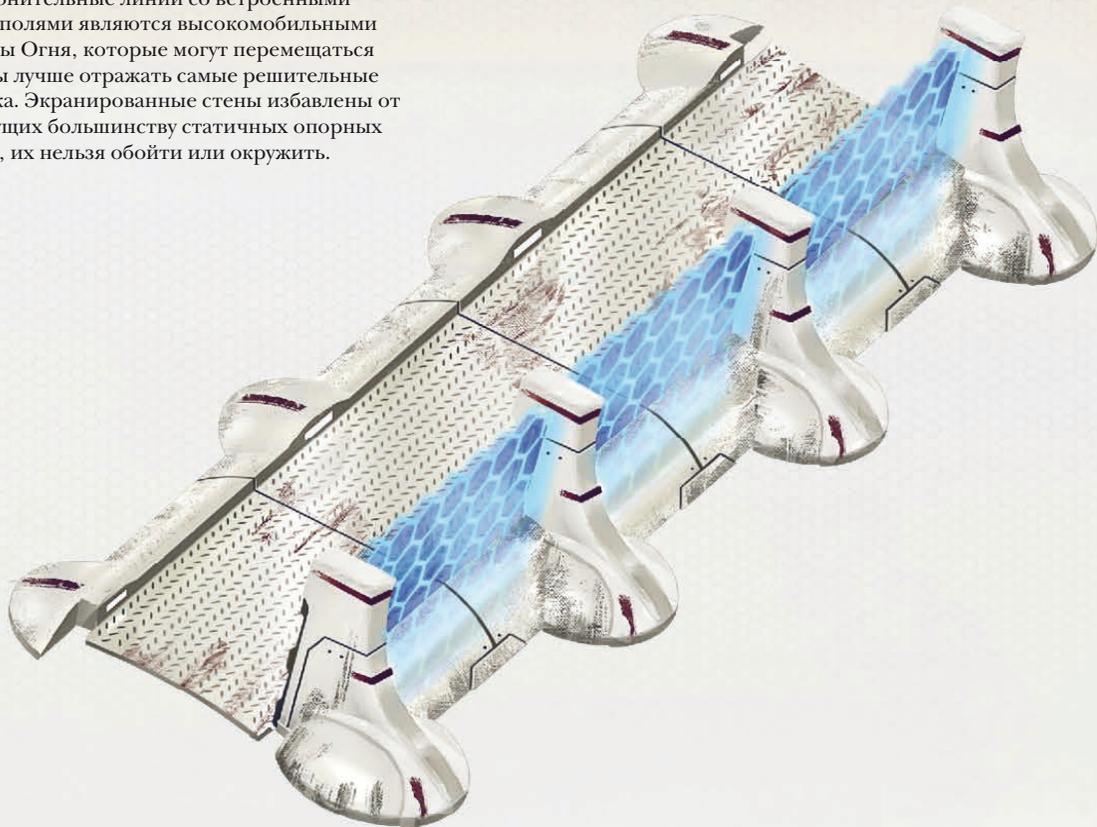


БАШЕННАЯ УСТАНОВКА «ВОЛНОЛОМ»

Рельсовая пушка с её грозной огневой мощью несёт погибель всем противникам тау на поле битвы. Она способна как истреблять пехоту суббоеприпасами воздушной детонации, так и уничтожать с одного выстрела даже самые тяжёлые танки, и потому является одним из самых действенных тактических орудий в Галактике. После установки на мобильную платформу рельсовая пушка становится ещё смертоноснее, поскольку пехота, размещённая в летающем бункере, плотно взаимодействует с ней. Таким образом, не существует врага, которого не смогли бы превозмочь воины Огня и их башенная установка «Волнолом».

ЭКРАНИРОВАННАЯ СТЕНА «ВОЛНОЛОМ»

Эти парящие оборонительные линии со встроенными защитными энергополями являются высокоподвижными укреплениями касты Огня, которые могут перемещаться и сдвигаться, чтобы лучше отражать самые решительные штурмы противника. Экранированные стены избавлены от недостатков, присущих большинству статичных опорных пунктов: например, их нельзя обойти или окружить.



ЛОМАНИЕ КЛИНКОВ

На макроуровне никто не владеет стратегией *кауйон* (что в переводе значит «терпеливый охотник») более умело, чем командующая Тень Солнца, и точно так же ни одна душа на Восточной Окраине не искусна в молниеносных атаках лучше Кор'сарро-хана. На Префекции столь непохожие навыки двух выдающихся охотников вновь будут испытаны в их личном противостоянии.

Ловушки о'Шасерры давно ждали своего часа, и тау не раз отрабатывали запланированные действия. Если Адептус Астарес вырывались из огневых мешков, им наперерез из каньонов и трещин в коре планеты выступали сокрытые там кадры, вновь стягивая сеть. В итоге на первом этапе кампании погибли сотни космодесантников, и намного больше получили тяжёлые ранения. Когда мобильные оборонительные комплексы смыкались вокруг добычи, перекрёстный огонь становился настолько интенсивным, что гуэ'рон'ша едва могли менять позиции среди изрешечённых плазменными импульсами тел. Сама Тень Солнца пока оставалась в стороне – судя по тонкой улыбке на губах, её устраивало наблюдение за бойней через ретрансляторы дронной сети.

Хан, впрочем, был исключительно способным противником. Изначально магистр охоты повёл боевую полуроту «Грозовая пика» на штурм форпостов к западу от Сифонидского комплекса – длинного и похожего на дамбу скопления разрушенных жилых блоков и генераториумов. Поскольку эти заставы располагались ближе всего к командному узлу тау, парившему на юго-востоке, он решил, что туда, вероятнее всего, быстро придут подкрепления. Чогорец не стал поручать уничтожение фортификаций кому-то из

своих сержантов, а занялся ими лично, надеясь отыскать там неприятелей, достойных Лунного Когтя. И его желание исполнилось.

Третий капитан Белых Шрамов заблаговременно спланировал атаку. Его полурота с рёвом покинула укрытия в Сифонидском комплексе и обрушилась на сгруппированные шестиугольные бастионы чужаков. В это же время мотоциклисты «Острия копья» отделились от ударных группировок, которые пробирались через лабиринт построек в Шраме Вэгурс, и резко повернули к востоку, чтобы напасть на базу тау с запада. Лэндспидеры взвода «Буревестник» между тем прорвались через пепельную бурю на юге, без затруднений проложив путь над глубокими трещинами, что расходились от отрога Таннур.

Силы, атакующие по трём направлениям, с идеальной точностью сомкнулись на заставе ксеносов. Охотники-мотоциклисты лавировали между импульсных очередей, пригибаясь к седлам и закрываясь от разрядов надёжными корпусами своих машин. Даже сбитые на землю космодесантники вновь поднимались, выравнивали железных скакунов и присоединялись к штурму, поскольку слабое оружие бойцов тау, занимавших укрепления,





не пробивало силовые доспехи. Полурота хана велла наступление с наветренной стороны, поэтому её «Носороги» и «Секачи» один за другим выпускали дымовые гранаты, поддерживая густую серую завесу перед фронтом атаки. Подобная тактика оказалась поистине бесценной – если бы не клубящаяся пелена, рельсовые пушки, установленные на башенных установках тау, довольно быстро обездвжили бы бронетехнику, что, в свою очередь, замедлило бы наступление Кор'сарро и сорвало план одновременного натиска. Порой гиперзвуковые снаряды всё равно оставляли вмятины на корпусах транспортов и даже пробивали их, но тем не менее не могли удержать. Наконец «Секач» под названием *«Яростный нож»* затормозил, по инерции проехав вперёд, и через распавшиеся боковые люки из лазпушек выстрелили опустошители. Два ослепительных световых луча, пронзив дым, попали в спаренную рельсовую установку; объётое пламенем орудие рухнуло с высоты на воинов Огня, пытавшихся найти укрытие.

Командующий форпостом шас'уи определил, основываясь на рельефе местности и скорости мотоциклистов, что ему ещё хватит времени сдерживать атакующих врагов и окружить их. После ракетных залпов БСК «Кризис», которые поддерживали основной гарнизон, многие из приближавшихся машин кувыркром отправились в пепельные барханы. Целью этих ударов были передовые отряды каждой наступающей колонны – их следовало уничтожить, пока натиск всех трёх не захлебнётся окончательно. Затем оборонительная сеть «Волнолом» пришла в движение, и плотность огня защитников стала поистине губительной. Однако они не учли великолепного мастерства, с которым Белые Шрамы управляли своими скакунами на перепаханных снарядами полях битв. Выжав из мотоциклов всё возможное, космодесантники чередой зигзагов, скольжений и поворотов с наклоном прорвались

к цели и навалились на укрепления за несколько секунд до момента, высчитанного тау.

Пока воины Огня, рядами выстроившиеся на стенах, отчаянно хватались за фотонные гранаты, чогорцы уже оказались среди них. Боекафандры рванулись прочь, польхая двигателям, когда из облаков позади них вырвался взвод «Буревестник» и ракеты, прочертив диагонали к земле, заставили пилотов XV8 беспорядочно отступить. Ветераны в красных шлемах с рёвом устремились с небес, сопровождая «Грозовой коготь» отряда. Их грохочущие болт-пистолеты посылали убийственные разрывные снаряды в двигатели «Кризисов». Вскоре зарычали и цепные мечи, довершая работу там, где бронекостюмы потеряли управление после лобовой атаки.

Вскоре последовал неистовый натиск на боевые платформы тау, и в смыкающихся челюстях капканов возникли широкие бреши. На всех опорных пунктах раздалось шипение мелта-лучей, прогрызающих внешние стены. Не заставили себя ждать и «Носороги»: команды тактических десантников выпрыгивали из боковых люков бронетранспортёров и протискивались в отверстия, стряхивая оплавленные ступки раскалённого докрасна слава. Воины Огня, быстро пришедшие в себя, палили сверху вниз по гуэ'рон'ша, которые забирались на бастионы. Здесь и там защитникам форпоста удавалось скинуть отдельных Белых Шрамов, но затем охотничья партия чогорцев накрыла стены очередями разрывных болтов, и солдаты гарнизона осознали – отбить атаку будет почти невозможно. Кор'сарро-хан, лично поднявшийся на стену, описывал кровавые дуги Лунным Когтем и выкрикивал боевой клич ордена. После этого ветераны в терминаторской броне телепортировались на укрепления к своему капитану, и началась настоящая резня оборонявшихся чужаков.

ЗАПАДНИ И СИЛКИ

Одна из ловушек, тщательно подготовленных Тенью Солнца к западу от Сифонидского комплекса, разлетелась на куски под ударом Белых Шрамов Кор'сарро-хана, но при этом магистр охоты выдал себя. Последовавшее возмездие оказалось стремительным, безжалостным и сокрушительным – характерным для кауйона, принёсшего смертоносные плоды.

Командующая о'Шасерра с огромным интересом наблюдала за штурмом Белых Шрамов. Отслеживая, на каком из форпостов положение окажется хуже всего, она могла определить наиболее вероятное местонахождение своего злейшего недруга, поскольку Кор'сарро-хан был самым грозным из космодесантников. Скоро он сам станет добычей и не получит никакой пощады.

Кадры Тени Солнца, скрытые под маскировочными полями, находились в разломах, что тянулись с севера на юг по изуродованной земле. С того момента, как силы Империи заняли низкую орбиту, эти независимые армии ждали своего часа, готовые прийти на помощь любой из трёх застав-наживок для преследователей о'Шасерры. Каждый из форпостов сам по себе являлся ловушкой, но также служил приманкой для намного большего силка.

Командующая и её отряды двинулись к цели, как только воины Кор'сарро покинули свои транспортные средства. Стая обтекаемых БТР «Рыба-дьявол» доставила войско Тени Солнца к месту атаки хана в тот момент, когда гарнизон тау уже дрался за выживание. После бесшумной высадки личного кадра о'Шасерры замаскированные электромагнитными глушилками стелс-команды окружили поле битвы, а державшийся поодаль БСК «Быстрина» укрылся за развалинами.

Когда Белые Шрамы подобрались вплотную, воины Огня на форпосте приготовились продать свои жизни по самой высокой цене, но, обернувшись, с громадным облегчением увидели целую армию союзников прямо у них за спиной. Первым о нападении Тени Солнца возвестил шипящий рёв фузионных бластеров, нацеленных не на космодесантников, а на башенную установку «Волнолом». Повреждённая в сражении конструкция смялась, накренилась и рухнула. За мгновение до этого Кор'сарро-хан, громко вызывая авиаподдержку, срубил голову последнему ксеносу на платформе, куда и повалилась невероятно массивная конструкция. Капитана и его товарищей-терминаторов придавило к земле. Тут же на покореженные стены взмыли стелс-команды, бойцы которых сносили неприятелей с мостиков и решетки их распластанные тела очередями из скорострельных пушек. Тяжёлое орудие, укрепленное на руке показавшейся из-за дальних развалин «Быстрины», изрыгало потоки плазмы.

Теперь уже Белые Шрамы бились за выживание, и на срочный запрос хана о прикрытии с воздуха быстро ответили десятки штурмовых кораблей Империи. Атакуя с бреющего полёта, они разорвали удавку, почти затянутую о'Шасеррой на шеях людей Кор'сарро, отогнали её союзников из касты Воздуха и заставили командующую отступить в безопасное место. Тень Солнца повергла своего злейшего врага, но их вендетта была ещё далека от завершения.



Сурчанием сервомоторов брат Джодрай отвалил в сторону толстую металлическую плиту. Её край ещё светился, раскалённый добела попаданием из фузионного оружия командующей тау. Неподальку наполовину заваленные ветераны-терминаторы дёргались и шумели, выбираясь из-под груды обломков рухнувшей башни. Джодрай не помогал им, потому что искал другого павшего воина. Взмахом силовой сабли он расщёл металлическую балку и, пользуясь обручком как рычагом, вместе с апотекарием Шараде поднял ещё один фрагмент обвалившейся постройки.

Вот и он. Хан, присыпанный пылью, искалеченный, с окровавленным железным стержнем в груди. Кор'сарро лежал неподвижно, словно посмертный памятник на мавзолее почившего героя. Не дыша, Джодрай подошёл ближе, чтобы осмотреть тело капитана. Зажужжало сверло нартециума – Шараде запустил его на случай, если придётся возвращать долг воина ордену.

– Убери от меня эту чёртову штуковину! – гаркнул хан, резко дёрнувшись вперёд. Его лицо превратилось в маску с расширенными глазами, потёками крови и спутанными волосами. Схватив Джодрая за нагрудник, Кор'сарро потянул себя вверх и, скривив зубами, соскользнул с металлического штыря. Из раны в торсе забулькала розовая жидкость, а капитан взревел от ярости и боли.

– Эта сука должна сдохнуть! – рычал он, брызгая кровью с губ. – Даже если нам придётся выжечь каждую пядь этой системы, даже если Чогорис сгорит без нас, мы найдём её и отомстим!



ПЕПЕЛ И ТЕНИ



Гвардейцы Ворона рыскали по землям Южных Шрамов и в тенях заброшенного улья Аквиллон, намереваясь собрать богатый урожай смертей с занявших оборону чужаков.

Воином, которому было доверено определить и использовать слабые места тау, захвативших Префекцию, стал теневой капитан 3-й роты Кайваан Шрайк. В хорошо укрепленных экранированных зонах мира-цитадели ещё не угасли пожары завоеваний, когда восемь орденов Космического Десанта начали атаку против занявших планету войск дюжины септов. Гвардеец Ворона, впрочем, решил ограничиться операциями у электростанций в Южных Шрамах. Он не сомневался, что командующая тау понимает ценность расположенных там ископаемых энергетических ресурсов. Точно так же Шрайк был уверен, что Тень Солнца не станет руководить армиями на передовой, а займётся координацией сил из самого непредставимого места, чтобы избежать столкновения с Кор'сарро-ханом.

Как командующий офицер Гвардии Ворона на Префекции, Кайваан располагал не только силами 3-й роты, но и подразделениями 2-й, несколькими отделениями скаутов 10-й, лучшими авангардными ветеранами 1-й и авиакрылом штурмовых самолётов «Хищная птица» из оружейной капитула, а также различными специальными отрядами. Разделив 3-ю роту на две части, Шрайк присоединил скаутов к обеим боевым полуротам «Перо», а наиболее мобильные части оставил в резерве на территории улья Аквиллон. Затем теневой капитан возглавил одно из соединений и повёл его в тесные проёмы Шрама Вентур; второе, под началом капеллана 2-й роты Лэфина Торовака, он отправил на север.

Именно Торовак первым столкнулся с тау, замеченными возле окраинных жилблоков Аквиллона. Капеллан был человеком сдержанным, но после нескольких дней ожидания даже у него истощилось терпение. Белые Шрамы уже начали стремительный штурм позиций чужаков возле Сифонидского комплекса, но Шрайк просил Лэфина как можно реже пользоваться дальней вокс-связью, чтобы исключить возможность перехвата сообщений ксеносами, и новостей тот не знал. Затем скауты сообщили Тороваку, что поблизости находится формирование тау, которое он счёл подходящей целью для внезапной сокрушительной атаки. Выдвигаясь в том направлении, капеллан приказал транспортам ударной группировки подходить к врагу по широкой дуге, а остальным отрядам наступать пешком. Он собирался раздавить тау, оспаривавших владение расселиной, двойным ударом: сначала ложным натиском, затем истинным пиром неудержимой резни.

Зачернив блестящее снаряжение пеплом, что скрипел у них под ногами, космодесантники Торовака бесшумно выскользнули из теней великих шпилей Аквиллона. Войско тау вскоре появилось на горизонте, поскольку до этого сыны Коракса несколько дней подбирались к цели, пока не оказались на расстоянии атаки. Неприятельское соединение, расположившееся вокруг развалин заброшенной шахты по добыче электричества, совпадало по характеристикам с одним из «охотничьих кадров», как их описывал Шрайк. Посчитав, что здесь нет ничего такого, с чем не смогла бы справиться боевая полурота, капеллан скомандовал своим бойцам залечь и ждать, держа оружие наготове.

Отряд Лэфина наблюдал за тем, как тау пришли в движение, обнаружив колонну тяжёлой техники Гвардии Ворона по

облаку пыли над ней. Казалось, что воины Огня заметили её не сразу, поскольку в этой области планеты часто случались пепельные бури, но в действительности чужаки выжидали лучшего момента для удара. Когда поддюжины рычащих бронемашин капитула показали из сумрака, ксеносы быстро перестроились в боевой порядок, а многие команды перебрались на развёрнутые позади них оборонительные линии «Волнолом». Затем стоявшие посреди их позиций БСК «Залп» просто развернулись в поясе и открыли огонь. Подняв коробчатые оружейные установки, что заменяли им кисти, бронекостюмы выпустили шквал ракет, которые с убийственной силой врезались в наступающую технику людей. Взрывы пробили корпуса приближавшихся «Носорогов» и даже перевернули нескольких из них. Когда к пальбе присоединились солдаты Империи, поднялся настоящий пламенный вихрь, но никто из тау не видел ни одного космодесантника, живого или мёртвого. Транспорты оказались пустыми: рискованный, но хитроумный план реализовали одни лишь благородные духи машин.

Торовак и его бойцы, пробиравшиеся по теням до того момента, как чужаки открыли огонь, выпрыгнули из развалин с грохочущими болтерами в руках. Защитные порядки тау накрыла череда взрывов, а головы их офицеров разлетелись кровавыми облачками, когда заговорили снайперские винтовки залёгших в пепле скаутов. Там, куда обрушивались залпы опустошителей ударной группировки, над землёй взметались бесчётные изуродованные трупы и оторванные конечности. Сам капеллан, ведя полуроту вперёд, декламировал Гимны обряда возмездия, и каждый верно посланный снаряд его болт-пистолета отбрасывал безжизненное тело ксеноса в пепельную грязь. Внезапность натиска сама по себе являлась грозным оружием, и Гвардия Ворона пользовалась им очень умело.

Да, неожиданная атака Лэфина оказалась впечатляющей, но решимость тау было не так легко сломить. Тень Солнца доверила участок северного Аквиллона шас'о по имени Резвое Пламя, командующему с Виор'ла и превосходному знатоку искусства дезориентации противника. Торовак заметил слабость вражеских позиций лишь потому, что лидер ксеносов захотел этого. Там, где Гвардейцы Ворона видели пятерых солдат, скрывались ещё двадцать. Там, где скауты меткими выстрелами разили офицеров, в действительности погибали обычные пехотинцы, согласившиеся выступить в роли ложных целей ради Высшего Блага, из абсолютной приверженности делу Тау'ва. К ужасу капеллана, фортификации, которые он счёл неподвижными укреплениями, поднялись на антигравитационных полях и отлетели в сторону, явив спрятанные за ними сплочённые ряды ударных команд. Воины огня, укрывшиеся на стенах, выпрямились и накрыли ливнем импульсных разрядов отделения тактических десантников, что с боем пробивались в их сторону. Танки-скиммеры в центре охотничьего кадра взмыли над землёй, открыв глазу целые стаи кругов с игольчатыми гребнями на головах. Инопланетные ауксиларии с карканьем и уханьем понеслись на космодесантников, быстро передвигая длинными мускулистыми конечностями. Торовак непрерывно кричал в вокс, требуя поддержки, отводил бойцов для перестройки в оборонительную фалангу и приказывал им искать любые укрытия.

Отлично спланированный смертельный удар за какие-то минуты обернулся отчаянной схваткой за выживание.





ПОЛЕТ ВОРОНОВ

Гвардейцы Ворона решили испытать на прочность оборону тау, но сами оказались в сложном положении, как и Белые Шрамы до них. Когда в схватку с обеих сторон вступили прибывшие подкрепления, среди уходящих вдаль развалин и бастионов Префекции заструились реки крови космодесантников и воинов Огня.

Высоко над редкими облаками пепла, что опоясывали улей Аквиллон, немигающие глаза наблюдали за взрывами, подсвечивающими руины города. Множество отделений сынов Коракса расселись в гнёздах списанных оружейных установок; над широкими плечами воинов выступали прыжковые ранцы, подобные коротким крыльям. Захрипел вокс, прозвучала череда кратких трескучих звуков, и штурмовые десантники ринулись с уставленных горгульями насестов в свободное падение. Меняя положение рук, они перешли от стремительного снижения головой вниз к чёткому пикированию. Штурмовое братство Крылатого Клинка 8-й роты направилось к западу, имея целью помочь капитану Шрайку в его новом наступлении к северу от улья Атлассы. Ветераны 1-й перевернулись в воздухе и приземлились километром ниже, а затем, прыгая с рухнувших колонн на расколотые статуи, понеслись к Шраму Вентур, чтобы присоединиться к идущей там резне.

С платформы «Небесный щит» в близлежащем улье с рёвом поднялось грозное авиакрыло; похожий на керамитовый кулак ДШС «Грозовой ворон» в сопровождении пары меньших по размеру «Грозовых когтей» нагнал снижающихся штурмовых десантников. После этого над дальней частью города возникли две эскадрильи Т-образных истребителей тау, которые рванулись к полю битвы по инверсионным следам человеческих самолётов. «Грозовой ворон» и его эскорт, слишком занятые собственной атакой, остались на крутой диагональной траектории сближения с наземными целями. Вырвавшись из пепельных облаков, летающие машины капитула изрыгнули смерть в залпах штурмовых пушек и тяжёлых

болтеров. Штурмовые самолёты Империи тенью промелькнули над схваткой, оставляя за собой убитых пехотинцев, растерзанные бронекостюмы и умолкшие пушки. Впрочем, дисковидная башенная артустановка повернулась, отслеживая один из «Грозовых когтей», и гиперзвуковые снаряды тяжёлой рельсовой установки с такой силой прошли корпус неприятеля, что его механические внутренности выбросило наружу. Две уцелевшие машины отвернули в сторону и, описав в воздухе зеркальные параболы, вместе пошли на второй заход, после которого от грозной пушки остался лишь изрешечённый остов.

Внизу под завесой дыма Гвардейцы Ворона бились за собственные жизни в рукопашной схватке. Тактические десантники, карауля цели, отвечали болтами на пляшущие вокруг них красные точки целеуказателей в руках следопытов, но тут же падали в облачках крови, сражённые рыскающими ракетами – отряды боекафандров из тыла накрывали их зальшами. Опустошители, столь эффективные в первые минуты сражения, уже лишились половины состава под искрящимся перекрёстным огнём стелс-команд, что мерцали на средней дистанции. Даже грозное авиакрыло и само угодило в ловушку, когда отследившие их две эскадрильи «Акул-бритв» перестроились для погони. Если бы пилоты ордена не скрылись в Шраме Вентур, их сбросили бы с небес за счёт одной лишь плотности огня. Отсутствие единства с братскими капитулами дорого обошлось Гвардии Ворона, и в мыслях каждого её воина на почве сомнений выросло предчувствие полного разгрома.

С севера донёсся рёв прыжковых ранцев – звук, любимый всеми сынами примарха Коракса. Низвергая в пепел очередного воина крутов, Торовак почувствовал, как к нему возвращается уверенность, придающая вес его литаниям. Капеллан взмахнул крзизусом арканумом, нанося свирепый обратный удар, и снёс голову второму чужаку; в тот же миг из глотки космодесантника вырвался приглушённый боевой клич.

В паре шагов от него авангардные ветераны обрушились на позиции неприятеля, словно чёрная молния, рассекая и разрубая плотный строй чужаков. Речитатив Лэфина зазвучал громче, перекрывая вопли тау, что смешивались с птичьими вскриками крутов, и он воспрям духом, видя, как элитные бойцы капитула реактивными скачками устремляются к ксеносам в бронекостюмах, но затем помрачнел вновь, когда среди боевых братьев разорвался осколочный суббоеприпас. Гвардейцам Ворона нужно было перегруппироваться.

Пытаясь выбраться из общей свалки, Торовак разом ударил ещё одного крута крзизусом и болт-пистолетом, чем уложил его наповал. Впереди мощный ливень плазмы накрыл ветеранов с обоих флангов, и двое сынов Коракса конвульсивно задргались под сгустками огня, а затем распались градом оплавленной плоти и керамики.

За убитыми братьями Лэфин увидел тау, которые сумели организовать несколько стрелковых линий. Уцелевшие Гвардейцы Ворона, бросившись на них, попали в перекрывающиеся сектора обстрела и полегли все до единого. На западе огромные боекафандры, выстроившись шеренгой, навели «кулаки» пусковых установок на сынов Коракса, сражавшихся с крутами. Один из

наёмников взмахнул винтовкой, и закреплённый на ней клинок возник сбоку в шее капеллана, пробив уплотнитель. Резко пригнувшись, Торовак ткнул болт-пистолетом в живот чужака и движением пальца вышиб ему кишки через спину. Лэфин знал, что, как только он со своими бойцами прикончит последних ауксилариев, заговорят орудия тау и защитники Империи погибнут, но это ни на секунду не останавливало его руку.

А затем раздался свист подлетающих снарядов, за которым последовал двоянный взрыв – настолько мощный, что некоторые ксеносы повалились с антигравитационных платформ. Бронекостюмы разорачивались, посылая стремительные ракеты в сторону чего-то неопределённого, мелькнувшего возле жиблоков Аквиллона. Торовак сумел разглядеть огромный чёрный панцирь и пышущую огнём боевую пушку, очередной залп из которой накрыл позиции тау.

– За мной, – профырчал капеллан, – и увлекайте за собой ксенонаёмников!

Гвардейцы Ворона разом отступили перед крутами. Ксеносы зарывались и загибали, приняв этот упорядоченный отход за свою неизбежную победу. Торовак позволил оттеснить себя в руины, тихо благодаря Императора за вовремя посланную передышку. Вдалеке ионный щит Имперского Рыцаря вспыхнул от десятка разорвавшихся на нём ракет, и боевая машина двинулась обратно, оставаясь повернутой к выдвинувшимся на перехват бронекостюмам. Когда пехотинцы тау перегруппировались и вновь обратили оружие в сторону развалин, бой там уже закончился: повсюду лежали изломанные тела ауксилариев, а Лэфин и его люди скрылись из виду.



ГЛАВА 2

КАПКАН ЗАХЛОПНУЛСЯ



ОХОТА ЗА ЗЛЕЙШИМ ВРАГОМ

Хотя командующая Тень Солнца оставалась почти незамеченной во время кампании на Префекции, вожди Адептус Астартес по-прежнему считали её приоритетной целью. Днём и ночью элитные отряды Космодесанта неустанно выслеживали полководца тау, поскольку Империмум любой ценой желал увидеть о'Шасерру мёртвой, о чём она прекрасно знала и чем собиралась воспользоваться.

Ни для кого не было секретом, что организатором успехов военной машины тау является Тень Солнца. Она не только лично скрещивала клинки с Белыми Шрамами на Агреллане и Волгорисе, но и появлялась на всех экранах во время трансляций касты Воды, поскольку верховный эфирный аун'Ва давно уже прославлял её как идеальный пример следования Высшему Благу. Подобная пропаганда только распаяла гнев капитанов Космического Десанта, жаждавших получить голову о'Шасерры. После начальных сражений в войне за Префекцию положение стало ещё хуже – в частности, Кор'сарро-хан, потерпевший неудачу возле Сифонидского комплекса, теперь отчаянно желал лишиться командующую жизни и тем хоть как-то сохранить лицо. На множестве сделанных дронами видеозаписей капитан Белых Шрамов рычал и клялся добраться до чужацкой воительницы, но она лишь изгибала бровь, выслушивая автоперевод каждого такого послания.

В шас'ар'тол – главном штабе тау – увидели шанс использовать растущее раздражение неприятелей себе на пользу. Если удастся довести человеческие силы на планете до состояния тревожного возбуждения, уже вскоре они совершат какую-нибудь серьёзную ошибку. Таким образом, воины Империи не укрывались от внезапной волны агрессии, охватившей капитулы Космодесанта и полки Астра Милитарум на Префекции, а дополнительно

провоцировали врагов. Каста Огня, используя собственные кадры в качестве приманок, размещала по всей планете внешне уязвимые группы, которые после массированного выдвижения к ним противника немедленно эвакуировались воздушным транспортом или исчезали в лабиринтах промышленных комплексов. Тень Солнца теперь замечали очень часто, и она уже словно бы появлялась в нескольких местах одновременно. Кор'сарро-хана всё сильнее охватывал гнев, так как ему вновь и вновь приходилось беспечно развёртывать и перебрасывать Белых Шрамов. Каждую ночь его ударные группировки сжигали столько прометия, что хватило бы целый месяц отапливать жилой блок, и каждый день его воины ящиками расходовали боекомплект к болтерам, атакуя передовые патрули тау, но о'Шасерра по-прежнему ускользала от магистра охоты.

Тем не менее с разъярённой военной машиной Империмум приходилось считаться. Хотя командующая всегда оставалась на шаг впереди преследователей, она не могла позволить себе ни секунды отдыха. Если Тень Солнца проводила в одном месте больше нескольких часов, датчики на периметре вскоре улавливали рёв турбин десантных самолётов, прыжковых ранцев или мотоциклетных двигателей. Вот так, пока один долгий день новой войны за Префекцию сменялся другим, даже внутри холодной как лёд о'Шасерры начинали разгораться яркие огоньки эмоций.



Тень Солнца в тысячный раз посмотрела на сканер местности своего командного модуля. Пока ничего, никаких признаков погони. Она подала боекафандру новую команду и, когда лицевая пластина скользнула назад, оглядела горизонт собственными глазами – просто на всякий случай. Тут же устыдившись столь примитивного жеста, о'Шасерра нахмурилась и снова закрыла шлем.

«Для всякого «каутона» требуется приманка», – говорил аун'Ва, как будто она сама этого не знала. Верховный эфирный однозначно дал Тени Солнца понять, что пришло время ей самой послужить наживкой для ловушки. На Черносланцевом хребте подобная тактика едва не стоила командующей жизни, но наставник был прав: никакая иная притрава, скорее всего, не заставит лидеров Имперума выйти на свет. Их агрессивный подход к войне граничил с лихорадочным иступлением; если о'Шасерра добавит сюда немного страха и гнева, то получит шанс окончательно нейтрализовать предводителей Космодесанта. Женщина направила запрос о выходе на связь командующему Стойкому Щиту. Разумеется, она поступит так, как требует Тау'ва и как просил её аун'Ва.

Но не обязательно в той манере, в какой он предполагал.



КОАЛИЦИЯ ТЕНИ СОЛНЦА

Все войны этой армии, пересёкшей Дамоклов залив, знают, в чём состоит их долг и готовы погибнуть, чтобы исполнить его. Они сражались и истекали кровью на Агреллане, Волторисе и в десятках других миров, но по-прежнему стоят непоколебимо.

За аун'Ва и о'Шасеррой на войну с человечеством последовали миллиарды солдат, образовавшие самое крупное войсковое соединение в истории Империи Тау. Её народу владения Императора представляются неким громадным древним зверем, который может одним чудовищным взмахом уничтожить целый септ. Но при этом великан стар, измотан и тяжёл на подъем. Поэтому воины под началом командующей Тени Солнца бьют и исчезают, атакуют и отходят, словно охотничья партия касты Огня на первобытных равнинах. С каждым новым ударом Империиум теряет ещё немного крови, а тау при этом ловко уворачиваются от ответных выпадов его армий и ждут возможности для последнего, смертельного укула. Этот план дорого обходится Империи: о'Шасерра до сих пор с горечью вспоминает Волторис и понесённые там ужасные потери, предостерегающие её от высокомерного мышления. Но из центральных септов в поддержку ей непрерывным потоком текут подкрепления и новые технологии, поэтому Тень Солнца остаётся уверенной в победе.



ОХОТНИЧИЙ КОНТИНГЕНТ

Охотничий контингент – наиболее многоцелевой шаблон для формирования крупных соединений касты Огня. Подобная группировка настолько сбалансирована стратегически, что может противостоять любой угрозе.

КОМАНДОВАНИЕ

ОХОТНИЧИЙ КАДР

БРОНЕТАНКОВЫЙ
СДЕРЖИВАЮЩИЙ КАДР

КАДР ВОЗМЕЗДИЯ

ОПТИМИЗИРОВАННЫЙ
СТЕЛС-КАДР

КАДР ОГНЕВОЙ БАЗЫ

КАДР ПРОНИКНОВЕНИЯ
В ТЫЛ

ТЯЖЁЛЫЙ КАДР ВОЗДАЯНИЯ

ПРОЧИЕ КАДРЫ

Существует множество разновидностей кадров:

Кадр дальней поддержки
Звено «Пираний» огневого прикрития

Звено «Фантомов»

Кадр противовоздушного щита

Сеть дронов VX1-0

Звено «Быстрин»

ЛУКСИЛАРИИ

КРЫЛО ПОДДЕРЖКИ
КАСТЫ ВОЗДУХА

ЭКСПЕДИЦИОННАЯ ГРУППА «ДАМОКЛ»



КОМАНДОВАНИЕ КОАЛИЦИИ

Повелители Единства и Цели

Верховный эфирный аун'Ва

Совет эфирных

Командующая Тень Солнца и её штаб



ОПЕРАТИВНАЯ ТРАНСПОРТНАЯ ГРУППИРОВКА

После захвата Бухты Му'гулат спектр задач этого подразделения только расширился. Вся военную мощь касты Огня необходимо было перебросить в систему Довар и дальше, что вылилось в предельные транспортно-боевые нагрузки.

МЕЖЗВЁЗДНЫЕ КОРАБЛИ

4 корабля-носителя типа «Хранитель»
11 боевых кораблей типа «Покровитель»
4 посольских корабля типа «Эмиссар»
14 крутских боевых сфер
31 транспорт
11 боевых кораблей никассаров и демиургов

ОРБИТАЛЬНОЕ АВИАКРЫЛО

47 тяжёлых десантных кораблей «Манта»
(из них 15 модифицированы для перевозки
«Нагонов»)
20 орбитальных транспортов «Косатка»

ЭСКАДРИЛЬ ВОЗДУШНОГО ПРИКРЫТИЯ

2 эск. «Барракуд»
3 эск. «Тигровых акул»
2 эск. «Тигровых акул» АХ-1-0
5 эск. штурмовиков «Акула-бритва»
4 эск. бомбардировщиков
«Солнечная акула»

КОММУНА

Каждый воин Огня за пределами Дамоклова залива находится в подчинении о'Шасерфы. Тем не менее, поскольку зона боевых действий занимает несколько звёздных систем, груз проведения локальных операций берут на себя другие проверенные командующие.

КОНТИНГЕНТЫ ВНЕДРЕНИЯ

Следопытский
разведывательный
Ударно-десантный стелс-команд

КОНТИНГЕНТЫ ВСТРЕЧНОГО УДАРА

Охотничий
Бронетанковый
сдерживающий
Передовой стелс-команд
Огневой базы

КОНТИНГЕНТЫ ПРОРЫВА

Ударно-десантный
«Кризисов»
«Пираний» огневого
прикрытия
Стремительного удара
«Быстрин»
Команд прорыва

РЕЗЕРВНЫЕ КОНТИНГЕНТЫ ВСТРЕЧНОГО УДАРА

Охотничий возмездия
Союзнический развития
успеха
Артиллерийской
поддержки

КОНТИНГЕНТЫ СЛОЖНОЙ ОБСТАНОВКИ

Скрытного вывода
Доставки союзников
Противоснайперских
мероприятий

ШТУРМОВОЙ ОХОТНИЧИЙ КАДР ПЕРВОГО УДАРА ТЕНИ СОЛНЦА 2-0

Состав данного формирования, впервые собранного командующей о'Шасерфой для атаки на узловой улей Врата Соляруса, был изменён с учётом уроков Волториса и новых технологий, появившихся у Империи Тау. Теперь это соединение стало ещё более смертоносным и тактически гибким.

Тень Солнца и команда управления (телохранители в БСК «Кризис»)

4 ударные команды на «Рыбах-дьяволах»

6 команд прорыва на «Рыбах-дьяволах»

4 ударные команды

2 команды следопытов на «Рыбах-дьяволах»

2 стелс-команды в XV25

1 команда в БСК XV95 «Фантом»

2 БСК XV104 «Быстрина»

3 команды в БСК XV8 «Кризис»

3 боевых корабля «Рыба-молот»

3 корабля ПВО «Небесный скат»

4 штурмовика «Акула-бритва»

КАДРЫ

Перечень возможных конфигураций кадров, применяемых против защитников Имперума, только расширился после триумфа тау в Бухте Му'гулат.

Охотничий
Манёвренный охотничий
Огневой базы
Внедренческий
повышенной готовности
Быстрого внедрения
Оптимизированный
стелс-команд
Ударно-десантный
«Кризисов»
Проникновения в тыл

Союзнический резервный
Бронетанковый
сдерживающий
Дальней поддержки
Воздания
Тяжёлый воздаяния
Противовоздушного щита
Контрудара
Поддержки касты Воздуха
Союзного продвижения

РАБОЧАЯ ГРУППА СОПРОВОЖДЕНИЯ КАСТЫ ЗЕМЛИ

Походного обслуживания
Инженерного
сопровождения
Уборки завалов

Переработки ресурсов
Миротворческого
сопровождения
Монтажа колонии
Активного изучения гуэ'ла

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ КОРПУС КАСТЫ ВОДЫ

Перевода с местных
языков
Дипломатического
урегулирования

Реабилитации населения
Перемещения рабочей
силы
Развенчания догм

ОХОТНИЧИЙ КАДР «МОЛОТ РАССВЕТА»



КОМАНДУЮЩИЙ СТОЙКИЙ ЩИТ

Этот полководец, который искусно применяет гибкую оборону и мастерски умеет истреблять врагов так быстро, что они не успевают осознать происходящего, показал себя незаменимым помощником о'Шасерры. Командующий Стойкий Щит — уравновешенный традиционалист, ведомый простой и неугасимой любовью к своему народу, и по совместительству опасный противник для воинов Имперума.

Ни одному врагу ещё не удалось прорваться через несравненную защиту шас'о Т'ау Та'Сара, и в академиях касты Огня родного септа ветеран-командующий славится выносливостью, выдержкой и превосходными воинскими умениями. Стойкий Щит специализируется на доктрине кауион и использует верный ему охотничий кадр словно щит, откуда и происходит его прозвище. Соединение о'Та'Сара всегда дожидается идеального момента, чтобы пресечь и сдержать атаку неприятеля, а после устремляется в битву на десантных «Косатках», что несут под фюзеляжами антигравитационные укрепления «Волнолом». Вокруг флотилии транспортников рыскает приданное кадру авиакрыло сопровождения касты Воздуха, обеспечивая безопасное прибытие в зону высадки. Сам командующий в летающем боекафандре «Холодная звезда» часто присоединяется к этим небесным защитникам, беззаветно вступает в воздушные бои с вражескими истребителями и разносит их на куски мощными залпами.

Как только группировка оказывается в заданных координатах, Стойкий Щит начинает действовать так, словно долг требует от него быть во всех местах одновременно. Он взыскательно наблюдает за развертыванием кадра и спускается к бойцам с небес, чтобы указать им оптимальные позиции, а также тщательно руководит установкой баз дронов и экранированных линий «Волнолом». Его воины Огня хладнокровно готовятся к встрече с неприятелем, запасаясь дополнительным боекомплектом и запоминая наизусть планы обратного перехода за линию фронта. Бойцы о'Та'Сара знают, что добыча скоро придёт к ним, и уверены, что командующий уже предрекал каждый её шаг.

Когда начинается атака противника, Стойкий Щит наглядно демонстрирует, за что получила своё имя. Чаще всего жертвы о'Та'Сара не ожидают встретить сопротивление в секторе, который ещё несколько минут назад выглядел свободным от врагов, и спешат к запланированному ими месту битвы. Таким образом, добыча командующего сама бежит на орудия засадных сил, в результате чего её поступательное движение внезапно и неприятно прерывается. В последующей схватке Стойкий Щит виртуозно маневрирует своими отрядами, зная, где развернуть боевые порядки для отражения неприятельского натиска, где отступить и где стоять насмерть, отвечая ударом на удар. Всё это время, пока атакующие изматывают себя штурмами его гибкой обороны, о'Та'Сар несёт им гибель и разрушение, паля из всех стволов. Проворный лидер тау всегда оказывается там, где подчинённые более всего нуждаются в нём; с отеческой заботой и гневом он разит тех, кто мог бы навредить его солдатам.



Быстро и чётко развернув свой охотничий кадр на Префекции, Стойкий Щит поддерживал его в мгновенной готовности к ответу на любую угрозу. Командующий придерживался военной доктрины кауйон, которую чрезвычайно эффективно использовал при разгроме наступления на Небесный утёс и уничтожении знаменитого Имперского Рыцаря Борралиса. Так, на Небесном утёсе неприятельские силы повели массированный и стремительный штурм, намереваясь прорвать внешне тонкую линию обороны тау. Но каким-то образом после каждого натиска космодесантников оказывалось, что их продвижение остановлено, а их могучие удары отведены в сторону или растрчены на уже опустевшие позиции. О'Та'Сар руководил каждым обманым манёвром и контрударом своего кадра с изяществом гениального тактика. Его воины Огня и следопыты стремительно осыпали врагов очередями, после чего отступали, оставляя людей залитыми кровью и сбитыми с толку. Командующий видел в своём войске щит и перемещал его для отражения яростных ударов противника. При этом, однако, он совершенно избегал неоправданного измождения бойцов и неприемлемых потерь, которыми так часто характеризуются битвы с участием Имперiums.

Как бы истово неприятели ни бросались в атаки, какие бы слабые места ни возникали в их порядках, Стойкий Щит не начинал полномасштабного контрнаступления. Он лишь терпеливо наблюдал, как его недруги в силовых дослехах растрчивают энергию в бесплодных попытках нанести решающий удар. И всё это время тау стремительными выпадами уничтожали избранные цели, ударные команды прорезывали вражеские ряды продольным огнём, а команды прорыва и следопыты проводили локальные контратаки,

чтобы дополнительно ослабить напор космодесантников. Огромную роль в планах о'Та'Сара играли передвижные линии обороны: в течение битвы его бойцы использовали базы дронов «Волнолом» и проводили молниеносные удары с последующим отходом, чтобы выманить врагов к парящим бункерам и баррикадам тау. Затем воины Огня улетали на антигравитационных укреплениях от выдвигающихся к ним противников, скашивая человеческих солдат массированными залпами.

Лишь когда неприятели донельзя растянули силы, окончательно вымотались и дрогнули, командующий Стойкий Щит нанёс убийственный укол. Словно участник рыцарского поединка, наконец решивший избавить задыхающегося соперника от мучений, о'Та'Сар влетел на поле боя в бронекостюме «Холодная звезда» в сопровождении телохранителей в БСК «Кризис». Ведя огонь из всех стволов, они с восхитительной эффективностью истребляли заранее выбранные цели, которые оказались на безнадежно уязвимых позициях. Рядом с эскортом Стойкого Щита опустилась команда «Кризисов» под названием «Веприое пламя», ведомая находчивым шас'вре Ту'воланом. Залпами фузионных бластеров она прожгла уязвимую кормовую броню неуклюжих человеческих машин, в результате взорвавшихся чередой громадных пламенных шаров. После взрвели огнемёты и застрекотали скорострельные пушки, скашивая выживших пехотинцев, запаниковавших и совершенно дезорганизованных. За считанные минуты стратегия, реализация которой унесла сотни жизней за несколько мучительных дней, достигла кровавого апогея. Вскоре на Небесном утёсе остались лишь воины тау, триумфально стоящие над изуродованными телами противников.

ОХОТНИЧИЙ КОНТИНГЕНТ РЕЗВОГО ПЛАМЕНИ



КОМАНДУЮЩИЙ РЕЗВОЕ ПЛАМЯ

Быстрота, разрушение, склонность к театральности – вот что свойственно этому пылкому полководцу. Резвое Пламя, полное имя которого звучит как шас'о Вюр'ла Шалас, довольно молод для командующего. С первых дней обучения в академиях родного септа он обратил на себя внимание решительностью и прямой во всех делах, а также быстро продемонстрировал умение справляться с любым испытанием, что вставало перед ним. Те, кто сомневался в разумности его стремительного возвышения в иерархии касты Огня, оказывались посрамлены и часто выглядели глупо, когда проявлялась суть грандиозных стратегий Резвого Пламени. Впрочем, в другой среде о'Шаласа, печально известного излишней самоуверенностью и упрямством, могли бы считать высокомерным.

Но, что бы ни казалось другим тау, поступками командующего управляет не гордость, а абсолютная уверенность в собственной значимости для Высшего Блага и боязнь не реализовать свой потенциал. Резвое Пламя знает, что он – талантливый и смекалистый тактик, а также превосходный снайпер и убедительный оратор. Все эти добродетели являются врожденными, и о'Шалас всегда с болезненной ясностью осознавал важность подобных даров для Империи Тау. Простая истина состоит в том, что любое достижение в его карьере, любая одержанная победа и пройденное испытание происходят из страха – страха не до конца использовать собственные таланты и, таким образом, не исполнить свой долг.

Командующий держит подобные мысли при себе и делится ими лишь в редких откровенных беседах с эфирными, у которых ищет напутствия. Для бойцов своих кадров Резвое Пламя остаётся уверенным и отважным героем, который инстинктивно находит способ добиться триумфа минимальной ценой. Вюр'ланские воины Огня безоговорочно доверяют своему лидеру; фактически, хотя никто не рискует говорить об этом вслух, многие превозносят о'Шаласа за его сходство с мятежным командующим о'Шовой.

Именно эта неоспоримая вера в стратегический гений Резвого Пламени позволила ему отточить собственное видение «кауиона» на полях сражений Префекции. И пусть некоторые старшие командующие сил Третьего сферического расширения считают тактические приёмы о'Шаласа до опасного легкомысленными, никто не сомневается в их эффективности.



На Префекции командующий Резвое Пламя продемонстрировал, что мастерски умеет внушать противнику лажное представление о превосходстве его сил над тау. Например, к востоку от улья Атлассы о'Шалас развернул ядро своей группировки из воинов Огня на антигравитационных бронемашинах при поддержке команд в БСК «Залпи». Воины данного отряда агрессивно выдвинулись на крупный патруль Белых Шрамов, ведя атаку как можно стремительнее и нанося как можно больший урон. Потери неприятеля, оказавшегося под градом импульсных очередей и рельсовых снарядов, оставляющих голубоватые витки инверсионных следов, быстро росли, и вскоре космодесантники отступили.

Столь агрессивное нападение тут же привлекло внимание основных сил ордена, и через некоторое время виор'ланские войны уже отходили в полном порядке, заманивая врагов, что рвались вперед с воплями о возмездии. Солдаты охотничьего контингента о'Шаласа превосходно умели отступать с боем, и в этот раз команды прорыва «Молот ветра» и «Багровый удар» прикрывали продвижение друг друга, пока их вооружённые импульсными винтовками товарищи из ударной команды «Красная завеса» вели дальнобойный огонь на подавление. Довольно скоро противник оказался в зоне досягаемости могучих орудий бронекостюмов «Залпи» из команды «Раскатыстый гром», а также «Рыб-молотов» контингента. Когда техника Белых Шрамов начала разлетаться на куски в дыму и пламени, жертвы командующего окончательно

заглотили наживку. Пылкие воины Виор'ла яснее других осознавали, что гнев и порывистость могут затуманить разум даже лучшим бойцам, и на этой стадии сражения они уже распалили в неприятелях оба опасных чувства. Поглощённые жаждой мести врагу, который причинил им столько бед и до сих пор оставался вне досягаемости, космодесантники решились на полномасштабную атаку. Боевые танки и элитные воины рванулись на тау, твёрдо уверенные, что значительно превосходят наземные силы ксеносов числом, и угодили прямо в капкан Резвого Пламени.

С небес устремились бронекостюмы, с явным наслаждением вступившие в битву – сам о'Шалас, ведущий за собой «Пламенный клинок», команду телохранителей в БСК «Кризис», и шас'вре Таллас в могучей «Быстрине». Потом, в мерцании воздуха, сбросили маскировку дроны-снайперы и бойцы стелс-команды «Тёмный огонь». Следом на фланге внезапно залаяли винтовки крутов, накрывших неприятелей шквалом пуль из засады, и чогорцы полегли, словно колосья под косой. Белых Шрамов уничтожили с ошеломительной быстротой, и при любой попытке ударить в ответ они лишь подставляли спины виор'ланским убийцам, выжидавшим момент для атаки. Наконец, когда противник уже был на грани поражения, приданные о'Шаласу самолёты вазы Воздуха с воём пронесли над полем битвы, залпами вистригав орудий и стремительных ракет прикончив последних врагов.



КРОВЬ С НЕБЕС

Все кадры тау получили распоряжения Тени Солнца, и теперь один «кауйон» следовал за другим. Ловушки устанавливались не только на земле, но и в воздухе, и вскоре над Южными Шрамами пошли дожди из пылающих обломков.

Пока паучиха в центре оборонительных порядков Префекции тщательно ткала свои сети, подчинённые ей командующие заманивали неприятелей под удары на всех мыслимых фронтах. Первым среди них был командующий Стойкий Щит, который во время начальных сражений против Империи установил, что его боекафандр достаточно мал и незаметен для макросканеров человеческой армады, а также достаточно технологичен, чтобы подавлять ауспик-датчики вражеских самолётов. Совершив долгое и одинокое путешествие на орбиту, о'Та'Сар под прикрытием громадных транспортов приблизился к кораблю Имперского ВКФ «Долг истребления». Примагнитившись к корпусу прямо над капитанским мостиком, командующий включил сенсоры БСК и пробил вокс-глушители и охранные поля, защищавшие совещания людей от прослушивания шпионами противника. Используя автопереводчик, командующий раскрыл секреты, бесценные для начальных планов Тени Солнца в нескольких ключевых зонах боевых действий.

Вылазка Стойкого Щита, хоть и оказалась успешной, не была санкционирована главным командованием. Когда о'Шасерра впоследствии поручила ему атаковать и отвлекать силы гуэ'рон'ша, называемых Белыми Шрамами, о'Та'Сар понял, что своей инициативностью заслужил место на самом сложном участке войны за Префекцию, и теперь его командирские способности подвергнутся тяжелейшему испытанию.

Стойкий Щит всецело отдался новой задаче. Для начала он повёл через широкую пустыню Ютехской Хватки колонну бронетехники: тау по горькому опыту знали, что Белые Шрамы, по большей части полагавшиеся на свои транспортные средства, чаще всего нападали на военные цели, которые двигались по открытой местности.

Прошло немного времени, и зазвучали сигналы предупреждения – на горизонте появились быстро приближающиеся враги. О'Та'Сар подготовил команды к бою. Пехотные подразделения его кадра должны были высадиться из транспортов и броситься прочь, как только откроют огонь боевые корабли в хвосте колонны. Высоко



над ними кружили пилоты касты Воздуха, ожидавшие приказа на вступление в битву. План Стойкого Щита заключался в том, чтобы отступить в центре, превратив тем самым оборонительные порядки тау в сильно выгнутую назад дугу. Это позволило бы авангардным и арьергардным отрядам накрывать неприятеля перекрёстным огнём. Подобная тактика работала и против орков, и против арахенов, поэтому командующий не сомневался, что она пригодится и в бою с примитивными солдатами Имперiums.

Поначалу, когда пустыню расскла череда высоких столпов угольно-серого пепла, казалось, что дальнобойные залпы колонны попадают в цель. Впрочем, к своей растущей тревоге командующий увидел, что космодесантники ловко уходят от огня на манёвренных мотоциклах и даже самые меткие наводчики тау не могут зацепить их. Люди быстро приближались к соединению о'Та'Сара, и у них тоже имелась авиаподдержка – компактные, разбойного вида штурмовые самолёты с короткими крыльями и внушительным арсеналом тяжёлого вооружения. По приказу Стойкого Щита его кадры воздушного прикрытия ринулись в атаку с обоих флангов, чтобы машины Белых Шрамов, как и их товарищи на земле, оказались под обстрелом с двух сторон. Он улыбнулся, видя, как ударные истребители «Акула-бритва» и бомбардировщики

«Солнечная акула» охватывают врага в стрёкоте пушек.

И тут произошла катастрофа. Самый большой из вражеских самолётов окутала потрескивающая корона белых энергетических разрядов, некий ореол, быстро разросшийся до электрической бури. Его искрящие протуберанцы, будто когтистые руки, рванулись в стороны и ударили по эскадрильям касты Воздуха. Сбитые машины посыпались с небес, охваченные белым пламенем. Лидеры команд о'Та'Сара решили, что перед ними какая-то новая технология, но Стойкий Щит заподозрил нечто худшее. Скорее всего, враг применил *гу'лах*, «науку разума», с которой тау сталкивались на Волгорисе. Она внушала огромный страх и была недоступна пониманию Империи. Командующий не мог заставить своих пилотов противодействовать такой угрозе; запустив реактивные двигатели, о'Та'Сар вертикально устремился в небо, запустил боевые системы и, паля из всех орудий, спикировал на летящие машины Космодесанта.

НАВСТРЕЧУ ГРОЗЕ

Пока основные силы Белых Шрамов молниеносно атаковали боевые порядки тау, битва в небесах разгоралась всё яростнее. Командующему Стойкому Щиту вскоре предстояло столкнуться с ужасающими психическими силами космодесантников и попытаться найти им противодействие, чтобы его товарищи из касты Воздуха могли изменить ход сражения на земле.

Воистину, Белые Шрамы призвали грозу. Могучие раскаты болтерных залпов становились все громче, пока не начали прокатываться над дюнами, словно удары грома, а мотоциклисты ордена, проносясь зигзагами по пеплу, врезались в позиции чужаков подобно молниям. Такие же раздвоенные вспышки сверкали над ними, пока сидевший в самом крупном из самолётов библиарий капитула – грозовой пророк Гулудхей – призывал в помощь себе всё больше энергии варпа. Когда лёгкие машины ксеносов подлетали слишком близко, потрескивающие разряды отбрасывали их в гибельный штопор. Сыны примарха Джагатая-хана никогда не смирялись с поражениями, и месть их была поистине страшной.

О'Та'Сар ворвался в гущу людских самолётов и спидеров, закладывая виражи между плотными потоками энергозарядов и уходя от нацеленных в него ракет ловкими поворотами стабилизаторов двигательной установки. Через облачную завесу к Стойкому Щиту неуверенно тянулись электрические пальцы, но командующий всё время оставался чуть недосягаемым для них. Затем зажужжала его скорострельная пушка, вращаясь так быстро, что четыре ствола слились в тёмное пятно, и непрерывная очередь смертоносных импульсов перечеркнула пытавшиеся уклониться лэндспидеры. Подбитые машины со сражёнными пилотами устремились к земле, изрыгая клубы жирного дыма. Из-за туч вырвался ударный «Грозовой коготь», сопровождаемый перестуком штурмовых пушек, но системы предупреждения

уже известили о'Та'Сара о приближении врага. Мгновенно отключив турбины, он камнем понёсся вниз, а затем снова взмыл вверх и, пролетая мимо противника, ударил его по короткому крылу. Машина Космодесанта перешла в неустойчивый манёвр уклонения, но воин Огня отследил её наплечной пусковой установкой, выпустил пару обтекаемых ракет, и самолёт разлетелся вихрем свистящих осколков. Три последующих залпа принудили выйти из боя ещё три вражеских штурмовика – в воздушных дуэлях Стойкий Щит не имел себе равных. Но его кадр на земле, всё ещё лишённый авиapoддержки, по-прежнему отступал.

Белые Шрамы внизу сражались, охваченные желанием убивать. По запросу сержанта Джхарато орденский «Поборник», который был слишком далеко для ведения огня по тау, выпустил снаряд по нейтральной полосе. После взрыва образовался огромный дымящийся кратер. Мгновением позже бойцы отделения Джхарато разогнали мотоциклы вдоль края воронки и, взмыв над пустыней, выпустили смертоносные болтерные очереди в брюхо пролетавшей над ними «Акулы-бритвы». Машина чужаков пошла носом вниз, рухнула на изуродованный остов «Рыбы-дьявола» и взорвалась в ореоле раскалённого пепла. Затем два «Охотника», двигавшиеся в арьергарде космодесантников, выпустили громадные ракеты «Небесное копьё» по проносившемуся в вышине о'Та'Сару. При всей манёвренности командующего, уйти от них ему не удалось. Время было на исходе.



Капсулу управления Стойкого Щита заполнил настойчивый писк сигналов, предупреждающих о враждебном наведении. Их тон становился всё выше, пока ракеты «земля-воздух» приближались к «Холодной звезде». Чтобы развернуться и выстрелить по реактивным черным цилиндрам, о'Та'Сар нуждался в секундной передышке, но этого жизненно важного мгновения у него не было. Несмотря на все манёвры уклонения и защитные контрмеры, тау не мог оторваться от преследователей. Хрипло и прерывисто дыша, он перешёл в стремительный штопор, чтобы увернуться от разряда неестественной молнии. В результате атаки Имперiums долго планировавшийся кауион командующего за считанные минуты превратился в жуткую, отупляющую вакханалию.

Самонаводящиеся ракеты гуэ'рон'ша уже находились в нескольких метрах, когда о'Та'Сара осенила идея. Резко накренив бронекостюм, он стремительно понёсся к туче, потрескивающей электрическими вспышками. В самый последний момент тау нажал символ экстренного отключения систем, превратив БСК из технологического чуда в бесполезный груз. В командной капсуле потемнело, лишь над головой пилота тускло мерцали две капсулы аварийного освещения с биолюминесцентной слизью. По ощущениям в животе Стойкий Щит понимал, что падает, и лишь благодаря лётному импульсу металлический скафандр ещё не уносился вертикально вниз, к неизбежной смерти среди дюн.

О'Та'Сар ткнул пальцем в кнопку активации, и «Холодная звезда» воспряла к блистательной жизни. Затем командующий несколькими искусными движениями снова включил

контрольную панель, заставив вспыхнуть мерцающие экраны сенсорного модуля. На смотровом дисплее он увидел быстро приближающуюся пустыню; до удара оставалось не больше нескольких секунд.

Но тут, слава Тау'ва, отреагировал XV86. Сработали предохранительные системы, превратив пологое снижение боекафандра в изящный пролёт с уклонением. Преследовавшие его ракеты, как и надеялся Стойкий Щит, полностью отключились в грозовой туче и сейчас непрерывно снижались по пути к катастрофическому столкновению с землёй. Командующий отисал вокруг них петлю с переворотом как раз в тот момент, когда взорвался первый из странных снарядов. Снова изменив курс, о'Та'Сар поймал второе устройство подмышку бронекостюма за миг до удара о грунт. Подобная находка должна сильно заинтересовать касту Земли.

Обиная дюны, командующий вернул «Холодную звезду» к нормальному полёту. Люди в зенитных танках, посчитавшие его мертвецом, оказались лёгкими целями – у Стойкого Щита нашлись собственные ракеты, а огромные медлительные бронемашины никак не могли увернуться от них. Взглянув на сканер местности, о'Та'Сар к своему огромному облегчению увидел, что самолёт космодесантников, призвавший диковинную грозу, находится далеко от поля боя. Его экипаж сбил с толку кажущаяся гибель и последующее воскрешение БСК.

– Эскадрильи касты Воздуха, разрешаю атаковать, – произнёс командующий. – И постарайтесь как следует.



НЕЗАКОНЧЕННЫЕ ДЕЛА

Чудом избежав гибели в Шраме Вентур, бойцы Гвардии Ворона твёрдо решили использовать для уничтожения неприятеля все уловки, имеющиеся в их распоряжении. Не имея возможности отследить местонахождение Тени Солнца, сыны Коракса избрали своей целью кадр командующего Резвое Пламя, виор'ланского полководца, о стратегическом искусстве которого начинали говорить по всей Префекции.

Лучшие воины человечества оказались более чем достойными врагами для касты Огня. Для тау столкнуться с ними в открытом бою значило погибнуть; космодесантникам вновь и вновь удавалось побеждать в тяжелейших ситуациях. Лишь вводя Адептус Астарес в заблуждение и применяя ловкие манёвры, солдаты Империи могли затупить смертоносные клинки их атак.

Хотя вторгшиеся на Префекцию гуэ'рон'ша явно были более развитыми созданиями, чем представители примитивных культур вроде крутов или орков, о'Шасерра знала, как использовать против космодесантников их воинственный и агрессивный склад ума, а также безграничную самоуверенность. Тень Солнца дала командующему Резвое Пламя новое задание – атаковать Гвардейцев Ворона, изматывая их непрерывными нападениями до тех пор, пока раздосадованные противники не совершат смертельную ошибку. Эта миссия будет поистине непростой, поскольку сыны Коракса, в отличие от Белых Шрамов, считают, что возмездие нужно нести с хладнокровной точностью, а не с опрометчивой яростью.

После отступления из Шрама Вентур капеллан Торовак был только рад вновь присоединиться к операциям, разворачивающимся в северных пределах мира-цитадели. Несколько боевых братьев Лэфина пали от рук чужаков, и он собирался до конца исполнить долг чести, звавший

космодесантника расквитаться с перехитрившим его командующим тау. Испросив позволения у капитана Шрайка, Торовак в поисках мести увёл своих бойцов в развалины вокруг укреплённых зон.

Скрываясь в руинах городов на окраинах этих территорий, Гвардейцы Ворона пребывали в своей стихии. Отправляясь на поиски теней, мелькнувших в полумраке, разведчики Резвое Пламени находили лишь гибель. Любая уловка космодесантников, любое спланированное отступление завершалось гибелью чужаков под огнём засадных отрядов. Если воздушный патруль тау решался проникнуть в пространство над ульем, его встречали самолёты грозового авиакрыла. Взрывая из огромных брешей, пробитых орудиями кеносов в стенах мегаполиса, они настигали своих жертв и вскоре те по спирали уносились к земле.

Адмирал Дитя Небес, известный современникам как командир, глубоко сопереживающий своим пилотам, лично заинтересовался причинами потерь касты Воздуха в районе улья Атлассы. Направив туда в качестве приманки одинокую эскадрилью «Акул-бритв», он дождался, пока машины Гвардии Ворона поднимутся из схожих с пещерами укрытий, после чего бросил в бой многочисленный авиаотряд. Из-за то, что в этой волне оказалось больше самолётов, чем бойцов в полуроте, открывшей огонь с городских крыш, капеллан приказал грозовому авиакрылу немедленно начать манёвры





уклонения. Его воины мало чем могли помочь товарищам над ними, и пилоты обречены были погибнуть за считанные минуты – если только не удастся проредить строй врага.

Первым врубил форсаж, выходя из боя, «Грозовой ворон» под названием «Блеклый призрака» с эскортом из «Грозовых когтей»; за ними поспевали лэндспидеры ордена. Тау устремились следом и повисли у авиакрыла на хвосте, а их носовые пушки и счетверенные турельные пушки непрерывно извергали смертоносные лучи белого света. Погоня становилась напряжённее: два из трёх самолётов Гвардии Ворона получили прямые попадания, но надёжные машины людей, созданные выживать, по-прежнему неслись через губительные залпы неприятелей.

Охотники и жертвы продолжали набирать скорость, пока наконец на горизонте не распахнулась уродливая рана Шрама Вентур. Пилоты капитула под непрерывающимся мощным обстрелом вошли в пике, нырнули в неровную пасть расщелины и продолжили снижение, петляя из стороны в сторону. В тесном ущелье численное превосходство ксеносов оказалось не столь значимым, поэтому целая треть преследователей отвернула и вышла из боя: достаточно широкий наверху, разлом сужался ближе ко дну, и пролететь бок о бок там смогли бы лишь несколько машин.

И пилотам касты Воздуха, и Гвардейцам Ворона приходилось использовать все свои лётные навыки, чтобы вписаться в изгибы Шрама по пути к гигантскому провалу-шахте, называемому Глазом Голиафа. Многие тау едва успевали осознать, что зацепили крылом скальный выступ, когда их аппараты теряли управление, врезались в стены каньона и разлетались пылающими обломками.

Каждый горящий остов, рухнувший в бездну, пробуждал разряды геомантической энергии из запасов, некогда

добывавшихся здесь Империеумом. Копья лиловых молний взмывали к небу, заземляясь на самолётах людей и чужаков. Немало «Акул-бритв» и «Солнечных акул» нашли огненную смерть под электроударами, но ещё больше продолжали погоню. В какой-то момент задымил «Грозовой коготь», системы которого повредила вспышка фиолетовой энергии на стенах ущелья. Утратив манёвренность, он стал лёгкой добычей для стаи самонаводящихся ракет, выпущенных преследователем. Машина капитула исчезла в пламенном вполыхе, и перевес сил стал ещё больше в пользу тау.

Даже «Солнечные акулы», которые ранее вышли из боя, вносили свой вклад – с их крыльев срывались дроны-перехватчики. Эти небольшие устройства, превосходно подходившие для сражений в ограниченных пространствах и оснащённые собственными двигателями, накрыли второй «Грозовой коготь» шквалом ионных импульсов. Самолёт Империеума на полном ходу врезался в стену провала и исчез в бездне.

Но затем в кабине у каждого пилота касты Воздуха раздались вей тревожных сигналов: нечто огромное и чёрное быстро приближалось к ним по каньону. Боевой брат за штурвалом «Блеклого призрака» закричал от дикой радости, увидев, как прославленный десантно-штурмовой корабль «Сумеречный ястреб» открывает по его преследователям огонь из боевой пушки. Одна из чужацких машин с белым фюзеляжем разлетелась пылающими осколками, а две другие подхватила и бросила о стены Шрама внезапная ударная волна. Затем «Громовой ястреб» на полной скорости пронёсся над меньшим собратом, тряхнув его воздушным потоком и заставив ещё нескольких лётчиков-ксеносов потерять управление. После этого вся армада касты Воздуха, включая дронов, разом отступила, и Гвардейцы Ворона смогли перегруппироваться.

Война в небесах на этом не закончилась.



ЭСКАЛАЦИЯ И ПРОРЫВ

Тактические навыки капеллана Торовака и командующего Резвое Пламя подверглись суровой проверке, но у обоих ещё оставались свежие силы и новые стратегии для последующих боев. Смертельная игра продолжалась с переменным успехом, и ни один лидер не собирался уступать. Во многих смыслах это была схватка за власть над Восточной Окраиной в миниатюре, и конечный победитель в ней оставался столь же неясным.

О'Шалас отступил, понеся потери в Шраме Вентур. Он знал, что бездействие терзает любящих войну космодесантников намного сильнее, чем страх смерти, и решил сыграть на этом аспекте их психологии. Соединения касты Огня, более подвижные, чем Адептус Астартес, отступили на территорию за пределами городской агломерации и разместили там огромное количество ловушек. Каждый убитый гуз'рон'ша был небольшой победой, особенно если при этом не погибали тау. Тем временем Лэфин Торовак, обычно человек терпеливый и потому ещё более опасный, не желал сидеть сложа руки, пока остальные капитулы Космодесанта атаковали чужаков на всевозможных фронтах Префекции. Он направлял разведотряды в самостоятельное патрулирование, чтобы скауты разыскивали врагов, прочёсывая местность метр за метром. Гвардейцы Ворона находили множество свидетельств присутствия ксеносов: отказавший дрон здесь, законцовка крыла от разбившегося ударного истребителя там...

Но когда разведчики капеллана приближались к фрагментам вражеской техники, то находили только смерть. Взрывая над пепельными дюнами, управляемые издали турели и дроны-снайперы открывали по ним огонь; «умные» ракеты и импульсные разряды врезались в ближайших космодесантников, прежде чем люди ответными залпами разносили установки на куски. Порой же бойцы Торовака обнаруживали в таких силках уже отключённых дронов,

которых окружали потрескивающие электрические ореолы – от них по ауспикам отрядов бежали странные шипящие помехи. Тогда, став ещё осторожнее, Лэфин командовал своим дозорным отступить на окраину улья Атлассы. Если командующий тау обратил саму землю против них, тогда Гвардеец Ворона вновь будет рыскать в тених и заставит неприятеля самого прийти к нему.

Поднявшись к вершинам городских шпилей на ещё действующих маглифтах, капеллан приказал технокосмодесантникам из числа пилотов ударных самолётов присоединиться к нему в умощении машинных духов макропушек Атлассов. Довольно скоро обученные на Марсе воины исправили повреждения, полученные этими могучими орудиями во время изначального вторжения чужаков, и вернули им полную боеготовность. С тех пор, если Торовак из своего «гнезда» замечал какое-то движение в пустоши, тяжёлая артиллерия улья немедленно открывала огонь по указанным координатам. Прошло немного времени, и патрули Резвое Пламени снова начали укрываться в городской застройке.

Пока кадр о'Шаласа спешно перебирался в комплекс укреплений, окольцовывающих мегаполис, его следопыты проникли во Атласский Дом закона. Они получили приказ устранить тактических десантников и опустошителей, отделения которых несли гибель наступающим тау с широкой



крыши здания. Как только воины Резвого Пламени открыли огонь, гуэ'рон'ша прыгнули вниз – прямо с тяжёлым оружием – на кровлю соседнего дома. В полёте космодесантники подорвали крак-заряды, расставленные по Дворцу, и вся постройка обрушилась на их несостоявшихся убийц. Придя в смятение, о'Шалас направил туда же стелс-команды, и по комплексу разрушенных укреплений заскользили подрагивающие миражи – предвестники грозных шквалов импульсного огня. Сопутствовали им ослепительные энергетические залпы нового незримого врага, способные превратить Гвардейца Ворона в облако перегретого пара. В ответ Адептус Астартеcs начали мастерски использовать укрытия, которые находили среди руин. Таких виртуозов маскировки не удавалось даже отыскать, не то что выгеснить на открытое место.

Вскоре уже Резвое Пламя ощутил гнетущий жар нетерпения, ведь, как и у большинства виор'ланцев, острота ума в нем сочеталась с пылкостью нрава. В каком-то смысле о'Шаласа раздражала эффективность, с которой Гвардия Ворона применяла укрытия: до этого он слышал, что космические десантники в своём высокомерии избегают подобных разумных действий. Тогда командующей интуицией рассудил, что, если дальнобойное оружие не может выгнать гуэ'рон'ша из укромных местечек, ему следует применить сосредоточенную огневую мощь в ближнем бою. И с восходом солнца на пятый день контртворжения людей Резвое Пламя повёл шесть команд прорыва в глубину вражеской территории. Последовавшая битва в тесных развалинах укрепленного комплекса оказалась настолько кровавой и напряжённой, что до сих пор служит полезным уроком касте Огня.

Залпом ионного циклобластера о'Шалас оторвал космодесантнику половину туловища в тот же миг, как один из его прорывников разрядил оружие в шлем воина. Бронекостом командующего окрасился кровью гуэ'рон'ша. Они были поистине стойкими противниками: никогда прежде тау не встречались вражеские бойцы, способные идти сквозь очереди импульсных винтовок, не получая ран. Тем не менее под огнём бластеров команды прорыва даже суперсолдаты человечества лопались, будто мешки с мясом.

Раздался грохот, и скалобетонный потолок рухнул в облаке пыли. Три полночно-черных космодесантника, следуя за обломками, располосовали прорывников Резвого Пламени потрескивающими когтями. Черносолнечный фильтр командующего справился с мутной завесой, и он отступил в близлежащую аллею, располовинив одного из гуэ'рон'ша на лету выстрелом из фузионного бластера. Затем о'Шалас вернулся в битву, и овалливающийся бастион озарили яркие бело-синие вспышки импульсной энергии. Ударом наотмашь Резвое Пламя впечатал в стену противника, который перчаткой с когтями успел нанести ему четыре колотые раны в бедро. Космодесантник с трудом поднялся и отсек голову припорошённой пылью воину Огня, но затем командующий одним выстрелом разнёс недруга на ошметки. Шум битвы утих; хрипло дыша, о'Шалас осмотрелся по сторонам. За каких-то шесть коротких деков в комплексе погибли все живые существа, кроме самого Резвого Пламени.

ДАЛЕКО ПРОТЯНУВШИЕСЯ ТЕНИ

На кону войны за Префекцию стояла система Довар, и ставки уже были головокружительно высоки, но теперь они возрастали с каждым часом. Плазменные очереди рассекали воздух, проносясь над сетями траншей, рубиновые вспышки лазеров озаряли руины, а вне городских застроек тысячи танков ползли по барханам из пыли и костей. Исход битвы за планету висел на волоске.

Тянулись долгие дни противостояния, каждый из которых приносил сотню новых подвигов и трагедий. Рывкающие командиры и учёные стратеги одинаково утопали в волнах насилия, прокатывающихся по миру-цитадели. Древнюю мудрость Кодекса Астарте постоянно испытывали на прочность доктрины «Кодекса Огня». Несколько соединений Космодесанта, в том числе отряды капитанов Шрайка и Кор'сарро-хана, отличились особенно яркими деяниями, но становилось ясно, что крепости Префекции не взять молниеносным блицкригом. Стремясь обеспечить победу над ксеносами, магистр ордена Корвин Северак лично высадился на планету. Он собирался проследить за низвержением чужаков – или лично устроить таковое, если потребуется.

Главное командование тау столь же твёрдо нацелилось на достижение решительного триумфа. С уже завоёванных миров на Префекцию были перенаправлены все доступные кадры, в том числе самые новые бронекостюмы, какими только располагала каста Огня. Несколько эфирных, в том числе аун'До, вызвались укрепить боевой дух на передовой, но поистине ошеломительным стал поступок того, кто стоял выше даже этой прославленной горстки. В речи, что тронула сердца ста миллиардов тау, сам аун'Ва объявил, что спустится на поверхность планеты-крепости. Как и на Агреллане, Мастер Неугасимого Духа поведёт воинов за собой, чтобы выжечь всю человеческую заразу с лица Префекции факелом Высшего Блага.

Что до командующей Тени Солнца, то её звезда клонилась к закату. Не сумев за назначенное время отбросить космических десантников, она вынудила верховного эфирного рисковать собственной жизнью.

Командующая Тень Солнца украдкой выглянула в смотровое окно, пока рабочий касты Земли Эл'Грул отворачивал болты на добытой Стойким Щитом ракете людей. О'Шасерре следовало выйти наружу и подставить горло под клинки гуэ'фон'ша, чтобы запустить множественный «кауйон», так долго и тщательно готовившийся ею. Но она заслужила доверие мастеров Чистого Прилива и аун'Ва не тем, что сломя голову бросалась в битву. Мудрый воин сначала должен познать своего врага.

Тень Солнца заставила себя сосредоточиться на текущем вопросе. Утверждения о'Та'Сафа о том, что господство в воздухе станет ключом к победе, были вполне разумными. Далее, согласно отчёту командующего, при сканировании этой плетейской ракеты он вместо стандартных результатов обнаружил нечто куда более странное. Нечто биологическое.

Внешнее покрытие снаряда отошло со свистом неприятно тёплого воздуха, и в помещении засмердело трупными газами. Эл'Грул хмыкнул и отступил на шаг, а Стойкий Щит вскрикнул от ужаса. Нахмурившись, о'Шасерра подошла к столу, где увидела картину из ночного кошмара.

Из корпуса ракеты на неё уставился высохший труп с выражением нездешнего ужаса на лице. Ко всем позвонкам его неровного хребта подходили кабели, а из мумифицированных остатков обнажённого мозга торчали провода. Командующей

казалось небольшим чудом, что командующая выпала из фавора, ведь Белые Шрамы всё так же неотступно охотились за ней. О'Шасерра отдала все свои силы на Агреллане, но и с тех пор не знала ни минуты покоя. Любой взрыв, услышанный на фронте, представлялся Тени Солнца грохотом спаренных болтеров на мотоцикле Космодесанта; каждая тень, мелькнувшая над землёй, казалась предвестницей штурмового корабля или спидера, несущего ей гибель. Семя страха, которое Кор'сарро-хан заронил в сердце воительницы, пустило корни, и меч, повешенный им над её головой, был поистине острым. Мысли о клинке Белого Шрама преследовали её от рассвета до заката, но эта угроза хотя бы оставалась на виду. К о'Шасерре приближались и иные недруги – если хан был разъярённым быком, то эти напоминали акул, скользящих в чернильных водах.

Корвин Северак повелел своим воинам всякий раз выдвигаться туда, где будет замечена Тень Солнца. Сказав тeneвым капитанам, что Кор'сарро затынул с решением проблемы, магистр капитула представил им виртуозный боевой план поиска и уничтожения цели, охватывающий всю Префекцию. В прошлом такие «охоты за головами» приносили безоговорочный успех, и более чем в половине случаев решающий удар наносил сам Северак. Теперь Корвин ожидал, что через несколько часов будет стоять над трупом о'Шасерры. Отсалютовав ему аквиллой, тeneвые капитаны растворились в ночи.

До сих пор каста Огня сражалась с военной машиной Имперума лишь в её претенциозном, неудержимо задиристом аспекте. Скоро им предстояло узнать, что за пологом беспримесной жестокости рыскают неописуемые ужасы, коварные и жаждающие крови.

показалось, что осматриваемый ею кадавр тихо ворчит. Моргнув в отвращении, она сказала себе, что это всего лишь вытесняемые газы, естественный результат разложения.

– Клянусь Тау'ва, – сдавленно произнёс Стойкий Щит, – что это за новая гнусность?

Тень Солнца закрыла глаза от омерзения. Люди были так близки к пониманию жертвенности, и всё же так далеки от идеи Высшего Блага. Для умирающего воина переход к такой полужизни ради служения товарищам являлся неким мученичеством, даже достойным одобрения в некотором извращённом роде. Но использовать мёртвое тело как оружие... это в высшей степени чудовищно.

– Главнокомандующая, почему бы им просто не использовать искусственный интеллект? – спросил о'Та'Саф. – Гуэ'ла что, настолько отсталые, что боятся их?

– Они думают, что у их машин есть души, Стойкий Щит, – ответила о'Шасерра. – Возможно, таким способом гуэ'ла утверждают своё поверье.

– Это неправильно, – сказал её подчинённый. – Столь отталкивающей расе не место среди наших звёзд. Тень Солнца печально кивнула.

– Именно так, командующий. Что ж, мы видели достаточно. Пора приступать к отстрелу.

ТАЙНЫ НЕБОСВОДА

Пока тау и космические десантники соревновались в хитрости на поверхности Префекции, высоко над ними разворачивалась более масштабная битва, тоже отмеченная терпеливым гением о'Шасерры. На Галахросте, медленно вращающемся спутнике планеты, Империя собирала подкрепления, что прибывали из Бухты Му'гулат. При этом войска всеми силами придерживались тёмной стороны планетоида, чтобы избежать обнаружения. Выжидая, пока луна окажется в нужной точке орбиты, они могли нанести удар в указанные координаты, оставаясь неуловимыми для человеческого флота. Вектор входа подкреплений в атмосферу всегда был настолько прямым, что противник не успевал отреагировать вовремя. Подобные стратегии избегания контакта стали привычными, поскольку в прямых столкновениях армия Имперума становилась поистине ужасным врагом. Пытаясь понять, каким образом корабли людей могут на пустом месте возникнуть в реальности, Тень Солнца собрала все данные о подобных внезапных появлениях и отыскала взаимосвязь. Неприятельские звездолёты чаще всего материализовывались в определённых местах на окраинах системы Довар, вдали от любых небесных тел.

Рассудив, что капитаны человеческих кораблей избежали участков, где звезда или планеты могли затянуть их в гравитационные колодцы, о'Шасерра отрядила флотилию разведывательных судов ждать в абсолютной пустоте за орбитой внешнего мира. Невероятно, но её упреждающие расчёты оказались верными. Когда несколько дней спустя звездолёт Имперума совершил переход из Эмпиреев, оказавшийся достаточно близко разведкорабль тау записал внушительные объёмы новой и тревожной информации о бурлящей аномалии, что понемногу рассасывалась за кормой корабля людей. Экипаж намеревался доставить собранные данные главному командованию, надеясь, что там смогут разобраться в странном явлении, однако судно так и не прибыло ни на Префекцию, ни в какое-либо иное владение тау.







Стоя на обломках статуи какого-то имперского святого, магистр капитула Северакс наблюдал за тем, как 3-я рота с идеальной точностью выполняет его план на битву. Гвардейцы Ворона буквально по кусочкам разбирали армию тау на пустоши внизу. Подобный урок Корвин уже дюжину раз преподавал своим врагам. Порой сын Коракса воксировал краткие распоряжения офицерам или, устремившись вперёд, взмахивал окутанными молниями когтями и разрубал очередной бронекостюм на две половинки, но в целом Повелитель Воронов вполне удовлетворялся одним лишь просмотром разворачивающейся резни.

Когда Гвардейцы Ворона добились последних уцелевших тау безжалостными выстрелами, Северакс почувствовал, как его охватывает разочарование. Грандиозная стратегия магистра находила смертоносное воплощение на Префекции, как и в сотне других миров до неё, но командующая о'Шасерра до сих пор оставалась незамеченной. Корвин почти ощутил к ней тень уважения за подобные навыки маскировки. Стремительные наездники Белых Шрамов, при всем их фанфаронстве, оставались умелыми охотниками, и тот, кто ускользал от них на трёх планетах подряд, несомненно, знал своё дело. Впрочем, способность скрываться от глаз сынов Коракса всё равно впечатляла сильнее.

Глава ордена чуть запрокинул голову, думая о грядущем холодном возмездии. Он может подождать. В конце концов противница будет сломлена и убита, а следом будут выпотрошены и её армии.

В шлеме Северакса раздался одинокий щелчок. Корвин включил вокс, и его губы медленно растянулись в свирепой ухмылке. Он улыбался впервые за последние шесть недель.

— Господин Северакс, визуальный контакт с командующей ксеносов. Сопровождающие дроны и почётные знаки совпадают с данными пикт-записей на Агреллане и Волторисе. Это она, мой господин.

Корвин запустил прыжковый ранец, взмыл над статуей и унёсся в небо.

ПОГИБЕЛЬ ГЕРОЕВ

Гордость. Убийца великих и достойных, истинный космический уравнилитель и, быть может, худший из смертных грехов. Но всё же эта злокозненная слабость равно преследует людей, космических десантников и тау. Слишком часто случается, что именно гордость отбрасывает тень на судьбы благороднейших героев – тень, что лишь удлинняется с каждой их победой.

О'Шасерра не делала тайны из своего присутствия на Префекции. Напротив, она утверждала собственную роль в кампании, пока не стала для врагов основной целью. Тень Солнца верила, что сможет собственноручно одолеть командира вторгшихся космодесантников, добиться успеха там, где потерпели неудачу самые чудовищные военачальники Галактики. Возможно, и Корвин Северак лично охотился на неё из гордости, поскольку список триумфов магистра ордена дважды опоясывал хранилище Рапторнум.

Траншеи Денехая, прокопанные в русле давно высохшей реки к востоку от Аквиллона, уже видели несколько яростных сражений между Астра Милитарум и кастой Огня. Час назад там заметили характерный боескафандр о'Шасерры. Взяв с собой лишь отделение лично отобранных авангардных ветеранов, Северак приказал пилоту своего «Тромового ястреба» сделать проход над Денехайским проливом. Владыка капитула собирался высадиться в полёте, чтобы обрушиться прямо в гущу битвы. Корвин принесёт сынам Коракса великий почёт, если его когти снесут голову главнокомандующей тау, что не удалось скимитарам и тувларам воинов хана.

В сражении внизу большая часть солдат Астра Милитарум уже погибла в перекрывающихся секторах обстрела касты Огня. Третья рота Гвардии Ворона вместе с разведывательными подразделениями 10-й атаковала неприятеля из теней траншейной сети. Космодесантники использовали имперских гвардейцев как наживку без их ведома, но уловка дала Адептус Астартес преимущество – когда кадр растянул силы, они смогли нанести мощный ответный удар. В этот неистовый бой и высаживался магистр капитула Северакс, а где-то под ним находилась Тень Солнца, враг, которого Корвин начал презирать. Расплата была близка.

ТЕ, КТО ОТРИНУТ ГОРДОСТЬ, РОЖДЁННУЮ ЗАВОЕВАНИЯМИ, И УКРОТЯТ ПРОСЛАВЛЕНИЯ СКРОМНОСТЬЮ, ВЫКУЮТ ШИТЫ ПРОТИВ КЛИНКОВ ТЕХ, КТО ЖЕЛАЕТ ИМ ПОГИБЕЛИ. ТЕ ЖЕ, КТО ПУЗВОЛЯТ ГОРДОСТИ ОСЛЕПИТЬ ИХ, НАЙДУТ СМЕРЕНИЕ ЛИШЬ НА СМЕРТНОМ ОДРЕ, КОГДА БУДЕТ УЖЕ СЛИШКОМ ПОЗДНО.

Из АВТОМЕМУАРОВ МААКАДОРА ГЕРОЯ

Северакс невесело улыбался, переходя от вертикального падения к планирующему спуску и пролёту над землёй. Далеко внизу бойцы Корвина заметили её – королеву-воительницу тау, символ жалкой империи ксеносов. Скоро она встретит кровавую смерть. Тень Солнца может надёжно скрываться за стелс-полями, но глаза небесного охотника всё равно заметят мимолётное движение и мерцающий силуэт.

Командующая чужаков предпочитала действовать, оставаясь невидимой, и в этом виделась мудрость. Истинный военачальник не рвёт на врага, как зверь, становясь очевидной целью; так он обеспечит себе место на страницах истории лишь в качестве скальпа, снятого кем-то другим. Нет, разумный лидер управляет из теней, наблюдает и ждёт момента, когда выхватиться из укрытия, чтобы уверенно и чётко расправиться с неприятелем.

О'Шасерра была неизбежным бельмом на глазу любого капитула, получившего задание отбить утраченную планету-крепость. Больше всех от неё пострадала Белье Шрамы, считая их потери на Агреллане, но и Гвардия Ворона за последнюю пару месяцев лишилась слишком многих воинов по вине проклятых тау. Северакс поклялся про себя, что больше не допустит гибели ни одного из сынов Коракса.

Магистр ордена и его бойцы спустились сквозь мглу, не привлекая внимания вражеских стрелков, и обрушились на порядки ксеносов сверху. Керамитовые сабоны с такой силой врезались в боескафандры, что охряные великаны потеряли равновесие и свалились в траншеи. Авангардные ветераны всаживали окутанные энергополями клинки в смотровые щели, пробивали нагрудники из чужацкого сплава ударами молниевых когтей и сносили головы с плеч потрескивающими силовыми кулаками. Корвин, полностью уверенный в своих людях, выскивал взглядом настоящую добычу.

Есть. Мимолётное движение, дрожь тёплого воздуха, замеченная периферийным зрением. Северакс отпрыгнул в сторону, и сдвоенные фузионные лучи прожгли пустоту там, где только что стоял Гвардеец Ворона. Сложившись и перекатившись, магистр капитула с лязлом ружья в траншею, но через мгновение взмыл обратно и махнул когтями, целясь в туловище Тени Солнца. Она тоже была проворной и с невероятной ловкостью уклонилась от двойного выпада. Корвин по инерции проскочил вперёд и, пригнув голову, врезался в раздутый шлемный отсек бронекостюма. От столкновения маскировочное поле БСК заглохло, всколыхнувшись рябью помех. Когда О'Шасерра неловко отступила назад, космодесантник ударил клинками правой руки по дуге. Предплечье

противницы, рассечённое вместе с орудийной установкой, превратилось в хлещущий кровью обрубок. Она попыталась навести другой фузионный бластер, но Северакс уже заблокировал оружие плечом, зажал командующую мёртвой хваткой и принялся всаживать ей в живот свободные когти. По передней части боескафандра заструилась кровь, превратив его из белого в грязно-красный. Повелитель ордена тускло усмехнулся, разрезая Тень Солнца на куски трижды благословлёнными когтями.

Правда, у смешка оказалось странное, слишком долгое эхо. Нечто замерцало сбоку от Корвина, нечто шагающее столь глухо, что космодесантник ощутил его приближение подошвами сабонов.

А затем вспыхнул свет и Северакса, внезапно рассечённого в поясе, охватил ужас. Не веря в происходящее, Гвардеец Ворона пытался дотянуться до ног в чёрной броне, которые взбрыкивали и содрогались в нескольких метрах от него. Последним, что в своей жизни увидел магистр капитула, стал огненный всполох, отбросивший его в траншею. Зрение покинуло Корвина, и его наполовину оплавленные останки с глухим стуком повалились в трясину остывающих человеческих тел.



CORVUS





Бронекостюмы XV95 «Фантом», несомые почти безмолвными реактивными двигателями, взмывали над полем боя, словно на них не действовала сила тяжести. При каждом движении приданные им стелс-дроны усиливали и перенастраивали маскировочные поля великанов. Лидер команды возвестил о прибытии БСК, сразив вождя космодесантников двумя выстрелами с малого расстояния. Его примеру последовали остальные пилоты, открывшие огонь по ошеломлённым гуэ'рон'ша перед ними.

Бойцов не покидало уникальное, трепетное ощущение владения чистой мощью новейших военных технологий. Тем не менее привычно стойкие космодесантники пришли в себя за считанные секунды и обрушили на ближайших к ним «Фантомов» ураган масс-реактивных болтов. Несомненно, они надеялись совершить быстрое ответное убийство, но конструкторы касты Земли предвидели такие моменты. Все XV95 одновременно активировали модули противодействия и выпустили облака «умных» флешетт, которые засекали приближающиеся снаряды, рванулись им навстречу и подорвали вдали от целей. Даже свет от вспышек при детонации не достиг бронекостюмов, поскольку маскировочные поля отвели его в сторону.

Затем «Фантомы» развили наступление. Ионные циклостиратели омывали жертв белоснежным сиянием, после чего пробивали их мощными пучками энергии в разлетающихся сгустках плоти и оплавленного металла. Цели же, достигнутые выстрелами фузионного коллайдера, просто испарялись. Гуэ'рон'ша с рёвом устремлялись вперёд на примитивных реактивных ранцах, но их тут же отбрасывали сосредоточенными залпами скорострельных пушек или устраняли дальними попаданиями из рельсовых винтовок следопытов. Когда к урагану импульсных разрядов добавились очереди стелс-команд, даже космодесантники оказались не в силах устоять перед ним. Так начался великий кауён.



МАСКИРОВКА И МАНИПУЛЯЦИИ

Катастрофические потери 3-й роты сотрясли капитул Гвардии Ворона до основания, но настоящий след на страницах истории оставила гибель Корвина Северакса. Главное командование тау очередным гениальным ходом застало врасплох человеческих захватчиков, но при этом чужаки осмелились убить магистра ордена, чем заслужили поистине решительный ответ.

Итак, верховный эфирный аун'Ва приказывал Тени Солнца сыграть роль приманки в полномасштабном кауйоне. Но истинный лидер должен требовать результатов, а не указывать, каким образом их добиться. Таким образом, о'Шасерра разработала собственный план. Собрав личные стелс-команды, командующая спросила, найдутся ли добровольцы, готовые изобразить её на поле боя. Что неудивительно, вызвались все присутствующие: даже после событий на Волторисе ученица Чистого Прилива оставалась возлюбленной героиней Тау'ва.

Исполняя первую часть гамбита, Тень Солнца запросила у касты Земли десять модифицированных боескафандров XV22. Союзники с радостью исполнили заказ, поскольку их конструкторы сочли данную модель успешным прототипом после расширенного тестирования, проведённого о'Шасеррой. На эти новые БСК установили фузионные бластеры, покрыли их личными почётными знаками командующей и оснастили комсвязью, а также дронами-щитами MV52, чтобы устранить все различия с её характерным снаряжением.

Если бы Корвин Северакс узнал имя своего убийцы, то, возможно, невольно впечатлился бы. В кабине «Фантома», сразившего Гвардейца Ворона, сидел не какой-то неизвестный ветеран, а сама Тень Солнца. Увидев на Волторисе, как сражаются Кор'сарро-хан и Шрайк, она предположила, что их командиры также окажутся смертельно опасными противниками. О'Шасерра вознамерилась заманить в ловушку короля-воина Космодесанта, и её план сработал просто идеально.

Хотя Тень Солнца не боялась отдать жизнь за Тау'ва, она также знала, что её гибель нанесёт тяжелейший удар по боевому духу касты Огня. Направив в битву своих двойников, о'Шасерра одновременно выполнила приказ аун'Ва и максимально увеличила собственные шансы дожить до конца войны за Префекцию. В итоге Корвина Северакса подставила под огонь командующей тау по имени Шуэ'ла; её самопожертвование ради Высшего Блага будут помнить вечно.

Пока Гвардия Ворона пыталась оправиться от гибели магистра капитула, Тень Солнца и её пилоты в «Фантомах» вновь и вновь атаковали космодесантников. Нападения бойцов в XV95 тем временем не ограничивались Денехайским проливом, поскольку каждый септ направил на Префекцию десятки этих боевых машин. Прежде люди уже испытывали их жалящие уколы, но только теперь на них обрушилась сосредоточенная мощь огромных маскировочных БСК.

На всех фронтах стелс-команды, действовавшие в качестве передовой разведки своих соединений, получили подкрепление в лице незримых «Фантомов» и были преобразованы в оптимизированные стелс-кадры. В начале кампании патрули Тени Солнца, оснащённые скорострельными пушками, истребляли неприятельские дозоры и по возможности совершали акты саботажа на внеплановых целях. Теперь же они атаковали бронетанковые колонны и многочисленные фаланги Астра Милитарум – и выходили победителями. Подобное широкомасштабное применение стелс-технологий ознаменовало начало новой фазы войны. Тау вновь брали верх, и их хватка на Префекции крепла с каждым уходящим днём.

ПРИЗРАК ПУСТОТЫ

Нанеся сокрушительный удар Гвардии Ворона, о'Шасерра обратила свой блистательный ум против Белых Шрамов. Командующая собиралась внушить страх, присущий преследуемой жертве, самым охотникам; она собственными глазами видела, как суеверны эти воины с их шаманами, и надеялась подточить решимость чогорцев, сыграв на их предрассудках о духах, призраках и чудовищах.

Оставив «Фантом» ради более привычного и изящного орудия войны, Тень Солнца надела любимый XV22 и вместе с личными стелс-командами под покровом ночи отправилась в пустошь.

Когда опускались сумерки, хан с его бойцами зажигали костры и рассказывали друг другу истории о своих предках, причём несколько Белых Шрамов обычно оставались на страже. Как было заведено в чогорских племенах, эти дозорные смотрели на горизонт, а не на огонь, чтобы не ухудшить ночное зрение. Конечно, против стелс-технологий о'Шасерры столь примитивная тактика совершенно им не помогла.

Маскировочные поля заглушали шаги приближающихся тау, и даже космодесантники с их острым слухом могли услышать лишь шёпот в ночи. Благодаря ячейкам светоискажения, что создавали камуфляж стелс-костюмов, команды Тени Солнца сливались с тёмными ночами Префекции и становились неуловимыми для орлиных взглядов часовых. Охотники окружали ничего не подозревающих Белых Шрамов, и с далёкими вспышками света стражи каждого лагеря просто исчезали: чтобы дополнительно уstrasшить и смутить добычу, о'Шасерра приказывала своим командам забирать то немного, что оставалось от жертв.

Её план сработал – в некотором роде. Уже скоро суеверные чогорцы заговорили о «призраке пустоты», создании, которое похищало боевых братьев в ночи. Но никакого падения боевого духа не произошло; напротив, вести о невидимом демоне, забирающем их сородичей, вызывали у Белых Шрамов приступы бешеной ярости. Адептус Астартес клялись жестоко уничтожить незримую силу, преследующую их.

Итак, в разуме космодесантника не было места страху или сомнению. Понимание этого пришло к Тени Солнца не сразу, но принесло с собой нотку уважения.



ОТСТУПЛЕНИЕ И КОНТРАТАКА

Среди полководцев Имперума есть такие, что разбрасываются жизнями бойцов подобно азартному игроку, сорящему деньгами. Повелителей Космического Десанта среди них очень немного. Адептус Астартес на Префекции стремились к победе, но не любой ценой – они решили отходить к установленной зоне эвакуации, нанося при этом возможно больший урон врагу.

Среди разрушенных крепостей мира-цитадели космодесантники уже становились жертвами десятков различных ловушек: от простейших дронов-обманок до крупнейших стратегических операций. Цена войны оказалась недопустимо высокой. Хотя аптекариям удалось спасти геносемя многих погибших, с полей битв всё чаще поступали сообщения о телах боевых братьев, превращённых в бесформенную обгорелую массу или разбросанные куски плоти. В числе таких жертв оказался и сам магистр ордена Северакс, что стало особенно страшным ударом, поскольку он знал все крупномасштабные планы капитула, реализующиеся в данный момент. По этой причине действия Гвардии Ворона свелись к череде ответных убийств, но в конце концов её капитаны осознали необходимость перегруппировки. Хотя людям поистине тяжело было это признать, ксеносы сделали Префекцию своей землёй, и для отвоевания планеты требовались огромные ресурсы.

Впрочем, ресурсов у Имперума всегда было в достатке. Флот, далеко ещё не исчерпавший резервы, направил на поверхность сотни тяжёлых десантных судов для прикрытия отхода Адептус Астартес. Хотя сидевшие в транспортных солдаты не могли сравниться с боевыми братьями в скорости перемещений, за счёт одной лишь численности Астра Милитарум представляла собой грозную силу. Тау сумели перехватить лишь малую толику этих орбитальных челноков, и полки Имперской Гвардии, один за другим высаживающиеся на Префекцию, сумели отгеснить чужаков по широкому фронту. Замедлив наступление противника, они выиграли космодесанникам время для сосредоточения сил. Тем не менее упорные батальоны Астра Милитарум передвигались медленно, и тау, обладавшие высокой мобильностью, вскоре начали полностью уходить от схваток с ними.

В это же время Адептус Астартес, опоздавшие к точке сбора у Глаза Голиафа, оказались в окружении. Попытки прорваться с боем завершались жестокими схватками за выживание, когда чужаки перекрывали пути отхода. Воины тактических рот и опустошители оказались отрезанными полностью, когда от их транспортов остался лишь пузырящийся шлак. Там, где небеса прочерчивали характерные инверсионные следы десантных капсул с подкреплениями, ксеносы в полном порядке отступали с рассчитанных зон высадки. Их кадры, погрузившись в «Рыбы-дьяволы» и «Косатки», без промедления бежали прочь. Когда же десантные капсулы с грохотом врезались в точки приземления, их пассажирам оставалось только медленно пробираться через пустоши к своим братьям.

Хотя космодесантники именовали Тень Солнца трусливой или даже хуже, никто не мог отрицать эффективности её дезориентирующих тактик. Кадры командующей подобно волнам обтекали всякий выпад Имперума, а их кажущиеся отступления часто превращались в стремительные атаки на совершенно иных участках фронта. Эти финальные элементы кауиона становились не просто успешными, но абсолютно сокрушительными.

Шансы на бесппроблемную эвакуацию человеческих армий казались опасно низкими, пока крупнейший из десантных кораблей не изверг свой истинный груз. С рёвом боевых сирен и развевающимися древними стягами из громадных ангарных отсеков выступили элита дома Терринов в гигантских Имперских Рыцарях. Верховный король Тибалт желал расквитаться с чужаками, и эта жажда не ослабла после великой засады на Волторисе. Его возмездие надвигалось медленно, но обещало стать ужасным.

О'Шасерфа нахмурилась, наблюдая за обстановкой с вершины базилика Евклида. Люди прокладывали пути эвакуации к точке сбора у Глаза Голиафа, и пока что командующая не планировала им мешать.

– И вновь все ясно увидели тактическое и стратегическое превосходство касты Огня, – сказала она, будто сама себе.

– В чём никогда и не было сомнений, – отозвался Стойкий Щит из «Холодной звезды», вольно облокотившись на один из барочных шпилей неподалёку. О, как же Тень Солнца хотела обрушить все эти башни, растереть их в пыль! Как только уйдут космодесантники, именно так она и поступит. Яркий символический жест: следы душившей планету старой империи сметены, а чистые и гладкие постройки касты Земли возносятся ввысь.

– Хотя мне неприятно это говорить, – вмешался командующий Резвое Пламя, озибая шпиль в своём «Силовике» на крыльях горячего ветра, – «Зеркальный кодекс» хорошо послужил нам.

– Ни слова об этом! – рявкнула о'Шасерфа. – Ты и так уже рискуешь порицанием за потери в электрошахтах, случившиеся по твоей вине. Что, хочешь подвести нас всех под ритуал малк'ла? Тот документ можно использовать лишь в самых тяжёлых обстоятельствах, ведь его автор – предатель Тау'ва. Имя этого тау нельзя произносить, каким бы безвыходным ни

было наше положение.

Передав знак, говорящий о смиренной покорности, о'Шалас замолчал.

– Приятно видеть, что эти мрачные создания убираются с планеты, – сказал о'Та'Сар. – На ней есть энергия, но и так уже достаточно запятнанная. Хватит с неё людской гангрены.

Тень Солнца кивнула.

– Стремись к объективности, командующий, – предупредила она. – Человечество стоит ненавидеть за многое, но ненависть могут использовать против вас. Сегодня мы преподали гуэ'рон'ша хороший урок на эту тему.

– Вы правы, как всегда, – ответил Стойкий Щит. – Интересно, эти паразиты когда-нибудь вернутся сюда?

– Сомневаюсь, – отозвалась о'Шасерфа. – Может, они и головорезы, но не идиоты. Теперь, когда монарх Космодесанта мёртв, гуэ'рон'ша почти наверняка утратят боеспособность. Эта планета наша.

– Ради Высшего Блага, – вставил Резвое Пламя.

– Именно так, командующий, – Тень Солнца сложила тонкие пальцы в символ Тау'ва. – Ради Высшего Блага.



Для вождей Космического Десанта нынешний отход с боями стал неприятным напоминанием об эвакуации с Агреллана. Оказалось, что тау более чем способны защититься от полномасштабного вторжения: чужаки за считанные месяцы превратили Префекцию из форпоста человечества в кошмарный лабиринт ловушек. Каста Огня перестроила оборонительные порядки, не сомневаясь, что выдержит бурю новой атаки Имперiums, целью которой было выиграть время для ошеломлённых Адептус Астартес. О'Шасерра ускользнула и от Белых Шрамов, и от Гвардии Ворона, затем поменялась местами с охотниками, уничтожила одного из них и готова была сделать это вновь.

Главнокомандующую уже прославляли как триумфатора. Новости о её победах на Префекции разошлись очень далеко и достигли не только центральных регионов Империи, но и близлежащих людских миров, помеченных эмиссарами тау для более изящного покорения.

Эти же вести пришли и на далёкую Терру. В скрытых коридорах власти были приняты решения, последствия которых могли изменить судьбу Восточной Краины. Военачальники тау уже поздравляли друг друга с хорошо проделанной работой, не подозревая, что к системе Довар направляются подкрепления, одна лишь численность которых заставила бы заледенеть даже кровь виор'ланца. До сих пор защитники Префекции противостояли только небольшим, сосредоточенным ударным группировкам, и доказали, что способны вырвать победу у элитных сил врага. Теперь же им предстояло встретиться с гонимыми войнами, которых справедливо боялись противники Имперiums: тяжеловесными, невероятно могучими и оснащёнными оружием, способным уничтожать города.







ГЛАВА 3

ЯРОСТЬ И ВОЗДАЯНИЕ





МАГИСТР ТЕНЕЙ

После гибели Северакса тау и силы Империи, сражавшиеся там, нанесли друг другу тяжелейшие потери. Обе стороны вынужденно отступили, чтобы окончательно не распастись на мелкие группы. В сумраке после сражения собрались теньевые капитаны, которым предстояло решить, кому из них будет доверено верховное командование Гвардией Ворона.

Наполненные сражениями дни, что предшествовали смерти Корвина Северакса, сплелись в узор событий, последствия которых отозвались по всей Префекции от северного до южного полюса. Так, хотя преемника магистра капитана следовало избрать из капитанов ордена, у них не оказалось времени на долгие совещания и дебаты. Многие военачальники уже завязли в свирепых боях с чужаками, и некоторые из них дрались за собственные жизни, пока каста Огня развивала наступление.

Ранее, пока Северакс руководил виртуозными операциями по поиску и уничтожению целей, теневой капитан Шрайк возглавлял бойцов 3-й роты в череде карательных ударов. В течение трёх дней его ударная группировка почти целиком истребила полный контингент, создав тем самым приманку для капкана на ксеносов.

Кайваан, действовавший в тандеме с артиллерийским полком Астра Милитарум, приказал союзникам обстрелять бронетанковую колонну тау, пытаясь пробиться к своим, а Гвардейцы Ворона тем временем начали наземную атаку на остатки растерзанного кадра. Заметив лёгкую добычу, Тень Солнца атаковала расчёты орудий и пехотные части прикрытия. Шрайк ожидал подобного хода, и, когда космодесантники вернулись для контратаки на силы о'Шасерры, заметил характерный БСК командующей – она триумфально стояла над телами его помощников из Имперской Гвардии.

Ветераны теневой капитана воксировали Корвину Севераксу о подтверждённом контакте с Тенью Солнца, и магистр капитана поспешил присоединиться к битве, надеясь лично забрать голову инопланетянки. Как оказалось, это решение стоило Гвардии Ворона её повелителя и большей части 3-й роты.

После гибели Северакса Кайваану и его уцелевшим ветеранам пришлось на ходу менять тактику, поскольку враг значительно превосходил космодесантников в огневой мощи. Сыны Коракса использовали преимущества огромных боекапандров тау против них самих, заходя к ксеносам с тыла: модуль противодействия одного XV95 не распознавал как угрозу случайный выстрел другого, и такие «дружественные» попадания выводили из строя снующие рядом стелс-дроны. Затем Гвардейцы Ворона сосредоточили атаки на самом умелом из пилотов оставшихся «Фантомов» – то есть настоящей Тени Солнца – и за счёт одного лишь упорства заставили её отступить.

Той ночью капитан Шрайк со своим командным отделением вернулся на поле боя, чтобы собрать прогеноидные железы павших. Несмотря на огромный риск, космодесантники уцелели и вернули в орден большую часть геносемени 3-й роты.

Вполне возможно, что этот самоотверженный поступок обеспечил Кайваану статус естественного преемника Корвина Северакса. К тому моменту уже были открыты несколько каналов астропатической связи, обеспечившие контакт с другими теневыми капитанами Гвардии Ворона и даже Марнеем Калгаром в соседнем Ультрамаре. Капитанул нуждался в новом лидере, который пользовался бы всеобщим доверием и сумел бы объединить армии Империи, а не просто сражаться рядом с ними.

Итоговое решение оказалось единогласным. Кайваан Шрайк, спаситель Таргуса VIII, Донаки и Яхки, погибель Waaagh! Череполома, лауреат Венка Импералис и святой покровитель миров, считающихся потерянными и заброшенными, стал новым магистром ордена Гвардии Ворона.

Кайваан Шрайк оглядел собравшуюся толпу. Тусклый свет фонарей подземного шахтного комплекса мерцал на сотнях силовых доспехов, которые только что очистили от грязи и крови ради столь многообещающего события.

– Сегодня ночью мы лишились великого героя Империи, – начал теневой капитан, уважительно склонив голову. – Несколько тысячелетий у нашего гордого братства не было такого умелого лидера, как Северакс, который добился столь многого, имея столь малочисленное войско. Это тяжёлая потеря.

Атмосфера в помещении стала напряжённой, словно перед грозой. Следующие мгновения имели жизненно важное значение.

– И всё же за ней придёт светлое будущее, – постепенно возвысил голос Шрайк. – Этой ночью Гвардия Ворона изменится. Мы продолжим искать прибежища в тенях, как делали всегда, как учил нас отец Коракс. Но отныне и впредь мы станем использовать любое оружие, что есть в нашем распоряжении, любой союз, который нам удастся создать. Мы не можем позволить себе действовать иначе.

Кайваан почувствовал мощный прилив уверенности. Он говорил правдиво. Так должно быть. Всё испытанное прежде не сработало.

– Здесь, на этой планете, мы оставим за собой запылённую историю начала. Запылённую историю и сверкающих когтей, воздетых в едином порыве и омытых в крови чужаков. Хотя нам придётся восстанавливать утраченные силы, мы вырвем врагу глотку и тем отплатим ему за дерзость. Войны Империи встанут на Префекции единой стеной!

Над стоявшими внизу космодесантниками поднялся нестройный рёв. Шрайк заметил, что многие из боевых братьев сохранили молчание.

– Но сейчас, – договорил Кайваан, – мы отбываем. Внимайте своим воксам, ибо предстоит резня. Да разгорится она!

Приветствуя своего господина, собравшиеся сыны Коракса воздвигли оружие перед новым магистром ордена – и так началась новая эра в истории Гвардии Ворона.



Над Префекцией восходило солнце, и в его ярких лучах безмолвно стояли два воина – один в чёрном доспехе, другой в белом. У второго владыки была заскорузлая кожа, покрасневшая от ветра, потёртая и выдубленная стихиями сотни миров. Над бритым теменем вздымался чуб, длинный и нечёсаный, словно хвост жеребца. Держал он себя, будто король, но тень неудачи лежала на нём тяжким грузом. Даже радость битвы не могла осветить его хмурого лица.

Владыка в чёрном разительно отличался от собрата. У него была гладкая алебастровая кожа, с единственным шрамом от ожога на левой щеке. Лицо его тоже было суровым, с благородными чертами, словно у статуи аристократа. Воин излучал хищную энергию, и, хотя он стоял с напряжёнными мышцами, будто собираясь вот-вот устремиться в полёт, в его угольно-чёрных глазах пылала искорка триумфа.

– Приветствую, старый ты седой чёрт, – начал Кайваан Шрайк. – Можешь теперь называть меня «магистр капитула».

У хана задрожали ноздри, а в глазах вспыхнули огоньки негодования. От них запыхало нечто внутри Белого Шрама, но впервые за несколько недель его охватило пламя веселья, а не убийственной ярости.

– Ха! – взревел Кор'сарро-хан. – Я буду называть тебя трусушкой, как того и заслуживает прячущийся в тених воробушек!

Затем чогорец расплылся в улыбке, показав острые белые зубы, и глаза его утонули в густой сети морщинок. Шагнув вперёд, он обхватил протянутое предплечье Кайваана в воинском рукопожатии.

– Магистр капитула, – продолжил Белый Шрам, уважительно кивнув. – А я-то думал, что старина Корвин слишком хитёр, чтобы погибнуть.

– У тау есть своя, чужацкая хитрость, – серьёзно ответил Шрайк. – И Тень Солнца, похоже, владеет ею лучше всех.

– Верно, – признал Кор'сарро. При упоминании своего злейшего недруга он опустил было забранные мехом плечи, но затем отыскал ладонью рукоять меча и выпрямился вновь. – Она не сможет вечно убежать от моего клинка. Голова инопланетянки украсит парпет крепости Цюань Чжэо, даже если мне придётся гнаться за ней через всю Галактику.

– Возможно, так и случится, – заметил Кайваан. – Сейчас нас слишком мало, чтобы добиться полной победы. Готовясь к следующей фазе войны, мы должны собрать силы, сопоставить полученные данные, и при этом заставить тау дорого заплатить за Префекцию. Нам нужно пустить ксеносам кровь. Сломать им хребет, чтобы потом вернуть себе Восточную Окраину раз и навсегда.

– «Мы» то, «нам» это, – поднял бровь хан. – Я не привык слышать подобные речи от сынов Коракса.

– Привыкай, – резко бросил Шрайк. – Мы слишком долго стояли порознь. Это приводило лишь к поражениям.

Кор'сарро наклонил голову, глядя на старого товарища с новым уважением.

– Значит, объединяем наши силы.

– Да. И объединяемся с каждым воином Имперума на Префекции.

– И теми, кто ещё прибудет, – добавил хан, подняв глаза к звёздам. – От них были сообщения?

– Их вестник связывался со мной, – сказал Гвардеец Ворона. – Ждать ещё полдня, самое большее. Хотя и это, наверное, слишком долгая задержка, если твой враг – полководец калибра Тени Солнца. Впрочем, я постарался, чтобы появление верховного короля оказалось... подобающе великолепным.

– Нам нужны не только бойцы, – заявил хан, – какими бы крупными или благородными они ни были. Необходимо обратить саму планету против узурпаторов. В конце концов, для этого Префекция и предназначалась.

– Здесь есть доля истины. Но тау просто обходят любые неподвижные укрепления, даже орудия ульев. Им вообще наплевать на территорию, потерянную или захваченную.

– Тогда мы обрушим на чужаков гнев этого мира. Наворожим из его сердца грозу и подчиним её нашей воле.

Кайваан кивнул.

– И на Дал'ите, и на Волторисе псайкеры оказывались весьма действенным оружием.

– Это потому, что у тау или вообще нет душ, или есть, но слабые, – отозвался чогорец. – Они ничего не могут противопоставить таким атакам.

– Так твои грозные пророки могут сделать планету нашей союзницей? – спросил Шрайк, по-птичьи склонив голову набок.

– Они были рождены для этого. Да, мы пробудим бурю.

– Великолепно. Этого тау предугадать не смогут, даже со всеми их сенсорами и прорицающими устройствами. Позаботься, Кор'сафро, чтобы ураган начался в самый нужный момент. Во время величайшей битвы – битвы, в которой копы Белых Шрамов, когти Гвардии Ворона и ногти дама Терринов разом вонзятся в одного врага.

– Ха, – фыркнул хан. – Магистр ордена Шрайк, Объединитель Имперума. Да уж, на отчаянные меры мы идём.

Сын Кофракса печально улыбнулся.

– Я бы предпочёл «Шрайк, Погибель трижды проклятых тау».

– Думаю, это я ещё переживу, – ухмыльнулся Кор'сафро. – И, Кайваан, вытаци её на открытое место. Ради меня. Если ты будешь сидеть и ждать, эта сука оплетёт тебя своими сетями так, что уже не сбежишь. Вместо этого дай ей цель, такую добычу, чтобы она фешила, будто сможет одним ударом одержать победу. Тогда она уже вскоре бросится на жертву. Но при этом убийца Северакса должна думать, что игра идёт по её правилам.

– Это я смогу, – кивнул Гвардеец Ворона. – Тень Солнца считает нас высокомерными. Если покажется, что мы слишком растянули силы, атакуя опорный пункт тау, она появится там, чтобы покончить с нами и заслужить славу для себя.

– Но всё должно пройти с точностью до секунды, иначе мы покинем этот мир завернутыми в саваны.

– Гвардия Ворона, мой старый друг, – ответил магистр ордена Шрайк, – уже давно воюет с точностью до секунды.



ЯРОСТЬ ПРАВЕДНЫХ

Под руководством магистра капитула Шрайка ранее сдержанный союз Гвардии Ворона и Белых Шрамов сделался прочным, как сталь. Благодаря этому силы Имперума, которые проводили только несогласованные локальные атаки, объединились в группировку, способную вырвать сердце у коалиции тау на Префекции.

Военные доктрины сынов Коракса и Джагатая-хана различались, как небо и земля. Если бойцы Кор'сарро предпочитали наносить решающие удары на открытой местности, сородичи Кайваана лучше всего оперировали в ограниченных пространствах, где их тщательно выверенные атаки постепенно губили целые армии. Тень Солнца, видевшая такие шаблонные действия на Префекции, Агреллане и даже Волторисе, подготовила подходящие ловушки, организованные войсками каждого септа. Если Белые Шрамы неслись в атаку, то зачастую их целями оказывались лишь голографические миражи, а истинный контрвыпад наносился из скрытых укреплений поблизости. Если затаившиеся Гвардейцы Ворона поджидали неприятелей, то тау или устраивали засады на самих космодесантников, или заманивали их на открытое место, где людей скашивали залпы кадров дальней огневой поддержки.

Но когда силам Виор'ла и Тау пришлось сражаться против обоих капитулов разом, даже самые превосходно спланированные «кауйоны» оказались бесполезными. Снова и снова Гвардейцы Ворона, позволяя выманить себя из укрытий, становились наковальней; Белые Шрамы, сбросив виртуозную маскировку, превращались в молот. Рядом с Роспутенской системой бункеров, куда воины Шрайка вели отход с боями против бронетанкового сдерживающего

кадра, удалось заманить противников в молниеносный многосекторный налёт с бреющей высоты, и быстроходность не спасла скиммеры чужаков от уничтожения авиоподдержкой Кор'сарро. А когда хан вёл своих братьев в лобовую атаку по Гекторидскому Сверхпролёту, виор'ланские соединения перекрыли мост с обоих концов, но их разорвали в клочья штурмовые полуроты Кайваана, вниз головой незаметно свисавшие на мажзапах с поддерживающих арок. Патрули скаутов провоцировали «Быстрины» Тени Солнца на проведение «кауйонов», и великанские БСК сами попадали в засады терминаторов, призванных с орбиты сигналами тщательно расставленных телепортационных маяков.

Другие роты Космодесанта на Префекции также действовали в согласии, исполняя планы Шрайка. Если за охотничьими партиями Белых Шрамов, что неслись по Корявым пустошам, бросались в погоню кадры истребителей касты Воздуха, «Охотники» и «Ловчие» целых шести орденов прочёсывали небеса настолько плотным зенитным огнём, что живым не уходил ни один пилот тау. Адептус Астартес собирались уходить только после того, как объединят свои силы и лишат чужаков возможности закрепиться на Префекции. Каждая их виктория становилась звеном в цепи, ведущему к важнейшему удару, и всё стратегические замыслы людей сходились в одной точке – Брутеском комплексе электродамб.



– Грозовые пророки, призовите смерть с небес! – гаркнул Кор'сарро-хан, пока психический ураган бешено трепал его чуб. – Судабе! Пора тебе отомстить за Волторис, брат!

Хан свирепо и весело рассмеялся в лицо электрической буре. Кайваан, который наблюдал за ним, склонив голову, воздержался от замечаний. Примитивность как оружие; дерзкая и невероятно рискованная стратегия, когда столько поставлено на карту. На Префекции, впрочем, это вроде как неплохо работало.

Крепость-генераториум Брутекского узла, расположенную над пропастью на неровном краю Шрама Вентур, окутывала сеть потрескивающего голубого света. Хотя именно здесь находились основные комплексы Империиума по добыче геомантической энергии – гигантские винтовые машины-пиявки, простиравшиеся в каньон и до Глаза Голиафа за ним, – тау оставили базу практически беззащитной. В нескольких милях располагался командный пункт чужаков, перелетевший к северу на антигравитационной подушке. «Скорее всего, ловушка», – подумалось Шрайку, – но мы пойдём в неё, а потом захлопнем собственный капкан».

Магистр ордена с безмолвным одобрением пронаблюдал за тем, как дроны и боеスカфандры тау ринулись в атаку из комплекса, но вынужденно отступили, когда их драгоценные технологии забили в громадных волнах энергии, что накачивались из психического вихря грозовых пророков. Авточувства космодесантников тоже пострадали от воющих помех, поэтому Кайваан просто велел снять всем шлемы. Их природного восприятия должно было хватить для отражения натиска ксеносов. Впрочем, не все неприятельские солдаты полагались на продвинутые сенсоры: уже сейчас сын Коракса видел

приближающиеся фаланги воинов Огня. По его расчётам, враги будут здесь примерно через час. Возможно, раньше.

– Брат Шэстовок, докладывай! – крикнул Шрайк сквозь грозу, метнув взгляд на технодесантника в красном доспехе, который резво копошился в «гнезде» из связанных кабелями сервиторов.

– Проблема, мой господин, – отозвался Гвардеец Ворона, и по напряжению в его голосе стало ясно, что в действительности всё заметно хуже. – Машинные духи вызывают к Омниссии, моля об освобождении.

– Хорошо, – сказал Кайваан. – Электробрюря для них готова.

Краям уха он улавливал трескучий грохот масштабной схватки.

– Запускай катаклизм, Шэстовок.

– Есть, мой господин. Включение через три... два... один...

Истинно ревущая ударная волна отбросила Шрайка на поручень мостика, когда десять огромных шаровых молний белого-синего оттенка сорвались с энергетических катушек электрошахты и устремились в каньон. Весь Брутекский узел задрожал, будто сотрясаемый в кулаке бога. Хан уже взбирался наверх, перепрыгивая от зацепа к зацепу, и магистр капитула следом за ним устремился в небо. Глубоко под ними колонны разрядов змелись по всей длине Шрама Вентур, быстро подбираясь к Глазу Голиафа. Из его глубин они пронесутся по всем расселинам – тем самым, где скрывались резервы Тени Солнца. По оценкам Кайваана, погибнет больше миллиона ксеносов. Ради такого почти стоило умереть.



МОЩЬ ДОМА ТЕРРИНОВ

Объединившись, космодесантники на Префекции нанесли серьёзнейший урон силам тау по всей планете. Тень Солнца уже вышла на битву, неся возмездие, но у магистра ордена Шрайка оставалась ещё одна нераззыгранная карта...

Повелители Гвардии Ворона и Белых Шрамов превратили беспорядочные потоки энергии из ущелий мира-крепости в электрический шторм, сотрясший всю Префекцию. Разряды геомантических молний, гудевших под корой планеты, теперь вздымались из каждой расселины и каньона. Благодаря этому Адептус Астартес застали врасплох охотничьи кадры, что скрывались в ожидании своего часа на склонах впадин. Очень многие тау теперь лежали в безымянных братских могилах, сброшенные электроударами на дно пропасти, но после этой атаки космодесантники стали главной целью армии чужаков. В течение часа к их позициям стянулись десятки тысяч бойцов касты Огня. Хотя насланная грозowymi пророчками психическая буря не подпускала к людям смертоносные бронекостюмы, виновников электротрясения всё равно ждала почти неизбежная гибель.

Гвардейцы Ворона и Белые Шрамы уже готовились как можно дороже продать свои жизни, когда по небу с рёвом пронеслись два невероятно громадных челнока. Сосредоточенные внизу кадры тау открыли по транспортам огонь, но добились лишь белёсой дрожи на макрощитах ионного типа. Летящие великаны приземлились у края Глаза Голиафа, и половинки гигантских гербовых символов, что украшали ангарные ворота, немедленно разъехались в стороны. Мгновением позже о своём появлении возвестили их пассажиры: не только трубными звуками горнов барона Артемидоруса, но и грохотом скорострельных боевых пушек, что извергли разрывную смерть на порядки ксеновоинов под ними. Десантные ramпы с грохотом обрушились на застланную пеплом землю, и гигантские шагоходы выступили из сумрака трюмов, на ходу открывая огонь. Громадное, как пещера, нутро каждого судна покидали герои волторских легенд – Имперские Рыцари дома Терринов, любой из которых способен был в одиночку сразиться с целой армией.

– Вот они! – крикнул Артемидорус, переводя своего Рыцаря на сотрясающий землю бег. – Я вижу их цвета!

Аристократ задрожал от приятного волнения, вливаясь в поток бушующей вокруг битвы. Его мозговым импульсам отозвался лязг автотанков и жужжание ротационных установок. Последовала мгновенная мощная отдача, и град снарядов настиг отряды тау, приближавшиеся вдали к краю Глаза Голиафа. Мощнейшие взрывы подбросили в воздух десятки тел, и Артемидорус завонил в радостной ярости, но затем заставил себя сосредоточиться.

– Адептус Астартес на вершине хребта, под плотным огнём, – воксификация барон другим аристократам. – Ионные щиты на два часа: с северо-северо-востока приближаются тяжёлые шагоходы.

– Они мои, – ответил Тибальт и «Хранитель» верховного короля с неподобающей поспешностью заскакала вперёд. На бегу Рыцарь прошёл смертоносными очередями гатлинг-пушки «Мститель» подрагивающие хамелеоновые силуэты неприятелей на правом фланге, а из пусковой установки на панцире выпустил ракеты, ринущиеся к эскадрилье боевых кораблей, пилоты которых, вероятно, пытались выиграть время для товарищей-пехотинцев. Первая из бронемашин только запыхала, как Тибальт уже оказался между двумя другими. Потрескивающей перчаткой «Удар грома» патриарх целиком оторвал у второго скиммера башино с рельсовым орудием, резко развернулся в поясе и, взмахнув орудием как дубиной, отбросил третий в пепельную доню.

Ударный истребитель ксеносов стремительно зашёл со стороны солнца, надеясь остаться незамеченным, и выпустил по «Хранителю» несколько увертливых ракет. Королевский защитник Балтазар мгновенно переместил свой ионный щит, и самонаводящиеся боеголовки детонировали о невидимое силовое поле, по которому разошлись пламенные круги. Наведя автопушку «Икар», шагоход выпустил меткую очередь зенитных снарядов. Подбитый самолёт понёсся на Рыцаря, волоча за собой огненный хвост, но Балтазар в последний момент отступил в сторону. Плавный взмах его руки с цепным мечом типа «Жнец» напомнил жест кавалера, приглашающего даму пройти вперёд. Летящая машина тау пронеслась мимо аристократов и разбилась в энергетической вспышке, разбросавшей пылающие обломки корпуса.

Артемидорус заметил ринущийся с небес охрянной боекафандр, который жёстко приземлился на панцире Балтазара и обстрелял ракетами входной люк пилота.

– Стабберы на защитника! – взревел герольд. Миг спустя четыре потока крупнокалиберных пуль врезались в бронекостюм с такой силой, что чужак сорвался с Рыцаря и, размахивая конечностями, отлетел в потрескивающую разрядами электробурю у края разлома.

Высочайший двор явился на Префекцию, и теперь никакая чужеродная техномагия не спасёт тау от замысленной аристократами резни.



ГОРСТКА БЛАГОРОДНЫХ



Верховный король Тибальт и его воины, благородные, отважные и полные решимости, сражались против тау на Восточной Украине с тех пор, как вышвырнули сладкоречивых дипломатов касты Воды со своего родного мира. Именно Рыцари дома Терринов на Агреллане прикрывали отступление человеческих армий и нанесли тяжелейший урон врагу, хотя и сами понесли серьёзные потери. В последующей великой битве за Волторис войска Тени Солнца были отброшены с планеты и отступили в беспорядке, но честь верховного короля по-прежнему требовала отмщения.

Теперь Тибальт и его воинственные последователи стремились сокрушить тау раз и навсегда. Именно поэтому Рыцари дома Терринов, гонясь за своей добычей среди звёзд, ответили на зов Империя и вступили в сражение за Префекцию. Они увидели в этом новую возможность уничтожить бесчестных ксеносов.

В центре рыцарственного отряда по поверхности мира-крепости шагал сам верховный король во главе доблестных воинов его высочайшего двора, лучших из лучших терринских бойцов. Больше того, каждый из них являл собой образец чести и благородства, свойственных этому дому. Перед тем как отправиться в битву, Тибальт и его бароны принесли нерушимые клятвы возмездия, дав слово любой ценой раздавить врагов правителей Волториса.

Верховный король, ступавший во главе высочайшего двора, был уже немолод, но возраст не сделал его менее грозным или умелым воином. Ещё до того, как тау посягнули на системы вокруг Агреллана, Тибальт равно внушал людям страх и почтение. Теперь же, после того как он лично встал на защиту отступающих сил у Агреллана-Прайм, а затем помог Империяму одержать неоспоримую победу в родном мире, патриарха славили во всей системе Довар как истинного бича чужаков. На его Рыцаре, «*Ярости Волториса*», появилось немало свежих почётных знаков за блистательные убийства в бою против армии о'Шасерры, и самые заметные символы были нанесены на гатлинг-пушку «Мститель». У ворот в цитадель дома Террин это оружие забрало жизни титулованного командующего Солнца Пустоты и его телохранителей.

По правую руку Тибальта шагал барон Артемидорус, герольд благородного дома, пилотировавший гордого и древнего Рыцаря по имени «*Несломленный*». В небесах Префекции трещали энергетические бури, а из расколотой земли вырывались вольгаические гейзеры, но глашатай Терринов перекрывал грохот могучим трубным рёвом, что вырывался из вокс-решеток боевой машины. Снарядом, пулей и ракетой аристократ истреблял чужака-неприятеля, извергая огонь и погибель везде, где тот осмеливались выйти на свет. Одновременно с этим достойный герольд сканировал поле боя, выискивая цели, упущенные его



пылькими товарищами. Заметив таковые, Артемидорус выкрикивал ритуализированные предупреждения собратьям, которые настолько доверяли мудрости и опыту барона, что разворачивали ионные щиты Рыцарей ещё до того, как узнавали природу опасности. Так хозяева Волториса пережили бесчётные залпы рельсовых пушек и самонаводящихся ракет: смертоносные снаряды распускались безвредными пламенными цветками, врезаясь в силовые заслоны шагоходов.

Помимо герольда в высочайший вор Тибальта входили ещё три храбрых воина – бароны Монтерайн, Бальтазар и Таурус. Последний пилотировал задиристого Рыцаря типа «Странник» под названием «Честь непокорная» и занимал церемониальный пост волторского привратника. Главнейшим его долгом было защищать владения дома Терринов на родной планете. Отсюда очевидно, насколько серьёзно верховный король относился к угрозе тау, раз призвал Тауруса последовать за ним на Префекцию. Честь требовала от барона остаться верным долгу, поэтому вместо врат он поклялся оборонять других рыцарей высочайшего двора. В связи с этим аристократу доверили не только ожесточённые ближние бои с самыми крупными и опасными бронекостюмами чужаков, но и зачистку небес от их смертоносных летательных аппаратов. И Таурус не раз рассекал воздух очередями из автопушки, оберегая товарищей.

Барон Бальтазар, пилотировавший Рыцаря «Вечно стойкого», тоже ставил жизни других выше собственной. Однако для него, королевского защитника, единственной важной заботой была безопасность монарха Тибальта. Выступая рядом с сеньором, Бальтазар ограждал его взмахами цепного меча «Жнец» всякий раз, когда замечал угрозу, и заслонял господина своим бронированным «скакуном» ото всех, кто мог навредить ему. Во время неистовой схватки в руинах собора святого Пирокласта именно королевский защитник сбил дюжину рыскавших вокруг боевых кораблей и штурмовиков «Акула-бритва», безрассудно дерзнувших угрожать его повелителю.

Сир Монтерайн, недавно примкнувший ко двору, был одарённым и храбрым потомком верховного короля. Пропуском во внутренний круг Тибальта для него стали отважные деяния в битве за Агреллан-Прайм, где воин, паля из всех орудий, стоял над разбитыми корпусами двух братских Рыцарей, пока машины и их пилотов не оттащили в безопасное место. Новичок на «Волторисе неустрашимом» занял место барона Дариуса и его «Нетерпимого», которых направили для поддержки сил Астра Милитарум, сражающихся за экваториальный магноккомплекс. Молодой аристократ твёрдо вознамерился не упустить подобную возможность прославиться.

БИТВА ГИГАНТОВ

Когда огромные десантные суда извергли на поверхность Префекции голиафов войны, из развалин на них ринулись боекафандры тау, разражаясь шквалами губительной энергии. Пилоты «Быстрин», сыгравших ключевую роль в битве за Агреллан, выжидали момента, когда Имперум бросит в сражение свои мощнейшие силы. Отряд XV104 направил сюда Тень Солнца, желавшая обеспечить победу в ещё одном жизненно важном мире.

Прибытие Имперского Рыцарства не стало для о'Шасерры полной неожиданностью. Прежде она уже имела дело с великанскими союзниками гуэ'рон'ша и приготовила мощные резервы на случай, если громадные шагоходы вступят в бой за планету-крепость. Появление её командного узла на краю Глаза Голиафа было не случайным: Тень Солнца передислоцировала базу, чтобы отрезать космодесантникам пути к отступлению, и приказала «Быстринам» занять оборону по периметру.

Рыцари терринского дома уже сражались против XV104 как на Агреллане, так и на Волторисе,

и гигантские бронекостюмы ксеносов оказались величайшим в истории вызовом превосходству знатного двора: даже в схватках с колоссальными орочными истуканами на Гросфоксе IV воины Тибальта не знали таких потерь. Впрочем, неудержимое отвращение, которое аристократы испытывали к боевым машинам чужаков, и теперь заставило их броситься в лобовую атаку.

Верховный король привёл на Префекцию не только лучших Рыцарей своей династии, но и пилотов союзных домов, а также «вольных клинков», имевших перед ним долг чести. Десятки шагоходов, высадившиеся в мире-цитадели, по

совокупной мощи не уступали боевой роте Космодесанта. Бароны Йорак и Орферон получили распоряжение атаковать резервы тау, которые десантировались со спутника планеты для штурма островов Мудрости. Капулан и Амарантин возглавили совместный натиск на полярные разломы, Дариус же шагал среди бесконечных рядов имперских гвардейцев, осаждавших командный пункт ксеносов на экваторе.

Но сколько бы Рыцарей ни собрал Тибальт, на всю серьёзность его намерений указывало присутствие уже одного лишь Тауруса, Привратника Волториса. И врагам, и друзьям становилось понятно, что дом Терринов готов рискнуть гибелью родного мира, чтобы собственноручно покончить с тау, угрожающими Дамоклову заливу.

Поскольку выжившие Гвардейцы Ворона и Белые Шрамы уже сеяли разрушение в боевых порядках неприятеля, атака Рыцарей Волториса оказалась почти неудержимой. Поле битвы между Шрамом Вентур и ульем Аквиллон усыпали дымящиеся остовы военной техники чужаков, многие из которых пали непосредственно от руки верховного короля Тибальта. Набрав ход, аристократы неслись вперёд, сминая тела бойцов прорыва и ударных команд касты Огня. Скорострельные боевые пушки и «Мстители» с грохотом осыпали расположенные поодаль бронекостюмы снарядами, пока не схлопывались даже их щиты.

Взводы «Быстрин» рассыпным строем выдвинулись навстречу людским шагоходам. Благодаря реактивным ранцам они взмывали над резнёй с грациозностью, поразительной для боевых машин такого размера. Сверкающие потоки энергии, способные расплавить даже тактический дредноутский доспех, со всех сторон обрушивались на атакующих Рыцарей, выжигая гордые гербы с их наплечников. В результате их натиска несколько благородных великанов, обездвиженных или сражённых, остались пылать подобно огненным столпам за спинами членов высочайшего двора Тибальта, что, впрочем, не замедлило наступление верховного короля ни на мельчайшую долю секунды.





Раздался шум ускоряющихся нова-реакторов, который становился всё громче по мере того, как пилоты XV104 поднимали мощность оружейных систем к допустимым пределам. Воины дома Терринов хорошо помнили этот звук, ведь он стал последним, что слышали многие их почтенные братья на Агреллане. Теперь же, когда энергоустановки «Быстрин» начали гудеть громче, аристократы развернули ионные щиты в направлении врага. Мгновение спустя испепеляющие разряды перегруженных орудий тау безвредно рассеялись о пологие купола невидимой силы.

Рыцари, наступавшие в построении «Адамантовая пика», ответили огнём из термальных пушек. Вражеские пилоты, которые исчерпали все мощности реактора в предыдущем решительном ударе, почти не имели резервов для защиты, и целое отделение гигантских БСК, запылав подобно факелам, рухнуло на пепельную землю. Верховный король Тибальт ударом плеча отшвырнул одного из пылающих ксеносов, ворвался в ряды танковых взводов за ними и начал крушить окутанной разрядами перчаткой одного «Небесного ската» за другим.

По команде Тени Солнца с востока к ним устремился кадр касты Огня, имеющий целью обойти атакующих Рыцарей и обстрелять их с тыла, где броня была менее прочной. Боекафандры «Залп», боевые корабли «Рыба-молот» и отделения дронов-снайперов развернулись в тени ближайшего из огромных десантных судов под прикрытием двух XV104, паливших из ионных пушек. Но Кайваан Шрайк, невидимый дирижёр разворачивающейся битвы, предусмотрел и этот фланговый манёвр, подготовив на него смертоносный ответ.

Из тёмных недр транспортного корабля вырвался одинокий шагоход – чудовище, поселившееся в ночных кошмарах тау, которые видели его кровавые деяния на Агреллане. Тот, у кого было всего одно прозвище – Обсидиановый Рыцарь. Чёрный, как сажа, панцирь колосса украшали изображения черепов и прочих образов, предвещающих гибель, но ни один рольверк не выдавал истинного имени пилота. Ни один боевой клич не прозвучал из его вокса, ни один горн не возвестил о его появлении. И всё же цель воина была ужасающе очевидна.

Отзвуки грохочущих шагов Рыцаря раскатились по пустоши, словно рокот боевого барабана племени великанов. Он бежал всё быстрее, расстреливая из боевой пушки бросившихся враспынную чужаков и отнимая с каждым попаданием не меньше десятка жизней. Затрещали рельсовые орудия, но ионный щит монструозной машины, вспыхивая ослепительным светом, отразил почти все гиперзвуковые снаряды. Те немногие, что всё же отыскали цель, лишь добавили новые шрамы на потёртую временем металлическую шкуру левиафана.

Ближайший XV104 высоко взмыл над чёрным гигантом и резко обрушился вниз, наводя фузионные бластеры для смертельного залпа. Обсидиановый Рыцарь, немыслимо, непозволительно проворный, полностью развернулся в талии и выставленным горизонтально «Жнецом» разрубил туловище «Быстрины» надвое. Исполин вернулся к боине, и лязгнувшая пушка громогласно метнула снаряды во второй БСК. За спиной чудовища повалился на землю выпотрошенный бронекостюм, обдав ноги убийцы фонтаном искр и чужацкой крови.



Сержант Гхерей наслаждался ощущением наэлектризованного ветра в волосах, резким и насыщенным привкусом кордита на языке и запахом реактивного топлива в ноздрях. Вокруг мотоциклистов Белых Шрамов, что неслись к передовой, гремела какофония ревущих моторов и разрывающихся снарядов. За любимым отдалённым хлопком детонации на горизонте тут же вздымался гейзер из огня и пыли. Безграничное величие войны впиталось в каждое из чувств космодесантника, без остатка наполняя всё его естество.

Но и это не шло ни в какое сравнение с восторгом, который Гхерей испытывал при виде того, как несут возмездие Адептус Астартес, болтером и клинком истребляя целые толпы чужеродных выродков. Но теперь у людей имелось и другое оружие: рядом с охотничьей партией, будто прикрывая её с флангов, потрескивали громадные шаровые молнии. В сей славный день эти энергетические сферы были призваны из беспорядочных потоков силы, освобождённой в электрокомплексе, и теперь сопровождали в битву всех капелланов и грозových профоксов. Раздвоенные бело-голубые разряды, вырываясь из них, заземлялись на ближайших неприятелях, причём отыскивали даже боекафандры, замаскированные техномагией. Но даже такие удары были всего лишь отголосками той бури насилия, что разыгралась над Префекцией. Шрайк, уложив целую орду рыскавших в шахтах тау, скомандовал отступление с планеты, но истребление на этом не закончилось.

Через пепельную дымку Гхерей заметил звено вражеских транспортных, зигзагами преодолевающее грозовой вихрь. Выкрутил газ на полную, сержант открыл огонь из спаренных болтеров. Масс-реактивные болты градом обрушились на корму ближайшего скиммера ксеносов, оторвали ему задние ложи и заполнили нутро удушливым дымом. Взмахом руки Белый Шрам скомандовал

Джукатау выдвигаться вперёд. Порывистый молодой всадник набрал скорость, поравнялся с кренящейся машиной и метнул фразгранату в пассажирский отсек, который через считанные секунды украсился ошметками чужаков. Засверкали болтеры, взревели плазменные ружья, и два других бронетранспортёра рухнули на землю.

Дальше впереди проступали из дыма очертания великанов. На прибытие Имперских Рыцарей быстро отозвались самые крупные боекафандры из виденных Гхереем – каждый из них соперничал в размере с шагоходами дома Терфинов. Впрочем, воины Тибальта брали верх, что вызывало широкую ухмылку на лице сержанта; они то раздражались гибельными очередями, то принимали защитную стойку, чтобы отразить испепеляющие залпы врагов. Продолжив путь, гиганты Волториса зашагали прямо по колонне неприятельской пехоты. Белый Шрам услышал, как его люди закричали от радости при виде целой шеренги воинов Огня, покидающих парящие укрепления и убегающих к куполообразным зданиям тау вдаль. Рыцари верховного короля сражались так, будто от рассвета до заката отрабатывали каждый свой шаг на тренировках. Возможно, как подумал чогорец, после Агреллана они так и поступили.

Внезапно космодесантник нахмурился, и его улыбка превратилась в недоуменную гримасу. За оборонительной линией ксеносов, сквозь поднятые сражающимися клубы дыма и тепла, виделось ещё что-то ограмное. Две, три, полдюжины теней – все заметно выше монструозных боевых машин, бьющихся на передовой. Сержант уже собирался воксифовать предупреждение, когда один из громадных силуэтов озарился светом. Мгновение спустя залп невероятной мощи превратил Гхерей и остальных мотоциклистов ордена в клочья сырого мяса и кровавую морось.







Будущее Дамоклова залива пришло на Префекцию.

Через островки развалин на окраине улья Аквиллон пробирались громадные KV128 «Нагон», самые могучие боевые машины, когда-либо применявшиеся армиями тау. Гиганты возвышались над «Быстринами», сражавшимися подле них, и обладали намного большей огневой мощью. Тройка за тройкой они грузно шагали к линии фронта, широко ступая под аккомпанемент собственных канонад. Стаи реактивных снарядов, взрывающихся из многочисленных установок, уничтожительные ракеты и разделяющиеся осколочные боеприпасы проделывали громадные бреши в порядках Гвардии Ворона среди руин. Этот свирепый обстрел уже был достаточно разрушительным, но когда дали залп колоссальные орудия на плечах KV128, замерло само время.

Миг обжигающей слепоты, наплыв оглушающего шума – и будто какой-то страшный великан зачерпнул и выбросил огромный кусок пустоши. Обломки зданий, пепел и сами космодесантники просто исчезли. Там, где секунду назад была пригодная для обороны позиция, теперь лишь курились завитки дыма.

И «Нагоны» явились не одни. Когда Адептус Астартес бросился в атаку на чудовищных убийц, по их флагмам замерцал воздух и исказился свет. Это стало единственным видимым признаком того, что в битву вступили «Фантомы». Последовал надрывный стон втягиваемого воздуха, и лучшие воины Императора разлетелись на куски в облачках распылённой крови. Сразившие их потоки энергии были невидимыми, но от того не менее смертоносными. К позициям людей тем временем стягивались всевозможные бронекостюмы, оптимизированные для наилучшего уничтожения штурмовых частей Имперуума.

Наступали новые этапы великого кауфона, и с ними открывалась правда об оружии, которое командующая Тень Солнца скрывала всё это время.

БИТВА ЗА ГЛАЗ ГОЛИАФА

Объединившись, новейшие боевые машины Империи Тау превратились в неудержимую силу. На атакующих воинов Импернума обрушился ураган огня, который разрывал транспорты Космодесанта, артиллерийские танки и даже Рыцарей, оказавшихся в челюстях нового наступления чужаков.

Хотя «Нагоны» уступали «Быстринам» и «Фантомам» в мобильности, по уровню огневой мощи они не имели себе равных. Под покровом ночи О'Шасерра перебросила девять таких колоссов в развалины на окраинах улья Аквиллон и укрыла среди установленных там оборонительных комплексов модели «Волнолом», а затем переместила свой командный пункт на несколько километров к югу от Глаза Голиафа. Люди в конце концов заглотели наживку, и могучие АСК очень эффектно вышли на сцену театра военных действий.

Аристократы дома Терринов немедленно перевели огонь на новую угрозу, показавшуюся в дыму. К их смятению, у KV128 обнаружили собственные генераторы щитов, достаточно мощные, чтобы рассеять прямой луч термальной пушки. Что до твердотельных снарядов, достигавших цели, то они лишь безвредно разрывались при соприкосновении с толстой термопластической броней. Тем не менее Тибальт приказал своей армии благородных продолжать стрельбу: если бы Имперские Рыцари вышли из боя, их противники перенесли бы внимание на Адептус Астаргес, и погибших стало бы ещё больше. Однако же, пока шагоходы вынужденно держали орудия и щиты обращёнными к KV128, стелс-команды и «Фантомы», рыскавшие на периметре поля битвы, смогли обратить против них фузионные бластеры. Сражённые ими великаны Волториса падали с отсечёнными ногами или же взрывались в нестерпимом сиянии детонирующих реакторов.

Кайваан Шрайк, быстро оценив значимость нового поворота событий, отдал приказ на тройной совместный выпад Гвардии Ворона, Белых Шрамов и Имперского Рыцарства. Пока сыны Коракса вели натиск из руин, охотничья партия Кор'сарро-хана, устремившись из Шрама Вентур, нанесла мощный удар по флангу ксеносов. Эта двойная атака обрушилась на едва восстановившиеся порядки тау как раз в тот момент, когда воины Огня сплывались вокруг эфирного, приказывавшего им вернуться в бой. Чогорцы были врагов не только клинками и болтерами: с ними явилась психическая буря, призванная грозвыми пророками из геоэлектрических энергостанций. Шторм ярился столь неистово, что поднимал с поля битвы арматурные стержни и даже целые заржавевшие балки, а затем метал импровизированные копыя в пехотинцев и бронекостюмы ксеносов, пробивая их насквозь. Один из громадных артиллерийских костюмов попал в вихрь потрескивающих зарядов, и его экипаж поджарился за краткий кошмарный миг.

По команде Тибальта аристократия воспользовалась моментом, чтобы пробиться к краю Глаза Голиафа. Щиты шагоходов ярко вспыхивали с боков, отражая непрерывные залпы боекафандров, и всё же гамбит оказался удачным, и Имперские Рыцари вырвались из окружения. Теперь у них за спиной оказалась зияющая пропасть шириной в милю, стянутая толстыми сверкающими кольцами безграничной электрической мощи Префекции.

Недра Глаза Голиафа рычали и ревели, будто какой-то невозможный зверь, изрыгающий молнии из пасти.

— Не обращайте внимания, друзья, — велел верховный король Тибальт. — Мы сделаем эту огромную яму нашей союзницей.

Словно желая проверить его утверждение на деле, тройка небольших боекафандров на полной скорости пронеслась с фланга высочайшего двора и приземлилась на краю гигантского разлома, надеясь атаковать Рыцарей с тыла. Залпом из автопушек Бальтазар превратил одного врага в груды смятых обломков, как тут же из глубин расщелины метнулся лиловый разряд, подобно кнуту обвивший два других БСК, и чужаки рухнули во тьму.

Сбоку от аристократов в замерцавшем воздухе возникла стелс-машина тау. Мощно толкнув королевского защитника на самую кромку провала, ксенос метнулся назад и дал по Бальтазару залп из всех орудий, надеясь свалить его в бездну. Выбросив в сторону перчатку «Удар молота», Тибальт мысленным приказом отключил её разрушающее поле, поймал другого Рыцаря за наплечник и вытащил на безопасное место.

— Это ты должен спасти мне жизнь, Бальтазар, а не наоборот, — проворчал верховный король.

Артиллерийские шагоходы в развалинах повернулись в его сторону и разразились головокружительным шквалом из множества реактивных снарядов. Пошатающийся королевский защитник уже намертво сцепился с «Быстриной». Монтерайн, воздев цепной меч, рванулся к гигантскому KV128 со светящейся пушкой на плече и... опрокинулся, прожжённый насквозь. Повернув щит, Тибальт отразил ракетный залп, но системы Рыцаря перегрузились, а между тем ещё одна боевая машина ксеносов уже навела на патриарха громадное орудие, готовясь к убийному выстрелу. Не веря в происходящее, повелитель терринского дома взревел, широко раскрыв глаза.

В следующий миг перед ним возник Обсидиановый Рыцарь, отразивший смертоносный удар в презрительном блеске собственного щита. Затем пушка безымянного пилота дважды грянула в ответ, и монарх с упавшим сердцем понял, что снаряды пройдут выше АСК. Однако двойной взрыв сотряс выступающий остов здания над противником, и лавина

обломков завалила кабину пилотов за «воротом» костюма.

Тогда разъярённые чужаки сосредоточили огонь на чёрном колоссе, но «вольный клинок» с необъяснимой точностью предугадывал их выстрелы. Снова и снова его щит мерцал, изменяя форму, подрывал самонаводящиеся ракеты и отбрасывал сгустки плазмы.

— Стреляйте по ним, черт вас дер! — заорал Тибальт на благородных сородичей. — Наш безмолвный друг дал нам передышку, воспользуемся этим!

Но было слишком поздно. Осознав, что их залпы не могут пробить защиту Обсидианового Рыцаря, артиллеристы тау перевели огонь с шагохода на грунт под его ногами. Колонна ослепительно сияющей энергии прорыла громадную траншею в иссохшей почве, и земля содрогнулась с такой силой, что Тибальт ощутил толчки даже через свой Трон Механикум.

А затем край разлома обвалился в зияющую пасть Шрама Вентур, и вместе с ним, переворачиваясь на пути к бездне, рухнул Обсидиановый Рыцарь.



КЛИНКИ ВРАЖДЫ

Воины дома Терринов отчаянно возопили при виде гибели Обсидианового Рыцаря и были правы, поскольку со смертью героя проигранная битва превратилась в катастрофу. Растратив все силы, человеческие армии вторжения смогли лишь глубже вонзить когти в тело врага и нанести касте Огня несколько последних ран перед окончательным отступлением.

Имперские Рыцари сражались за выживание, стоя под сосредоточенным обстрелом континентов Тау и Виор'ла на осыпающейся крошке Глаза Голиафа. Верховный король лихорадочно выкрикивал приказы товарищам, командуя пилотам немедленно пробиваться к нему под вражеским огнём.

Артиллерийские бронекостюмы ксеносов усилили натиск, но тут над заваленным трупами пеплом пронёсся огромный транспорт «Космический конь». Гигантское судно держало ионный щит обращённым вниз – на сей раз не защищаясь от зенитных залпов тау, а уберегая широкий фюзеляж от электрической бури в каньоне. На корпусе снижающегося корабля расцветали вспышки от взрывов ракет, и когда на край разлома с лязгом рухнул широкий мостик десантной рампы, струи двигателей сбили с ног всех, кто был меньше Имперского Рыцаря. Не будь Террины одними из лучших пилотов в Галактике, они разбились бы насмерть, но с Тибальгом во главе и энергетическими куполами, передвинутыми за спину, все отступающие шагоходы успешно совершили «прыжок веры». Борта громадного челнока, созданного с расчётом на длительный и мощный нагрев при входе в атмосферу, выдержали массиванный обстрел, и великан исчез в ночном небе, унося с собой посрамлённый высочайший двор.

Кайваан Шрайк лишился поистине могучего союзника, но всё ещё не желал сдаваться. Выйдя из бедственно повернувшейся битвы на окраине разрушенного города, Гвардейцы Ворона и Белые Шрамы нашли укрытие на тесных улицах, где орудия ксеносов не имели перевеса над психической мощью людей. Последовала череда жестоких кровавых схваток, в которых Адептус Астартес пробивались к указанной магистром капитула точке эвакуации. Каждого из них гнала вперёд не только поспешность организованного отхода, но и горечь поражения, смешанная с ненавистью к врагу. Здесь, среди затянутых дымом, разорённых и заброшенных районов улья, на первый план вышел тактический гений Шрайка. Недостигаемые для дальнебойных орудий противника, сыны Коракса сражались уже по своим правилам. Применяя один за другим ложные манёвры и тайные хитроумные приёмы, они отступали с минимальными потерями.

Там, где Гвардия Ворона брала искусством скрытности, Белые Шрамы взяли яростью и быстротой. Хан, выйдя на охоту, носился по изборождённой боями земле в отчаянных поисках злейшего врага и стремительно направлял мотоцикл ко всем тепловым миражам и дымящимся воронкам, надеясь застигнуть добычу на открытом месте. Но Тень Солнца была умна и твёрдо намеревалась выжить, чтобы насладиться завоёванной победой.



– Выходи на бой! – закричал Кор'сарро-хан. Капельки кислотной слюны, вылетев у него изо рта, зашипели на поваленной статуе какого-то безымянного имперского святого. Резко взмахнув Лунным Когтём по дуге, космодесантник вскрыл нагрудник подбитого бескафандра и вытащил наружу окровавленного, полумёртвого пилота.

– Где она? – гаркнул чогорец и так встряхнул пленника, что шея тау переламилась с громким хрустом.

С рёвом пламени на лежащий монумент приземлился Кайваан Шрайк. На изогнутых когтях магистра капитула шипела кровь чужаков.

– Её не найти, Кор'сарро, – сказал он. – Всё кончено.

– Нет! – зарычал Хан с неустовым огнём в глазах. – Вспомни свои слова, ворон: у этой расы есть какое-то извращённое понятие чести, погребённое в глубине того, что сходит у них за душу. Она ещё выйдет против меня!

– Оружие Тени Солнца – не меч и не болтер. Инопланетянка атакует нас всей мощью военной касты своего народа, и именно этим она сейчас занята. Нам бы не помешало последовать этому примеру.

– Ты уважаешь её, – злобно проговорил Белый Шрам, презрительно скривив обветренное лицо. – Где же твоя ненависть?

– Усмирена, – ответил Гвардеец Ворона. – Обузdana. Сохранена до тех времён, когда сможет ярко пылать, а не медленно сжигать меня изнутри, застилая дымом глаза. И ты тоже по-своему уважаешь её, иначе бы так не гнался за этим убийством.

Кор'сарро хранил молчание с лицом не менее каменным, чем у поверженного святого.

– Весь этот мир, – заговорил он наконец. – И даже... – хан махнул мечом в сторону Глаза Голиафа, словно бы заносил клинок над грохочущей там битвой, – даже это было ловушкой.

Шрайк кивнул, но ничего не сказал. Отшивёрнув труп чужака в пепел, чогорец зажмурился и потёр лоб.

– Теперь я понял, – продолжил он. – Это была западня, в которую она заставила привести самых могучих наших воинов, а потом развеяла их, будто пыль на ветру.

– Ты хорошо сражался, – заметил Кайваан. – Три бескафандра за три секунды. Сам Джагатай улыбнулся бы при виде такого.

– Неважно! – рявкнул Белый Шрам. – Позор, что мы вновь и вновь попадаемся на её уловки. Такое пятно на нашей чести можно смыть лишь кровью.

– Но не сегодня, – настойчиво произнёс сын Коракаса. – Мы нанесли захватчикам суровый удар, однако буря уже закончилась. Нужно уходить, чтобы сохранить шанс поднять её вновь, старый друг.

Хан долго и пристально смотрел на Шрайка, после чего резко развернулся и зашагал прочь.



ВОСХОД ТРЕТЬЕЙ ФАЗЫ

Вслед за отступлением с боем Космического Десанта и эвакуацией дома Терринов планету-крепость вскоре покинули и все остальные войска Империи. О'Шасерра, армии которой уже окружали последние центры сопротивления, закрепила тем самым неоспоримое господство тау на Префекции. Третье сферическое расширение могло стремительно продолжаться.

Применение KV128 «Нагон» ни в коей мере не ограничилось сражением на краю Глаза Голиафа – громадные артиллерийские шагоходы появились на каждом из фронтов. Некоторых из них, следуя тактике, впервые применённой командующим Стойким Щитом, использовали как основной элемент кауйона, где наживка не только служила для заманивания вражеских сил, но и становилась приливной волной, разбивавшей противника о несокрушимый утёс остальных подразделений тау. Другим назначалась роль передвижных оружейных платформ, добавляющих свою поразительную огневую мощь к рельсовым пушкам «Волноломов». День за днём KV128 укрепляли власть Империи на Префекции, громя последних человеческих захватчиков, превращая в пыль стационарные орудия в виде горгулий на стенах обезлюдевших ульев и низвергая с постаментов статуи прежних хозяев планеты. За считанные месяцы каста Огня полностью покорила мир-цитадель, как и Агреллан до него. Ко всеобщему торжеству, планета была переименована в Вас'талос, что на языке тау означает «безграничный размах».

Уже вскоре началась проработка планов нового этапа Третьего сферического расширения. Многие в шас'ар'тол считали, что следующим шагом должно стать укрепление приобретённых территорий, создание фундамента, с которого можно будет дальше продвигаться в человеческий

космос. Аун'Ва лично отменил решение совета касты Огня, и мудрость его речи при этом была столь очевидна, что командующие почувствовали себя глупцами из-за того, что сами не смогли прийти к такому заключению. Итак, экспедиционные силы будут разделены на две части, одна из которых разовьёт наступление в системе Довар, а другая повернёт назад, чтобы обеспечить безопасность путей снабжения до Бухты Му'гулат.

По всем септовым мирам, колониям и орбитальным станциям победу на Префекции уже преподносили как величайший триумф в истории тау. Уже сыпались похвалы и произносились речи, в которых каста Воды везде и всюду пела дифирамбы очередному славному свидетельству великого предназначения своей расы. В них часто упоминалась Тень Солнца, изображения которой ежедневно транслировали на бесчётных голоэкранах. Грандиозный «кауйон», проведённый ею в мире-цитадели, восхваляли как работу истинного гения. Рассказывалось о том, как о'Шасерра медленно увеличивала масштаб сражений против ударных частей Империи. О том, как многие верные последователи Тау'ва отдавали жизни ради того, чтобы заставить врага бросить в бой все свои силы. О том, как в тот момент командующая сокрушила их истинной мощью касты Огня, которую скрывала всё это время, и своей рукой сразила великого монарха Космического Десанта.





Это создание с угрюмым лицом и в чёрной броне долго руководило армиями Империи Тау, но лишь теперь его удалось выманить на открытое место в результате виртуозного исполнения Тенью Солнца роли «терпеливого охотника». Как взволнованно сообщала каста Воды, после смерти величайшего лидера армии людей охватит безвластие, из пучины которого они выберутся лишь годы спустя.



Во всех концах Империи Тау на голографических дисплеях в подробностях демонстрировались боекафандры «Фантом» и «Нагон», обеспечившие касте Огня необходимый перевес для победы над грубыми и воинственными солдатами человечества. В финале каждого эпичного ролика экран заполняло изображение умиротворённого эфирного, объяснявшего своему народу, что любая жизнь, отданная ради продвижения Высшего Блага, не потеряна напрасно, и ни один истинный последователь Тау'ва не должен усомниться в этом.

Такие трансляции шли в зацикленном режиме на протяжении многих дней, но не только для информирования населения, укрепления единства и подъёма боевого духа. Правители хорошо знали, что одним из главнейших орудий тау является вера в себя, и, хотя война за Префекцию была выиграна, кампания против раздутой и загнивающей империи людей только начиналась. И эфирные даже не подозревали, насколько они были правы.

Размах и амбициозность битвы за Восточную Окраину, в полный голос превозносившейся каждым жителем септов, превращали её в одно из чудес Империи Тау. Повсюду разносились вести о болезненной и по-звериному жестокой расе, которую перехитрили и перебороли воины Высшего Блага. Всем юным тау рассказывали истории о жадных и подлых людях, хотевших, сами не зная зачем, погасить звезды, задушить надежду и свет в целом мире.

Новости о Великой победе также транслировались на территории цивилизаций, ставших союзниками Империи Тау, и даже на многих других. Впрочем, там нашлись те, кто понимал, что под триумфальными речами скрыты факты о потерях, исчисляющихся, вероятнее всего, миллиардами. Некоторые из них, понимавшие суть Империи Человечества, осознавали, что грандиозная война, описываемая кастой Воды, вполне может похоронить владения Высшего Блага под непрерывной лавиной смертей.

Известия вскоре дошли и до цепи звёздных систем, расположенных по направлению к центру Галактики от Дамоклова залива и давно оставленных Империей. Там легендарный вождь собрал свой народ и приготовился к войне, которая навсегда изменит историю тау.

РАЗБУЖЕННЫЙ ВЕЛИКАН

На Префекции Империя Тау доказала, что с ней стоит считаться. На стратегическом уровне военное искусство её полководцев оказалось впечатляющим, а тщательно подготовленные ловушки вновь и вновь приносили им тактическое преимущество. Но тау ещё не одержали победу в более масштабной битве – не только за миры вокруг Дамоклова залива, но и за собственное место в Галактике.

Экспедиционные силы аун'Ва под превосходным командованием о'Шасерры захватили Префекцию, но Империи в общем и целом не придавал этой планете большого стратегического значения. На Восточной Окраине имелись более важные цели, и боевые флоты уже направлялись к ним по изменчивым течениям варпа. Бессчётные полки Астра Милитарум, ордены Адепта Сороритас и макроуровневые военные когорты Адептус Механикус медленно, но неумолимо приближались к линии фронта между двумя империями. Согласно расчётам стратегосов и военных специалистов, для захвата Позолоченных Миров тау неизбежно должны были покинуть сопредельные системы либо оставить без защиты свои центральные планеты. Эксперты считали, что чужаки никогда не решатся ни на первое, ни на второе.

Что до боевой группы, направленной для возвращения недавно потерянных миров, то серьёзные планы относительно неё также близилась к осуществлению. Пока внимание верховного командования касты Огня было обращено на Префекцию, Империи вновь нацелился на Агреллан, переименованный зарвавшимися захватчиками-тау в Бухту Му'гулат. Да, двенадцать великих ульев были разрушены искусными атаками Тени Солнца, а радиационные бури и

токсичные дожди делали мир практически непригодным для нового заселения, но из-за своего месторасположения он сохранял особую важность. Больше того, эта планета стала для Империи Тау символом триумфа над человечеством, а с подобным люди смириться не могли.

Империи охватывает миллион миров, и с каждым циклом обращения Святой Терры вокруг Великого Сола он теряет десятки планет и заселяет десятки новых во имя Императора. Но редко случается, чтобы погиб в бою магистр капитула, и ещё реже – повелитель ордена первого основания, предки которого сражались рядом с легендарными примархами. Таких павших героев не забывают. За них мстят.

Космические десантники и их союзники вновь летят к Агреллану сквозь чернильную тьму, чтобы атаковать обороняющих его тау, пока лучшие воины касты Огня укрепляются на занятых землях в другой системе. За оскорбление, нанесённое чести Адептус Астартеc, будет отплачено сторицей.

Предстояло осуществить возмездие, а в подобных вещах Империи Человека всегда знал толк.



Великие подземелья терранского стратегума «Гамма-девять-шесть» были просто несообразно огромными. От курящегося фимиама там даже образовывались дымные облака, скрывавшие от глаз триумфальные скульптуры под высокими сводами. Хрипели гофрированные трубы, шипели и жужжали ряды когитаторов, а подключённые к ним серверы скрипели зубами от интенсивности расчётов, что проносились через однозадачные разумы иссохших созданий. Среди инфореликвариев и хронозондов бродили согбенные люди, похожие на монахов, и каждый из них толкал куда-то ржавую автотележку, доверху заполненную перфосвитками.

Все ряды когитаторов были встроены в Великую Мозаику, истинное произведение искусства трёх лиг в диаметре. Подобное устройство стояло во всех терранских стратегумах, и для создания любого из них требовался труд сотни поколений. Здешняя мозаика, которой гордились и восхищались все обитатели «Гаммы-девять-шесть», представляла собой стилизованное изображение самых удалённых от Терры систем Восточной Окраины.

Там Доварис – звезда, а вокруг неё точки, символизирующие её богатые минералами планеты. Когда-то они сверкали позолотой, но её слой давно осыпался. Тут Бельфурнас – гранёный янтарь, подсвеченный снизу сиянием изумрудов покрытого лесами 9-Иодрана. Камень в паре шагов от него – знаменитая система миров-кузниц Бета Бходрола. Протуберанцы её солнца, выложенные здесь в виде колеса со спицами, касались десятка либрариумных стеллажей, переполненных данными.

Пошатывающийся под весом груди инфопланишетов фактотум в маске прошёл по широкому участку мерцающих, выложенных алмазами плиток, представляющих системы вокруг Дамоклова залива. Всякой планете и расе этого бурного региона была выделена собственная информационная ниша, за которой надзирали неподвижный сервочереп адепта, когда-то потрудившегося каталогизировать данную единицу на благо человечества. Поговаривали, что на изучение и полное понимание всех собранных тут сведений даже самому умелому и аугментированному лексмеханику потребуется срок в несколько человеческих жизней.

Тут фактотум увидел, как что-то мигает в полумраке утопленного алькова – нечто, чего он раньше не замечал. Слуга стал озираться в поисках писца-проводста, но понял, что вокруг никого нет. Заранее съездившись на случай, если господин внезапно появится и стукнет его палкой, он подошёл к впадине и откинул капюшон с удлинённого черепа, чтобы лучше рассмотреть находку.

Под калиграфическими буквами, вырезанными каких-то несколько столетий назад, погас ровный зелёный огонёк, и на его месте зажегся новый, янтарный. Затем на глазах у фактотума установленные в нише счёты анализа уфроз вздрогнули, и одна из костяшек человеческих пальцев на нитке с десятками долями скользнула вбок. Глухо стукнула трубка для свитков, унося по пневматической почте сообщение тем, кто стоял намного выше слуги.

Буквы над огоньком складывались в короткое слово. Слово, которое фактотум никогда прежде не видел и не слышал.

«ТАУ».





ГЛАВА 4

МИССИИ



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ

Данный раздел включает несколько миссий для настольной игры ВХ40к, вдохновлённых событиями, что имели место на Префекции. Они демонстрируют новые методы обращения с армиями и призваны испытать ваши тактические способности командира. Проходя эти миссии в определённой последовательности, вы даже можете разыграть увлекательную кампанию по правилам, представленным в конце раздела.

Есть два основных способа использовать приведённые в данной книге миссии: самый простой – выбрать любую миссию и начать играть. Если такая идея вам не слишком нравится, вы можете провести целую кампанию, проходя миссии по порядку, согласно правилам в конце раздела (с. –). В этом случае игроки должны придерживаться одной стороны конфликта во всех миссиях. В процессе ведите счёт побед и поражений игроков – победителем объявляется тот, кто выигрывает в большинстве миссий. В случае равного счёта победителем в кампании признаётся тот игрок, что выигрывает последнюю битву.

Ничто не должно вас останавливать, если вы хотите использовать в данных миссиях совсем не те армии, что принимали участие в описываемой в этой книге истории. С толикой воображения и некоторыми незначительными изменениями вы в лёгкую сможете организовать сражение с привлечением любых миниатюр и элементов ландшафта из своей коллекции.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МИССИИ ВИДА «ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ»?

Как бы вы ни использовали эти миссии, они вносят совсем небольшие изменения в правила проведения боев, описанные в главе «Подготовка к сражению» в русской книге правил ВХ40к.

Армии

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

Уникальные персонажи

Модели, называемые в статьях списка армии уникальными, отображают легендарных персонажей вселенной 41-го тысячелетия. Если вам хочется придерживаться истории, тогда уникальных персонажей следует брать только в том случае, если они указаны в правилах миссии.



ПОЛЕ БОЯ И РАССТАНОВКА

Карты расстановки и подробные инструкции для миссий Отголосков Войны включены в их описание. В *книгу правил ВХ40к* заглядывать не нужно.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИЙ

В некоторых миссиях специальные правила и условия победы распространяются только на специфичные боевые единицы. Если в «вашей версии» сражения подобной боевой единицы нет, тогда можно не обращать внимание на связанные с ней спецправила и условия победы.

СОКРАЩЕНИЯ

В данном разделе упоминаются многие боевые единицы, формирования и предметы оснащения из русскоязычных версий кодексов Космического Десанта и Империи Тау. Для удобства быстрой справки возле каждого названия указывается номер страницы в соответствующем печатном издании (в электронном есть ссылки и закладки, поэтому найти нужный инфолист не составит труда) по типу «лэндспидер "Тёмный ветер" (К:КД, с. 269)» или «скиммер "Неустанный охотник" (К:ИТ, с. 147)», где «К:» – кодекс, КД – Космический Десант, а ИТ – Империя Тау.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

Миссии вида «Отголоски войны», представленные в боевой зоне Дамокла: Кауион, помогут вам воссоздать ключевые моменты войны за Префекцию, однако не стоит думать, что никаких других сражений не было. Были! Несчётное множество кровопролитных конфликтов также занесены в летопись той масштабной кампании, а значит их тоже можно разыграть в настольных партиях ВХ40к. По правилам расширения Planetstrike можно воссоздать высадку имперских сил на планете, ставшую ответом на угрозу тау, а миссии Cities of Death позволят прочувствовать весь накал страстей в яростных схватках в улье Аквиллон или Сифонидском комплексе. А формат игр Apocalypse просто идеален, если вы хотите устроить грандиозную битву с дюжинами Имперских Рыцарей, бьющихся с контингентом в гигантских бронескафандрах «Быстрина» и «Нагон». Миссии Вечной Войны, Вихря Войны и Алтаря Войны также послужат подспорьем в отыгрыше сражений, бушевавших на Префекции. А если приложить немного умственных усилий можно даже придумать увлекательную кампанию с собственными миссиями, сочетающую разные форматы игр, наподобие той, что представлена на странице (с. 128).



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: АТАКА МУЧЕНИКОВ

Пока Гвардия Ворона выжидает удачный момент для атаки, Белые Шрамы самонадеянно и опрометчиво кидаются на баррикады тау. Воины Кор'сарро-хана ударяют с различных направлений, стремясь не дать противнику призвать огневую поддержку, которой он так славится, однако и у хитрых пришельцев есть свои фокусы в рукаве...

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта и принадлежать капитулу Белых Шрамов. Если есть доступная модель, игрок за Космодесант должен включить в свою армию Кор'сарро-хана (К:КД, с. 157) в качестве военачальника.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступные модели, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию оборонительную сеть «Волнолом» (берётся бесплатно) (К:ИТ, с. 168) и командующую Тень Солнца (К:ИТ, с. 129) в качестве военачальника.

ПОЛЕ БОЯ

В первую очередь игрок за Империю Тау располагает свою оборонительную сеть «Волнолом» где угодно в своей зоне расстановки. Затем игроки расставляют ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После расстановки ландшафта игрок за Империю Тау размещает 5 маркеров объектов в своей зоне расстановки – по одному на каждой платформе в конце 4 экранированных стен и 1 на башенной установке или базе дронов оборонительной сети «Волнолом», если есть доступные модели. Если эти фортификации перемещаются, маркеры объектов перемещаются вместе с ними.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым, располагая не больше половины своих боевых единиц где угодно в пределах своей зоны расстановки. Все остальные боевые единицы уходят в резерв, в том числе и командующая Тень Солнца. Игрок за Космодесант расставляется вторым, располагая боевые единицы где угодно в пределах минимум двух своих зон расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Космодесант ходит первым, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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

В конце игры каждый первичный объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Убить военачальника, первая кровь.



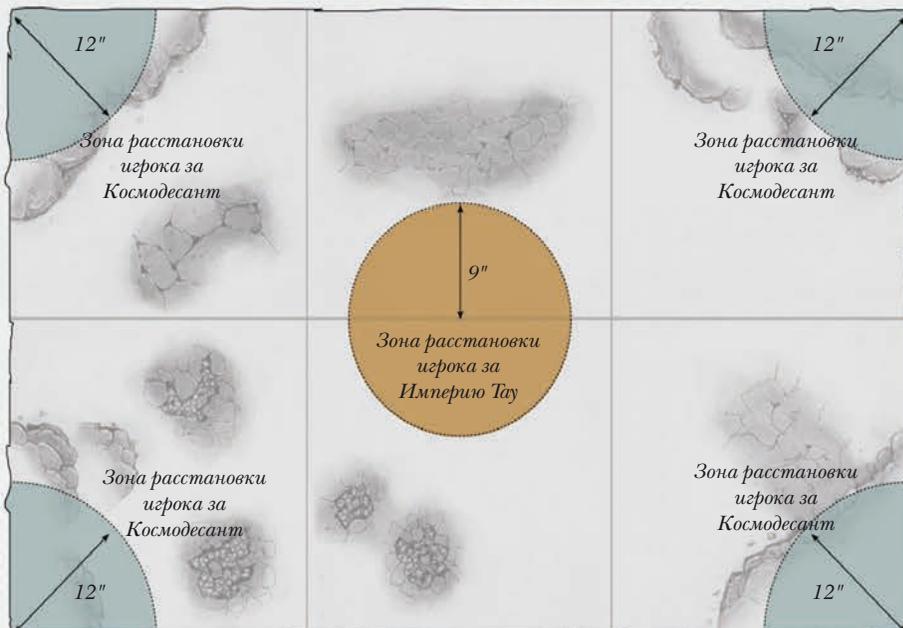
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Атака всеми силами: всякий раз, как мотоциклетное отделение, отделение ударных мотоциклов, мотоциклетное отделение скаутов или эскадрон лэндспидеров полностью уничтожается, помещайте его в действующий резерв, откуда она сможет вернуться в битву в начале следующего хода игрока за Космодесант. Эти боевые единицы входят в игру с любой точки края стола в пределах одной из зон расстановки игрока за Космодесант.

Кауйон: резервы игрока за Империю Тау входят в игру с любого длинного края стола.

Пути к отступлению: любые отступающие боевые единицы Космодесанта продвигаются в сторону ближайшего края стола. Любые отступающие боевые единицы Империи Тау продвигаются к центру стола, где они будут оставаться до перегруппировки.



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: УХИЩЕНИЯ И УЛОВКИ

Будучи не в состоянии найти какой-либо изъян в стратегии Тени Солнца, Гвардия Ворона умышленно влезает в расставленный для неё капкан в надежде найти невидимую на первый взгляд слабость. Однако тау удаётся раскусить трюк космодесантников, и вскоре главная штурмовая группировка Гвардии Ворона попадает под мощный удар вражеских подкреплений.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта и принадлежать капитулу Гвардии Ворона. Если есть доступные модели, игрок за Космодесант должен включить в свою армию как минимум 3 «Носорога» (К:КД, с. 193) и/или «Секача» (К:КД, с. 194) в любой комбинации (берутся бесплатно) и капеллана (К:КД, с. 167), отображающего Лэфина Торовака, в качестве военачальника.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступные модели, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию оборонительную сеть «Волнолом» (берётся бесплатно) (К:ИТ, с. 168) и командующего (К:ИТ, с. 126), отображающего командующего Резвое Пламя, в качестве военачальника.

ПОЛЕ БОЯ

В первую очередь игрок за Империю Тау располагает свою оборонительную сеть «Волнолом» где угодно в своей зоне расстановки. Затем игроки расставляют ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После расстановки ландшафта игрок за Империю Тау размещает 5 маркеров объектов в своей зоне расстановки – по одному на каждой платформе в конце 4 экранированных стен и 1 на башенной установке или базе дронов оборонительной сети «Волнолом», если есть доступные модели. Если эти фортификации перемещаются, маркеры объектов перемещаются вместе с ними.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым, располагая не больше половины своих боевых единиц где угодно в пределах своей зоны расстановки. Все остальные боевые единицы уходят в резерв. Игрок за Космодесант расставляется вторым, располагая всех своих «Носорогов» и «Секачей» где угодно в своей зоне расстановки. Одна боевая единица должна начинать игру погруженной в один из этих транспортов (запишите в какой, но не сообщайте); остальные «Носороги» и «Секачи» в этой миссии имеют нулевую транспортную вместимость. Все прочие боевые единицы должны быть убраны в резерв или глубокий резерв.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Космодесант ходит первым.

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

В конце игры каждый первичный объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Убить военачальника, первая кровь.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

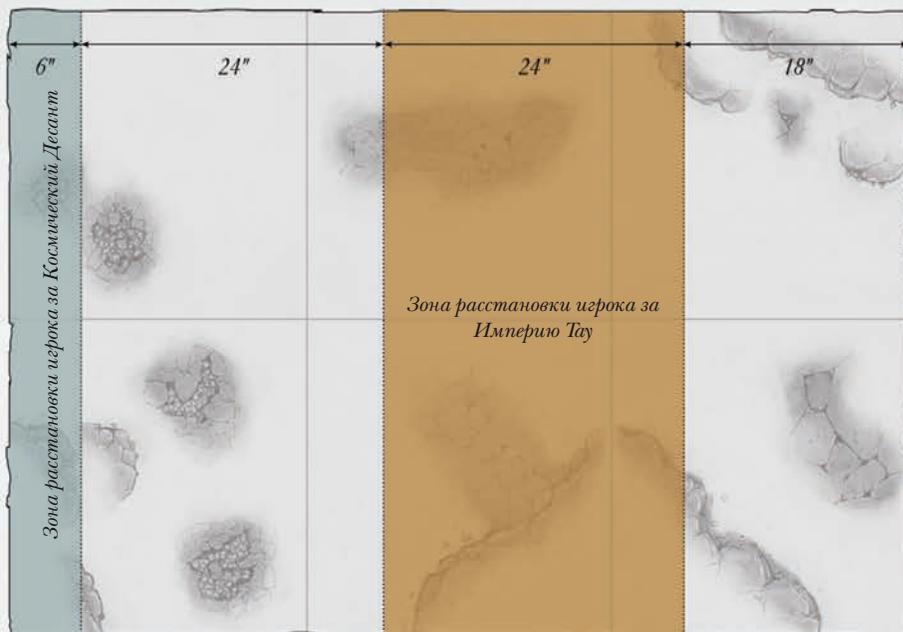
Кауион: резервы игрока за Империю Тау входят в игру с любого длинного края стола.

Пути к отступлению: любые отступающие боевые единицы Космодесанта продвигаются в сторону ближайшего края стола. Любые отступающие боевые единицы Империи Тау продвигаются к центру стола, где они будут оставаться до перегруппировки.

Налетает ворон: все резервы игрока за Космодесант входят в игру в начале его второго хода посредством глубокого удара (если они были в глубоком резерве) или с любого короткого края стола. Любые модели, входящие в игру с края стола, имеют специальное правило «скрытый пеленой» до начала их следующего хода.

Гибкий щит: хотя оборонительная сеть «Волнолом» должна выставляться как обычно, в процессе сражения игрок за Империю Тау может разбивать её на составляющие, передвигая их по отдельности. Специальные правила оборонительной сети «упорная позиция» и «ретранслятор информации» распространяются на модели фракции Империи Тау, находящиеся на каждой из фортификаций, пусть даже они отделены от самой сети.

Край стола игрока за Космический Десант



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: НАСЫЛАЯ БУРЮ

Вышедшие из первой схватки обескровленными, Белые Шрамы больше, чем когда-либо настроены втянуть тау в бой, и по приказу самой Тени Солнца командующий Стойкий Щит удостоился сомнительной чести утолить жажду смерти противника. Но смогут ли Белые Шрамы с помощью одной только твёрдой веры и упорства справиться с контрмерами, что подготовил для них Стойкий Щит?

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта и принадлежать капитулу Белых Шрамов. Если есть доступные модели, игрок за Космодесант должен включить в свою армию охотничью партию Белых Шрамов (К:КД, с. 255) и хотя бы один ДШС «Грозовой ворон» (К:КД, с. 204).

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступная модель, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию командующего в БСК XV86 «Холодная звезда» (К:ИТ, с.), отображающего командующего Стойкий Щит, в качестве военачальника.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Игрок за Космодесант расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Космодесант ходит первым, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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

В конце игры каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. 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

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Смертоносный перекрёстный огонь: если боевая единица Империи Тау вызывает одну или более потерь во вражеской боевой единице, все остальные боевые единицы Империи Тау до конца фазы стрельбы получают специальное правило «спаренное», когда целятся по данной боевой единице противника.

Неуловимая добыча: если командующий Стойкий Щит решает совершить уклонение, он может перекидывать проваленные спас-броски за укрытие до конца хода.



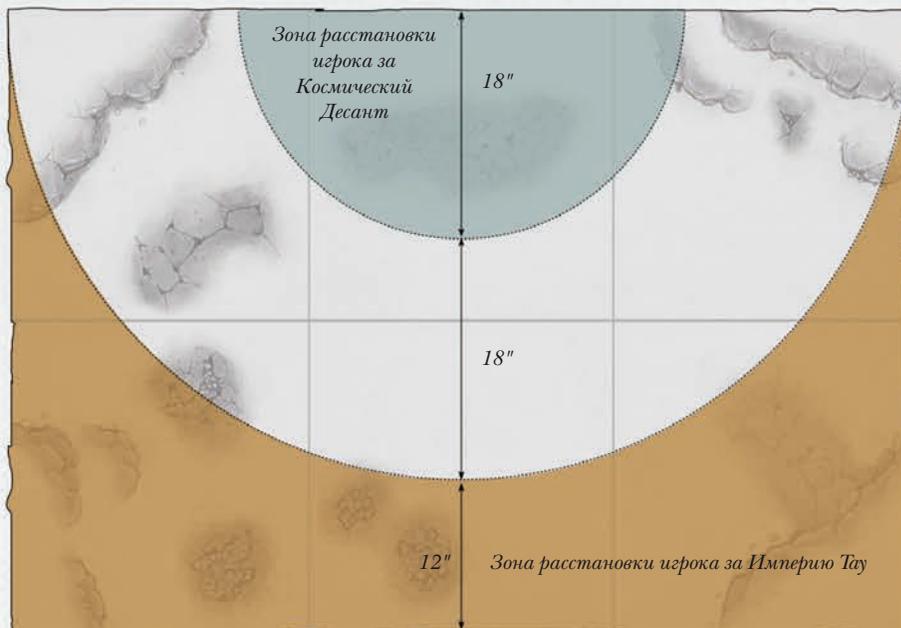
«Предвестник бури»: после расстановки игрок за Космодесант должен обозначить один свой ДШС «Грозовой ворон» как «Предвестник бури». Данная модель получает непробиваемый спас-бросок на 5+. Более того, в каждой своей фазе стрельбы «Предвестник бури» игрока за Космодесант может проводить специальную атаку в дополнение к любым другим совершаемым им стрелковым атакам. Для этого бросьте кубик за каждую боевую единицу в пределах 12" от «Предвестник бури». На 4+ данная боевая единица получает D3 попаданий с силой 7 и AP-. Эти попадания распределяются случайным образом. Техника получает попадание по своей бортовой броне.

Кауион: пока командующий Стойкий Щит жив и находится на поле боя, игрок за Империю Тау не делает броски на резерв за свои летательные аппараты. Вместо этого в начале любого из своих ходов (кроме первого) игрок за Империю Тау может самостоятельно решать, выводить ли автоматически какие-либо летательные аппараты из резерва.

Жажда отмщения: все боевые единицы Белых Шрамов могут перекидывать проваленные броски на определение расстояния нападения.



Край стола игрока за Космический Десант



Край стола игрока за Империю Тау

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: НАПЕРЕГОНКИ СО СМЕРТЬЮ

Авиация Гвардии Ворона вступает в схватку с кастой Воздуха, однако первоначальный успех быстро сходит на нет, когда ксеносы предпринимают свирепую контратаку по законам кауион. В считанные мгновения эскадрилья Гвардии Ворона оказывается в меньшинстве, и вскоре ей приходится искать неоднозначное укрытие в ближайшем каньоне, чтобы уйти от преследования.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империи Тау. В армиях обоих игроков должны присутствовать только летающие монстры, летательные аппараты и сверхтяжёлые летательные аппараты. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта и принадлежать капитулу Гвардии Ворона.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступные модели, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию кадр поддержки касты Воздуха (К:ИТ, с. 182).

ПОЛЕ БОЯ

Данный воздушный бой проходит в узком ущелье. Сделайте поле битвы размерами 2 на 6 футов. Поле битвы лучше всего заставить скалистыми выступами, которые будут отображать высокие каменные столбы. Все эти элементы считаются за непроходимый ландшафт (даже для ЛА).

РАССТАНОВКА

Игрок за Космодесант расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Все войска игрока за Империю Тау должны начинать игру в резерве.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Империю Тау ходит первым.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Миссия завершится, когда у игрока за Космодесант не останется моделей на столе или пока одна из его моделей не достигнет западного края стола.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если игроку за Космодесант удастся покинуть боевое воздушное пространство (см. *книгу правил ВХ40к*) любой из своих моделей, достигшей западного края стола в конце каньона, тогда он побеждает в игре. Любой другой исход приносит победу игроку за Империю Тау.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Отчаянные манёвры: все модели игрока за Космодесант имеют специальное правило «векторный танцор».

Добраться до безопасного места: западный край стола, отображающий конец каньона, находится в 18' (футах) от восточного края стола. Приведённое ниже правило «виляющий каньон» означает, что конец каньона обнаружится только в конце шестого игрового хода. Игрок за Космодесант, следовательно, сможет одержать победу в миссии, передвинув любое количество оставшихся у него моделей за западный край стола не ранее своего седьмого хода.

Рывок на старте: игрок за Космодесант должен расставлять на столе свои летательные аппараты, а не убирать их в резерв как обычно. Эти модели с самого начала битвы выполняют «свечу».

В погоне: в начале первого хода игрока за Империю Тау все его резервы входят в игру с восточного края стола.

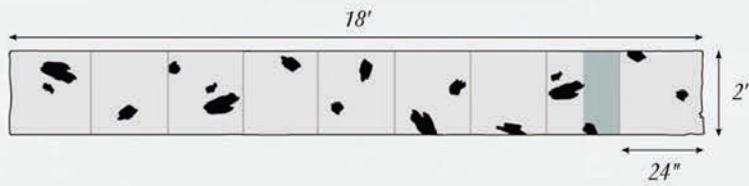
Виляющий каньон: в начале каждого игрового хода убирайте крайний восточный участок размерами 2'x2', а затем приставляйте его к восточному краю поля боя, тем самым «растягивая» каньон ещё на 2'. Переставляйте любые каменные столбы в разных локациях с согласия обоих игроков. Любые модели, которые находились на убранном участке стола, считаются покинувшими боевое воздушное пространство. Учтите, однако, что это может привести игрока за Космодесант к поражению, если у него не останется на поле боя никаких моделей. Любые модели, покинувшие боевое воздушное пространство подобным образом, должны вернуться на стол в своей последующей фазе движения, войдя в игру с нового восточного края стола.

Отвесные скалы: модели не могут проходить сквозь непроходимый ландшафт, равно как не могут входить в или покидать боевое воздушное пространство через длинный край стола. Если по какой-либо причине модель вынуждена это сделать, она разбивается и удаляется как потеря.

Вольтаический заряд: в конце каждого игрового хода игроки должны кидать кубик за каждую свою модель на поле битвы. При выпадении 1 данная модель получает мощный заряд молнии, наносящий ей одно попадание с силой 7 и AP- (техника получает попадание по бортовой броне).



Край стола игрока за Имперью Тар



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ОТРУБИТЬ ГОЛОВУ

На охоту выходит Корвин Северакс. Собрав мощную ударную группировку из лучших убийц в своём капитуле, магистр Гвардии Ворона ведёт её лично, чтобы удостовериться в смерти командующей Тень Солнца и лишить ксеносов её тактического гения. Однако о'Шассера придумывает смелый план, в котором становится наживкой, чтобы впоследствии сделать из охотников добычу.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта и принадлежать капитулу Гвардии Ворона. Если есть доступные модели, игрок за Космодесант должен включить в свою армию магистра ордена (К:КД, с. 165), отображающего Корвина Северакса, в качестве военачальника.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступные модели, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию хотя бы один боекафандр XV95 «Фантом» (К:ИТ, с. 144) и командующую Тень Солнца (К:ИТ, с. 129) в качестве военачальника.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.



РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Однако все команды в БСК XV95 «Фантом» и XV25 «Невидимка» должны быть убраны в глубокий резерв. Игрок за Космодесант расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Космодесант ходит первым, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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 на момент окончания вражеский военачальник будет удалён как потеря, вы получите 5 победных очков. Учтите, что конкретно в отношении выполнения этой задачи в данной миссии модель командующей Тень Солнца не считается за военачальника Империи Тау (см. специальные правила миссии).

В дополнение в конце игры каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. 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.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Наживка: модель командующей Тень Солнца во всех смыслах и отношениях считается военачальником в армии игрока за Империю Тау (включая генерирование особенностей военачальника), но победные очки за её уничтожение не даются. Чтобы выполнить первичную задачу, игроку за Космодесант требуется уничтожить БСК XV95 «Фантом», принадлежащий о'Шассере (см. ниже).

Приманка: после расстановки игрок за Империю Тау должен обозначить один БСК XV95 «Фантом», пилотируемый настоящей о'Шассерой. У данной модели показатель навыка стрельбы равен 5.

Кауйон: если модель командующей Тень Солнца удаляется как потеря, игрок за Империю Тау в последующей фазе движения должен выставить на поле боя посредством глубокого удара все свои команды в БСК XV95 «Фантом» и XV25 «Невидимка». Боевые единицы прибывают автоматически и не смещаются.

Властелин Теней: Корвин Северакс имеет специальные правила «скрытность» и «скрытый пленой».



Край стола игрока за Империю Тау



Край стола игрока за Космический Десант

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ХАН И ВОРОН

Сплотившиеся на фоне трагической смерти Корвина Северакса, Белые Шрамы и Гвардия Ворона наконец-то готовы сражаться как одно целое, чтобы обрушить весь гнев Империи на тау. Решая воспользоваться тактикой противника против него самого, Гвардия Ворона придумывает, как выманить тау с укрепленных позиций под смертельный удар Белых Шрамов.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта и поровну (или как можно ближе к этому) принадлежать капитулам Гвардии Ворона и Белых Шрамов. Если есть доступные модели, игрок за Космодесант должен включить в свою армию Кор'саррохана (К:КД, с. 157) и теневого капитана Шрайка (К:КД, с. 159) в качестве военачальника.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок за Космодесант расставляется первым, располагая свои боевые единицы Гвардии Ворона где угодно в своей зоне расстановки. Все свои боевые единицы Белых Шрамов он должен убрать в резерв. Игрок за Империю Тау расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Империю Тау ходит первым, если только игрок за Космодесант не перехватит 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

В конце игры каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. 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.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

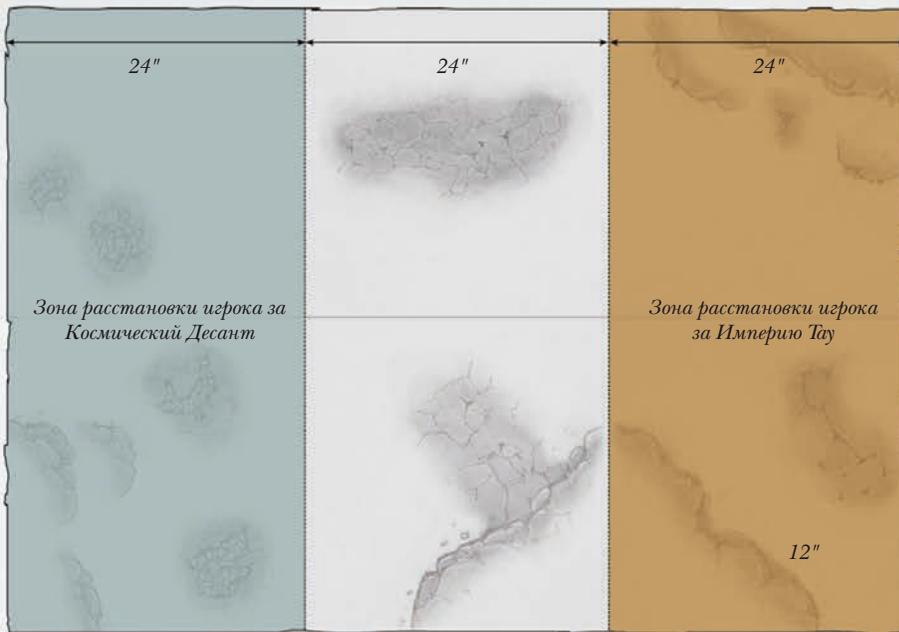
Собственный Кауион: резервные силы Белых Шрамов, принадлежащие игроку за Космодесант, входят в игру с любого длинного края стола.

Повелитель Воронов: теневой капитан Шрайк имеет оснащение для орбитального удара (К:КД, с. 237). Более того, пока теневой капитан Шрайк жив и находится на поле боя, каждый ход игрок за Космодесант может вместо бросания кубика автоматически успешно проходить один бросок на резервы.

Монт'ка: все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау имеют специальное правило «фанатик» в первых трёх игровых ходах.

Наконец-то открытая война: боевые единицы Белых Шрамов в одной и той же фазе стрельбы могут либо стрелять, а затем бежать/турбоускоряться, либо сначала бежать/турбоускоряться, а затем стрелять, хотя нападать в том же ходе они не могут.

Край стола игрока за Космический Десант



Край стола игрока за Империю Тау



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ПОДНИМАЮЩАЯСЯ БУРЯ

В схватку вступили рыцари дома Терринов, стальная мощь которых угрожает изменить ход войны на Префекции. Однако даже такой поворот событий, похоже, не беспокоит хитрую Тень Солнца. В рукаве у неё припасён козырь, справиться с которым, вероятно, не хватит сил даже у неукротимых Имперских Рыцарей.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Имперских Рыцарей, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Имперских Рыцарей должны относиться к фракции Имперских Рыцарей. Если есть доступные модели, игрок за Имперских Рыцарей должен включить в свою армию высочайший двор (см. *кодекс Имперских Рыцарей*) и рыцаря «Паладин», отображающего Обсидианового Рыцаря. Верховный король формирования, отображающий Тибальта, должен быть назначен военачальником армии.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступная модель, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию хотя бы один KV128 «Нагон» (К.ИТ, с. 160), а все остальные боевые единицы в его армии должны быть либо техникой, либо целиком состоять из боескафандров.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок за Имперских Рыцарей расставляется первым, располагая свои боевые единицы где угодно в своей зоне расстановки. Обсидиановый Рыцарь должен быть убран в резерв. Игрок за Империю Тау расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки. Любые KV128 «Нагон» должны быть убраны в резерв.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Имперских Рыцарей ходит первым, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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 Империю Тау побеждает, если к концу игры полностью уничтожает все войска игрока за Имперских Рыцарей. Если у игрока за Имперских Рыцарей остаются какие-нибудь модели, побеждает он. Боевые единицы, не присутствующие на столе на момент окончания игры, считаются в данной миссии уничтоженными.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

Кауфон: во втором ходе не делайте броски на резерв за любые KV128 «Нагон», так как они все вместе автоматически прибывают в начале третьего хода игрока за Империю Тау.

Долгий путь вниз: участок, помеченный на карте расстановки как Глаз Голиафа, считается непроходимым ландшафтом для всех боевых единиц, кроме летательных аппаратов, скиммеров, летающих монстров, боевых единиц с реактивными и прыжковыми ранцами. Боевые единицы перечисленных классов считают его за открытую местность.

Обсидиановый Рыцарь: Обсидиановый Рыцарь является техникой (сверхтяжёлый шагочод, персонаж) с WS 5 и BS 5. В дополнение он прибавляет 1 к непробиваемым спас-броскам за свой ионный щит и имеет специальные правила «ненависть (Империя Тау)» и «привычный враг (Империя Тау)». Когда Обсидиановый Рыцарь прибывает из резерва, он входит в игру с любого короткого края стола.

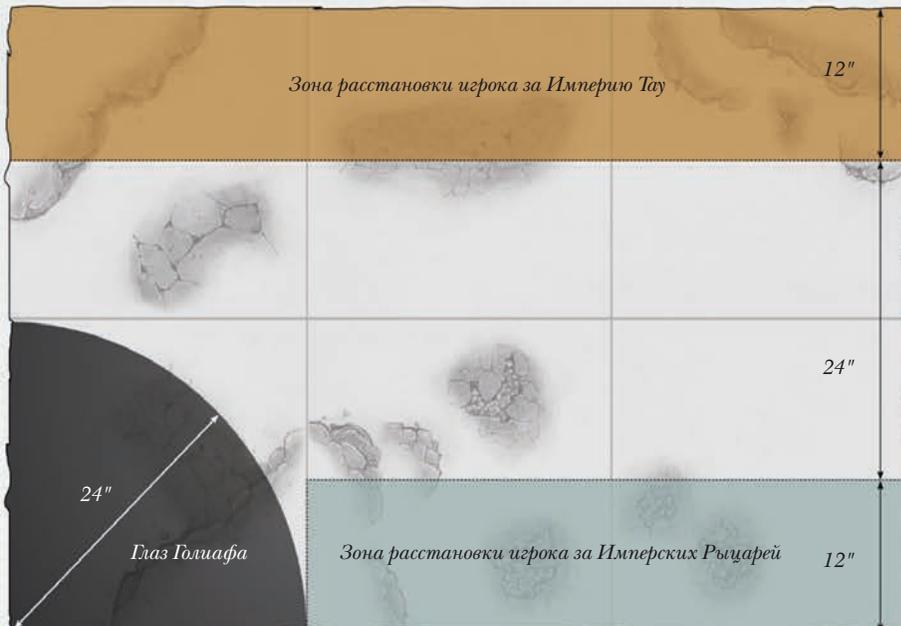
Сейсмическая атака: вместо прямого наведения на Имперского Рыцаря с помощью многоствольной пусковой установки KV128 «Нагон» может объявить о том, что целиться в землю под ногами цели. Для этого кидайте кубик, чтобы определить количество выстрелов, и делайте броски на попадание как обычно; за каждое успешное попадание у Имперского Рыцаря на 1" снижается расстояние, которое он может пройти в своей следующей фазе движения. Более того, если выбранный целью Имперский Рыцарь пытается ходить в своей следующей фазе движения и находиться в пределах 6" от Глаза Голиафа, игрок за Имперских Рыцарей должен кинуть кубик. При выпадении 1 Имперский Рыцарь падает в бездну и удаляется с поля боя.

Вольтаический заряд: в конце каждого игрового хода игрок за Империю Тау должен кидать кубик за каждую свою модель, которая находится над или в пределах 12" от Глаза Голиафа (как показано на карте расстановки). При выпадении 1 данная модель получает мощный заряд молнии, наносящий ей одно попадание с силой 7 и AP- (техника получает попадание по бортовой броне).





Край стола игрока за Империю Тау



Край стола игрока за Имперских Рыцарей

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: КРОВЬ И ОТМЩЕНИЕ

Спустя долгие месяцы кровопролитной войны всё готово для финального противостояния, которое определит судьбу Префекции. Армии Империи собрали все силы, а Империю Тау в конце концов явила миру свои новые смертоносные изобретения и самые могучие военные машины. Будущее Позолоченных миров висит на волоске...

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империю Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта или Имперских Рыцарей. Все боевые единицы фракции Космодесанта должны принадлежать кашитулам Гвардии Ворона и Белых Шрамов. Если есть доступные модели, игрок за Космодесант должен включить в свою армию Рыцаря «Хранитель» (см. *кодекс Имперских Рыцарей*), отображающего верховного короля Тибальта, Кор'сарро-хана (К:КД, с. 157) и теневого капитана Шрайка (К:КД, с. 159) в качестве военачальника.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступные модели, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию одного командующего (К:ИТ, с. 126), отображающего Резвое Пламя, одного командующего в БСК XV86 «Холодная звезда», отображающего Стойкого Щита, и командующую Тень Солнца (К:ИТ, с. 129) в качестве военачальника.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

На данном этапе маркеры объектов расставлять не нужно; шесть маркеров могут быть сгенерированы по ходу игры (см. специальные правила миссии).

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым, располагая свои боевые единицы где угодно в своей зоне расстановки. Игрок за Космодесант расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Космодесант ходит первым, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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

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

В дополнение игрок за Космодесант получает по 1 победному очку за уничтожение каждой модели из следующего списка: командующий Резвое Пламя, командующий Стойкий Щит, командующая Тень Солнца.

Игрок за Империю Тау получает по 1 победному очку за уничтожение каждой модели из следующего списка: верховный король Тибальт, Кор'сарро-хан, теневой капитан Шрайк.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Первая кровь, прорыв обороны, убить военачальника*.

** Это означает, что за убийство командующей Тени Солнца или теневого капитана Шрайка даётся 2 победных очка.*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, резервы.

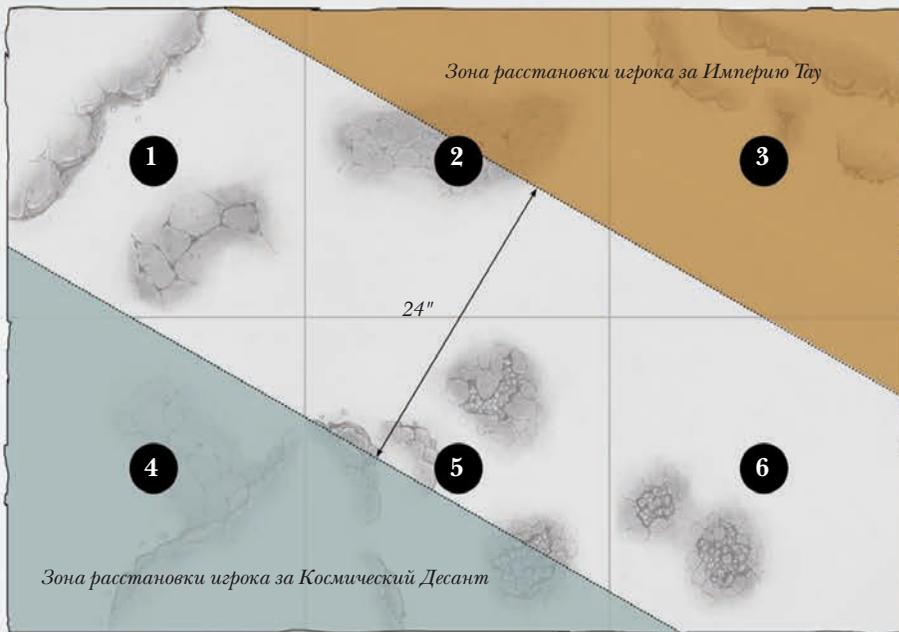
Защищайте павших героев: всякий раз, когда одна из следующих моделей удаляется как потеря, управляющий игрок заменяет модель маркером объекта: командующий Резвое Пламя, командующий Стойкий Щит, командующая Тень Солнца, верховный король Тибальт, Кор'сарро-хан, теневой капитан Шрайк.

Электрический шторм: в начале каждого игрового хода кидайте кубик и сверяйтесь с картой расстановки, чтобы узнать, какой участок соответствует выпавшей на кубике цифре. В соответствующем участке поля боя разражается электрический шторм, и все боевые единицы, полностью или частично находящиеся на данном участке, получают попадание; боевые единицы не-техники получают D6 попаданий с силой 5 и AP-, тогда как техника получает одно попадание с силой 1, AP- и специальным правилом «электромагнитное».

Повелитель Воронов: теневой капитан Шрайк имеет оснащение для орбитального удара (К:КД, с. 237).

Слепящая буря: оснащённые черносолнечными фильтрами боевые единицы Империи Тау, целящиеся в боевые единицы Гвардии Ворона, которые полностью или частично находятся на участке, где бушует электрический шторм, могут вести стрельбу только навскидку.

Край стола игрока за Империю Тару



Край стола игрока за Космический Десант



ПОРЯДОК ПРОХОЖДЕНИЯ КАМПАНИИ

Представленные ранее миссии вида «Отголоски войны» воссоздают важнейшие сражения, произошедшие во время войны за Префекцию. Если вы хотите провести увлекательную кампанию, то можете сыграть в эти миссии в правильном порядке. В этом случае после победы в каждой миссии выигравший игрок получает бонус в следующей миссии кампании, как указано на этих страницах. Если в игре ничья, ни один игрок не получает бонус в следующей миссии.

1 АТАКА МУЧЕНИКОВ

Победа Империи Тау: в миссии «Ухищрения и уловки» игрок за Космодесант не может посадить одно из своих отделений в «Носорога» или «Секача» во время расстановки – у всей этой техники нулевая транспортная вместимость.

Победа Имперникума: в миссии «Ухищрения и уловки» резервы игрока за Империю Тау прибывают в начале его четвёртого хода, а не третьего.

2 УХИЩРЕНИЯ И УЛОВКИ

Победа Империи Тау: в миссии «Насылая бурю» специальное правило «жажда отмщения» больше не действует.

Победа Имперникума: в миссии «Насылая бурю» игрок за Империю Тау не может пытаться перехватить инициативу, и специальное правило «Кауйон» больше не действует – игрок за Империю Тау должен совершать броски на резервы как обычно, чтобы его летательные аппараты прибыли.

3 НАСЫЛАЯ БУРЮ

Победа Империи Тау: в миссии «Наперегонки со смертью» зона расстановки игрока за Космодесант сдвигается на 6" ближе к восточному краю стола.

Победа Имперникума: в миссии «Наперегонки со смертью» зона расстановки игрока за Космодесант сдвигается на 6" дальше от восточного края стола.

4 НАПЕРЕГОНКИ СО СМЕРТЬЮ

Победа Империи Тау: в миссии «Отрубить голову» игрок за Империю Тау при попытке перехватить инициативу прибавляет 2 к броску.

Победа Имперникума: в миссии «Отрубить голову» как только командующая Тень Солнца получит одно или более ранений, игрок за Империю Тау в своей последующей фазе движения должен вывести на поле боя посредством глубокого удара все свои команды в БСК XV95 «Фантом» и XV25 «Невидимка». Эти боевые единицы должны делать броски за смещение как обычно.

5 ОТРУБИТЬ ГОЛОВУ

Победа Империи Тау: в миссии «Хан и Ворон» все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау имеют специальное правило «фанатик» только в первом игровом ходе, а не в трёх первых.

Победа Империиума: в миссии «Хан и Ворон» игрок за Космодесант может решить автоматически проходить или проваливать любые свои броски на резервы.

6 ХАН И ВОРОН

Победа Империи Тау: в миссии «Поднимающаяся буря» любые KV128 «Нагон» прибывают в начале второго хода игрока за Империю Тау, а не третьего.

Победа Империиума: в миссии «Поднимающаяся буря» Имперские Рыцари не могут быть удалены как потеря в результате действия правила «сейсмическая атака».

7 ПОДНИМАЮЩАЯСЯ БУРЯ

Победа Империи Тау: в миссии «Кровь и отмщение» специальное правило «слепящая буря» больше не действует.

Победа Империиума: в миссии «Кровь и отмщение» пока теневого капитана Шрайк жив и находится на поле боя, игрок за Космодесант может решить вместо бросания кубика автоматически успешно проходить один свой бросок на резервы.

ВХ40К



МОИТ'КА

В глубинах космоса дрейфовал весьма изощрённый образец технологий тау – сторожевая станция-ретранслятор с порядковым номером 7221:499. Устройство медленно вращалось, периодически подправляя орбиту толчками манёвровых двигателей. Через точно определённые интервалы открывались потайные дверцы и наружу выдвигались комплексы автоматических сенсоров. Завершив сканирование, они прятались обратно, и панели линз-диафрагм плотно смыкались вновь.

Очень далёкая Бухта Му'гулат казалась просто очередной искоркой света в пустоте, но зонд 7221:499 входил в седьмой оборонительный пояс и был лишь одним из сотен подобных спутников, окружавших самый юный септ тау. Захваченный лишь недавно, этот мир лежал в пограничье Империи. Всё, что приближалось к нему, подвергалось сканированию и анализу, будь то звездолёт, астероид или существо из глубокого вакуума. Полученные данные затем передавались на скорости, близкой к световой, через кольцо ретрансляторов на командный узел планеты. Ни космический скиталец, ни движущееся облако газов не могли остаться незамеченными; учёные касты Земли изучали и отслеживали их.

И вдруг чернота пространства раскололась. Наружу вырвались грандиозные боевые корабли, увенчанные соборами – целая армада Имперума во всей своей мощи и величии. Зонд 7221:499 натужно зажужжал, когда его приборы заработали в максимальном темпе, сканируя весь флот, что было невероятно сложной задачей: только по космолёту флагманского

класса он получил колоссальный объём информации, а ведь это был лишь один объект, и даже не самый крупный. Датчики устройства идентифицировали тяжёлые боевые корабли, меньшие по размеру суда сопровождения и поистине гигантские транспорты, что заполнили абсолютную пустоту, царившую здесь считанные мгновения назад. Внешние сенсоры собирали данные по расчётным скоростям и вероятным типам вооружений, а внутренние сканеры устанавливали точное количество форм жизни, кишевших на палубах, и даже определяли, какие именно боевые машины, громадные Рыцари и прочие орудия войны находятся в трюмах. Кроме того, 7221:499 уловил и записал какофонию вокс-сигналов, излучаемых огромным флагманом. Спутник уже зашифровал свой отчёт и послал его в направлении Бухты Му'гулат, когда космос раскололся вновь.

Вражеская армада вошла в новый мерцающий разлом и исчезла, а проход за ней закрылся во вспышке света и бурлящих непознаваемых энергий. И так, человеческий флот, словно некая крупная и хищная рыба, на мгновение всплыл на поверхность, осмотрел цель и снова скользнул в глубины – неясная угроза, оставившая за собой лишь слабую рябь в пустоте.

Армада, везущая достаточно солдат Имперума, чтобы завоевать хоть пять Бухт Му'гулат, перемещалась в варпе и потому имела все шансы достичь самого молодого септа тау намного раньше известия о её появлении, передаваемого ретрансляторами.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



ИМПЕРИЯ ТАУ

- О'Шова, Зоркий Взгляд
Командующий-отступник
- Ла'Ша'нг, Дальний Удар
Ас пилотирования боевого корабля
- Эль'Миямото, Шагающий-во-тьме
Заместитель командующего
- Уи'Калас, Звёздный Покров
Командир следытов



АСТРА МИЛИТАРУМ

- Лорд-генерал Троскзер
Главкомандующий
- Полковник Старкзан
Командующий Западным передовым отрядом
- Рыцарь-командор Паск
Командир танкового полка



АДЕПТУС МЕХАНИКУС

- Аркотолитис
Техножрец-доминус



БОЕВАЯ ЗОНА ДАМОКЛА

Когда силы Третьего сферического расширения Империи Тау пересекли Дамоклов залив, они вторглись на суверенную территорию крупнейшего государства в Галактике – Империи людей. Подобное столкновение могло привести лишь к одному итогу – войне!

Началось противоборство не только армий, но и идеологий. Тау с их прогрессивным и логическим мышлением верили в интеграцию рас и технологическое развитие. Застойный Империи сопротивлялся наступлению будущего и цеплялся

за прошлое, знания из которого давно уже обернулись суевериями. Последовали битвы, развернувшиеся в глубинах космоса, на бесплодных лунах и густонаселённых планетах. В дальнейшем сотни яростных войн прокатились по Дамоклову заливу, и обеим сторонам довелось познать славные триумфы и горькие поражения.

Империя Тау выводила на поля сражений чудеса высоких технологий под началом виртуозов тактики, где они сталкивались с многочисленными, упорными и



целестремлёнными войсками Астра Милитарум. В качестве ударных частей каста Огня использовала целый спектр тяжёлых боекафандров, величайших достижений военной инженерии. К своему изумлению, чужаки обнаружили, что на огневую мощь и мобильность кадров в БСК у человечества имеется достойный ответ – молниеносные атаки элитных воинов Империиума, всюду восхваляемых космодесантников.

Тау никогда не стояли насмерть, а люди не отступали по собственной воле. Утратив инициативу, воины Огня отступали и вновь начинали битву, лишь когда ситуация благоволила подобному манёвру. От их противников при этом ожидалось, что они добьются триумфа или погибнут. Стремительные налёты ксеносов Империиум встречал с мрачной решимостью, тогда как его упорные наступления часто заканчивались ускользанием добычи. За каждым действием следовало

противодействие, и в ответ на последнее вторжение Империи Тау человечество перебрало в Дамоклов залив самые крупные силы в истории конфликта. На полях сражений болтер встретился с импульсной винтовкой, а Высшее Благо столкнулось с Волей Императора. Неистовая схватка цивилизаций охватывала Восточную Окраину, в урагане войны опустошая целые планеты.

Воздаяние. Обострение. Взмывающее крещендо насилия. Это был не просто конфликт за пару-тройку звёздных систем, но нечто более существенное, нечто, способное определить судьбу целой области космоса.

Обе стороны не сомневались в своей неизбежной победе, но судьба Восточной Окраины могла решиться лишь в пламени кровавых битв.

ВОЙНА НА ДАМОКЛОВОМ ФРОНТЕ

Дамоклов залив долго служил границей между Империем Человечества и Империей Тау. Когда чужаки пересекли её, между двумя сторонами вспыхнул неизбежный конфликт, вылившийся в череду крупных войн. По мере того как противники лучше узнавали друг друга, битвы становились всё более масштабными и жестокими, поскольку обе силы стремились к триумфу.

Дамоклов залив – беспокойная, охваченная анархией территория на галактическом востоке. Для тау этот залив долгое время оставался непроходимой космической аномалией, мешавшей их расширению. В странных межзвёздных облаках навигационные приборы отказывались работать, что многие годы ставило крест на экспансионистских планах Империи. В конечном итоге ксеносы обнаружили, что упорство, научный подход и решимость могут перебороть всё что угодно.

В ходе Второго сферического расширения тау наконец пересекли Дамоклов залив, отыскав пронизывающие его тайные космические маршруты. Подобный прорыв обошёлся ксеносам во множество жизней, но за преградой они обнаружили всё, к чему стремились: планеты, богатые полезными ископаемыми, и необитаемые миры, подходящие для включения в состав Империи. Кроме того, там их поджидала война.

Преодолев огромную аномалию, тау впервые посягнули на звёздные системы, находившиеся под рукой Империи Человека. Поначалу чужаки легко подчиняли такие планеты, поскольку на них располагались забытые или отколовшиеся колонии людей, отрезанные от централизованной власти своей расы. Там, где проигрывала дипломатия, беспощадно побеждали армии касты Огня. Тем не менее в определённый момент ксеносы начали покорять миры, оставшиеся в лоне Империи, чем по незнанию пробудили гнев галактического колосса. За этим последовали ожесточённые и разрушительные войны, прежде невиданные в Империи.

Если тау несли цивилизованность и просвещение, Империя утопала в старых обрядах и тёмных суевериях. Если тау приветствовали развитие технологий и верили в будущее, Империя, страшившийся и того, и другого, цеплялся за остатки славного прошлого и полагался на бесчеловечные репрессии. Столкновение между юной амбициозной Империей и закоснелыми правителями Галактики оказалось неизбежным.

Неся возмездие захватчикам, поселившимся на его землях, нетерпимый к ксеносам Империя начал Дамоклов крестовый поход. В ходе этого наступления по широкому фронту люди оттеснили чужаков обратно за межзвёздный пролив, вплоть до септового мира Дал'ит. Натиск людей удалось остановить лишь после того, как их армии были отозваны для противостояния иным галактическим угрозам. Но даже первое горькое поражение не усмирило притязаний тау – отстроившись, они вскоре начали подготовку к новой, более масштабной акции.

Третье сферическое расширение стало крупнейшей военной операцией за всё время существования Империи. Под энергичным руководством главнокомандующей Тени Солнца армии касты Огня вновь пересекли Дамоклов залив и покорили значительные территории. Проведя самый дерзновенный штурм в своей истории, они

захватили человеческий мир-улей Агреллан, который затем переименовали в Бухту Му'гулат. Тау превратили разрушенную планету в центр нового септа, планируя сделать её стартовой площадкой для новых экспансий, плацдармом, с которого начнётся присоединение к Империи сопредельных владений. Этот мир оказался идеальной базой для вторжения, поскольку в своём движении по орбите ограждал расположенную дальше систему Довар – скопление богатых полезными ископаемыми небесных тел огромного стратегического значения.

К своему огорчению, тау обнаружили, что в окружающих секторах до сих пор присутствуют значительные силы людей. Последовала операция на Волторисе, целью которой было уничтожение остатков войск, спасшихся с Агреллана, но ксеносы встретили там мощное сопротивление. Армии касты Огня никогда не идут в лобовую атаку на укрепления врага: они огибают хорошо защищённые планеты, словно река обтекает камень, и завоёвывают остальные, пока немногие оставшиеся миры не превратятся в одинокие островки, полностью отрезанные от своих и истощённые блокадой. Именно так и повелел тогда верховный эфирный аун'Ва, духовный лидер Империи Тау. Оставив Волторис и атаковав планеты Дот, Бельфурнас, Провинность и 9-Иодран, чужаки-экспансионисты основали там новые колонии и закрепились на бывших территориях Империи.

Следующее крупное сражение между тау и человечеством состоялось на Префекции, в мире-цитадели, давно заброшенной людьми. Каста Огня одолела немногочисленных оставшихся защитников и приступила к возведению собственных фортификаций, но тут Империя нанёс ответный удар. Подразделения нескольких орденов Космодесанта, первыми среди которых были Гвардия Ворона и Белье Шрамы, осуществили ряд одновременных ударных высадок на планету. С этого началась стремительная операция по поиску и уничтожению вождей Империи. Кор'сарро-хан, капитан 3-й роты Белых Шрамов, поклялся собственноручно обезглавить командующую Тень Солнца, которая сначала превзошла чогорца на Агреллане, а затем вновь ускользнула от его клинка на Волторисе.

Но о'Шасерра, используя саму себя в качестве приманки, воспользовалась стремлением воинов Империи убить её и организовала превосходную ловушку. Адептус Астартес понесли серьёзные потери, причём в числе павших оказался магистр капитула Гвардии Ворона Корвин Северакс, убитый Тенью Солнца лично. Даже крупное соединение имперских Рыцарей с Волториса не смогло отразить сокрушительную контратаку чужаков, и лишь за счёт героических усилий войскам людей удалось отступить с Префекции. Победив врага, тау решили, что теперь их продвижение в систему Довар и дальше не встретит сопротивления, поскольку Империя будет заливать полученные раны. Но, как оказалось, ксеносы глубоко ошибались...



ОЧЕРТЕНИЯ ГРЯДУЩЕГО

После великой победы на Префекции верховный эфирный аун'Ва выступил со страстной речью. Вид наставника тау, который парил над изрытым воронками полем боя с выгоревшим остовом сражённого Имперского Рыцаря в качестве фона, был поистине вдохновляющим. Эту трансляцию смотрели все представители расы тау, даже такие, кто ещё не научился ходить.

В своём торжественном выступлении аун'Ва сообщил об очередном триумфе Империи. Он вознёс хвалу умелому командованию Тени Солнца и отдал должное воинскому мастерству касты Огня. Затем верховный эфирный заявил, что теперь его раса стоит на пороге величия. Перед тау лежали безграничные возможности – оставалось лишь воспользоваться ими. Когда-то Дамоклов залив и мощь Империи Человека мешали продвижению Империи, но она преодолела все заслоны и вновь добилась победы.

Аун'Ва подтвердил, что Третья фаза экспансии только начинается, и обратился поимённо к каждому септу, призывая его обитателей ещё напряжённее трудиться ради Высшего Блага. Солдаты касты Огня не жалели себя на передовой ради защиты Тау'ва, так что и от граждан Империи Тау ожидали не меньшего: следовало удвоить производство и разработать новые технологии, а каждой части общества надлежало стать более эффективной.

Мы – пять каст, один народ. Мы стоим единым фронтом, целиком посвящая себя Высшему Благу. Двигаясь вперёд, мы встретим на пути новые преграды – и преодолеем их. Наступило наше будущее. Верьте в наше предназначение.
Верховный эфирный аун'Ва

Это стало шокирующим заявлением, поскольку Империя Тау уже перешла на военные рельсы, и её промышленность работала с максимальной нагрузкой, чтобы обеспечивать колоссальные нужды экспедиций Третьего сферического расширения. И всё же аун'Ва просил большего, на что его народ ответил искренней готовностью служить. Если великий лидер ставил задачу, её требовалось исполнить. Не последовало ни вопросов, ни сомнений в необходимости платить такую цену за успех – лишь ревностные усилия добиться увеличения производства любыми способами.

После изгнания врага с Префекции верховный эфирный приступил к разработке следующего этапа экспансии. Половину сил касты Огня, имевшихся в мире-крепости, направили для поддержки эксплуатационных групп в системе Довар. Там им предстояло подавлять или истреблять местное население, оборонять различные комплексы касты Земли и охранять дипломатов касты Воды. Остальные соединения должны были вернуться в Бухту Му'гулат для непродолжительных тренировок и переоснащения, а военному совету тем временем следовало составить планы дальнейших планетарных вторжений. Все принимали как данность, что армии Империи в данной области космоса разбиты и пройдёт немало времени, прежде чем они вернутся в значительном числе. Люди потерпели серию поражений, которая отбросила бы Империю Тау на несколько поколений назад, а последним по времени ударом для них стала гибель короля Космического Десанта. Тау не сомневались, что от столь сокрушительных потерь человечество оправится не быстро.





Как выяснилось, они совершенно не понимали сути Империи и принципов его существования.

Агрессивную дипломатию касты Воды отмечали ещё до атаки на Агреллан, о чём сообщалось в посланиях астропатического хора Восточной Краины. Как следствие, Империи уже мобилизовал свои армии на момент окончания молниеносного вторжения тау – успех чужаков просто заставил его увеличить масштабы ответных действий. То обстоятельство, что до этого многие не столь значительные планеты перешли на сторону тау в результате подкупов и иных махинаций, только разожгло в людях жажду отмщения. К предательству и моральному разложению Империи относился даже с большей нетерпимостью, чем к захватническим атакам ксеносов. Подстрекателей, тянущих человечество к гибели, в нём ненавидели сильнее всех прочих.

Были собраны силы, насчитывающие больше солдат, чем тау считали возможным. Огромные флотилии и армии людей медленно набирали ход, и им предстояло преодолеть расстояния, которые чужаки не могли даже вообразить. Однако же, как только экспедиционный корпус «Воздаяние» наконец перешёл в варп, уже ничто не могло остановить его на пути к выполнению задания по отвоеванию земель, некогда управлявшихся от имени Императора. Бойцы Астра Милитарум не остановятся, пока не поднимут славное знамя с имперской аквиллой там, где оно должно находиться по праву. И потому, когда экспедиционный корпус с рёвом сирен возник из Имматериума, его корабли ради максимального эффекта неожиданности появились так близко к орбите Агреллана, как только могли рискнуть капитаны.

Скоро за все преступления будет отплачено сторицей.

О жидая вызова военного совета, о'Шасерра, большая известная под именем командующей Тени Солнца, выглянула наружу через смотровой щит купольной башни. Небесная вышина оказалась чистой и голубой, но с тёмным отливом, а у дальнего горизонта таились ядовитые облака. Бухта Му'гулат была местом величайшего триумфа воительницы, но сама планета ей совершенно не нравилась. Для о'Шасерры бывший Агреллан оставался полем боя, а не септовым миром, как её любимый Гау. За пределами немногочисленных зон, которые очистила каста Земли, расстилась истерзанная, покрытая следами разрушительной войны пустошь, где сам воздух разёдал кожу.

– Тебе нравится наш новоиспечённый септовый мир? – спросил аун'Ва, становясь рядом с избранной им главнокомандующей, обладательницей самого высокого звания в иерархии касты Огня.
– Здесь потребуются... какое-то время поработать машинам контроля среды, – ответила она, не отрывая глаз от бушующей на севере радиационной бури.

Аун'Ва сухо усмехнулся.

– О'Шасерра, ты никогда не сойдёшь за посланницу касты Воды. Твои истинные мысли очень легко понять. Но так оно и должно быть: воину надлежит сражаться, а не вести переговоры.

Верховный эфирный собирался что-то добавить, когда взвыли тревожные сирены, шумным стаккато предупреждая о планетарной угрозе первого уровня. Требуя внимания, пищали многочисленные сигналы, а Тень Солнца, которая уже включила наушник, получала разом десяток различных докладов.

Невероятно ярко вспыхнули небеса, наполнившись сиянием из космоса, где разворачивались катастрофические события. Империи вернуться...



ГЛАВА 1

НЕУДЕРЖИМОЕ ВОЗДАЯНИЕ



УДАР МОЛОТА ИМПЕРСКОЙ СПРАВЕДЛИВОСТИ

Экспедиционный корпус «Воздаяние» отправился в путь с единственной задачей: освободить Агреллан от всевозможных чуждых форм жизни. Соединение располагало силами, численности и огневой мощи которых более чем хватило бы для зачистки одной планеты любой величины. В этом как раз и состояла цель людей, поскольку пришло время преподать урок выскочкам-тау.

Космическую группировку экспедиционного корпуса «Воздаяние» возглавлял 478-й линейный флот сегментума Ультима под началом весьма эффективного командующего, лорда-адмирала Хоука. По собственному опыту он знал, что начальный период любого вторжения является ключевым: каждое мгновение, выигранное на этапе приближения к цели, спасает миллионы жизней. Именно поэтому огромная армада ворвалась в реальный космос на предельной скорости и немедленно устремилась к недавно основанному септовому миру.

Боевые звездолёты кор'ваттры оказались в сложном положении. Большинство космических кораблей Империи были рассредоточены по системе Довар, и гарнизонная флотилия Бухты Му'гулат безнадежно уступала противнику в численности. Фактически, у человеческих космолётов оказалось больше лэнс-батерей, чем целей для них. Неспособной к варп-переходам флотилии тау требовалось время, чтобы сосредоточить достаточную огневую мощь для серьёзного противостояния вторгшейся армаде. Впрочем, пилоты чужаков всё же попытались сдержать натиск людей, хотя это оказалось скорее отвлекающим манёвром, нежели боем насмерть. Единственной целью касты Воздуха было выиграть время для сил наземной обороны, но даже в таких условиях тау потеряли с десяток звездолётов. Вынужденные выбирать между отступлением и полным уничтожением, они

бежали перед надвигающейся стеной из кораблей Империи. Используя для разгона край гравитационного поля Бухты Му'гулат, кор'ваттра ринулась прочь и отступила в глубокий космос. Ксеносы надеялись, что враги бросятся за ними, и это смягчит удар нависшего над планетой молота. Именно так и произошло: одна часть пустотных левиафанов устремилась в погоню, а другая заняла оборонительные позиции, сформировав кольцо блокады вокруг бывшего Агреллана.

Но даже без заслона боевых кораблей тау Бухта Му'гулат оставалась надёжно защищённой. Орбитальные станции, которые чужаки называли «кир'носла», располагали десятками высокоэффективных генераторов щитов и многочисленными батареями орудий. Каждая из таких платформ представляла собой узел сети оборонительных спутников, которые накрывали планету решёткой из перекрёстных секторов обстрела – губительной ловушкой для любого вражеского космолёта, рискнувшего выйти на высокую орбиту. Пока эти установки действовали, лорд-адмирал Хоук не мог рисковать и начинать высадку бойцов. Пришло время обратиться за помощью к Адептус Астартес, восхваляемой элите человеческих армий.

Когда «Громовые ястребы» и абордажные торпеды доставили ударные команды на орбитальные станции, закипели бои в условиях низкой гравитации, где космическим



десантникам противостояли сторожевые турели, защитные дроны и бойцы из гарнизонов касты Огня в космических скафандрах. Требовалось действовать быстро: чем дольше функционировали оборонительные платформы, тем больше времени на подготовку получали наземные силы тау.

Адептус Астартес использовали штурмовые отделения, экипированные прыжковыми ранцами. Бросаясь вперёд с пролетающих над спутниками десантных кораблей, они при помощи кратких манёвровых толчков приближались к корпусу каждой станции и закреплялись на нём магнитными подошвами сабонов. Затем, перескакивая от одной турели к другой, бойцы уничтожали их мелга-бомбами. После этого космодесантники пробивали брешь в оболочке комплекса и прорывались к его центру через порядки неприятеля. Кир'носла с их толстыми щитами и тяжёлыми ионными пушками могли нанести серьёзный урон громадным звездолётам Империи, если бы флот вступил с ними в перестрелку. Выведа их из строя, Ангелы Смерти продемонстрировали, на что способна небольшая группа лучших воинов Императора.

Среди всех Адептус Астартес с наибольшей целеустремлённостью сражались Гвардейцы Ворона, которые кипели от ненависти после смерти магистра капитула, убитого Тенью Солнца на Префекции. Сражая из болтеров очередного врага, сыны Корвуса Коракса всякий раз чувствовали, что несут возмездие. И именно Кайваан Шрайк, новый Поведитель Воронов, возглавил штурм крупнейшей орбитальной платформы. Когтями разорвав обшивку, а после пробившись через ряды защитников и переборки станции, он добрался до ядра комплекса и заложил там плазменные заряды замедленного действия. Взрыв бомб запустил цепную реакцию, разнёсшую кир'носла на куски, из-за чего в течение последующих дней над планетой словно висело второе солнце.

Кор'сарро-хан взмахнул Лунным Когтем – древним силовым мечом, окружённым светящимся нимбом энергозарядов. Удар вымшел настолько свирепым, что клинок расщёл в поясе двух воинов Огня и глубоко застрял в изогнутой переборке за ними. Зафычав от ярости, капитан Белых Шрамов попытался вырвать меч, но тот засел накрепко. Воспользовавшись краткой передышкой, тау обстреляли космодесантника из импульсных карабинов. Несколько зарядов отыскивали цель, но ни один не пробил керамитовый силовой доспех. Крутнувшись, хан отскочил от клинка и с боевым кличем рванулся в лобовую атаку. Кулаком в латной перчатке он пробил шлем и сокрушил череп под ним, в то время как в другой руке Кор'сарро возник болт-пистолет, изрыгающий снаряды в ближайших врагов. Уцелевшие тау бросились прочь, и врождённый инстинкт потребовал от чогорца кинуться следом, но он не мог бросить меч. Развернувшись, хан ощутил нечто средни панике: Лунного Когтя не оказалось на прежнем месте. А потом Белый Шрам увидел оружие, прислонённое к стене дальше по коридору. Он нахмурился – никому не позволено было трогать столь священную реликвию капитула. Затем, однако, воин издал краткий лающий смехок.

– Выходи, старый друг, я знаю, что ты здесь.

Из-за толстой несущей переборки шагнул Кайваан Шрайк.

– И снова рад встрече, Кор'сарро. Заряды установлены, так давай собирать наши отделения; пора уходить. Это была последняя из орбитальных станций.

Заметив кровавый блеск в глазах товарища, Гвардеец Ворона добавил:

– На поверхности будет ещё много тау.

– Истинно так, – кивнул Кор'сарро, поднимая клинок. – К тому же мне ещё нужно забрать кое-чью голову.



ВОЙНА ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

Высадка Империи на Агреллан ознаменовалась бурей насилия, поскольку тау стремились нанести захватчикам как можно больший урон. Люди, обладая подавляющим численным превосходством, готовы были заплатить такую цену. Их командиры знали, что после расчистки надёжных плацдармов смогут перебросить на поверхность всю мощь своих армий и принести чужакам возмездие.

Тау не удалось совершенно застигнуть врасплох. Да, Бухта Му'гулат находилась далеко от центра Империи, но колония была так же надёжно оснащена и готова к отражению атак, как и любой септовый мир. И всё же, несмотря на постоянный режим опасности и широкое кольцо сенсорных спутников, одобренное лично командующей Тенью Солнца, многочисленная человеческая группировка возникла на пороге планеты фактически внезапно. Ксеносы были просто ошеломлены величиной надвигающихся сил Империи и быстротой их приближения. Они не только никогда не тренировались противодействовать вторжениям такого масштаба, но и представить их себе не могли.

Пока Адептус Астарес выводили орбитальные станции из строя, устраняя угрозу для звездолётов, уже начиналась следующая стадия планетарного штурма. Древние увенчанные соборами линейные крейсера заняли высокую орбиту над Агрелланом, построились в один эшелон и открыли огонь из бесчисленных лэнс-батерей. Первой их задачей стало добывание искалеченных оборонительных платформ. Комплексы, лишившиеся защитных полей в результате атаки Космодесанта, вскоре все до единого ярко вспыхнули подобно сверхновым. Только после этого боевые корабли Империи начали артиллерийскую дуэль с наземными установками чужаков.

Согласно распоряжениям командующей Тени Солнца, многие из планетарных орудий открыли огонь по неприятелю, но некоторые по-прежнему молчали, чтобы остаться незамеченными, а высокотехнологичные стелс-модули обеспечивали им защиту от обнаружения вражескими сканерами. Те же батареи, что вступили в перестрелку, напомнили людям, почему так опасно нападать на септовый мир Империи.

Ряд человеческих космолётов получил серьёзные повреждения, а крейсер типа «Лунный» под названием «Посланец Терры» вынужден был покинуть орбиту после нескольких последовательных попаданий из ионной пушки. Но судьба «Железной воли», корабля типа «Неустрашимый», оказалась несравненно худшей. Гиперзвуковой снаряд рельсотрона пробил реактор крейсера, а последовавшая серия внутренних взрывов нанесла ему непоправимый урон: огромный звездолёт безжизненно накренился на левый борт и почти разломился надвое. Войдя в штопор, он неторопливо начал снижение, притягиваемый гравитацией Агреллана. Ни лорд-адмирал Хоук, ни остальной 478-й линейный флот Ульtima ничем не могли помочь «Железной воле», но зрелище её медленной и неизбежной смерти лишь заставило армаду с новыми силами броситься в бой. Планета задрожала под начавшейся бомбардировкой, и сотрясающие удары стёрли с её лица многие из недавно возведённых построек тау.





После нескольких дней сокрушительных атак люди заставили умолкнуть большую часть наземных батарей, однако немногие из них, слишком хорошо прикрытые генераторами щитов, требовали более прямого подхода. Следуя приказам магистра капитула, Адептус Астартес провели штурм с использованием десантных капсул и уничтожили последние установки, осмелившиеся вступить в бой с человеческим флотом. Лишь после этого в атмосферу Бухты Му'гулат ворвалась первая волна истребителей и бомбардировщиков, нанёсших удары по заранее выбранным целям. Космические десантники, как первые высадившиеся подразделения Имперiums, отправили сигналы на орбиту, и начался долгий процесс переброски огромными транспортом и челноками миллиардов солдат со всем необходимым снаряжением.

Командующая Тень Солнца применила ответные меры, идеально выбрав для них время, как и в любой из прежних своих операций. Соединения истребителей касты Воздуха, до этого скрытые от обнаружения людьми, внезапно проявили себя и бросились на перехват снижающихся десантных судов. Орудийные батареи, ждавшие под маскировочными полями, открыли огонь и превратили несколько транспортников в пламенные шары. Из глубокого космоса устремились несколько ударных группировок кор'ваттра, которые воспользовались шансом прорвать вражескую блокаду и провели собственные атаки на тяжело загруженные войсками корабли. Имперiums, впрочем, был предупреждён. На Префекции магистр ордена Шрайк достаточно хорошо узнал о'Шасерру, чтобы понять: она наносит удары, когда неприятель более всего уязвим. Подобно роям разозлённых насекомых, человеческие атмосферные истребители ринулись в бой. Понеслись к поверхности новые десантные капсулы Адептус Астартес, нацеленные на проявившиеся артиллерийские установки тау. Небеса потемнели от транспортов и челноков экспедиционного корпуса «Воздаяние» – началось полномасштабное планетарное вторжение.

Под куполом командного узла горел яркий свет. Сосредоточенно изучая голографические карты, Тень Солнца не отрывала глаз от изображений вражеских кораблей, окруживших Бухту Му'гулат.

– Звёздный адмирал о'Кор'ша'нос, можете рассчитать, когда кор'ваттра соберёт достаточно сил и отбросит захватчиков? – спросила она, проводя собственные вычисления.

Гибкий и стройный командующий касты Воздуха какое-то время водил длинными пальцами над иконками, открывая и закрывая субкарты с удивительной для его возраста ловкостью.

– Не ранее, чем через 77 циклов, о'Шасерра, – ответил он, затем помедлил, проделывая дополнительные расчёты.

– И не позже, чем через 103 цикла, – добавил наконец звёздный адмирал.

– Если мне придётся 80 циклов сдерживать превосходящие силы, – Тень Солнца уже обращалась к кому-то другому, – я не рискну проводить полномасштабную атаку на зоны высадки. Нам необходимо сохранять личный состав. Далее, если мы не можем безопасно вывезти верховного эфириного с планеты, моим главным приоритетом становится охрана его жизни.

Из темноты за ней раздался вздох, и впервые в жизни о'Шасерра различила усталость в голосе аун'Ва.

– Мы в ловушке. Моя судьба и, возможно, будущее Империи Тау теперь зависят от тебя, – произнёс верховный эфириный. Командующая повернулась, не зная, как лучше подать своё предложение, но наставник сделал это за неё.

– А теперь ты хочешь сказать мне, чтобы я спрятался, но не желаешь разгневать меня, – сказал аун'Ва. – Я правильно выбрал тебя главнокомандующей; глупо будет не последовать совету, даже не самому приятному. Итак, я переберусь в тайной бункер и буду вдохновлять наших воинов лишь через трансляции.

ЗОНЫ ВЫСАДКИ ИМПЕРИУМА В БУХТЕ МУГУЛАТ

К моменту начала вторжения септовый мир Бухта Му'гулат находился в стадии становления. Требовалось значительное терраформирование, чтобы превратить его в достойную планетарную базу для растущей Империи Тау.

Завоёванный чужаками Агреллан был серьёзно загрязнён выбросами примитивной промышленности своих прежних хозяев. По данным сканирования тау, вся поверхность мира была плотно насыщена токсинами. Обдирающие плоть радиационные бури терзали его изборозждённые пустоши, немногочисленные уцелевшие формы жизни страдали от неестественных мутаций, и над всем этим возвышались заброшенные города-улья Империи. Впрочем, каста Земли не сидела сложа руки: во тьме затянутой смогом планеты уже ярко сияли модульные жилкупола, исследовательские станции и огромные машины контроля среды, которые вскоре должны были очистить атмосферу. Сотни новых стройплощадок усыпали просторы гигантской Бухты Му'гулат, и крупнейшим из поселений стал Ло'вашт'ау, название которого обещало «будущее величие». Он располагался в тени ржавеющих развалин бывшего столичного улья Агреллан-Прайм, и тау видели в нем центр нового септа, который однажды, возможно, поспорит с самим Т'ау в размерах и мощи.

ГОРЫ АВЕССАЛОМА

АКАЦИЙСКАЯ ВПАДИНА

МЁРТВЫЕ РАВНИНЫ

ЧЁРНЫЕ РАЗВАЛИНЫ

РУИНЫ
УЛЬЯ ПРЕДОМИНУС

Западный фронт
Империи

ЖЕЛЕЗНЫЕ ГОРЫ





ПИК ТЕМПЕСТУС

РУИНЫ УЛЯ
ГРОЗОВОЙ ШПИЛЬ

РУИНЫ АГРЕЛЛАНА-ПРАЙМ

Восточный
фронт
Имперiums

Центральный
фронт
Имперiums

Друг за другом эшелоны имперских солдат высаживались на Агреллан. Большая часть наземных сил находилась под командованием лорда-генерала Троскзера с Кадии, располагавшего восемнадцатью пехотными, шестью бронетанковыми и двумя артиллерийскими полками Астра Милитарум. В дополнение к этому он имел восемь взводов отпрысков Темпестус, несколько десятков рот недолюдей и три эскадрона диких всадников.

Через несколько часов после выхода из варпа Троскзера на борту его флагманского корабля «Неукротимый» посетил магистр капитула Шрайк. Выслушав планы кампании, мрачный вождь Гвардии Ворона дал лорду-генералу несколько советов и предупреждений: Кайваан достаточно долго сражался против командующей Тени Солнца и выработал здоровое уважение к боевым умениям и хитроумным тактикам ксеносов. То обстоятельство, что армия Троскзера обладала подавляющим численным превосходством и собиралась вести войну на истощение, позволяло Шрайку сосредоточиться на проведении точечных атак против ключевых целей тау. В составе экспедиционного корпуса «Воздаяние» сражались подразделения нескольких орденов Космодесанта, среди которых были ищущие мести Гвардейцы Ворона и жадные до войны Белые Шрамы. Кайваану, как старшему по званию среди Адептус Астартес, выпало руководить братьями – пусть немногочисленными, но способными изменить ход любой битвы. У него уже имелся тщательно составленный план поиска скрытых огневых точек тау с одновременной поддержкой главного наземного наступления.

И без того громадное превосходство людей в количестве бойцов дополнительно возрастало за счёт многочисленных имперских рыцарей, в том числе крупного контингента дома Терринов и разнородной группы Вольных Клинков. Наконец, самым загадочным участником похода был небольшой флот Адептус Механикус, перевозивший множество техножрецов и несколько когорт скитариев. Возглавлял их магос Арктолитис, который, впрочем, никогда не появлялся на военных советах и предпочитал оставаться на борту своего флагмана «Археоклад».

Хотя лорд-генерал запрашивал у Департамента Муниторум дополнительную поддержку, в частности, легион титанов, иные параллельно идущие войны имели более высокий приоритет. При этом Троскзера проинформировали, что подкрепления будут доступны, если наземное наступление забуксует, но от тона сообщения кадийца бросило в озноб. Он понял, что лучше бы ему никогда не потребовалось обращаться за этими зловещими «вспомогательными ресурсами».

Согласно плану атаки Троскзера, войска приземлялись в десятке зон высадки, разбросанных по планете, но основные три располагались на свёрхконтиненте Агреллана. Каждому из соответствующих фронтов – Восточному, Центральному и Западному – надлежало упорно продвигаться вперёд, выискивая и уничтожая по пути группировки неприятеля. В итоге все три клина должны были сойтись у крупнейшего поселения тау в тени старого столичного улья – Агреллана-Прайм. Там, как рассуждал лорд-генерал, им предстояло объединить усилия для истребления остатков войск ксеносов.

Троскзер, в действительности, уже давно вышел из возраста, когда мог бы лично вести солдат в бой. Он





сражался в стольких войнах, что забыл больше битв, чем помнил, и за это время хорошо научился примечать выдающихся офицеров, благодаря чему доверял решениям своих полковых командиров. Поэтому лорд-генерал остался на борту «Неукротимого», а руководство наземными силами принял полковник Старкзан, энергичный лидер Кадийского 625-го.

За долгую армейскую карьеру главнокомандующий Троскзер повидал немало соотечественников, столь же истовых, целеустремлённых и напористых, как его заместитель. Правда, все они погибали, дослужившись самое большее до капитана. Ничего удивительного: рано или поздно готовность к самопожертвованию и привычка командовать бойцами на передовой губили очередного офицера. И всё же Старкзан в каждом неудержимом броске к победе избегал подобной судьбы. Он был спасителем Дарристана, военачальником, сокрушившим восстание на Хелликоме, тем, кто повёл своих людей в глубокий тыл врага в ходе кампании на Боксиане, когда удалось нарушить державшееся сотню лет равновесие. Любой из нижестоящих офицеров готов был закрыть его грудью от выстрела, а солдаты 625-го бросились бы на космодесантников-предателей или громадных орков с голыми руками, если бы так приказал их полковник.

Действуя в привычном стиле, Старкзан высадился на планету в составе первой волны и первым же сошёл по десантной рампе транспортного. Выполняя его приказ, изуродованный шрамами сержант Локски воткнул знамя части в толстый слой песчаника, покрывающий агрелланские пустоши. И это зрелище – их командир под стягом полка – встречало бойцов 625-го во время выгрузки и построения. Все знали, что грядёт битва, и воины Астра Милитарум были готовы к ней.

– Сэр, – начал вокс-оператор Конев, – капитан Ченск докладывает о совсем незначительном присутствии тау в зоне высадки. Судя по всему, они отступают.

Полковник Старкзан кивнул. При всей своей сосредоточенности угрюмый офицер чувствовал, что происходит у него за спиной. Быстро повернувшись к сержанту Локски, он внимательно посмотрел полковому знамени на лицо, изоборждённое шрамами и растянутое в улыбке.

– Выкладывай, сержант! – резко произнёс командир, который слишком хорошо разбирался в своих людях.

Улыбка немедленно исчезла, но глаза Локски по-прежнему сияли.

– Мы знали, что эти ксеноподонки – трусы, сэр. Мы знали, что они побегут.

Старкзан покачал головой. Он ненавидел долгие вафн-перелёты: сколько ни гоняешь бойцов на тренировках, у них всё равно находится время для распускания слухов.

– Нет, – суровым и уверенным тоном ответил полковник. – Верно, тау бегут, но они не трусы, и скоро мы в этом убедимся. Чужаки не будут сражаться по нашим правилам. Нельзя их недооценивать. Приберегите свои улыбки до момента, когда мы поднимем Аквилу над Агрелланом-Прайм.

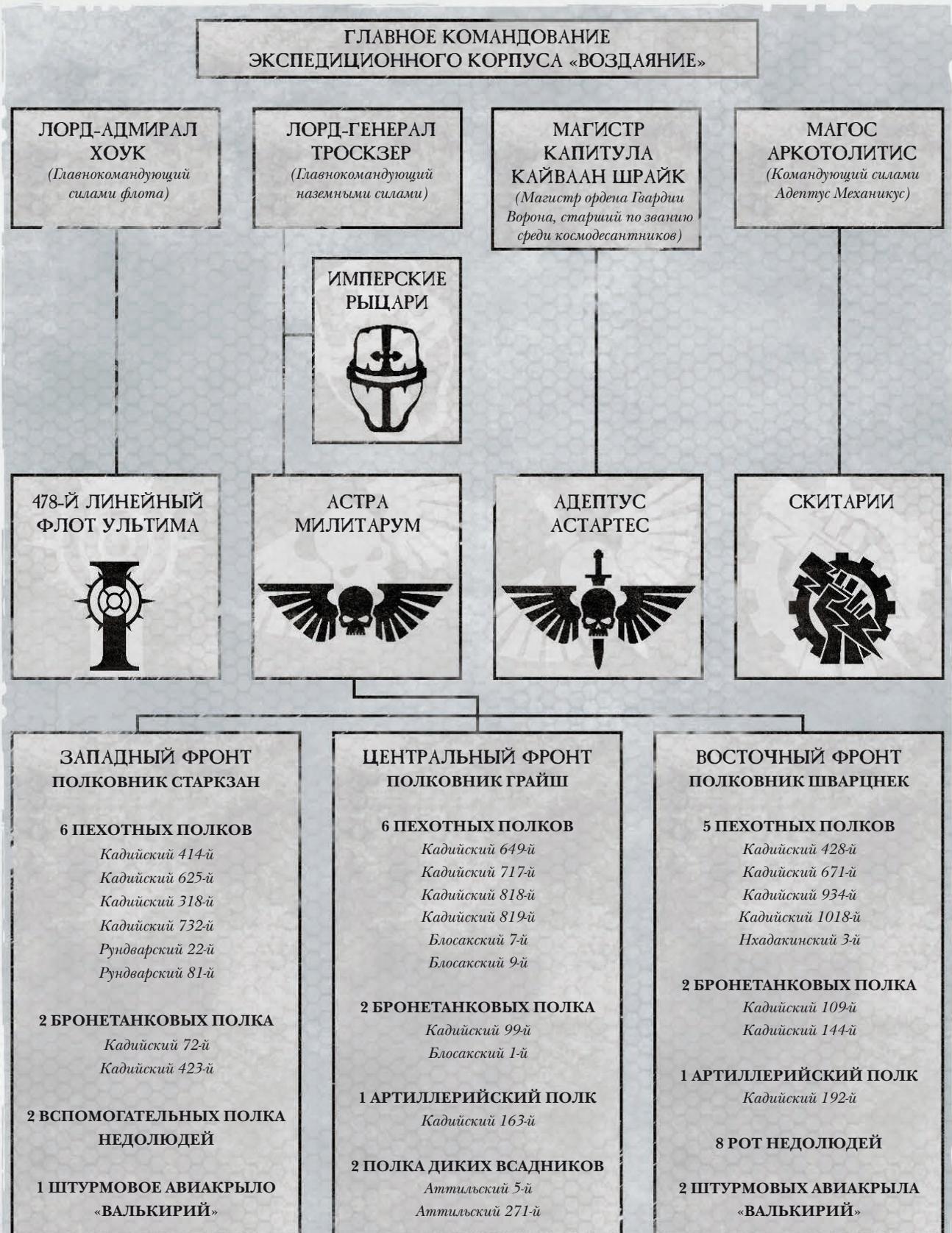
Чётко развернувшись, Старкзан быстро отдал несколько приказов различным адъютантам и офицерам, после чего затребовал свою «Химеру».

– Распределение солдат закончит капитан Малиновский, а нам пора отправляться на фронт, – сказал полковник, испытывая беспокойство.

Всех офицеров проинструктировали ожидать вражеских засад, но непросто было отойти от укрепившихся в сознании шаблонов. «Ни шагу назад» давно стало лозунгом Кадии, и отступление считалось признанием поражения. Ловушки тау, считал Старкзан, быстро излечат всех от старых привычек.

СТРУКТУРА ЭКСПЕДИЦИОННОГО КОРПУСА «ВОЗДАЯНИЕ»

Примечание составителя: в связи с тем, что в состав экспедиционного корпуса входило множество различных боевых флотов и полков Астра Милитарум, нижеследующая диаграмма является не исчерпывающим списком подразделений, а скорее общей схемой иерархии имперских сил.



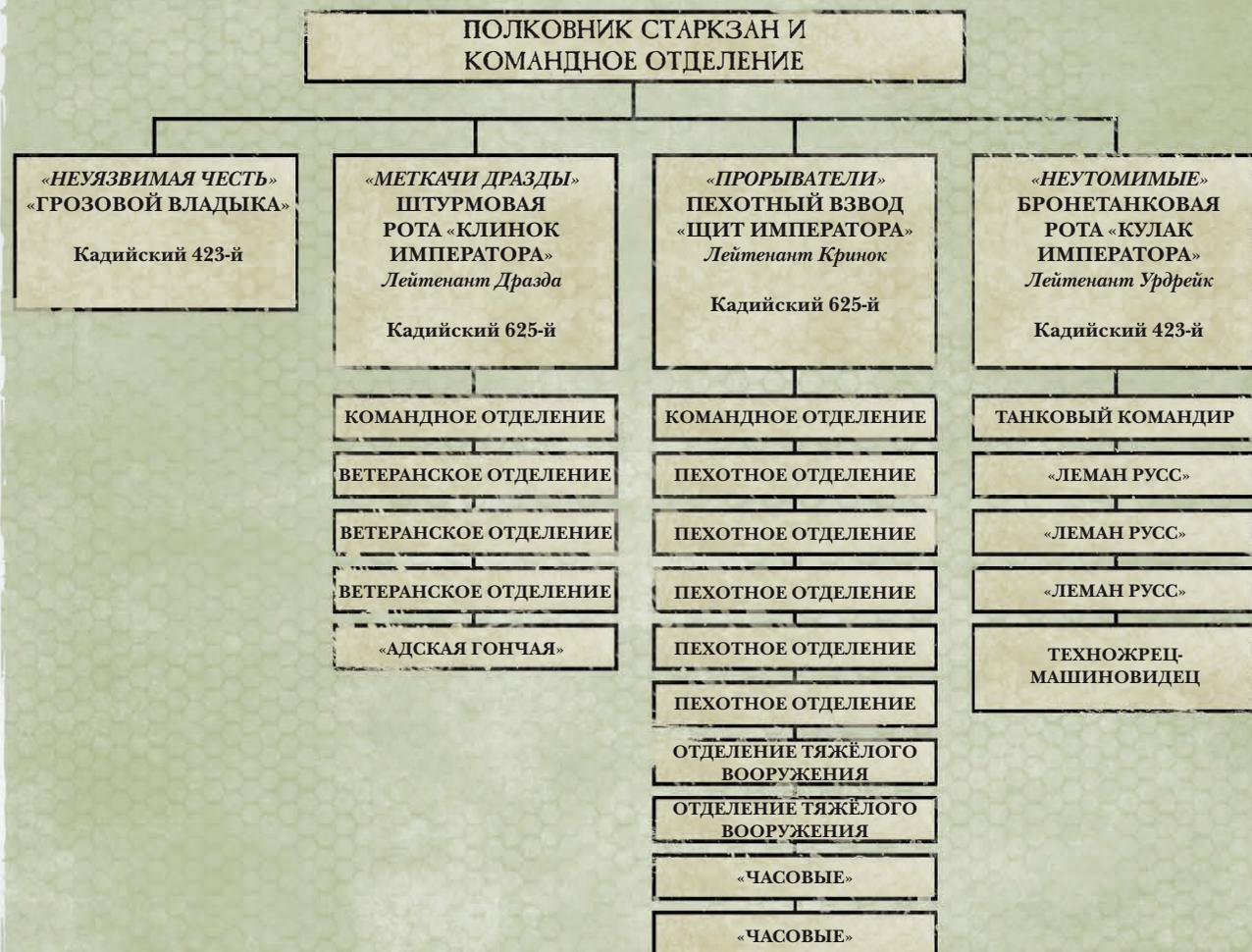
КАДИЙСКИЕ БОЕВЫЕ ГРУППЫ

Монолитные полки Астра Милитарум редко сражаются порознь. Вместо этого на время кампании отдельные роты каждого из них сводятся в соединения, командование над которыми, как правило, получают старшие по званию офицеры. Данные формирования могут быть дополнительно усилены одним или несколькими специальными взводами – например, взводами недолудей или отпрысков Милитарум Темпестус. Получающимися в результате боевыми группами командуют лучшие выпускники офицерских школ Кадии, славящиеся несравненной дисциплиной и отвагой под вражеским огнём.



БОЕВАЯ ГРУППА «ГРОМ»

Боевая группа «Гром», которую лично возглавлял полковник Старкзан, являлась частью Западного фронта сил отвоения Агреллана. Она состояла из частей 625-го пехотного и 423-го бронетанкового Кадийского полков.



ПОЛКОВНИК СТАРКЗАН

Западный фронт возглавлял не кто иной, как полковник Старкзан лично. Помимо бойцов Кадийского 625-го его армия располагала одними из лучших подразделений поддержки в экспедиционном корпусе «Воздаяние». Старкзан планировал первым добраться до точки сбора, поскольку желал убедить лорда-генерала Троскзера, что тот не ошибся, назначив его командующим.

Ведомые полковником Старкзаном и его 625-м Кадийским, силы Западного фронта (ЗФ) быстрее остальных завершили подготовку и выдвинулись из зоны высадки. Пока командиры на остальных плацдармах ещё собирали свои полки или окапывались, чтобы создать оборонительные рубежи на случай отступления, полковник устремился вперёд. Несмотря на гигантские размеры многочисленных транспортных судов и то, что они непрестанно совершали рейсы на поверхность, потребовалось бы ещё много дней или даже недель для переброски всей армии вторжения. Это время Старкзан мог использовать, чтобы начать продвижение к цели, и ради этого полковник разъезжал по всему фронту, выкрикивая приказы наступать каждой вновь собранной боевой группе.

Хотя ни одна зона высадки не подверглась полномасштабной атаке, тау время от времени испытывали оборону каждой из них. Обтекаемые истребители касты Воздуха, прорывая воздушные кордоны вокруг плацдармов, штурмовали с бреющего полёта точки сбора или расстреливали плотно набитые транспорты. Умело замаскированные отделения следопытов, используя приборы целеуказания, наводили ракетные удары и избегали возмездия благодаря внезапному появлению бойцов в костюмах XV25. Обстреляв гвардейцев, стелс-команды отвлекали их внимание от товарищей, а затем исчезали и сами.

Все солдаты знали, что Агреллан – скверное место, но увиденное в зонах высадки подтвердило худшие опасения многих из них. Бойцы Старкзана приземлились на Мёртвых равнинах – в безжизненной ядовитой пустыне. Дальность обзора была ограничена по всем направлениям, поскольку из-за планетарной бомбардировки в атмосферу поднялись огромные массы сернистого пепла. Также это увеличило силу чудовищных песчаных бурь, регулярно прокатывавшихся по планете. Имперским гвардейцам выдали дыхательные маски, которые позволяли выживать в подобных ураганах, но, если бы кампания затянулась, то слишком длительное воздействие токсинов обрекло бы на смерть любого из них. Для полковника это стало ещё одной причиной поспешить с наступлением.

Некоторых командиров, возможно, устроило бы руководство войсками с тыла, но Старкзан к таковым не относился. Напористый, как и всегда, он быстро сформировал собственную боевую группу и, выдвинувшись в пустошь, вскоре исчез среди колоссальных облаков радиоактивной пыли. Полковник знал, что впереди его ждут засады тау, но совершенно не переживал из-за этого. Фактически, он стремился испытать тактическое мастерство и мощь Астра Милитарум в бою с этими ксеносами.



Непобежденный

Полковник Старкзан, известный агрессивным стилем наступлений и непрерывной чередой триумфов, командовал Кадийским 625-м полком.

Титулованный лидер

Сам лорд-кастелян Урсакар Крид лично наградил полковника Старкзана медалью «Гонорифика Импералис» за личную храбрость, проявленную во время Хелликомского восстания.

Слава Импералис

За неожиданную победу на планете Дарристен, одержанную во главе 625-го, полковнику Старкзану был вручен силовой меч Слава Импералис – реликвия, уже давно служащая Кадии.

Автореликварий

Полковнику Старкзану был придан полагающийся любому великому офицеру автореликварий покойного кадийского военачальника с безупречной репутацией. В данном устройстве находятся энграммы памяти лорд-генерала Крастервокса.



БОЕВАЯ ГРУППА «ГРОМ»



Это формирование, собранное из подразделений, высадившихся в первой волне, и возглавленное полковником Старкзаном лично, быстро получило название «Гром» за сотрясающий землю грохот «Неуязвимой чести», сверхтяжёлого танка типа «Грозовой владыка».

Данной боевой машине 423-го полка надлежало присоединиться к передовым бронетанковым соединениям. В предыдущей кампании «Неуязвимая честь» сражалась на Цифусе IV, где залпами из мегаболтера «Вулкан» в одиночку разорвала на куски атаковую орду зеленокожих. Одна волна орков за другой накатывала на имперские позиции, но многоствольная установка, изрыгавшая непрерывные потоки снарядов, в ключья разносила чужаков в передних рядах, не давая им добраться до цели. «Грозовой владыка» оказался первым сверхтяжёлым танком, доставленным на Агреллан. Увидев машину съезжающей по десантной рампе, Старкзан немедленно реквизирует её и передаёт собственной боевой группе. Полковник оценил не только толстую броню и несравненное противопехотное вооружение «Неуязвимой чести», но и её способность перевозить достаточное количество бойцов.

Рядом со сверхтяжёлым танком шёл в наступление костяк соединения «Гром» – пехотный взвод «Щит Императора» под началом лейтенанта Кринока. Столь же лихой в сражении, как и сам полковник Старкзан, этот высоко ценимый

молодой офицер был известен за пылкость на поле битвы и непоколебимую решимость. После подвигов, совершенных во время Хелликомского восстания, солдат его взвода в Кадийском 625-м начали называть «Прорывателями». Именно они сражались впереди всех в уличных боях при захвате последнего жилого блока, печально известного «Мясницкого квартала». Немало взводов полегло в неудачных попытках штурма, поочерёдно истреблённые защитниками данного участка. Тогда жаждущий славы Кринок выхватил цепной меч и повёл своих гвардейцев в атаку. Немногочисленные кадийцы, выжившие в том кровавом натиске, стали сержантами и получили в подчинение бойцов, которые заняли места павших. Именно эти взводы затем поднялись на корабли экспедиционного корпуса «Воздаяние».

В состав «Прорывателей» входили следующие отделения: командное Кринока, пять пехотных, два «Часовых» и два расчёта тяжёлого вооружения. Шагоходы, как правило, использовались для скоростного ведения разведки по флангам взвода, хотя столь же превосходно действовали в качестве быстроходного мобильного резерва и поддерживали гвардейцев огнём там, где это требовалось больше всего. Отделения тяжёлого вооружения обычно вели прикрывающий обстрел во время наступления основных пехотных отделений. Бойцов из расчётов тяжёлых болтеров товарищи называли «Пыхтелками» за характерные звуки очереди масс-реактивных снарядов, а их коллег с лазпушками



– «Танкобойями», поскольку в сражениях они атаковали и уничтожали вражескую бронетехнику.

Также в пехотную часть боевой группы входила штурмовая рота «Клинок Императора» под началом иссечённого шрамами лейтенанта Дразды. Солдат трёх её ветеранских отделений назвали «Меткачами Дразды», поскольку они утверждали, что являются лучшими стрелками во всем полку. Эти гвардейцы служили под командованием Старкзана со дня его повышения, и полковник равно ценил напористую тактику лейтенанта, смертоносную меткость его элитных бойцов и само присутствие испытанных воинов на поле битвы. Так, на Дарристане Меткачи, примчавшись на позиции в «Химерах», высадились и построились в стрелковую цепь как раз перед стремительной атакой культистов. Оказалось, однако, что костяк противника составляют не одни лишь фанатики в рясах, но и закованные в доспехи чудовища, ненавидящие космодеантники Хаоса. То, что ветераны уцелели в битве со столь могучим неприятелем, многое говорит не только об их мастерской стрельбе, но и железной стойкости в обороне. Во время того сражения оказывавшая поддержку «Адская гончая» заслужила собственное имя «Ярость Кадии»: когда струи её пламени омывали улицы, на месте врагов оставались лишь пугающие пятна.

Заключительным отрядом, включённым полковником Старкзаном в состав боевой группы, стал бронетанковый

взвод «Кулак Императора». В Кадийском 423-м его членов экипажей прозвали «Неутомимыми». Под командованием лейтенанта Урдрейка они оказывали «Грому» танковую поддержку, исполняя ту же роль, что и в предыдущей кампании при обороне Цифуса IV. Задача оказалась по силам «Кулаку Императора»: с каждым рыком его боевых пушек орошчи развалюхи превращались в ревущие огненные шары. Сражение оказалось настолько свирепым, что ожоги от дупльного пламени запятали все машины взвода, и Винкций, техножрец взвода, приводил их в порядок на протяжении всего перелёта до Агреллана. Но победу кадийцам тогда принесли именно лазерные пушки «Неуязвимой чести»: отстрелив башню мегатанку зеленокожих, «Грозовой владыка» продолжил истреблять сопровождавших колосса пехотинцев.

Последним к боевой группе «Гром» присоединился комиссар Фремантл, суровый офицер, которым могли гордиться его облачённые в чёрное коллеги. Постоянно стремясь увеличить свои шансы на повышение, он постарался попасть в командное подразделение Старкзана, поскольку знал, что полковник направится прямо в пекло битвы. Именно там комиссар с его огромной силой воли мог наилучшим образом послужить делу Империи. И Фремантл не был разочарован, ведь Старкзан планировал как можно быстрее вывести «Гром» на тропу войны и лично возглавить передовой отряд на долгом пути до Агреллана-Прайм.



В соответствии с замыслами полковника Западный фронт представлял собой широкий поток войсковых группировок, продвигающихся к общей цели. Помимо бойцов его 625-го, там были пехотинцы Кадийского 168-го и Рундварского 22-го, а также 423-й и 72-й бронетанковые полки Кадии. По возможности Старкзан пытался не разделять полки, но с этим возникли сложности из-за неизбежной сумятицы в зоне высадки и необходимости как можно скорее выступить к пункту назначения. В большинстве случаев создавались смешанные боевые группы на основе пехотных и танковых соединений. Заметным было лишь отсутствие артиллерийских бригад, которые по расписанию спускались на планету последними. Таким образом, у пехотных полков имелись лишь собственные немногочисленные орудия поддержки, но Старкзан не представлял, чтобы это как-то повредило ему в дальнейшем. Он ожидал войну с подвижной линией фронта, где воздушные силы принесут больше пользы, чем медленно движущийся парк артиллерии.

Западный фронт наступал через потрескавшиеся пустоши – унылые земли с внезапно налетающими радиационными бурями, которые застилали горизонт плотными облаками пыли. На плоской поверхности Мёртвых равнин изредка встречались скалистые участки, а единственными признаками былой жизни являлись разрушенные промзоны прямо посреди пустыни. Казалось, что любая из таких особенностей местности превосходно подходит для одной из пресловутых ловушек или стремительных контратак

тау: через неравномерные промежутки упорного перехода вспыхивали перестрелки или же из-за пределов видимости прилетали ракеты, падающие на колонну людей. Солдаты Астра Милитарум выносили тяготы вроде жестоко палящего солнца или набивающегося во все щели песка с типичным стоицизмом, но постоянные жгущие выпады чужаков терзали и раздражали их. Все бойцы – от сагаи с лазганом до старшего офицера – жаждали настоящей битвы. Полковник Старкзан рассчитывал, что при продвижении Империи по нескольким фронтам ксеносы рано или поздно остановятся и примут сражение, что позволит его боевым группам сосредоточить силы перед ударом.

Вокс-сеть переполняли доклады от каждого из пробирающихся через пустыню соединений. Все они сообщали об одном и том же с небольшими вариациями: противник атакует из ниоткуда и пропадает до того, как Имперская Гвардия успевает собраться для достойного ответа. Подобные нападения происходили внезапно и без предупреждения. Люди быстро научились ненавидеть свистящий звук чужацкого самолёта, заходящего для атаки, или пронзительный визг ракет, несущихся из-за горизонта. Но больше всего солдаты начали страшиться грозных рельсовых пушек, установленных на боевых кораблях «Рыба-молот», и стали ненавидеть издаваемые ими при стрельбе щелчки. Эти антигравитационные танки подлетали на расстояние выстрела или взмывали над барханами, давали залп-другой и отступали; вслед за звучным резким выстрелом выпущенные



из магнитного ускорителя гиперзвуковые снаряды пронзали броню имперской техники. Порой «Рыб-молотов» поддерживали пехотинцы с дальнобойными импульсными винтовками, отнимавшие жизни плазменными очередями. В такие моменты казалось, что спрятаться нигде – особенно танкам, поскольку в голой пустыне не имелось подходящих укрытий. Если же гвардейцы за счёт стойкости или флангового манёвра приближались к врагам, тау усаживались в транспорты «Рыба-дьявол» и стремительно растворялись в ядовитом удушливом воздухе.

Поскольку подавляющее большинство «Громы» Имперского ВКФ, а также «Валькирий» и «Стервятников» самой Астра Милитарум осуществляли защиту уязвимых позиций возле зон высадки, наземные силы людей вдали от базы просто не могли прижать огнём или уничтожить быстро отступающих чужаков. В немногих отдельных случаях магистр капитула Шрайк организовывал стремительные карательные удары, и тогда скоростные «Громовые ястребы» Адептус Астартес обрушивали на ксеносов ошеломляющую огневую мощь. Однако несколько подобных операций не шло ни в какое сравнение с тысячами мелких атак из засады. Впрочем, последствия вмешательства Космодесанта – дымящиеся остовы вражеских машин в пустыне – заметно повышали боевой дух солдат, проходящих мимо в длинных колоннах пехоты и бронетехники.

Шас'уи Тра'эрро осматривал мерцающий горизонт с позиции на скалистом утёсе. Мутные столпы на горизонте выдавали координаты приближающихся гуз'ла – только тяжёлые гусеничные машины могли поднять столько пыли. Тау всё данные в наручный модуль связи, и сенсорная антенна переслала их трём другим командам следопытов, рассредоточенным по этому сектору. Отряды провели точную триангуляцию целей, выделили каждую вражескую боевую единицу – от марширующей пехоты до неуклюжих танков, грохотающих следом – и расставили приоритеты атаки. Далеко позади следопытов находилась черда дюн, и среди этих небольших возвышений скрывались бронетанковые кадры сдерживания. Командиры всех боевых кораблей получили информацию от передовых команд, и на их голокартах теперь отслеживались наступающие враги. Разведчики тау наблюдали и ждали, а столпы пыли постепенно сменялись тёмными силуэтами и наконец отдельными фигурами. Тра'эрро хорошо знал свою команду: бойцам не требовалось напоминать о терпении, ведь их дисциплина была неоспоримой. Шас'уи подпускал противников всё ближе и ближе. Теперь он уже мог разглядеть заросшие щетиной и запачканные пылью лица гуз'ла, которые поглядывали точно на его надёжно замаскированную позицию. Нажатием кнопки Тра'эрро подал команде сигнал, и следопыты навели приборы целеуказания, подсветив мишени невидимыми лучами. Вдали пламя озарило дюны, когда «Небесные скаты» разразились смертоносными залпами...

ЗАСАДА В ЧЁРНЫХ РАЗВАЛИНАХ

Величина человеческой армады и внезапность её появления ошеломили тау. Командующая Тень Солнца знала, что не может противостоять столь многочисленному врагу в его зонах высадки, поскольку её войска будут уничтожены орбитальной бомбардировкой и сосредоточенным огнём неприятеля. К тому же доктрины кауёна гласили, что добыча достаётся только терпеливому охотнику.

Подняв магнокуляры, капитан Шапошник осмотрел горизонт, хотя уже убедился в бесполезности такого занятия. В отравленном воздухе парило столько пыли, что радиус обзора был чуть больше дальности стрельбы из тяжёлого болтера. Из мутных клубов выступали тенистые руины, но в зоне видимости ничего не двигалось. Различные функции бинокля, кажется, тоже не работали – даже после того, как офицер сильно ударил по устройству ладонью, надеясь расшевелить его машинный дух. Конечно, всё это не улучшало положения гвардейцев. Токсичная взвесь также вносила сумятицу в воксет, время от времени искажая сигналы и порой полностью заглушая связь. Кроме того, капитану не нравилось, что передовой взвод «Часовых» и пехотный разведвзвод куда-то пропали и не отвечают на вызовы. Возможно, их передачи просто тонут в сильном песчаном шквале, но ведь каждого офицера предупреждали о возможных уловках тау. Полковник Старкзан утверждал, что чужаки обязательно атакуют из засады, и вопрос только в том, когда они нанесут удар.

У Шапошника имелся выбор: идти прямо в неприятельский силос или удерживать позицию. Принять решение было несложно – капитан не хотел испытать на себе гнев Старкзана за излишне осторожное продвижение, поэтому он приказал вокс-оператору передать отряду распоряжение перестроиться в три боевые линии. После завершения манёвра офицер скомандовал первой шеренге наступать, но осмотрительно.

Кадиец рассудил, что неизвестная ксенугроза и близко не может быть столь же ужасной, как его полковник.

За двинувшимися вперёд боевыми порядками Имперской Гвардии велось внимательное наблюдение с использованием высокоэффективных черносолнечных фильтров и полудюжины других следящих устройств. Тепловые датчики фиксировали загрязнённые выхлопы танков, но также могли выделить из общей массы быоющее сердце отдельного солдата. Сканеры вещества отыскивали уязвимые места в броне, а высокотехнологичное акустическое оборудование записывало переговоры и даже составляло графики частоты дыхания людей. Все наблюдательные посты и узлы обменивались между собой полученной информацией, причём небольшая часть данных поступала даже с оставшихся на орбите геосинхронных спутников.

Нажав несколько значков на экране коммуникатора на запястье, кадровый Огненный Клинок шас'нелъ Ру'вар передал товарищам закодированный план боя. В полном безмолвии сообщение разнеслось по руинам; так каждое отделение затаившегося кадра идеально поняло суть задания и запомнило отметки времени для своих действий.





Капкан в Чёрных развалинах захлопнулся быстро.

Команды следопытов, отлично замаскированные среди обломков, «подсветили» приборами целеуказания всю бронетехнику в передовом танковом взводе «Леманов Руссов», после чего стаи самонаводящихся ракет захватили сигналы и с неуправляемой для глаз скоростью вонзились в относительно тонкую корму каждой боевой машины. Человеческие танки содрогались и взрывались, рассекая смертоносными осколками плотные ряды пехоты, продвигавшейся следом. Не успели гвардейцы отреагировать – броситься в укрытие или открыть ответный огонь, – как вооружённые дальнобойными импульсными винтовками дроны-снайперы начали уничтожение заранее определённых целей. Сержанты, лейтенанты, комиссары и особенно бойцы с тяжёлым оружием одновременно и резко дёрнулись, пронзённые метко запущенными сгустками плазмы.

Пока капитан Шапошник и выжившие офицеры пытались навести порядок среди начинающих паниковать бойцов, к атаке присоединились охотничьи кадры тау. Из-за руин вылетели транспорты «Рыба-дьявол», вздымая при стремительном ускорении клубы почерневшей пыли. Затем машины внезапно замерли на расчётных позициях и извергли поток воинов Огня, которые проворно перестроились в оптимизированные боевые порядки для стрельбы. По шеренгам ксеносов пробежала голубоватая рябь дульных вспышек, и вслед за очередями сверкающей плазмы раздалась крики раненых. Повернувшись к вокс-оператору, чтобы приказать второй линии выдвигаться для поддержки первой, Шапошник вздрогнул: у его связиста больше не было головы. Капитан беспомощно смотрел, как безжизненное тело повалилось, испуская алые струи, и вздрогнуло в последний раз.

Менее достойные полки могли бы дрогнуть и бежать перед столь внезапным и эффективным ударом из засады, но воины 625-го вошли в ударные части Кадии. Они пришли сюда сражаться. Выжившие солдаты уже залегали, образовывали собственные стрелковые шеренги и вели ответный огонь, пронзая сумрак яркими энергетическими лучами. Некоторые гвардейцы поползли за тяжёлым оружием, выпавшим из рук убитых товарищей, но плазменные разряды далёких дронов вновь и вновь пронзали броню и плоть, сражая всех, кто решался покинуть укрытие.

Выкрикивая команды, Шапошник распорядился принять оборонительное построение и стянул уцелевшие отделения ближе друг к другу. Кадийцы заняли позиции вокруг выживших миномётных расчётов, которые поспешно развернули установки и теперь посылали снаряды в зоны, где последний раз видели нападавших. Стабилизировав ситуацию, капитан позвонил другому вокс-оператору и приказал второй боевой линии выдвигаться на помощь. Вскоре появился следующий взвод «Леманов Руссов». Танки вели прикрывающий огонь из грохочущих боевых пушек, хотя их экипажи не видели ничего, кроме далёких вспышек света, приглушенных мутной завесой пыли. Подбежавшие пехотные отделения укрепили порядки 625-го, и Шапошник передал свои координаты союзникам: сначала обратившись за хоть какой-нибудь воздушной поддержкой, затем запросив подкрепления у ближайших боевых групп.

Только после этого сообщения шас'нель Ру'вар приказал включить переносную «глушилку» кадра, которая заблокировала дальнейшие переговоры людей. Приманка была разложена, и теперь истинная ловушка ждала своего часа.

БРОНЕТАНКОВЫЙ СДЕРЖИВАЮЩИЙ КАДР ДАЛЬНОГО УДАРА



Бронетанковые сдерживающие кадры изначально были придуманы как мобильные и способные к мощным ударам подразделения, но никто из них не мог сравниться в смертоносной точности с отрядом, которым командовал ас боевого корабля шас'ла Тау Ша'нг, более известный как Дальний Удар.

Когда тау впервые покорили Бухту Му'гулат, за один день вырвав её из рук Имперiums, именно этот воин Огня громче всех прославился в боях. В начале той молниеносной кампании отряд Ша'нга был развернут на острие бронетанкового клина, получившего задачу атаковать тяжёлую технику и уничтожать надёжно укреплённые позиции неприятеля. Экипажи боевых кораблей обучены сражаться не поодиночке, а как единое целое, и в тот день Дальний Удар направлял свой кадр с непогрешимой точностью.

Напрягая гравитационные двигатели, бронетехника Ша'нга стремительно ворвалась на поле битвы. Там пилоты столкнулись с наступающей ротой «Леманов Руссов» и обстрелом из тяжёлого оружия, который вёл со стороны эшелонированных линий хорошо оборудованных бункеров. Первыми в бой вступили «Небесные скаты»: используя сетевые приборы целеуказания, они определили для кадра мишени и последовательность их поражения. При этом свои самонаводящиеся ракеты они придерживали специально, чтобы позднее выпустить их с дальней дистанции или применить против особенно стойкого противника.

Затем при содействии целеуказателей открыли огонь боевые корабли «Рыба-молот». Два из них были оснащены плоскостольными рельсотронами, внушающими огромный страх врагам. Поскольку кадр Дальнего Удара уступал противнику числом, каждый выстрел имел значение – и тау не промахивались. Несмотря на толстую броню неприятелей, все гиперзвуковые снаряды пробивали корпуса жертв, после чего следовали внутренние взрывы, и к небу вздымались клубящиеся облака жирного чёрного дыма. В башне третьей «Рыбы-молота» располагалось ионное орудие, выпускавшее при энергетической перегрузки сверкающую синюю волну, которая расходилась широким фронтом и испаряла имперских гвардейцев внутри их железобетонных бункеров.

Ша'нг ни на секунду не позволял своему соединению остановиться, так что тау постоянно находились в движении. Кадр продолжал наступать, огибая обломки подбитых неприятелей, когда внезапно раздался свист – «Небесные скаты» выпустили самонаводящиеся ракеты и разнесли на куски вражескую бронетехнику, пытавшуюся обойти боевые корабли с фланга и поразить их в более уязвимые борта. Танки противника, впрочем, были не единственной заботой пилотов Дальнего Удара. Пехотинцы с тяжёлым оружием рыскали в траншеях или укрывались за выгоревшими остовами уничтоженных бронемашин, но всякий раз, когда они брали на прицел отбегаемую технику ксеносов, в дело вступали дополнительные огневые системы кадра. Скорострельные пушки решетили солдат импульсными очередями, а пусковые установки накрывали их



залпами воющих снарядов.

Когда гвардейцы бросались в окопы или отступали, пытаясь скрыться, их настигали «умные» ракеты. Ведомые бортовым ИИ, они огибали преграды или устремлялись вдоль траншей на пути к цели.

Ша'нг лично уничтожил столько неприятельских целей – от бронемашин до колоссального шагохода, – что прочно утвердился в звании самого знаменитого танкового аса Третьего сферического расширения. Впрочем, пилот настаивал, что настолько смертоносным его соединение стало лишь благодаря командной работе всего отряда. За истребление такого количества людей его бронетанковый сдерживающий кадр удостоился особой похвалы от самой командующей Тени Солнца. Выше подобной чести могла быть только личная благодарность верховного эфирного аун'Ва.

В новом сражении за Бухту Му'гулат шас'ла Дальний Удар опирался на те же основные принципы: оставаться в движении, работать в команде, расставлять приоритеты целей. Распоряжения о'Шасерры касательно нападений на армии Имперiums, пытавшихся отвоевать планету, звучали просто: подрывать силы врага стремительными налётами. Все пилоты бронетанковых сдерживающих кадров хорошо знали эту тактику, поэтому Ша'нг и его товарищи твёрдо исполняли свой долг. Они атаковали стремительно и мощно, после чего выходили из боя.

ДАЛЬНИЙ УДАР

За непогрешимую меткость шас'ла Ша'нг был избран испытателем боекостюма пилотов XV02. Благодаря его усовершенствованному интерфейсу Дальний Удар обрёл тесную связь не только со своим боевым кораблём, но и со всем остальным кадром. Скафандр идеально взаимодействует с функциями ИИ «Рыбы-молота», что позволяет Дальнему Удару лучше захватывать цели, стрелять в быстром темпе и оказывать поддержку товарищам. Хотя XV02 предоставляет владельцу несравненный обзор и превосходные голокарты, Ша'нг до сих пор предпочитает выглядывать из башни, чтобы лично обозреть каждое поле битвы. Тем, кто задаёт вопросы о причине таких действий, Дальний Удар отвечает старинной поговоркой Т'ау: «Врасс аль'шон кви'ша», что примерно переводится как «некоторые традиции очень живучи». В этом весь Ша'нг – традиционалист, снова и снова изрекающий сентэнции, выученные в академии пилотов. Он твёрдо верит в полезность муштры, поэтому вновь и вновь повторяет с подчинёнными различные манёвры, пока все экипажи не выучат его боевую тактику и привычные схемы прицеливания так же надёжно, как и сам взыскательный ветеран. Однако же, когда бойцы нового кадра Дальнего Удара предложили ему пройти связующий ритуал та'лисера, танковый ас отказался. После того как первые его товарищи по единению погибли на Т'росе от рук людей, Ша'нг поклялся никогда больше не участвовать в подобном обряде. Отныне сухой и отстранённый ас связан подобными узами лишь с долгом и войной.

ВЗВОД «БАТАЛИКА»



Гвардейцы «Баталики» не сомневались, что могут разнести в клочья, а затем намотать на гусеницы своих «Леманов Руссов» любого врага.

Всех бойцов «Баталики», первого взвода 3-й роты Кадийского 423-го бронетанкового полка, ротный командир подбирал в личном порядке из числа наиболее умелых и опытных механиков-водителей и наводчиков-операторов. Их старший офицер сразу выделял намётанным глазом самых талантливых подчинённых, поскольку был никем иным, как рыцарем-командором Паском, известнейшим танковым асом Империи.

В сражениях «Леманы Руссы» всегда играли роль молота Имперской Гвардии. Могучим железным потоком они прорывали боевые порядки врага или стальной стеной вставали у оборонительных позиций союзников. И никто не мог похвалиться тем, что справляется с подобными заданиями лучше рыцаря-командора Паска. Согласно архивам Кадии, на счету героя было больше подтверждённых побед, чем у любого из его современников-танкистов, а бойцы 3-й роты – особенно служившие в личном взводе Паска – просто старались не отставать от своего блистательного лидера.

Войны накатывались на Империю одна за другой, словно бесконечный прилив, и 423-й бронетанковый сражался по всей Галактике, присоединяясь то к одному, то к другому экспедиционному корпусу. Но где бы ни дрался взвод

«Баталика», его экипажи всегда добивались высочайших похвал. В битве за Нору Хейтора рыцарь-командор повёл наступление против атакующих волнами эльдарских гравитанков, и гвардейцы в итоге оставили за собой лишь обломки вражеских машин. Во время кампании Семи Лун они бились с бронетехникой отступников и крушили не только «Леманов Руссов», но и утыканные шипами танки космодесантников Хаоса.

Секрет успехов Паска был прост – он не знал себе равных в искусстве истребления бронемашин. Стратегия кадийца также не отличалась сложностью: «Стреляй первым и не промахивайся». Именно такой совет он обязательно давал любому танкисту из непрерывного потока новичков, прибывающих в 3-ю роту. В большинстве сражений рыцарь-командор размещал свой танк среди бронетехники личного взвода и выстрелами из длинноствольного орудия «Покоритель» уничтожал неприятелей, которых считал наиболее опасными для себя. Такой же приказ Паск отдавал подчинённым, и в грохоте боевых пушек остальные экипажи прикрывали лидеру борта во время наступления.

Обучение танкистов в Имперской Гвардии было таким же беспощадным и прямолинейным, как и сами облачённые в сталь «Леманы Руссы». Бойцам внушали, что в битве следует полагаться на толстую лобовую броню и палить из всех стволов. Лучшая защита – сокрушить противника до того, как он выстрелит в ответ. Именно в таком стиле Паск



командовал «Баталикой» на Агреллане и неустанно, даже бессердечно, гнал свои машины вперёд. Если оказывалось, что враг особенно хорошо оснащён противотанковым оружием, сам рыцарь-командор держался позади и направлял в атаку другие взводы. Пока подчинённые отвлекали огонь на себя, кадиец разносил вражескую технику на куски так быстро, как его заряжающий успевал досылать новые снаряды в казённый. Если же передовые отряды погибали, их место занимала «Баталика».

Несмотря на столь бесцеремонное отношение со стороны Паска, все танкисты 423-го поклонялись живой легенде, ходившей у них в командирах. В ожидании распоряжений о том, какую позицию тау штурмовать следующей, члены экипажей убивали время, пересказывая друг другу истории о героических подвигах своего лидера. Гвардейцы в ярких деталях описывали многочисленные примеры поразительной меткости рыцаря-командора или его железные нервы, благодаря которым он никогда в жизни не вздрагивал. Но самые излюбленные байки вертелись вокруг того факта, что к исходу множества битв Паск неизбежно оставался без танка.

И это было правдой: рыцарь-командор редко завершал кампанию на той же машине, на какой начинал её. Однажды его «Лемана Русса» раздавила орочья боевая крепость, в другой раз «Огненная призма» эльдар рассклал танк Паска напополам. На Трогосе IV кадиец выстрелом из «Покорителя» сразил беснующегося титана Хаоса, однако подбитый

колосс начал валиться прямо на победоносного неприятеля. Сначала показалось, что искушённый командир избежит неприятностей, поскольку «Леман Русс» успел дать задний ход и уйти от удара. Однако в ядре реактора предательского титана после падения начались какие-то катастрофические процессы, завершившиеся мощным взрывом, в широкий радиус которого и угодила недостаточно быстрая боевая машина Паска.

Но в конечном итоге всё это не имело значения. Рыцарь-командор всякий раз выползал из подбитого танка – неважно, покидал ли он почерневший от пламени остов или протискивался через какую-нибудь жуткую пробоину в стальной шкуре «Лемана Русса». Возможно, в сгоревшем мундире, с обожжённой плотью или кровоточащими ранами, но всегда живым. Получив затем новую бронемашину, Паск неизменно называл её «Стальная рука». Его сослуживцы-ветераны могли бесконечно рассказывать эти истории и повторяли их до тех пор, пока даже новички не заучивали наизусть повествования о битвах, случившихся за годы до их появления в полку.

До сих пор ксеносы на Агреллане по большей части бежали перед надвигающейся мощью «Леманов Руссов». Рыцарь-командор Паск чувствовал, что вскоре начнётся массированная контратака, а чутье его никогда не подводило.

СТОЛКНОВЕНИЕ БРОНЕМАШИН

Колонны человеческой техники спешили отразить внезапные выпады чужаков, но и сами уже оказались на прицеле. Командующая Тень Солнца послала в атаку все свои бронетанковые сдерживающие кадры, надеясь нанести врагу сокрушительный удар и затем отступить вновь. Так началось эпическое сражение боевых машин...

Паск осознавал, что происходит нечто странное. Его вокс-станция улавливала множество призывов о помощи, и все ситуации казались до жути похожими. Тау нанесли мощные удары со скрытых позиций, остановив наступление людей, и передовые группы успели только запросить подкрепления, после чего связь с ними прервалась. Вскоре перестал работать и вокс-передатчик самого кадийца – зона тишины словно бы продолжала расширяться. По всем каналам в доступном диапазоне раздавалось только гудение помех. В последнем сообщении, которое получил рыцарь-командор, говорилось о том, что множество боевых групп направляются к атакованному фронту. Каждую из них предупредили о склонности чужаков к использованию засадных команд для атак, и командиры соединений распорядились продвигаться с осторожностью. Паск, впрочем, рассудил по-своему.

Вместо того, чтобы рвануть напрямую в точку по полученным координатам, он выбрал длинный маршрут, оборачивающийся вокруг последнего известного местонахождения союзников. Высунувшись из люка, рыцарь-командор жестами приказал «Баталике» и двум другим взводам своей роты следовать за ним. Да, путь был дольше, но Паск опасался угодить в более масштабную ловушку. При этом танковый ас заметил, как мрачнеет впереди неестественно низкое небо Агреллана. Гвардейцы двигались навстречу поднимающейся буре.

Тем временем капитан Шапошник, укрывавшийся за остовом разбитой «Химеры», постепенно осознавал, что тау

задумали нечто очень серьёзное, а его роту использовали в качестве приманки. Аналогичная мрачная истина понемногу открывалась десяткам других имперских офицеров по всему фронту, растянувшемуся на три сотни километров. Под хмурыми небесами люди и танки нескончаемым потоком вливались на усеянные руинами пустоши, стремясь отыскать товарищей и помочь им. Однако нашли солдаты кое-что другое – поджидавшие их пушки чужаков.

Скоростные «Часовые» из нескольких рот «Коготь Императора», первыми прибывшие к Чёрным развалинам, были разорваны на куски в результате попаданий самонаводящихся ракет, а также залпами ионных и рельсовых пушек, быстро разобравшихся с легкобронированными шагоходами. Следом подкатили бронетанковые роты «Кулак Императора», насчитывавшие по дюжине боевых машин каждая. Все больше и больше соединений 423-го и 72-го Кадийских бронетанковых полков приходили на помощь к бронетехнике поддержки пехотных частей, и так началось непрерывно обостряющееся танковое сражение. Экипажи вряд ли ожидали, что идут прямо в сектора обстрела многочисленных охотничьих и бронетанковых сдерживающих кадров Тени Солнца.

Тау выбрали удачное для себя поле боя. Просторные шлаковые равнины просматривались во всех направлениях, если не считать скопленных руин, торчащих из запылённого песчаника. На этой плоской территории лишь иногда встречались





небольшие возвышенности из наметённой ветрами золы, которые казались песчаными дюнами в затерянной пустыне. Парящие боевые корабли ксеносов максимально использовали подобные укрытия, выставляя над ними одни лишь башни. Учитывая, что над пустошами сгустились плотные облака, то и дело пронизываемые грозowymi разрядами, на авиоподдержку обеим сторонам рассчитывать практически не приходилось.

Через несколько часов равнины уже были усыпаны дымящимися остовами бронетехники. Наступавшие танки Имперской Гвардии взвод за взводом оказывались в проигрышном положении: враг превосходил их в дальнотойности, а двигаться приходилось по открытой местности. Также посреди сражения бронемашин, на кладбище расколотых корпусов, разыгрывалось противостояние другого рода. Остатки сокрушённых до этого рот пытались пробраться вперёд, и расчёты тяжёлого вооружения поспешно перебежали между грудями все ещё горящих обломков – единственными источниками света в надвигающемся мраке. Одинокие «Часовые» подступали ближе к неприятелю, пытаясь уничтожить несущих смерть «Рыб-молотов» и «Небесных скатов», но их встречали следопыты и ударные команды тау, которые тоже вели свою кровавую битву в ходе основного боя.

Для шас'ла Ша'нга это сражение почти не отличалось от тренировочных стрельб. Он настолько быстро и метко вёл огонь из рельсовой пушки, что в мгновение ока истреблял целые танковые взводы. Пока первый из трёх «Леманов Руссов» ещё катился вперёд по инерции, искалеченный внутренними взрывами, гиперзвуковой снаряд пробивал корпус замыкающей машины, и пламенная вспышка детонировавшего боекомплекта подбрасывала её примитивную стальную башню высоко над землёй. За каждым автоимпульсным выстрелом пилота, наведённым с помощью подвижного цифрового дисплея, следовало убийственное

попадание. При этом благодаря боекостюму XV02 у Дальнего Удара ещё находилось время рекомендовать паре «Рыб-молотов» и «Небесному скату» своего формирования оптимальные углы атаки и необходимые манёвры. Ша'нг не считал уничтоженных врагов, но при последующем изучении видеозаписей с места битвы удалось определить, что один только его кадр уничтожил более сорока бронемашин. Однако же, ход боя не полностью удовлетворял мастера пилотирования.

На голокарте он видел несколько тревожных вещей. Во-первых, над пустошью бушевала гроза, что теоретически не позволяло летательным аппаратам подобраться к месту сражения, и всё же танковый ас заметил несколько крупных объектов, движущихся над северной частью пустыни. Они не соответствовали ни одному из известных типов атмосферных истребителей врага, но это беспокоило Ша'нга, поскольку незнакомцы не могли быть союзниками. Во-вторых, ошеломительно огромное количество человеческой бронетехники: люди собирались здесь в большем числе, чем ожидали воины Огня. Если бы все танки противника разом двинулись вперёд, кадры достаточно быстро потерпели бы поражение. В-третьих, с запада, на самой границе цифрового дисплея, возник новый передовой отряд – группа неприятельских бронемашин, угрожавших зайти во фланг соединениям тау.

Чувствуя, что они уже задержались тут дольше, чем следовало, Дальний Удар приказал отступать. Один за другим парящие над пустошью боевые корабли дали задний ход, при этом продолжая обрушивать гибельный град на солдат Империи. Ас наблюдал, как стая его единиц техники стремительно пронесится над самой землёй среди руин. Тау нанесли врагу огромный урон, но теперь им нужно было поспешно ретироваться, чтобы не оказаться в смыкающихся тисках соединений противника.

«ГОРДОСТЬ КАДИИ»



«Ярость Императора», IV рота из трёх сверхтяжёлых машин Кадийского 78-го бронетанкового полка, развёртывалась только на самых неистово оспариваемых участках театров боевых действий в Галактике. Известная также как «Гордость Кадии», она состояла из «Гибельного клинка» под названием «Сокрушитель врагов», «Адского молота», получившего имя «Повеление Императора», а также способного сносить целые кварталы «Благословенного уничтожения» типа «Гибельный меч». Все три тяжеловеса происходили с главного мира-кузницы, то есть самого Марса, и поистине безупречно служили Кадии на протяжении тысячелетий. Каждый из них представлял собой колоссальную мобильную крепость, движущуюся стену прочнейшей брони, уставленную орудиями невероятных размеров.

Возглавлял IV роту покрытый шрамами ветеран-танкист Вроскни. Отдавая приказы из башни «Сокрушителя врагов», он привёл «Гордость Кадии» к победам во множестве сражений. Хотя его соединение обладало огневой мощью, достаточной для истребления целых армий, Вроскни со временем понял, что секрет непрерывных триумфов заключается в максимальном использовании возможностей каждой боевой машины под его началом. Так, незадолго до Агреллана «Ярость Императора» была присоединена к штурмовым группам, участвующим в битве за Тракдон. В течение десяти лет войска Имперума осаждали мятежную планету-крепость, но не могли прорваться через хорошо укрепленные оборонительные позиции предателей.

В день прибытия на фронт Вроскни повёл сверхтяжёлую роту по центру очередного наступления. Танки «Гордости Кадии» грузно ползли вперёд, не обращая внимания на огонь противника и с грохотом разражаясь собственными залпами. Двигавшийся в середине группы «Сокрушитель» выстрелами главного калибра обращал в пыль удалённые артиллерийские позиции неприятеля, а установленная на его корпусе пушка «Разрушитель» очищала путь, разнося на куски бункеры и феррохитовые стены, по обломкам которых затем прокатывались гусеничные машины.

Справа от Вроскни громыло «Благословенное уничтожение», непрерывно посылавшее снаряды орудия «Землетрясение» в ошестинившуюся пушками центральную цитадель изменников. После каждого попадания в стенах крепости возникала глубокая брешь, а от расходящихся после взрыва мощных колебаний по неуязвимому прежде бастиону бежали трещины и разломы. Наконец огромная башня сдалась под непрекращающимися ударами и рухнула, а по боевым порядкам имперцев прокатились радостные крики.

Впрочем, до победы над еретиками было ещё далеко. Траншеи кишели кульгистами с тяжёлым оружием, которые жаждали отомстить врагам, дерзнувшем преодолеть пять внешних линий обороны несокрушимого доселе оплота. Залпы вспомогательных стрелковых турелей «Гибельного клинка» и «Гибельного меча» проделали лишь скромные просеки в обезумевшей от крови толпе, и даже толстые



бронепластины сверхтяжёлых танков долго не устояли бы перед столь массивным огнём из лазушек. Командир Вроскни, однако, ожидал подобной угрозы и направил вперёд последний танк своей роты, *«Повеление Императора»*. В бою на столь малой дистанции он поистине оказался в родной стихии: вырвавшиеся из боковых спонсонов струи пламени очистили территорию рядом с бронемашинной, а крупнокалиберный снаряд из пушки *«Адского молота»* разорвал на куски не только неприятелей, скопившихся за баррикадами, но и сами укрепления. Стены и системы окопов, где укрывались бесчисленные предатели, быстро превратились в закопчённые воронки, и среди дымящихся развалин не осталось ничего живого.

После этого Вроскни приказал *«Повелению Императора»* продолжать наступление, пока командирский *«Сокрушитель врагов»* и *«Благословенное уничтожение»* будут прикрывать его стеной огня, оставаясь на прежних позициях. *«Адский молот»*, перемалывая землю гусеницами, углублялся во внутренние оборонительные линии цитадели, пока дорогу ему прокладывали залпы из *«Разрушителя»* и *«Землетрясения»*.

Еретики не могли устоять перед столь безжалостным натиском, и в течение часа имперские солдаты прорвались через все защитные редуты мятежников. Победа их стала возможной лишь благодаря поразительной мощи IV роты, *«Гордости Кадии»*. Танкистам, впрочем, не довелось отдохнуть: как только команды машиновидцев повторно благословили

почтенную бронетехнику, трио тяжеловесов погрузили в транспорты и доставили на корабли другого флота. С театров военных действий по всему Императору неслись требования подкреплений, но распределением столь драгоценных соединений, как *«Ярость Императора»*, занимались очень тщательно. В связи с этим IV рота помогала сдерживать наиболее катастрофические вторжения орков, меняла ход важнейших затянувшихся войн и давила тяжёлыми гусеницами лишь самые вопиющие восстания. После множества триумфально завершившихся кампаний Вроскни убедился, что под огнём *«Гордости Кадии»* – если все три танка действуют совместно – быстро погибает любой неприятель, кроме разве что вражеской сверхтяжёлой техники.

Хотя *«Ярость Императора»* никогда не сталкивалась с тау до включения в состав экспедиционного корпуса *«Воздаяние»*, её командира исчерпывающе проинформировали об этих ксеносах и их продвинутых технологиях. Затем, когда Вроскни и его рота присоединили к передовой группе Старкзана, офицеру также сообщили о смелом замысле полковника. Герой 625-го полка предложил развернуть сверхтяжёлые бронемашинны не в относительно безопасной зоне высадки, а доставить их прямо в бой, десантировав на самой границе неприятельской территории. Это был рискованный манёвр, но благодаря ему атакующие силы Императора могли серьёзно ошеломить противника.

ЯРОСТЬ ИМПЕРАТОРА

По изначальным расчётам, бронетанковые сдерживающие кадры должны были отойти, не ввязываясь в масштабное сражение, но этот план оказался невыполнимым из-за быстро меняющейся обстановки на поле битвы. В результате неожиданного появления роты сверхтяжёлой бронетехники тау вынуждены были отступить с боем. Обе стороны бросали подкрепления в горнило схватки, и ситуация всё обострялась.

Пилоты бронетанковых сдерживающих кадров внезапно обнаружили, что их пути отхода перекрыты огромнейшими из неприятельских танков. Пока тау пытались обогнуть колоссов, в бой под грохот орудий ворвались три взвода рыцарь-командора Паска. Вспыхнула свирепая битва бронемашин, в которой обе стороны несли чудовищные потери. Повсюду виднелись почерневшие остовы взорванных танков, горящие подобно факелам. Среди груд механического хлама кружили их уцелевшие собратья, рассекая воздух над полем сражения лучами лазпушек и характерными инверсионными следами гиперзвуковых боеприпасов. Взрывы огромных снарядов «Сокрушителя врагов» оставляли глубокие воронки в земле, из-за которых пустошь вскоре начала напоминать изрытую кратерами поверхность какого-то безжизненного небесного тела.

Пока «Рыбы-молоты» удерживали врага на расстоянии, они располагали несколькими преимуществами над ним. Антигравитационные танки ксеносов были более манёвренными, чем у Имперской Гвардии, а рельсовые пушки пробивали броню лучше, чем орудия людей. Но в безумном вихре начавшегося следом ближнего боя чужаки, уступавшие людям в численности, лишились какого-либо перевеса. Самые мастеровитые пилоты тау, сохраняя спокойствие, за счёт быстроты и малого радиуса разворота укрывались от взводов «Леманов Руссов» за различными преградами, причём вели в движении ответный огонь. Но те их товарищи, что

останавливались или слишком долго наводили прицел, вскоре оказывались под сминающим корпусы сосредоточенным огнём боевых пушек. Наиболее разрушительными были попадания из установленного на «Благословенном уничтожении» орудия «Землетрясение»: даже когда его огромные снаряды пролетали мимо цели, последующая ударная волна неимоверной силы переворачивала оказавшиеся рядом антигравитационные танки. Когда целая стая пострадавших таким образом «Небесных скатов» исчезла в пламени взрывов, ксеносы быстро рассредоточили строй.

Оказавшись в окружении такого количества целей, рыцарь-командор Паск почувствовал себя в родной стихии. Теперь кадиец думал только о следующем убойном попадании, не обращая внимания ни на что иное. Вновь и вновь он приказывал стрелку открыть огонь, и вслед за каждым языком пламени, вырывающимся из дула «Покорителя», очередной гравилёт переворачивался и зарывался в плотный песок. По пустоши во всех направлениях сновало множество бронемашин, и у экипажей не было времени размышлять или перестраиваться – им оставалось только охотиться или становиться жертвой. Всякий раз, когда чужаки пытались выйти из боя и бежать, стреляя в движении, кольцо человеческих танков стягивалось вокруг них. Небеса темнели от клубов чёрного дыма, что вздымались над ярящейся вокруг битвой.



На глазах Дальнего Удара планомерное отступление превратилось в кошмар наяву. Противники были вокруг него, позади него, приближались со всех сторон. Ас менял курс и закладывал резкие выражи на «Рыба-молоте», непрерывно выкрикивая сообщения об угрозах и координаты целей.

Но, несмотря на все усилия, Ша'нг терял подчинённых. Боевые корабли его товарищей по кадру гибли один за другим, пока рядом с танковым асом не осталась только одна «Рыба-молот». Впрочем, скорбеть о собственной неудаче не было времени. Вокруг машины Дальнего Удара разрывались снаряды, вздымая фонтаны земли, а на голокарте виднелись новые вражеские танки, приближающиеся с юго-востока. Отключая тревожные сигналы, которые извещали о небольших повреждениях корпуса и исчерпании ресурсов постановщика помех, Ша'нг заметил, что на «Рыбе-молоте» Шул'мура сбит двигательная система. Застыть сейчас означало погибнуть; быстро взглянув на дисплей, мастер пилотирования увидел множество быстро стягивающихся к ним значков.

– Шас'ла Шул'мура, – произнёс он, – полностью отключи левый комплекс ускорителей. После рециркуляции запусти снова, но сейчас не останавливайся. Тебе проще будет принять влево: там впереди дюны, за ними можно укрыться от наступающих гуэ'ла.

Судя по вид-потоку из машины юного воина, он находился на грани паники, а данные телеметрии указывали на необычайно высокий пульс. Обращаясь к нему, Дальний Удар одновременно повёл рельсовым орудием и послал три стремительных снаряда в ближайшие из неприятельских танков. Через считанные

мгновения над двумя из них уже клубился чёрный дым, пронизанный языками пламени, а экипажи пытались открыть люки и спастись. Третий противник успел уклониться, и болванка безвредно скользнула по башне, а его длинноствольная боевая пушка выпалила в ответ.

По личному опыту Ша'нг привык не обращать внимания на выстрелы «Леманов Руссов», произведённые в движении и с предельного расстояния. Обычно они проходили далеко в стороне от цели, но этот оказался иным. Взвившие сирены в последнюю долю секунды предупредили мастера-пилота, и он успел качнуть «Рыбу-молот» в сторону, чтобы снаряд не угодил прямо в наклонную броню боевого корабля. Но даже при этом всё вокруг содрогнулось от раскатистого грохота взрыва, и противоперегрузочное поле XV02 не полностью защитило хозяина. Голова Дальнего Удара налилась свинцом, мысли затуманились, а перед глазами какое-то мгновение всё плыло. Он машинально дернул танк в сторону, разворачивая рельсовое орудие – Ша'нг хотел удерживать внимание противника на себе и позволить шас'ла Шул'муру отступить в укрытие за дюнами. Но его старания оказались тщетными.

Длинноствольная пушка «Лемана Русса» вновь изрыгнула огонь, и Дальний Удар стал свидетелем одного из самых везучих или самых метких выстрелов гуэ'ла на своей памяти. Снаряд, вонзившийся в «Рыбу-молота» его товарища, превратил танк в шар огня и обломков, взлетевших высоко над землёй.

Сохраняя спокойствие, Ша'нг изменил курс и на максимальной скорости понёсся прочь. Судя по голокарте, ему самому предстояло непростое испытание.





ГЛАВА 2

ИМПЕРСКИЙ ФРОНТ



ДЕЙСТВИЯ И ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

Командиры союзных сил Империи договорились ни на секунду не ослаблять давления на ксеносов-неприятелей. Все они понимали, каким образом тау будут вести войну, и люди должны были любой ценой не позволить чужакам выйти из боя и подготовить очередную серию засад в удобной для них ситуации. Не теряя времени, человеческие войска передвинули фронт к главным опорным пунктам врага.

После долгого перехода с боями против бронетехники Империи, в том числе нескольких монструозных сверхтяжёлых танков, уцелевшие тау добрались до относительно безопасных «чистых» зон и глубоко вздохнули от облегчения. Как только бойцы оказались в радиусе действия машин контроля среды, над их головами рассеялся сплошной смог, накрывавший большую часть Бухты Му'гулат. Если не считать гигантских шпилей Агреллана-Прайм, темнеющих на горизонте подобно горному хребту, окрестности были полностью освобождены от пережитков прошлого, в котором мир находился под властью дряхлого Империи.

Впрочем, его войска уже находились неподалёку, и одновременно с тем, как передовые соединения разбитых кадров бронетехники приблизились к первой оборонительной линии тау, командующая Тень Солнца начала сбор подкреплений. Чтобы прикрыть отступление, она бросила в бой тщательно оберегаемые резервы – смешанные формирования охотничьих кадров и группировок быстрого внедрения, а также целые стаи бомбардировщиков «Солнечная акула». Замысел состоял в том, чтобы нанести мощный контрудар, заставить неприятеля перегруппироваться и выиграть тем самым время для отвода своих потрепанных сил за оборонительные линии. Подобная тактика с успехом применялась тау в тысячах битв на сотне планет, причём никто не применял её виртуознее самой о'Шасерры. И поначалу план работал.

Заходя в «чистую» зону, наступающие «Леманы Руссы» быстро гибли под перекрёстным огнём рельсовых пушек, а когда армии Империи накапливали силы неподалёку, с небес на них обрушивались команды в БСК «Кризис». Благодаря реактивным ранцам пилоты могли вступать в бой, спрыгивая с быстро летящих на значительной высоте транспортников «Косатка». Ещё до приземления боекафандры производили ракетные залпы и накрывали противников ковровой бомбардировкой. Затем, на малой дистанции, их фузионные бластеры быстро расправлялись с человеческой бронетехникой, за считанные секунды превращая её в оплавленные груды шлама. Проведя атаку, «Кризисы» вновь запускали двигатели и уносились прочь, не позволяя врагам ударить в ответ.

Части Имперской Гвардии оказались раздробленными и утратили наступательный порыв, а тау обрели столь необходимую им передышку. Казалось, что чужаки вскоре отступят за первую линию обороны, но тут ударил гром и разверзлись сами небеса.

Десантные капсулы Адептус Астартеc, слишком быстрые для неприятельских перехватчиков, неслись к земле на невероятных скоростях. Воздух, расчерченный инверсионными следами, дрожал от рёва тормозных двигателей. Империи ответили на стремительный выпад Тени Солнца своим собственным, и через несколько секунд ксеносы вновь оказались в ловушке: по откинувшимся с грохотом рампам сбегали космодесантники, ведя огонь из болтеров.

Кор'сарро-хан, придя в восторг от чистого воздуха, дышал полной грудью во время атаки. «Так-то лучше», – подумал он, отрубая бронескафандру ногу взмахом Лунного Когтя, который держал обеими руками. Крутнувшись по инерции, капитан 3-й роты Белых Шрамов переменял хват и вертикальным ударом сверху вниз пронзил нагрудную броню ружнувшего противника.

Быстро дернув клинком, он рассёк пилота надвое и вырвал меч. Вслед за Лунным Когтем хлынула струя крови, что подтвердило смерть чужака. Различные мантры и ритуалы не слишком помогли чогорцу в замкнутом пространстве десантной капсулы: единственным верным способом забыть о чувстве беспомощности, испытанном в полёте, было погрузиться в пьянящее исступление битвы и ощутить сладкий вкус триумфа над врагом.

Хотя Кор'сарро понемногу забывал воинские умения тау и тактический гений их лидера, командующей Тени Солнца, космодесантник находил бесчестной склонность ксеносов к засадам и сражениям на максимальной дистанции. И то обстоятельство, что они, как и сам хан, были мастерами стремительных налётов, только разжигало его ненависть к чужакам.

Фактически при любом упоминании тау у чогорца играла кровь. Знакомое ощущение, ведь только на охоте Кор'сарро чувствовал себя по-настоящему живым. Ему было приятно находиться на одной планете с объявленной жертвой. Хан уже некоторое время пытался убить о'Шасерру – четыре кампании подряд, считая эту, – и именно на Агреллане он впервые поклялся забрать жизнь командующей ксеносов.

Теперь магистр охоты выследил добычу до её логова. Белый Шрам сомневался, что Тень Солнца сразу выйдет на поле битвы, ведь она не всегда руководила бойцами с передовой. Впрочем, с этого мира ей не сбежать. Такая мысль доставила удовольствие чогорцу, поскольку он смаковал свой поход за головой чужачки. Завершив эту миссию, хан и его бойцы могли бы спокойно вернуться на защиту родного мира ордена, и подобные соображения подгоняли Кор'сарро. На сей раз о'Шасерра не должна уйти от его клинка.

Перескочив заградительную стену, Белый Шрам оказался среди воинов Озья – словно лев среди овец или ульевый орёл среди крысоголубей. Убивая их, чогорец снова и снова почитал благословенный меч капитула, омывая его в крови ксеносов. Никто не мог устоять перед охваченным яростью ханом – путь космодесантника помечали отрубленные конечности и фонтаны крови, бьющие ввысь. Позади раздавался рык болт-пистолетов и рёв цепных мечей, с которым братья пробивались через врагов, пытаясь поспеть за капитаном. «Пусть пробуют». Кор'сарро знал, что пока никто не готов бросить ему вызов, но уважал саму возможность этого, поскольку следовало принимать любой обычай из тех, что делали сынов Джагатая сильнее.

Смертоубийство быстро закончилось, так как космодесантники вырезали тау почти без сопротивления. Одинокий вид-дрон, поднявшись над местом битвы, финишул прочь. Брат Субетей поднял было болтер, собираясь сбить его, но хан ударил по оружию и разрывные снаряды с приглушенными хлопками врезались в песчаник.

– Пускай летит, – велел Кор'сарро, осклаившись в сторону машины. – Я хочу, чтобы они увидели нас. Чтобы она увидела меня и поняла, что я иду.



СОЛДАТЫ МАШИННОГО БОГА

При помощи Адептус Астартес солдаты Имперiums развили наступление вглубь территории ксеносов. В это же время к Агреллану-Прайм, возле которого бушевал непрерывно расширяющийся конфликт, прибыла ещё одна армия. Ровные ряды боевых когорт скитариев, повинувшись командам техножрецов, приготовились начать штурм объектов тау.

В монументальной тени бывшего столичного улья Агреллана раскинулись крупнейшие постройки чужаков: жилые купола, тренировочный комплекс касты Огня и все прочее, что служило фундаментом для нового септового мира, возможно, самого большого в Империи. Теперь эта территория стала полем битвы, застигнувшим новых обитателей планеты врасплох.

С парящих стен, прикрывающих разросшееся поселение тау, командующая Тень Солнца посылала в бой свои отряды. Они должны были наносить гуэ'ла тяжёлый урон, после чего ретироваться за оборонительные линии. Однако атака космодесантников с использованием десантных капсул сделала оба пункта плана невыполнимыми. О'Шасерре приходилось бросать в сражение всё новые тщательно сбережённые ею резервы, чтобы вытащить прижатые огнём части, а значит всё больше и больше воинов Огня увязали в яростной схватке.

Пока Адептус Астартес штурмовали первую линию обороны, на фронт прибыл полковник Старкзан. Здесь, на пустынных равнинах, командующий фронта обнаружил новое войско, строившееся рядом с его ротами из 625-го пехотного и 423-го бронетанкового полков. Когда или как боевая когорта скитариев высадилась с «Археоклада», никто не знал. Судя по толстому слою пыли на их красных рясах и странных машинах, они как будто преодолели некоторое расстояние пешком. Но

всё же техногвардейцы пришли сюда и сформировали боевые порядки как раз вовремя, чтобы присоединиться к главному наступлению. Впереди тем временем распустились огненные цветки взрывов – космодесантники прорвали внешнюю линию укреплений тау.

Полковник Старкзан прежде уже сражался рядом с легионами скитариев и знал из собственного опыта, что ему не по чину интересоваться делами или мотивами подобных братьев по оружию. Ещё до высадки плотно закутанный в рясу магос Аркотолитис, таинственным образом явившийся на незапланированный военный совет, заявил, что его боевая когорта будет наступать вместе с Имперской Гвардией, прикрывая правый фланг. Это вполне устраивало кадийца, поскольку он считал, что иметь стоит лишь таких союзников, которые готовы драться столь же напористо, как солдаты Машинного бога. Старкзан отдал бойцам приказ выдвигаться, и одновременно с этим техножрецы на высокой орбите Агреллана направили слугам на поверхности командные сигналы. Скитарии легчайше вздрогнули, когда доктрина-приказы активировали их механические тела для грядущей битвы. Вот так, бок о бок, воины Астра Милитарум и Адептус Механикус начали переход через широкую восточную равнину в тени Агреллана-Прайм.





Первый сегмент укреплений ксеносов уже лежал в руинах – об этом позаботились Адептус Астартеc. Вторая и третья линии, впрочем, теперь вели огонь из всех стволов. Сам воздух затрещал, когда рельсовые пушки с далёких орудийных площадок начали вскрывать гиперзвуковыми снарядами броню наступающих танков. Несколько «Леманов Руссов» разлетелись на куски, превратившись в огромные гейзеры дыма и пламени над уходящей вдаль плоской пустошью. Диковинные и чем-то похожие на крабов донные ползуны «Онагр» продолжили, впрочем, стремительно идти вперёд. Ярko вспыхивали и мерцали их энергетические поля, но шагоходы техногвардейцев так же быстро переставляли ноги и пока что молчали, не стреляя в ответ.

Силы человечества маршировали дальше, однако линия наступления Имперской Гвардии кое-где просела – взрывы пробивали бреши в их колоннах, импульсные очереди разили солдат, целые отделения сбивались за огромными танками, дающими некоторую защиту, а отдельные взводы останавливались, занимали позиции и открывали огонь по фортификационной сети чужаков. На правом фланге всё было иначе.

Твёрдой поступью скитарии неумолимо двигались вперёд, не убыстряя и не замедля шаг. Отдельные воины падали, сбитые с ног импульсными зарядами, но некоторые из них просто вставали и занимали новые места в строю продолжающего путь войска. Подойдя на расстояние выстрела, техногвардейцы дали первый залп; глухой стук и треск их гальванического оружия резко отличался от рёва боевых пушек и грохота тяжёлых болтеров. Сияющие радиационные пучки устремились к баррикадам, истребляя расположившихся там ксеносов, а искореняющие лучевики доноходоv начали распылять на атомы всё, что находилось

перед ними. Сикарийские ловцы, нечеловечески быстро сократившие расстояние до цели благодаря железным конечностям, легко запрыгнули на низкие стены и бросились на тау за ними. Раздался визг трансзвуковых клинков – омерзительный причитающий вой, сквозь который то и дело прорывались панические крики безнадежно гибнущих воинов Огня. Команды «Кризисов» попытались вмешаться и, взмыв на реактивных ранцах, приземлились неподалёку от схватки, чтобы использовать против неприятелей весь свой внушительный арсенал. Их встретили атакой сидонийские драгуны: рассыпая искры, тазерные пики вскрывали броню БСК и безжалостно пронзали пилотов. Рысая посреди бойни, двуногие машины методично растоптали раненых, после чего усаkali следом за ушедшими вперёд скитариями.

Имперской Гвардии штурм фортификаций тау дался намного тяжелее. Кадийские ударные части, счёт потерь в которых всё возрастал, медленно тащились к цели, то и дело укрываясь за догорающими обломками бронемашин. Постепенно, однако, за счёт сосредоточенного огня из лазганов, миномётных обстрелов и сравнимой с лавиной удара бронетанкового полка солдатам удалось пробить брешь на участке второй оборонительной линии ксеносов, но правый фланг наступления за это время продвинулся намного глубже. Скитарии и космические десантники уже осаждали следующий ряд укреплений.

В секретном командном узле, несколько удалённом от фронта, Тень Солнца следила за множеством видеопотоков и голокарт. Тонкие губы о'Шасерры скривились в полуулыбке, когда она увидела возможный ход и поняла, что шансы на его успех растут. Планы командующей оставались прежними: уничтожить как можно больше неприятелей, утратив как можно меньше своих бойцов. И всё же она колебалась...



ИМПЕРИУМ ОСАЖДАЮЩИЙ

Оборонительных линий тау оказалось больше, чем люди ожидали. Там, где прежде расстилась ровная пустыня, теперь выросли башенные установки и заграждения «Волнолом». Казалось, что они подобно миражам возникают прямо из песка – за счёт либо искажающих полей, либо продуманной конструкции.

Поставленные на турели рельсотроны поворачивались и выпускали снаряд за снарядом, вздымая над вражеской колонной гейзеры из каменных осколков и ошметков растерзанных тел. Но воины Астра Милитарум несмотря ни на что шли вперёд, оставляя за спиной бесчисленные трупы на песке. Ведя шквальный огонь из лазганов, они накрывали тау таким плотным потоком лучей, что ксеносы из ударных команд укрывались за стенами, не решаясь даже стрелять в ответ. С пронзительным воем турбин штурмовые отделения Космодесанта на прыжковых ранцах перелетали через фортификации чужаков: одни Астартес приземлялись среди защитников и начинали бойню, орудуя цепными мечами и болт-пистолетами, других же перехватывали в воздухе взмывшие над укреплениями боекафандры. Скитарии, хотя и не могли сравниться в численности с союзниками из Имперской Гвардии, брали ошеломительной огневой мощью. Испускаемые ими радиационные пучки абсолютной смерти взрывали артиллерийские орудия и зачищали парашюты от всего живого.

Тау не собирались просто отсиживаться за стенами. Время от времени они бросались в контратаки: стайки «Рыб-дьяволов» доставляли ударные команды на позиции, идеально подходящие для обстрела противников с фланга, или же высаживали команды прорыва там, где они могли пробить бреши в передовых шеренгах наступающих людей. Пилоты стелс-костюмов и «Кризисов» широкими скачками подбирались к цели и наносили неприятелям ужасающий урон.

Так под пылающим жёлтым солнцем продолжалась жуткая бойня.





ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК

Пока в пустыне разворачивалось сражение, вожди с обеих сторон выискивали слабые места неприятелей, пытались найти возможность для решающего удара. И командующая Тень Солнца, и полковник Старкзан знали, что удача любит отважных, а победа редко сама идёт в руки – её нужно добиваться. Так, с переменным успехом, продолжалась их битва...

Солдаты Адептус Механикус упорно развивали наступление. Бойцы в красных рясах словно поглощали выстрелы противника: их бионически улучшенные тела выдерживали раны, кажущиеся смертельными. Но вражеский огонь был настолько мощным, что даже при этом за скитариями тянулся страшный след – груды искорёженных трупов и обломки шестерёночных автоматов. Их программы были внедрены настолько глубоко, что павшие даже не осознавали собственной гибели. Останки наполовину уничтоженных созданий до сих пор пытались кое-как двигаться дальше: в пустыне чуть ли не на каждом шагу можно было стать свидетелем отвратительного зрелища вроде одноруких торсов, ползущих среди дюп, или бесформенных масс, что судорожно тащились к цели, волоча за собой мотки кишок и кабелей.

Соединения Имперской Гвардии и Космодесанта атаковали оборонительные линии тау одну за другой, методично уничтожая все артиллерийские позиции и опорные пункты. Скитарии, напротив, шли по прямой линии в сторону крупнейшей из построек, не беспокоясь о том, что подставляют себя под обстрел с фланга. Также слуг техножрецов нисколько не волновало, что с множеством опасных противников, проигнорированных ими, предстоит разбираться союзникам. Не видя ничего, кроме своей цели, манипулы продвигались строго вперёд, истребляя всех и вся на своём пути и никогда не замедляя шаг.

Поскольку с захвата Бухты Му'гулат прошло времени немного, она ещё не производила впечатления истинного владения тау, невзирая на проделанную инженерами касты Земли работу. За внешними защитными стенами простиралась огромная пустыня, ценой огромных усилий очищенная ими от токсинов, и на этой прежде пустой территории уже виднелись скопления недавно возведённых зданий. Требовались, однако, ещё годы развития, чтобы новый септовый мир, спланированный с расчётом на будущее расширение Империи, смог конкурировать с предшественниками. Теперь же новые хозяева просто хотели выжить до прибытия подкреплений. Великий вождь своего народа, верховный эфирный аун'Ва, оказался заперт в осаждённой Бухте Му'гулат, и его безопасность стала главной заботой сородичей.

Обойдя тренировочные купола касты Огня, уцелевшие солдаты Машинного бога, не сворачивая, направились к устройствам контроля среды. Охранные стаи дронов-стрелков, кольцом окружавшие эти объекты, сразили немало скитариев боевой когорты очередями из подфюзеляжных импульсных карабинов. В итоге зону у основания погодных установок зачистили сикарийские разведчики: выпускаемые ими волны помех перегрузили ИИ вражеских машин, после чего их не составило труда перестрелять или разрубить на куски. Затем, когда техногвардейцы сформировали заслон вокруг гигантских агрегатов, сам воздух зловеще задрожал. С низкой орбиты на поверхность телепортировался священный



изыматель, представитель самой алчной службы культа Механикус. Окружённый катафронами-прорывниками жрец в красной рясе коснулся погодных генераторов кабелями, что подобно змеям прянули из его питающего ранца, и скомандовал прислужникам разобрать устройство, чем они незамедлительно и занялись, начав отделять лакомые кусочки ксенотехнологий силовыми клешнями. Когда катафроны сняли реакторные ускорители, ионные цилиндры и все прочие образцы бесценных образцов чужеродной науки, воздух замерцал вновь и техножрец исчез вместе с военной когортой.

Отслеживая ситуацию по голокартам, о'Шасерра увидела, что в порядках наступающих людей растут огромные бреши. До этого командующая намеревалась оттянуть своих бойцов ещё глубже, но теперь просто не могла упустить столь явной возможности нанести врагу беспощадный удар. В момент непривычной для себя нерешительности Тень Солнца едва не бросила в бой все свои резервы – чуть не вступила в схватку сама. И всё же мучительные сомнения на сей раз удержали её от атаки, ведь целью ученицы Чистого Прилива была не победа в сражении, а обеспечение безопасности аун'Ва. В результате она, что случалось редко, приняла неверное решение и направила в битву дополнительные подкрепления, но не весь второй эшелон. Как позже выяснится, их не хватит для создания критической массы, способной переломить хребет неприятелю.

Скользя над плоской пустыней, звенья «Пираний» огневого прикрытия косили продвигающихся вперёд кадийцев, а летевшие над ними стаи бомбардировщиков «Солнечная акула», идеально выбирая моменты для атаки, включали генераторы импульсных бомб и сбрасывали на противников

шипящие энергетические сферы, что взрывались со страшным треском разрядов. Имперские гвардейцы видели, что их правый фланг, где раньше находилась армия скитариев, теперь открыт для воинов Огня, чьи команды высаживаясь из «Рыб-дьяволов» и начинали шквальный обстрел позиций Астра Милитарум.

Если бы о'Шасерра послала в бой все тщательно собранные команды в бронекостюмах, то могла бы окончательно сокрушить наступление Империиума, но её полумеры оказались неприятелю на один зуб. Полковник Старкзан, рывкая приказы в вокс-передатчик, направил в битву собственные резервы, и штурмовое авиакрыло «Валькирий» немедленно полетело в атаку. Поддержка с воздуха, бронетанковые полки, ауксилия недолюдей – командир фронта призвал и бросил в сражение все свои силы, чтобы оттеснить чужаков.

Адептус Астартес, возможно, не знали усталости, но солдаты Астра Милитарум были обычными людьми, и даже кадийские полки рано или поздно отступали перед измождённостью и непрерывными тяготами войны. Но не сегодня – бойцы 625-го, как и их угрюмый полковник, просто отказывались сдаваться. При виде ревущих турбинами «Валькирий», которые прикрывали огнём высаживающихся с них гравишотистов, гвардейцы с новыми силами ринулись в бой. К сражению присоединялись всё новые пехотные части, и пошёл слух, что рота сверхтяжёлых танков уже на пути к Агреллану-Прайм. Когда Старкзан в сопровождении полкового знаменосца прибыл на передовую, чтобы возглавить последний рывок к цели, отступление тау уже превращалось в бегство, и победа Империиума казалась неизбежной. Но тут небо запылало красным...







ЯРОСТЬ ВСЕМОГУЩЕЙ МОНТ'КА

Полуденное солнце сияло над главным командным узлом тау в Бухте Му'гулат, посылая волны жара на яростно сражающихся внизу бойцов. Лучи света, пробивавшиеся даже через толстый слой токсичных облаков, на мгновение интенсивно сверкнули, и по полю битвы протянулись резкие тени. Ослепившая всех вспышка начала угасать, но жёлтая звезда в небе внезапно приобрела кроваво-красный оттенок. И в этот миг они обрушились с высоты...

Их словно бы извергло само солнце.

Волна за волной алые боекафандры «Кризис» пронеслись через атмосферу. Небеса расцедили сотни стремительно извивающихся инверсионных следов от ракет, что непрерывными залпами вылетали из их пусковых установок. Через эти закрученные дымные струи голубоватым ливнем пронеслись густки плазмы, равно сражавшие имперских гвардейцев и космических десантников. Врацвавшиеся на полных оборотах скорострельные пушки рассекали колонны наступающих кадийцев полосами смерти, укладывая солдат целыми рядами. На позициях Астра Милитарум разрывались искристые шары сверкающих молний – то грозные «Быстрины» XV104 заявляли о своём появлении выстрелами ионных орудий, заряженных от нова-реакторов.

В последний миг багровые бронекостюмы замедлили стремительный спуск, отработав зашипевшими от напряжения реактивно-прыжковыми двигателями. Они приземлились на переднем крае обороны среди разрушенных и заваленных трупами укреплений, за которыми для сил Империи открывался путь к сооружениям тау.

Для человеческих солдат этот смертоносный удар с небес был просто ещё одной, пусть и неистовой, атакой чужаков из засады. Для них красные доспехи врагов означали только прибытие новых ксеносов с продвинутым оружием. Но для тау неожиданный натиск союзников имел гораздо большее значение, и осаждённые бойцы касты Огня смотрели в небо, не веря своим глазам. Вдалеке от поля битвы Тень Солнца и аун'Ва, наблюдавшие за битвой через видеопоток с дронов, обменялись недоверчивыми взглядами. Для граждан Империи явление воинов в красных доспехах говорило лишь об одном: командующий Зоркий Взгляд, заблудший герой и изгнанник, вернулся к ним.



СТРУКТУРА АНКЛАВОВ ЗОРКОГО ВЗГЛЯДА

После того, как о'Шова послушался распоряжений эфирных, он основал собственные колонии за пределами Дамоклова залива. В дальнейшем эти владения, названные анклавами Зоркого Взгляда, значительно расширились под его деятельным руководством.

Гениальный полководец о'Шова остаётся преданным последователем легендарного командующего Чистого Прилива. Хотя в политическом смысле Зоркий Взгляд отделился от центральных септов, он следует многим доктринам бывшей родины – например, ритуалам и принципам обучения воинов Огня. Армиям анклавов не раз доводилось оборонять свои планеты от захватчиков, очищать новые миры для колонизации и даже, время от времени, оказывать помощь своим прежним руководителям из Империи Тау.

Войска о'Шовы обычно, но не всегда, формируются на основе команд в боекафандрах XV8 «Кризис» и отдают предпочтение группам быстрого реагирования. Стоит сказать, что пилоты в красных бронекостюмах хорошо известны во многих секторах Восточной Окраины своим внушающим страх воинским мастерством. Неважно, какой именно состав у той или иной группировки анклавов Зоркого Взгляда – её бойцы всегда будут придерживаться агрессивной тактики, поскольку таковы распоряжения самого командующего.



КОНТИНГЕНТ «РАССВЕТНЫЙ КЛИНОК»

Армии анклавов о'Шовы организуются в соответствии с мировоззрением их энергичного командующего и в основном пользуются комбинацией из следующих формирований:

ОХОТНИЧИЙ КАДР

КАДР ДАЛЬНОЙ
ПОДДЕРЖКИ

КАДР ВОЗМЕЗДИЯ

ЗВЕНО «ПИРАНИЙ»
ОГНЕВОГО ПРИКРЫТИЯ

КАДР КОНТРУДАРА

КАДР ОГНЕВОЙ БАЗЫ

ГРУППА БЫСТРОГО
ВНЕДРЕНИЯ

КАДР
ПРОТИВОВОЗДУШНОГО
ЩИТА

КАДР
ВОЗДУШНОГО
ПРЕВОСХОДСТВА

КАДР СОЮЗНОГО
ПРОДВИЖЕНИЯ

ВОСЬМЁРКА

Командующий Зоркий Взгляд

Командующий Отважный Шторм

Командующий Яркий Меч

Шас'о Ша'вастос

Шас'о Арра'кон

Замкомандующего Зажжённая

Звезда

Шас'вре Об'лотай 9-0

О'Веса

ШТУРМОВАЯ КОАЛИЦИЯ «КРАСНОЕ СОЛНЦЕ»



КОМАНДОВАНИЕ КОАЛИЦИИ

Мастера монт'ка

Командующий Зоркий Взгляд (о'Шова)
во главе Восьмёрки



ОПЕРАТИВНАЯ ТРАНСПОРТНАЯ ГРУППИРОВКА

Не имея возможности противостоять Имперскому Флоту в открытом бою, Зоркий Взгляд использовал для входа в атмосферу оспариваемой планеты прототипы стелс-космолётов типа «Ши'они».

МЕЖЗВЁЗДНЫЕ КОРАБЛИ

- 2 корабля-носителя типа «Хранитель»
- 3 боевых кораблей типа «Покровитель»
- 4 посольских корабля типа «Эмиссар»
- 2 крутские боевые сферы

ОРБИТАЛЬНОЕ АВИАКРЫЛО

- 12 тяжёлых десантных кораблей «Манга»
- 24 орбитальных транспорта «Косатка»
- 3 транспорта типа «Ши'они»

ЭСКАДРИЛЬ ВОЗДУШНОГО ПРИКРЫТИЯ

- 3 эск. «Барракуд»
- 2 эск. «Тигровых акул»
- 6 эск. штурмовиков «Акула-бритва»
- 6 эск. бомбардировщиков «Солнечная акула»

КОММУНА

Общее руководство принадлежит о'Шове, но за ним в иерархии командования следуют Яркий Меч и Зажжённая Звезда.

КОНТИНГЕНТЫ ВНЕДРЕНИЯ

- Ударно-десантный «Кризисов»
- Группа быстрого внедрения
- Звенья «Быстрин» первого удара

КОНТИНГЕНТЫ ВСТРЕЧНОГО УДАРА

- Истребления бронетехники
- Передовой стелс-команд
- Бронетанковый сдерживающий

КОНТИНГЕНТЫ ПРОРЫВА

- Звенья «Пираний» огневого прикryтия
- Звенья «Фантомов»
- Звенья «Быстрин» стремительного удара

КОНТИНГЕНТЫ БЕЗОПАСНОСТИ ФРОНТА

- Противовоздушный щит
- Сеть дронов VX 1-0
- Импульсные установки

КОНТИНГЕНТЫ СЛОЖНОЙ ОБСТАНОВКИ

- Оптимизированный стелс-команд
- Улей жалокрылов
- Боевая стая крутов

КОНТИНГЕНТЫ «РАССВЕТНОГО КЛИНКА» КОМАНДУЮЩЕГО ЗОРКОГО ВЗГЛЯДА

О'Шова распределил свои кадры по контингентам атакующей и оборонительной направленности. Они совершили высадку сразу же после запуска нова-ракеты «Солнечная вспышка», используя ослепительный блеск её взрыва для обретения преимущества внезапности над войсками Империи.

КОНТИНГЕНТ ОПЕРАТИВНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

- Штаб контингента
- Охотничьи кадры
- Кадры воздаяния
- Группы быстрого внедрения
- Кадры контрудара
- Кадры воздушного превосходства
- Кадры союзного продвижения
- Сеть дронов VX 1-0

КОНТИНГЕНТ ВСТРЕЧНОГО УДАРА

- Штаб контингента
- Охотничьи кадры
- Кадры воздаяния
- Группы быстрого внедрения
- Кадры контрудара
- Кадры дальней поддержки
- Кадры противовоздушного щита
- Кадры огневой базы
- Кадры союзного продвижения

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ КОРПУС

В отличие от большинства экспедиционных групп тау, в коалиции анклавов Зоркого Взгляд практически не оказалось посланников касты Воды. Для общения с суз'ла в её состав включили команду экспертов-переводчиков, а членов единственного совета по дипломатическим компромиссам при необходимости можно было вызвать с орбиты, но все считали, что это вряд ли понадобится.

ЭВАКУАЦИОННАЯ РАБОЧАЯ ГРУППА

Флот тау, будучи не в силах удерживать позиции на орбите, вынужденно отступил. От данной команды требовалось разработать перспективный план эвакуации войск.

- 3 инженерных корпуса
- 1 команда дальней связи

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭВАКУАЦИОННЫЕ КОМАНДЫ

Эта группа была включена в состав коалиции исключительно на случай возникновения необходимости в спасении эфирных Империи Тау.

- 3 оптимизированные стелс-команды
- 2 инженерных отделения поддержки
- 1 маскировочное устройство

ШТУРМОВАЯ КОАЛИЦИЯ ЗОРКОГО ВЗГЛЯДА «КРАСНОЕ СОЛНЦЕ»



Командующий о'Шова ведёт свои анклавов на войну, действуя быстро и энергично. Он мастерски владеет монтажом, искусством определять главную цель и атаковать её всеми доступными силами. С языка тау данный термин примерно переводится как «смертельный удар».

Обычно Зоркий Взгляд возглавляет наступление, совершая прыжок на большой высоте с ракетного эсминца «Манга». Отработывая реактивными двигателями, командующий спускается прямо на тщательно выбранную добычу, поскольку крайне важно, чтобы внезапность и ярость атаки немедленно вылились в прямую угрозу неприятелю. Приземляясь в стремительном вихре насилия, о'Шова расстреливает врагов из плазменной винтовки, крушит их ногами боекаска и рубит широкими взмахами Рассветного клинка. Это окутанное энергетическим полем оружие столь эффективно, что проходит через железобетон, как нож сквозь масло. Не успеет рассечённый на куски противник рухнуть наземь, как Зоркий Взгляд уже устремляется вперёд, кружится, вертится и кромсает, пока не истребит все цели в зоне досягаемости. Вновь запустив реактивный ранец, он взмывает над землёй и разражается шквалом голубоватых сгустков плазмы, никогда не допуская промахов.

Недалеко отстают от командующего остальные члены Восьмёрки, знаменитого отряда элитных бойцов в бронекостюмах, одновременно исполняющих роли телохранителей и военных советников о'Шовы. Каждый

из них подобен опустошающему урагану и несёт смерть в собственной уникальной манере, но различие подходов к битве не мешает им сражаться в команде – все герои дополняют товарищей в вооружении и стиле, сливаясь в единой гармонии разрушения.

Замкомандующего Зажжённая Звезда извергает во врагов струи огня ещё до того, как её БСК коснётся земли. Спаренные фузионные орудия Яркого Меча плавят металлические корпуса боевых танков, словно свечной воск. Отважный Шторм укладывает неприятелей выстрелами из плазменной винтовки, подбираясь при этом к добыче, достойной его перчатки-онагра. Чуть дальше от передовой шаг'вре Об'лотай накрывает противников непрерывными ракетными залпами из пусковых контейнеров большой мощности – поддержка ИИ позволяет ему одновременно поражать множество целей, даже находящихся в разных концах поля битвы. Для о'Арра'кона подобная война на расстоянии чужда, ведь его боекаска увешан противопехотным оружием. Широкими скачками уносясь к новой добыче, командующий оставляет за собой очередную гряду мертвецов, и сражённые им столь многочисленны, что под их телами зачастую не видно земли. Но наибольший урожай жертв из всей Восьмёрки собирает, пожалуй, о'Веса: его колоссальный XV104 «Быстрина» сносит недругов чудовищными потоками энергии из перегруженного ионного ускорителя. Шаг'о Ша'вастос в паузах между очередями из плазменных винтовок передаёт остальным схемы отступления неприятелей, поскольку знает, что при



проведении монт'ка нельзя сбавлять темп уничтожения. Утратив наступательный порыв, атакующие лишатся возможности полностью истребить врага.

Но Восьмёрка, при всей её губительной мощи, лишь наконецник копыя в армии анклавов Зоркого Взгляда. По проторённой ими кровавой тропе следуют многочисленные команды в багровых «Кризисах»: устремляясь к земле, они расчехляют собственный арсенал и присоединяются к бою. Отделения воинов Огня, часто обретающие дополнительную мобильность за счёт транспортов «Рыба-дьявол», поддерживают собратьев, ведя обстрел невероятной плотности из импульсного оружия. Нередко ключевую роль в подобных наступлениях играют команды следопытов, которые с идеальной точностью наводят удары по важным объектам посредством приборов целуказания. Если понадобится, эти бойцы также могут вступить в огневой контакт, поскольку располагают весьма действенными импульсными карабинами и ионными винтовками.

Благодаря столь разрушительным ударно-штурмовым операциям командующий о'Шова не раз приводил к победе войска анклавов. Когда живой океан зеленокожих захлестнул планету Непшун, септы Зоркого Взгляда не стали вести кампанию на истощение против варварских неприятелей с их огромным численным превосходством. Вместо этого ученик Чистого Прилива спланировал и провёл идеальную атаку в стиле «монт'ка». Десантировавшись с транспортов в высоте,

боекафандры обрушились прямо на ороczego военачальника Шкрежежуба и его закованных в железо телохранителей. Восьмёрка с ужасающей лёгкостью перебила чужаков в мегаброне, а завершающую точку поставил сам о'Шова, обезглавивший их главаря единственным взмахом Рассветного клинка. Пехотинцы тау, пошедшие в атаку с фланга, накрыли противников шквалом импульсных разрядов и не позволили ни одному из боссов сбежать к своим вооружённым ордам. После этого армии зеленокожих, лишившиеся самых волевых вождей, предсказуемо начали атаковать друг друга, и их не составило труда обратить в бегство чередой успешных нападений.

За долгие столетия, минувшие с тех пор, как Зоркий Взгляд увёл свою экспедицию из-под власти Империи Тау, древний командующий ещё лучше отточил воинское мастерство. После ухода из жизни его наставника, почитаемого Чистого Прилива, ни один тау не сумел повторить результаты о'Шовы, показанные на тактических заданиях в академии касты Огня, или сравняться с ним в огромном опыте исполнения молниеносного смертельного удара.

Хотя для Империи Тау он стал изгнанником, и многие, считавшие Зоркого Взгляда предателем Высшего Блага, гневно осуждали его, командующий все равно привёл армии анклавов в Бухту Му'гулат, чтобы помочь сорочидам в час нужды. Так небо вспыхнуло багрянцем и о'Шова начал одну из величайших стремительных атак, которыми был славен.

ВОСЬМЁРКА

Члены Восьмёрки – величайшие живые легенды анклавов Зоркого Взгляда. Каждый из них является несравненным бойцом и пилотом боеスカфандра, истинным виртуозом военного искусства. Кроме того, о'Шове нигде не найти более верных телохраниителей.

КОМАНДУЮЩИЙ ЗОРКИЙ ВЗГЛЯД

Имя полководца-отступника касты Огня – шас'о Виор'ла Шова Каис Монт'ир – часто сокращают до о'Шовы, но ещё шире он известен как командующий Зоркий Взгляд. За свою неестественно долгую жизнь шас'о получил ещё немало прозваний, поскольку был самым восхваляемым из учеников прославленного Чистого Прилива. Его звали и Героем Виор'лы, и Погибелью Зеленокожих, а после бегства из Империи – Великим Предателем и Тем-кто-отверг-Высшее-Благо. Но для тау из анклавов Зоркого Взгляда о'Шова – единственный истинный лидер, воин, который приведёт свой народ к его великому предназначению.

КОМАНДУЮЩИЙ ОТВАЖНЫЙ ШТОРМ

После тяжелейших ранений, полученных в битве за плоскогорье Чёрного Грома на Дал'ите, командующий Отважный Шторм погребён в модуле жизнеобеспечения. С того судьбоносного дня обгоревший и изуродованный тау не покидает боеスカфандра, хотя однажды ему сменили Мантию Героя. Теперь основной кокон поддержания жизни пилота установлен в «Кризисе» XV8-02 «Иридиевый». Несмотря на жестокие испытания, Отважный Шторм не утратил ни пылкой веры в Высшее Благо, ни молниеносной быстроты мышления. Он сражается с мастерством и удалью, недоступными многим, поскольку поднялся над страхом и обручился с самой погибелью.





КОМАНДУЮЩИЙ ЯРКИЙ МЕЧ

Мало кто может нанести решающий удар с такой же смертоносной эффективностью, как командующий Яркий Меч. Вооружённый парой фузионных бластеров, он ведёт за собой группу быстрого внедрения и доказывает в бою, что более чем достоин лидерства. Уже многие знаменитые воины брали себе это имя, и его нынешний обладатель не забывает о наследии, запечатлённом в столь почтенном титуле. На поле сражения Яркий Меч всегда старается первым делом уничтожить самого могучего врага, и пока что никому не удалось спастись от его фузионных залпов. Командующий уничтожал огромнейшие боевые машины и гигантских чудовищ, а его агрессивный атакующий стиль основан на тактических моделях битв самого о'Шовы.

ШАС'О ША'ВАСТОС

Этот пилот стал первым воином Огня, получившим нейрочип Чистого Прилива. Но что-то пошло не так, и энграммный прототип быстро сломался. Не желая, чтобы достойный боец подвергся лоботомии, Зоркий Взгляд спрятал его и поместил в стазис до тех пор, пока не удастся найти решение проблемы. Много десятилетий спустя о'Веса сумел перекалибровать нейрочип и шас'о Ша'вастоса пробудили ото сна. Гениальный тактик, он ведёт свои кадры от триумфа к триумфу, как будто заранее, ещё не шагнув на поле боя, узнает все планы противника.





ШАС'О АРРА'КОН

Управляя боекафандром «Кризис» модели XV8-05 «Силовик» с его обширным арсеналом противопехотного оружия, командующий Арра'кон может в мгновение ока расправиться даже с самым крупным отрядом вражеских солдат. Постоянно выискивая скопления неприятельской пехоты, он с готовностью оставляет более крупные цели Яркому Мечу. Будучи воином с аналитическим складом ума, Арра'кон призывает остальных пересматривать и критически оценивать все их прежние битвы на голозаписях, ведь его неизменная цель – и дальше совершенствовать свои боевые навыки.

ШАС'ВРЕ ОБ'ЛОТАЙ 9-0 В БСК «ЗАЛП»

Хотя никто, кроме Восьмёрки и их помощников из касты Земли не знает об этом, бронекостюмом шас'вре Об'лотая 9-0 управляет не пилот из плоти и крови. Данный «Залп» находится под контролем мнемонической ИИ-энграммы последнего поколения с записью личности настоящего Об'лотая. Давным-давно в тренировочных куполах касты Огня именно он обучал искусству пилотирования юного воина, который впоследствии стал командующим Зорким Взглядом. Благодаря устройствам слежения за несколькими целями и высокотехнологичным сканирующим системам Об'лотай 9-0 виртуозно поддерживает товарищей гибельно метким огнём.



ЗАМКОМАНДУЮЩЕГО ЗАЖЖЁННАЯ ЗВЕЗДА

Эта воительница, дезертировавшая из Империи Тау – самый юный и порывистый пилот Восьмёрки. Вооружённая парными огнёмётами виор'ланка бросается в бой с почти безрассудной неудержимостью.



О'ВЕСА

Последний из Восьмёрки – шас'вре о'Веса. В действительности о'Веса никакой не шас'вре, а старый товарищ Зоркого Взгляда из касты Земли, поддерживающий свою жизнь за счёт микродронов собственного изобретения. Учитывая, что о'Шова – традиционалист до мозга костей, его дозволение кому-то не из касты Огня удостоиться великой чести пилотировать БСК, да ещё могучую «Быстрину», многое говорит о крепости уз между двумя тау. В комплекс управления XV104 интегрировано немало ИИ-модулей, разработанных о'Весой, и теперь плоды его технологического гения превосходно помогают учёному с прицеливанием. Это компенсирует отсутствие тренировок и реальных боев длиною в жизнь, обычно необходимых воинам в бронекастюме.





БИТВА ЗА ХРЕБЕТ ЧЁРНЫХ ИСКОПАЕМЫХ

Чтобы отразить неистовую атаку новоявленных тау в багровых доспехах, Империи пошёл на отчаянные меры. Под прикрытием орбитальной бомбардировки полковник Старкзан оттянул свои части и перегруппировал их на вершине древнего хребта. Там Имперская Гвардия, восполнив силы за счёт прибывающих подкреплений, собиралась держать оборону.

Внезапный и ошеломительный натиск бойцов в бронекостюмах случился в идеально подобранный момент. Наступавшие армии людей пришли в полное замешательство, и Старкзан ощутил, что победу безвозвратно вырвали у него из рук. Хуже того, контратака оказалась настолько свирепой, что полковник уже опасался назревающего коллапса всей группировки. Не имея резервов для поддержки распадающихся боевых порядков, полковник вызвал массивированный орбитальный удар. Тогда небеса запылали, и планета содрогнулась.

Многие боекафандры тау, предупреждённые в последний миг сенсорными модулями, огромными скачками унесли прочь от надвигающейся бомбардировки. На долгие минуты весь мир скрылся в пламени взрывов, и в воздух поднялось столько песка, что он застал небо целиком. Тяжёлые облака из пыли и крошева зависли над всей округой, в том числе над громадными воронками, на месте которых только что располагалось яростно оспариваемое поле битвы.

Ещё до того, как орбитальный удар сотряс пустыню, космические десантники осуществили эвакуацию на «Громовых ястребах». Они понимали, что рассредоточенные силы Империи не готовы сражаться против столь мощной группировки БСК, брошенной в сражение анклавами

Зоркого Взгляда. Интенсивный огонь противника не помешал Адептус Астаргес безупречно исполнить манёвр отхода, и уже скоро все капитулы, кроме Белых Штрамов, покинули равнину возле Агреллана-Прайм.

Кор'сарро-хан не желал отступать, оказавшись так близко от намеченной жертвы, поэтому капитан и его 3-я рота вместе с потрёпанными остатками формирований «Часовых» образовали аррьергард группировки. Возможно, этот поступок оказался бы бессмысленным, если бы не орбитальная бомбардировка. Залпы лэнс-батареи снова и снова вонзались в гущу битвы, и ударные волны убивали тысячи сражающихся. Для Старкзана это был рискованный ход, но он рассудил, что даже если многие гвардейцы погибнут под обстрелом своих же союзников, целеуверие подразделения смогут отойти и перегруппироваться. Флот продолжал огонь, и вскоре выживших разделила стена разрывов. Полковник, находившийся поодаль от зоны поражения, уже начал действовать: его приказ выдвигаться к хребту быстро передали по всем боевым порядкам, а оглохшим от раскатов бойцам команду показали жестами. Возле скалистого возвышения уже собирались многочисленные резервы, и людям, тащившимся по равнине вниз, эти ошетинившиеся оружием шеренги казались спасением.

Ошеломлённый о'Шова потряс головой. Хотя генератор щита прикрыл XV08 «Кризис» командующего силовым полем, ударная волна всё равно отшвырнула боекафандра назад и погребла его под грудами песка. Зоркий Взгляд почувствовал жгучий укол автостимуляторов и краткий жар, с которым химическая смесь хлынула в кровь. Его затуманенные мысли немедленно начали проясняться.

Когда перед глазами перестало двоиться и стало слышно что-то кроме адского звона в ушах, о'Шова поочерёдно занялся каждым из предупреждающих символов и входящих сообщений, заполнивших внутренний голодисплей. Одновременно с этим командующий проверил по телеметрии жизненные показатели остальных из Восьмёрки. Оказалось, что все они достаточно далеко отошли от зоны взрыва и выжили, хотя многие получили урон – от повреждённых бронепластин до уничтоженных дронов. Далее Зоркий Взгляд уделит внимание своим кадрам и, наконец, быстро оценил прогресс других семи атак по всей Бухте Му'гулат. Параллельно этому о'Шова приказал телохранителям собраться вокруг него, после чего сверился со спутниковой картой.

Один вражеский корабль отходил с позиции, другой уже занимал его место, но у тау появилось небольшое «окно». Четыре минуты, может, пять, чтобы уйти из-под обстрела. Сейчас требовалось или развить наступление, или отойти для перегруппировки; остаться на открытом месте значило погибнуть впустую.

Быстро проанализировав имеющиеся данные, Зоркий Взгляд включил прыжковые двигатели, вырвался из-под засытавшего его песка и приземлился на обе ноги. Мир затянула пыльная буря, но сенсорный модуль БСК всё же собрал информацию с поля битвы. Видимо, у этих гуэ'ла был исключительно даровитый командир: о'Шова знал, что считанные секунды назад враги паниковали, беспомощные перед его клинком, но всё успело поменяться. Судя по иконкам на дисплее, они больше не металась по равнине и

явно не бежали, а отходили быстрым маршем. Новые боевые порядки уже формировались возле далёкого хребта – вероятно, именно там люди собирались держать оборону. Противник отступал в строгом боевом порядке, и Зоркий Взгляд уважал подобное самообладание. Ему выпал достойный неприятель, успешно воспользовавшийся краткой передышкой. На новые позиции, где полководец гуэ'ла строил свои войска, уже прибывали подкрепления, в том числе эшелоны бронетехники.

Три минуты. Время быстро заканчивалось.

– Почтенный лидер, – произнёс командующий Яркий Меч, возникший рядом с о'Шовой. Обернувшись к своему протезе, Зоркий Взгляд увидел, что молодой воин отыскал Рассветный клинок и теперь благоговейно держал его. Даже сквозь гравийную бурю на оружии виднелось мерцание странной энергии. Когда командующий склонил голову и забрал меч, он принял окончательное решение. Переключив модуль связи на максимальный диапазон вещания, о'Шова умышленно снял шифрование и обратился к своим многочисленным кадрам, а также всем остальным тау, кто мог слышать его.

– Перегруппироваться. Контингентам «Рассветного клинка» – возле меня. Кадрам контрудара – возле о'Шундры. Воздушные кадры с первого по пятый – облёт территории, с шестого по десятый – завоевание господства в воздухе. Атакуем через минуту по переданным координатам, – проговаривая команды, Зоркий Взгляд пересылал необходимую информацию о целях и схемах наступления. – Немедленно покинуть данную зону, ожидается вражеский артобстрел.

Отрабатывая двигатели, о'Шова в сопровождении телохранителей огромными скачками понёсся к точке сбора. Позади них земля вновь содрогнулась под массивированной бомбардировкой.

Не отдаляясь больше чем на пять шагов от команды вокс-операторов, Старкзан шагал вдоль позиций своих войск, построившихся на скалистом хребте. Возвышенность была небольшой, но на плоской пустоши казалась настоящей горной цепью. Издали доносились заключительные раскаты орбитальной бомбардировки, которая обрушивалась на недавно опустевшее поле битвы. Полковник не питал иллюзий относительно этих ударов – врага ими не уничтожить.

Хотя с хребта Чёрных Ископаемых, как правило, открывался превосходный обзор, сегодня видимость была ограничена. Горячие переменчивые ветра гнали тяжёлые облака пыли, поднявшейся в воздух после орбитального обстрела. Кроме того, из-за повреждений основного массива погодных генераторов ядовитая буря, окутывавшая большую часть Бухты Му'гулат, понемногу заползала в ранее очищенную зону. Казалось, что в песчаных вихрях кто-то движется, и на позициях гвардейцев здесь и там слышались краткие очереди. Из теней, впрочем, никто не появлялся. Старкзан знал, что его группировка с каждой минутой набирает силы: роты и целые полки до сих пор подходили из зон высадки. Полковник уже начинал надеяться, что противник отошёл для перегруппировки, как вдруг последовала атака.

Её снова возглавляли многочисленные отделения бойцов в красных боекафандрах. Команды «Кризисов» огромными прыжками вырывались из пыльной бури, вздымая струями ракетных двигателей ещё больше песка. Несмотря на ухудшенную видимость, тау вели смертоносно меткую стрельбу: казалось, каждый плазменный импульс или очередь из пушки попадают в цель. За два скачка передовые бронекостюмы добрались до цели и обрушились на порядки

Имперской Гвардии.

За первой волной двигались БСК более крупных и массивных моделей. На каждую из увиденных «Быстрин» люди обрушивали мощнейший шквал огня, поскольку уже знали о громадной разрушительной силе главного калибра великанской боевой машины. Предугадав это, пилоты XV104 перед выходом из песчаных вихрей перенаправляли всю энергию нова-реакторов на щиты. Лучи лазушек и снаряды танковых орудий врезались в эти невидимые преграды, выбивая фонтаны искр из идущих рябью силовых полей. Цели достигли лишь несколько залпов, после чего колоссальные боекафандры ответили своими выстрелами – с намного большим успехом. Массивные скорострельные пушки косили солдат налево и направо: крупнокалиберные импульсы не просто убивали людей, но разрывали их в клочья. Что касается «Быстрин» с ионными ускорителями, то урон от их атак оказался даже кошмарнее.

Увидев, что под беспощадным натиском бронекостюмов центр армии начинает прогибаться, Старкзан принял ответные меры. По его команде с позиций резервных сил затопали к передовой отделения огринов, радующихся, что их наконец-то позвали драться. До этого полковник уже отмечал, что тау могут превзойти его войска в огневой мощи и манёвренности, но при этом, как рассуждал кадиец, утончённым ксеносам придётся нелегко в столкновении с лавиной жестокого и безрассудного насилия.

Битва на вершине хребта развивалась в соответствии с планами Зоркого Взгляда: интенсивный плазменный огонь и залпы из пусковых установок очищали участок для высадки вдоль гряды. Струи пламени омывали скалы, и всё новые боекафандры в красной броне присоединялись



к первой волне атакующих. В них то и дело врезались очереди тяжёлых болтеров, но снаряды намного чаще с лязгом рикошетировали от доспехов, чем пробивали их. В этот вихрь сражения и шагнули грузные недолюды – быкогрины, тащившие огромные щиты-плиты, и огрины с крупнокалиберными «Потрошителями». Все они направлялись прямо к командам «Кризисов».

Недочеловеческих бойцов много раз пронзали плазменные сгустки и захлёстывали волны пламени, но ничто не могло свалить эти живые груды мышц. Они просто топали сквозь вражеские залпы и, подобравшись вплотную к чужакам, сами открывали огонь. На столь малом расстоянии до цели даже огринам сложно было промахнуться, так что тяжёлые снаряды, с глухим взрывным треском вылетающие из «Потрошителей», раскалывали доспехи и отрывали конечности БСК. Впрочем, неуклюжие создания продирались вперёд не для перестрелки, и они не собирались останавливаться. Прикрываясь бронированными наплечниками или вздымая толстые щиты, здоровяки двигались дальше. Некоторые бронекостюмы скачками вышли из боя, но другие пилоты, или слишком удивлённые, или надеющиеся всё-таки свалить тварей последними очередями, остались на месте. Прохочущий лязг от последующего столкновения разнёсся над всем полем битвы. Огрыны сокрушили и растоптали боескафандры в шквале свирепых атак, но не остановились и на этом, а зашагали дальше. Вслед за шеренгами этих верзил бросились вперёд и гвардейцы, рассекая воздух целыми решётками из лазерных лучей.

На минуту наступление тау забуксовало, поскольку огрины связали боем передовой отряд БСК, и, учитывая огневую

мощь многочисленных имперских войск, это быстро могло обернуться катастрофой. Но тут о'Шова во главе Восьмёрки запрыгнул на откос хребта. Командующий слишком часто сражался с орками, чтобы отступить перед обычными примитивными дикарями. Рядом с ним Яркий Меч укладывал каждым выстрелом из фузионных бластеров по громадному гу'ла, а о'Веса, опустив ионный ускоритель, высокоэнергетическими залпами разносил на куски металлические щиты вместе с державшими их быкогринами. И никто не мог устоять перед яростью Зоркого Взгляда – кружась и размахивая Рассветным клинком, он оставлял за собой кровавую просеку в рядах недолюдей, пока прорубался к пехотным полкам за ними.

Идеально согласовав свои атаки с вступлением в битву о'Шовы, нанесли удары звенья «Пираний» огневого прикрытия и бомбардировщики «Солнечная акула». За считанные секунды порядки кадийцев были сокрушены по центру, и обоим флангам пришлось отступить. Тау вновь развили успех и быстро сблизилась с отходящим противником. Теперь «глушилки» ксеносов работали на полную мощность, и люди уже не могли посылать сигналы флоту на орбите.

Проклиная неприятеля в красном доспехе, который побил его два раза подряд, полковник Старкзан уже собирался дать последний бой вместе с командной группой, когда вдруг услышал знакомый звук и с радостью ощутил дрожь под ногами. Подгоняемые ветрами пустыни, к нему с характерным рёвом, лязгом и скрежетом приближались «Леманы Руссы». Из гряд токсичных облаков на юге возникали массивные танковые клинья 423-го и 72-го Кадийских полков, ведомые рыцарем-командором Паском.

Знаменитый танковый ас понимал, что должен выйти на связь с командирами взводов и скоординировать атаку, но вдали он уже заметил достойную цель. Над схваткой, бушующей на вершине хребта, возвышался колоссальный бронекостюм. Хотя враг уступал в размерах титану, он оказался самым крупным противником из встреченных Паском на Агреллане, так что кадиец страстно желал прикончить его и записать его убийство в список своих побед.

Хотя очередная «Стальная рука» двигалась по ровной земле, рыцарь-командор не мог окончательно привыкнуть к новой машине. Прежнюю поразила ракета, когда Паск и его бронетанковые роты гнались за «Рыбами-молотами» тау, а у нынешней оказалась серьёзно искривлённый трак на правой гусенице, из-за чего возникали зацепы при движении ленты. Даже такой мелочи хватало, чтобы танк отклонился от курса. Рыцарь-командор навёл орудие, сделал паузу, прищурился, внёс поправку на ветер и снова помедлил. Всё это время его бронемашина неслась вперёд, оставаясь наконечником огромного клина «Леманов Руссов», который перепыхивал песчаную равнину.

Хотя из обозначений в прицеле следовало, что БСК находится вне зоны досягаемости, Паск не обращал на это внимания. Зажужжала командная линия связи, но кадиец и её проигнорировал. Только выстрел имел значение. Гигантский боескафандр двигался с неожиданным проворством, но рыцарь-командор отслеживал врага. По его краткой команде боевая пушка «Покоритель» взревела, изрыгнув пламя, и Паск взгляделся в сцену битвы, затянутую клубами пыли и разрывов. Не отрывая глаз от добычи, он увидел, как снаряд начисто оторвал головной модуль великана вместе с огромным куском нагрудной брони. Словно марионетка, которой перерезали ниточки, колосс повалился спиной в песок, а рыцарь-командор уже выскидывал следующую достойную жертву.





РАДИ ВЫСШЕГО БЛАГА

Один за другим взводы «Леманов Руссов» открывали огонь, и звук их выстрелов был подобен грому, прокатывающемуся по долине. В них нашло воплощение само Могущество Императора.

Боескафандры тау, выполненные из лёгкого, но невероятно крепкого нанокристаллического сплава, обладали великолепной ударопрочностью. Твердотельные снаряды безвредно рикошетили от их бронепластин с тщательно проработанными формами и углами наклона, а отражающее покрытие из жидкого металла оберегало БСК даже от лучевого оружия. Парившие возле них дроны-щиты окутывали подопечных невидимыми коконами, способными отразить прямое попадание из лазпушки. И тем не менее под огнём Имперской Гвардии бронекостюмы десятками разлетались на куски. Ситуация на поле битвы изменилась.

Звенья «Быстрин» и бронетанковые сдерживающие кадры, на которые приходилась основная часть дальнобойных орудий в войске анклавов, только подходили на дистанцию эффективной стрельбы и мало чем могли помочь бойцам

в БСК. Человеческие пехотинцы, спасённые от яростного натиска Зоркого Взгляда, сумели перегруппироваться. Открыв сосредоточенный огонь из лазганов и тяжёлого оружия, кадийцы несколько расквитались с бронекостюмами тау, уже дважды прорывавшими их оборону.

О'Шова понимал, что его войска несут потери. Командующий сверялся с голозкраном, даже пока запрыгивал на «Лемана Русса» и пронзал корпус танка Рассветным клинком. Внутренние взрывы разнесли бронемашину на куски, но Зоркий Взгляд уже взмыл над ней, запустив прыжковые двигатели. Именно тогда он увидел то, на что надеялся: дисплеи вспыхнули множеством движущихся точек.

Повсюду вокруг него обрушивались с небес боескафандры, по флангам неслись «Рыбы-дьяволы», а над головой мчались заходящие в атаку стаи «Акул-бритв». О'Шова с облегчением заметил на их корпусах белую символику септа Т'ау, оранжевые линии Са'цеи и красные обозначения Вюр'ла, его прежнего дома. Командующая Тень Солнца вступила в битву, ведя за собой силы Империи Тау.





ПОЖАР РАЗГОРАЕТСЯ

Битва ярилась по-прежнему. Этот огненный ад, пылающий среди барханов, разрастался и втягивал в себя всё новых солдат с обеих сторон баррикад. Вскоре схватка превратилась в крупнейшее сражение, когда-либо происходившее на Агреллане, но ни один из врагов не желал отступить. Судьба планеты, а значит и всей звёздной системы, зависела от исхода их противостояния.

Когда объединённые силы тау углубились в боевые порядки людских армий, небеса над пустошью помутнели. Горячие ветра пригоняли на поле брани клубы пыли, которые под сверкающим солнцем превращались в белёсую хмарь. Зона чистого воздуха быстро сужалась после похищения составных частей крупнейшего из сетевых погодных генераторов, и облака ядовитой взвеси надвигались на хребет Чёрных Ископаемых, где продолжалось сражение.

О'Шасерра лично возглавила ударную высадку бронекостюмов, пока стаи «Рыб-дьяволов» и «Рыб-молотов» стремительно охватывали Имперскую Гвардию с флангов. Подкрепления ксеносов, однако, этим не ограничивались. С огромной высоты, от самой границы атмосферы, три стремительные «Манты» протянули к земле по гравитационной колонне. Через несколько секунд транспортировочные лучи отключились, и груз оказался на поверхности. Учитывая, насколько драгоценны были эти боевые машины, тау весьма серьёзно рисковали.

С поверхности было видно, как электромагнитные шахты пронзают бурлящие облака, сцепляясь с ядром планеты. Затем внутри потрескивающих световых цилиндров пронеслись какие-то крупные объекты. Включив тормозные двигатели и противоперегрузочные поля, стремительные пассажиры каждого из лучей в последний момент замедлили падение,

но всё равно обрушились на пустынную поверхность Му'гулата подобно удару грома. Из образовавшихся воронок поднялись и зашагали через извивающиеся облака пыли три массивных АСК KV128 «Нагон». Пока они медленно и грузно приближались к полю битвы, экипажи из двух пилотов, управлявшие каждым из могучих орудий войны, уже сканировали местность в поиске данных для наведения орудий. Несколько стаяк «Рыб-дьяволов», возникших из клубов песчаной взвеси, пристроились к тяжело ступающим великанам.

Появление крупнейших военных машин тау ещё не сказалось на ходе боя, но отнюдь не прошло незамеченным. В бескрайней выси над Бухтой Му'гулат ожило поисковое оборудование на обращающемся вокруг планеты технокрейсере типа «Макроклазм», именуемом «Археоклад». Сигналы тревоги зашлись перезвоном скорбного колокола, и слуги Машинного бога, выдвинув из орбит телескопические глаза, поспешили к сине-зелёным смотровым экранам. Какое-то время раздавался только скрип настраиваемых верньеров и поворачиваемых рукоятей, перемежающийся ровными свистящими вздохами механических дыхательных масок. До техножрецов доходили слухи о колоссальных орудийных платформах тау, но лицезреть их владыкам Марса пока не доводилось. Последователи Омниссии алкали всего, что видели – и теперь, встретив KV128 «Нагон», они возжелали





заполучить его, чтобы разобрать и исследовать. Уже несколько секунд спустя активированные скитарии были отправлены на перехват.

Тем временем солдат Старкзана – тех, кто ещё оставался в живых – методично оттесняли от края хребта. Полковник надеялся сформировать прочные боевые порядки перед наступающими бронетанковыми ротами, но внезапная высадка ещё одной группы боецафандров и усиливающаяся пылевая буря перечеркнули его замыслы. Сражение утратило цельность, разбилось на сотни небольших стычек в облаке вездесущего песка.

Слева от героя Хелликома грохотал взвод «Леманов Руссов», за бронированной стеной которых наступали пехотинцы; и те, и другие вели огонь по рыскающим в пелене «Пираниям». Справа немногочисленные Белые Шрамы стояли бок о бок с кадийцами из взвода тяжёлого вооружения и помогали им отражать атаки пилотов БСК, пытавшихся уничтожить сосредоточенные там лазпушки. В подобном хаосе Старкзан практически ничем не мог повлиять на оперативную ситуацию. Чужаки глушили связь, и военачальнику не оставалось ничего иного, кроме как сражаться самому. Приказав установить полковое знамя, он вытаскил силовой меч и собрал вокруг себя командное отделение, готовясь удерживать позицию.

К тому моменту KV128 уже находились на расстоянии выстрела от ближайших к ним подразделений Гвардии. Тяжеловесных колоссов окутывала густая, клубящаяся взвесь песка и токсинов, но высокотехнологичные черносолнечные фильтры и модули отслеживания целей выводили на пилотские экраны «Нагонов» карты, в буквальном смысле усыпанные вражескими объектами.

Люди до последнего не подозревали об очередной угрозе,

нависшей над ними. Первым признаком того, что сейчас на них обрушится залп какого-то нового оружия, стала череда ярких стробирующих вспышек, которые засияли в глубине туманных завихрений. Двигаясь с неуловимой для глаз быстротой, сотни ракет устремились к целям по извилистым траекториям, оставляя за собой дымные инверсионные следы. Когда до имперцев донёсся свистящий звук их запуска, реактивные снаряды уже промчались мимо первых шеренг и обрушились на отряды, укрывавшиеся позади. Взметнулась пламенная стена взрывов, и следом из мутных облаков вырвались огромные импульсные заряды, каких гвардейцы ещё не видели. Кадийцы не знали, куда им целиться в ответ, поскольку в любой момент, с любой стороны могли возникнуть из ниоткуда команды «Кризисов», растерзать их убийственными очередями и одним скачком вновь исчезнуть в полумраке.

И в эту безумно закрученную битву вступила ещё одна армия – легионы Омниссии вернулись на поле боя. Никто не знал, откуда пришли скитарии, но казалось, что они или были погребены глубоко под песком, или долго маршировали через пыльные бури, подобные нынешней. Глаза техногвардейцев, сиявшие ослепительным светом, проглядывали сквозь пыльную мглу подобно блуждающим огонькам. Слуги Омниссии не поприветствовали союзников и даже не обратили на них внимания, а лишь прошагали мимо ровной механической поступью. У них имелось собственное задание.

То ли по замыслу, то ли по воле случая, но загрязнённый вихрь замаскировал боевую гогорту скитариев, и их фоновое излучение отразилось на продвинутых сканерах тау как ещё одно непримечательное пятно радиации. Ни громадные «Нагоны», ни воины Огня, построившиеся вокруг них, не замечали противников, пока солдаты в красных рсях не вышли из круговорота бури. Электрические дуги устремились к целям, и началась новая фаза сражения.



Антенны скитариев уловили донёсшийся с орбиты сигнал на двоичном арго. «Цель необходимо низвергнуть» – так гласили закодированные команды сверху. Приказы эти изначально были отданы на самом священном Марсе, а служение Омниссии являлось единственным смыслом жизни для воинов Культа Механикус.

При поддержке колоссального KV128 тау накрыли врагов мощнейшим шквалом плазмы. Воины Огня и дроны, парившие рядом с ними, разразились бешеными залпами,

а примчавшиеся на прыжковых двигателях боекафандры извергли непрерывные очереди выжигающих импульсов из скорострельных пушек.

Но скитарии продолжали идти, шагая по павшим собратьям, не замедляясь ни на мгновение. Устремились вперёд по трупам быстроногие дюнные ползуны «Онагр», которые легко перебирались через груды тел благодаря многочисленным конечностям. На таком расстоянии их искоряющие лучи были смертельны только для пехоты, поэтому машины



двигались дальше на механических крабьих ногах. Ближе. Нужно было подойти ещё ближе. Затем егеря скитариев высвободили собственные молнии, а бойцы авангарда подступили к противнику на дальность выстрела из радиевого карабина.

И два войска сошлись в загрязнённом тумане. Одна армия состояла из тау, веривших, что технологии указывают путь в грядущее, являюся основой прогресса и наилучшим решением любой проблемы. Воины другой – скитарии боевой когорты

– поклонялись технологиям не как инструменту развития общества, а скорее как вещи в себе. Адептус Механикус жаждали владеть ими, суеверно считая, что их бог скрывается в тайнах научного знания.

Так столкнулись две идеологии, подкрепляющие свои аргументы огневой мощью.



И ДА НЕ УСТОИТ НИКТО ПЕРЕД ГНЕВОМ ЕГО...

По мере усиления бури битва понемногу утрачивала целостность. Из сражения целых фронтов она превратилась в череду схваток небольших формирований, взводов и отдельных личностей. В этом тумане войны Зоркий Взгляд развил своё наступление, устремляясь навстречу приближающимся волнам бронетехники. Эти танковые отряды планировали укрепить ненадёжные позиции кадийских полков на вершине хребта Чёрных Ископаемых.

Подчинённые Паска, сумевшие уцелеть в нескольких сражениях под началом своего знаменитого предводителя, осознавали горькую правду: рыцарь-командор был равнодушным, даже безразличным лидером.

Да, в роли танкового аса он не имел себе равных. В гуще боя Паск управлял машиной и стрелял так, словно гусеницы и пушка были продолжением его тела. Словно некое чутьё подсказывало кадийцу, когда нужно дать задний ход и сменить позицию, или остановиться и открыть беглый огонь, или врубить полный газ, чтобы избежать попаданий. Рыцарь-командор, как ни один другой танкист, мог провести «Стальную руку» от укрытия к укрытию, с невозпроизводимой изворотливостью уклоняясь от вражеских ракет. И хотя его солдаты никогда не говорили об этом вслух, в качестве «укрытий» Паск иногда использовал бронемшины собственного взвода или роты. Если же подобных преград не имелось вовсе, кадиец умел всякий раз поворачиваться самой толстой броней к врагу или в последний момент идеально чётко смещать танк, чтобы неприятельские фугасы или энергетические пучки отражались от корпуса «Лемана Русса», а не пробивали его. Но несмотря на все защитные уловки, рыцарь-командор знал, что лучше всего как следует прицелиться и выстрелить первым. Ведя огонь, он так верил в собственную меткость, что не просто наводил дуло «Покорителя» на машины противника, а находил слабые

места между листами брони или вдоль швов, и, как следствие, снаряд всегда попадал в уязвимую точку и пробивал корпус, а не отскакивал с лязгом в сторону. Навыки эти носили столь интуитивный характер, что рыцарь-командор не мог подобрать слов для описания личного опыта и не мог поделиться мудрыми советами с остальным полком. Впрочем, он даже и не пытался. Хотя Паск планомерно шагал вверх по карьерной лестнице благодаря несравненному списку личных побед, тонкие детали командования полком никогда не входили в его круг интересов.

Поэтому подчинённые, дольше всего прослужившие под началом рыцаря-командора, обучались следовать его примеру. Если Паск ускорялся, они тоже набирали ход. Если лидер останавливался и поворачивал башню в поисках целей, они копировали его действия. Благодаря такому подражанию танкисты выживали в атаках на оборонительные линии мятежников и в схватках с озорными блиц-бригадами. Но подобный метод не подходил для всех подряд. Рыцарь-командор постоянно осматривался по сторонам, выискивая новые цели или возможные угрозы, и никто не мог ни воспроизвести его мгновенные решения, ни сравниться с ним в сверхъестественной меткости или понимании тактических манёвров.



В колоссальной битве против тау, развернувшейся среди песчаной бури, Паск превратился в машину для убийств. Порой он так быстро выкрикивал цели, что заряжающий просто не успевал за ним. С каждым выпущенным снарядом рыцарь-командор увеличивал свой и без того внушительный счёт триумфов. Кумулятивные бризантные снаряды пронзали броню «Рыб-молотов» и «Рыб-дьяволов», уничтожали их основные системы, и мгновения спустя вражеские машины вспучивались и разлетались на куски от внутренних взрывов. Когда рядом со «*Стальной рукой*» приземлился XV8 «Кризис», идеально рассчитанным прыжком оказавшись у цели со стороны, противоположной той, куда была развёрнута длинноствольная пушка «Покоритель», кадиец не запаниковал. Фузионный бластер боескафандра засветился энергией, но Паск успел обстрелять чужака с близкого расстояния из тяжёлого болтера, установленного на корпусе. Он сбил БСК с ног, но внешняя броня ксеноса только треснула. Пилот выжил, что очевидно следовало из его попыток поднять смертоносное оружие. Заметив опасность, рыцарь-командор направил танк прямо на «Кризис». Последовавший громкий треск и краткий вопль оказались почти неслышимыми в грохоте битвы.

Большая часть бронетанкового полка Паска была рассредоточена по полю сражения, но два полных взвода всё же сумели не потерять из виду командира 423-го. Именно эти машины первым делом атаковал Зоркий Взгляд.

Высоко взмыв над бушующей схваткой, командующий несколько секунд изучал творящуюся внизу резню. Даже в условиях песчаной бури черносолнечный фильтр и картографический голомодуль давали ему точную картину

происходящего. Определить главную угрозу не составило труда – ей оказался передовой танковый отряд, прорывающийся через войска анклавов и Империи Тау. Полностью отключив реактивный ранец, о'Шова камнем рухнул с небес; Рассветный клинок в его руке мерцал от едва сдерживаемой мощи.

Врубив тормозные двигатели, Зоркий Взгляд перешёл от падения к снижению по глассиде и взмахнул мечом в миг приземления. Рассветный клинок начисто прошёл сквозь башню ближайшей машины, вонзился в её стальной корпус и рассёк водителя, тогда как сам командующий тем временем повернулся к следующему противнику. Выпустив пару разрядов из плазменной винтовки в корму второго «Лемана Русса», он снова запустил прыжковую установку и ринулся ввысь. Оба выстрела пробили выпускную систему, отчего наружу повалил чёрный дым, но к тому моменту о'Шова уже исчез. Третий танк взвода повернул орудие, пытаясь поймать врага на прицел, но тут его сзади протаранил потерявший управление собрат, водителя которого тау рассёк надвое. Экипажу ничего не оставалось, кроме как выбраться из разбитой бронемшины и начать долгий, рискованный путь к своим.

Бойцы другого взвода пытались одновременно уследить за движущимся впереди Паском и отыскать боескафандр, уничтоживший их товарищей. Командир отряда первым заметил размытое красное пятно, несущееся через плотные клубы песчаной взвеси, плававшие над пустыней. С гулким лязгом приземлившись на башню ведущего танка, Зоркий Взгляд со всей силы по самую рукоять вонзил Рассветный клинок в стальное тело «Лемана Русса», а затем на рывке реактивных двигателей выдернул меч и унёсся в небеса.

Прежде чем остальные машины во взводе «Баталика» успели как-то отреагировать, с высоты на них обрушились телохранители о'Шовы. Ещё не коснувшись песка, командующий Яркий Меч проплавил в одном из танков дыру залпом спаренных фузионных бластеров. Отважному Шторму, однако же, пришлось уклоняться от яростного залпа «Гидры», и он приземлился слишком далеко от цели. Благодаря этому последний «Леман Русс» получил шанс для выстрела. Взревела боевая пушка, и «Кризис» скрылся в огненном шаре от разрыва снаряда, но затем из пламени выступил невредимый БСК с вздетым генератором щита. Длинным скачком Отважный Шторм подобрался к неприятелю, занося на лету кулак для максимально мощного удара. Безупречно выбрав момент для атаки, он активировал перчатку-онагр и пробил корпус бронемшины в шквале металлических осколков, изрешетивших экипаж.

Способность далеко прыгать и ненадолго зависать в воздухе позволила боецафандрам Восьмёрки причинить весомый урон наступающим взводам «Леманов Руссов». Вскоре пустыню

устилаи обгорелые остоны танков, из проплавленных и проломленных отверстий которых вздымались столбы дыма. Но свирепый натиск Зоркого Взгляда не ослабевал, ведь он уже вёл личный отряд на стремительно атаковую пехотную роту. Никто лучше командующего о'Шовы не знал, что для успешной реализации «монт'ка» необходимо нанести врагу как можно большие потери.

Не ведая о резне позади него, рыцарь-командор Паск прорывался дальше. Он понимал, что лишается поддержки пехоты, но время от времени «*Стальная рука*» ещё пронеслась мимо небольших групп кадийцев, окопавшихся на оборонительных позициях. Какое-то время танковый ас ощущал, что безопаснее двигаться вперёд, чем останавливаться, но вскоре пыльная буря стала совершенно непроглядной. Высунувшись из люка для лучшего обзора, Паск сощурился от колючего песка и осознал, что погодные условия продолжают ухудшаться. Бурлящий вихрь изрыгал молнии, одна из которых вонзилась в пустыню так близко от «Лемана Русса», что рыцарь-командор нырнул обратно в машину.

Именно поэтому он не заметил трио «Рыб-молотов», скользивших над равниной с севера.

На предельной дальности выстрела от него мастер-пилот шас'ла Т'ау Ша'нг, больше известный как Дальний Удар, перестроил в линию два других боевых корабля бронетанкового сдерживающего кадра. Используя сканирующие комплексы и черносолнечные фильтры, «Рыб-молоты» осторожно подбирались к значительному скоплению вражеских сил. Хотя нынешние подчинённые знаменитого аса, заменившие павших, были опытными пилотами, Ша'нг хотел оценить, насколько хорошо они работают в команде. Когда на экранах возникла одинокая точка – вероятнее всего, танк гуэ'ла, судя по химическому, тепловому и шумовому загрязнению колоссального уровня, – Дальний Удар позволил новым товарищам спланировать заход для атаки. Все три рельсовые пушки поразили цель, и «*Стальная рука*» разлетелась в клочья. Что ж, это было хорошее начало.





ИЗ ПОДНИМАЮЩЕЙСЯ БУРИ

Имперские гвардейцы полковника Старкзана пытались занять оборону до прибытия подкреплений. Войска тау тем временем стремились нанести прижатому огнём неприятелю как можно больший урон. Командующая Тень Солнца имела целью причинить людям максимальный ущерб, но отступить, прежде чем к врагу подойдут слишком большие силы.

С юга прибывали всё новые соединения человеческой армии, и фронт битвы продолжал расширяться. Обе стороны пытались обойти друг друга с фланга и осматрительно избегали вступать в свирепую схватку, кипевшую по центру. Пыльная буря то усиливалась, то утихала: над пустошью проносились вихри крупного песка, но стоило бойцам занять надёжные укрытия, как порывы ветра стихали, и всё успокаивалось до следующего шквала.

Даже после объединения армий Империи и анклавов Зоркого Взгляда тау серьёзно уступали людям в численности. Тем не менее в мутном урагане они получали преимущество благодаря более совершенным средствам обнаружения и связи. Некоторые их отряды, в особенности мобильные формирования боекафандров, за счёт собственной быстроты атаковали отдельные позиции врага. Они выискивали места, где могли добиться перевеса благодаря сосредоточению огневой мощи, а затем отступали в бурю, уходя от массивованного ответного удара. Пилоты БСК, виртуозно владевшие подобной тактикой, просто уносились к небу на реактивной струе и исчезали за облачным покровом.

Если бы Старкзан сумел перестроить свои части по принятым в Астра Милитарум принципам общевойскового боя, то людям, возможно, удалось бы отразить эти

стремительные атаки. Но полковник фактически ничего не мог поделать. В продолжающемся странном урагане вокс-связь либо сбоила, либо, как с растущим неприятием подозревал кадиец, технологически развитые кесносы каким-то образом глушили её.

Погодные генераторы тау по-прежнему не действовали, и огромная область в центре континента вновь оказалась беззащитной пред неистовствующим токсичным песчаным бурей. Безнаказанно свирепствующий фронт затягивал воздух из заражённых верхних слоёв атмосферы. Пока вихрь набирал силу, в нем формировались грозовые шквалы, и всё чаще проносились радиационные шторма. Столь адские погодные явления чем-то напоминали сверхбури, ярящиеся над северным полушарием в пределах территории, которую чужаки называли *Монт'шидар*, «ветер смерти», а Имперium – Загрязнённой зоной.

Командующая Тень Солнца, неизменно скрупулёзный стратег, разместила команды следопытов в несколько эшелонов между полем битвы и южными подходами к нему. Ей требовалась предельно исчерпывающая информация о приближающихся противниках. Было известно, что основной контингент войск Империи уже неподалёку, потому ученица Чистого Прилива хотела продолжать удары по зажатым у хребта войскам до их прибытия. Но, когда



о'Шасерра повела своих телохранителей на очередную группу окопавшихся гвардейцев, дисплей XV22 вдруг вывел сообщение, которого она опасалась. Возле Чёрных Ископаемых появились крупные свежие силы людей – целые пехотные полки.

Даже выпуская в неприятелей стуски перегретой энергии из фузионных бластеров, командующая вычисляла, через какой период времени эти части сумеют переломить ситуацию. Срок получался небольшой, но командующая знала, что каждая лишняя секунда, отведённая на истребление противников, впоследствии сыграет ей на руку. Пока сопровождающий о'Шасерру дрон-цит поглощал огонь из тяжёлого оружия, она уничтожала оказавшихся рядом врагов, равно проплавляя броню, оружие, плоть и кости. Уцелевшие гвардейцы ещё не успели обратиться в бегство, когда дрон комсвязи Тени Солнца передал обновлённые координаты целей её стелс-команде, бойцы которой не знали промахов из своих скорострельных пушек. Затем, убедившись, что всё готово, командующая отдала необходимые приказы инженерам контроля среды и операторам погодных спутников. Настал момент усилить бурю, и о'Шасерра быстро проговорила расчёты для повышения энерговыхода, одновременно направив своих бойцов к следующим жертвам.

Дальше к югу двигались новые полки людей. Пехота, бронетехника, артиллерия и имперские Рыцари приближались к растущему песчаному вихрю. Когда их передовые части миновали скрытые дозоры тау, погодные условия ухудшились ещё заметнее, и из-за самых яростных порывов ветра солдатам приходилось пригибаться к земле.

Аун'Ва властно посмотрел на Зоркого Взгляда, вошедшего в пункт управления. Последовала долгая неприятная пауза, во время которой оба тау молча взирали друг на друга. Осознав, что никакого почтительного обращения или хотя бы формального приветствия, ожидавшегося от посетителей верховного эфирного, здесь не последует, аун'Ва начал первым. Сбрав всё своё самообладание, он заговорил строгим отрывистым голосом – укоризненным тоном отца, поучающего блудного сына.

– Добро пожаловать, шас'о Вюр'ла Шова Каис Монт'ир.

При этом эфирный незначительно, но вежливо склонил голову. Как всегда наблюдательный, аун'Ва подметил, что многие из присутствующих последовали его примеру и кивнули облачённому в красный плащ командующему. Некоторые, впрочем, поклонились о'Шове слишком низко – чересчур уважительно, по мнению верховного эфирного. Важно было напомнить всем, кто здесь главный. Немедленно изменив тон, аун'Ва обратился уже ко всем тау в штабе.

– Уважаемые воины главного командования, высокие советники, перед вами командующий Зоркий Взгляд. Некогда великий ученик Чистого Прилива, ныне же мой величайшее разочарование.

«Нельзя, чтобы это стало его моментом славы, – подумал верховный эфирный. – Не позволяй такому случиться».

Бывший офицер касты Огня прожил невероятно долгий срок, но оставался стройным и гибким. Кроме того, он до сих пор был более чем способен подчинять себе аудиторию. Отведя взгляд от аун'Ва, командующий Шова осмотрел зал управления и лишь после этого склонил голову. Жест его, впрочем, адресовался всем присутствующим, и при этом Зоркий Взгляд умышленно отвернулся от одинокой фигуры на возвышении.

– Того же мнения я о вас, аун'Ва. Я пришёл сюда не затем, чтобы вести словесные перепалки или выслушивать благодарности за

Возможно, виной тому были проделки усиливающейся бури, но среди отметок на голокартах вспыхнул один знакомый значок – сигнал, который мгновенно опознали воины Огня, бившиеся до этого на Префекции и при взятии Бухты Му'гулат. Уникальная сигнатура, что вскоре пропала, принадлежала Обсидиановому Рыцарю, ходячему ночному кошмару, с великой ненавистью сражавшемуся против детей Высшего Блага. В этой чёрной машине уничтожения ощущалось нечто, отчего тау, успевшие заметить мерцающий символ, вздрогнули в страхе. Они, впрочем, видели своими глазами, как Вольный Клинок свалился в пропасть в мире-цитадели, и не отличались суеверностью. Очевидно, произошёл какой-то сбой в сенсорных комплексах, поскольку возвращение жуткого колосса противоречило бы логике. По ту сторону фронта лорд Тибальт из дома Терринов, получивший схожие доклады, отнёсся к ним не так скептически. И прежде случалось, что Обсидиановый Рыцарь необъяснимым образом появлялся на полях битв.

Войско Империи продолжало расти, и Тень Солнца, почувствовав, что дальнейшие атаки становятся слишком опасными, передала в полном диапазоне план отхода всем тау, как из Империи, так и из анклавов Зоркого Взгляда. За считанные минуты они отошли в назначенные точки для встречи с эвакуационными транспортом и вскоре исчезли за непроглядными облаками песка. Кроме того, о'Шасерра отправила особенный набор координат по одному из каналов, не использовавшихся ею со времён обучения у Чистого Прилива. Командующая решила, что пришёл час встретиться тем, кто не виделся давным-давно.

исполненный долг. Я пришёл на военный совет, не более.

Аун'Ва открыл было рот, чтобы отчитать мятежника, но его немедленно прервали в грубейшей форме. Со столь возмутительным нарушением протокола верховный эфирный ни разу не сталкивался с тех пор, как занял свой пост.

– Довольно! – рявкнул командующий о'Шова. – Прибереги свои козны для других, аун'Ва. Я здесь не ради споров. Мои войска пока что спасли тау, запертых на этой планете, но эффект неожиданности от первой атаки исчез, а наши враги – нет. Если мы хотим выбраться отсюда живыми, нужно работать вместе... ради Высшего Блага.

Последовало звенящее молчание, и Зоркий Взгляд добавил:

– Следующая волна неприятелей уже собирается для удара. Скоро они пойдут в наступление. На всех нас.

Кратчайшее из мгновений верховный эфирный просто стоял и глядел на о'Шову. Слишком поздно аун'Ва понял, что так и не закрыл рот. От бесфимесной ярости у него вырвался внутренний крик и покраснело в глазах, но затем политик сделал глубокий вдох и опять восстановил самообладание. Нужно было как-то перехватить инициативу в этой критически важной стычке.

И тогда заговорила командующая Тень Солнца. С гордостью аун'Ва заметил, что голос её звучит холоднее обычного, но с привычной властностью.

– О'Шова, враг, вероятнее всего, двинется по этой оси, – о'Шасерра показала на голокарту. – Судя по исходным донесениям, гу'ла неизвестно о нашем контроле над погодой. Составив тщательно рассчитанный план операции, мы сумеем спровоцировать их на атаку через бурю, которой можем управлять.

Увидев в этом замысле талант стратега, не уступающего ему, Зоркий Взгляд начал изучать карту.

ЧАС ПАЛАЧА

Ранее тау захватили Бухту Му'гулат в течение суток. Для сравнения, напряжённые попытки лорда-генерала Троскзера вырвать у них планету и вернуть её Императору продолжались уже целые недели, и конца им не было видно. Основные силы экспедиционного корпуса «Воздаяние» упустили свой шанс, и теперь за дело брались другие организации.

Агреллан пылал.

Сотрясающая его война казалось странно прекрасной при взгляде из космоса. Колоссальные огненные бури и гигантские сражения представлялись закрученными узорами света и тени. Оспариваемая планета вспыхивала, словно уголь в жаровне. Высоко над ней, в безвоздушной тьме, на некотором удалении от кораблей самого внешнего заслона Имперского Флота, находился небольшой обтекаемый фрегат. На его командном троне сидел адепт, и на окутанном тенями мостике вокруг него царила спокойная атмосфера напряжённой работы экипажа. Среди колонн в зале располагались пульта цвета слоновой кости, подмигивающие разноцветными рунами, а рядом с ними подёргивали стрелками медные измерительные приборы и пощёлкивали костяные хорологи. Здесь и там ходили между пультами управления аколиты, тихо шелестя рясами на каждом шагу.

Оторвавшись от пикт-экрана, адепт воззрился на огромный ониксовый хронометр, висевший на переборке рядом с ним. Аугметические глаза человека щелкали и жужжали, пока он наблюдал за тикающим отсчётом последних секунд и неумолимым движением костяных стрелок к полуночи. Затем из часов смерти раздался удар колокола – одинокий угрюмый отзвук, который разнёсся по мостику и заставил членов экипажа обменяться взглядами из-под кашпононов.

Лорду-генералу Троскзеру щедро отвели времени на зачистку Агреллана. Он не справился. Теперь пришёл час пассажирам фрегата исправлять ошибки других.

С неторопливой обстоятельностью человека, проводящего ритуал, адепт снял печатку с инкрустацией в форме черепа. Откинув панель в подлокотнике трона, он вставил перстень в открывшееся углубление из резной кости. Прочитав краткую и зловещую молитву, человек повернул кольцо против часовой стрелки. Тут же через километры проводов и кабелей пронёсся грозный сигнал, запустивший таинственный процесс возвращения к жизни. В недрах фрегата зашевелились медленно пробуждающиеся агенты Оффисио Ассасинорум.

Мрачная вереница читающих псалмы аколитов в чёрных рясах и костяных масках подошла к четырём бронированным кельям. Некоторые из них держали кадила, испускавшие клубы резко пахнущего дыма. Другие отбивали медленный похоронный ритм на больших чёрных барабанах.



Остальные несли священные предметы снаряжения: мастерски сработанное огнестрельное оружие, стоявшее больше иных планет, эзотерические клинки и жуткие боевые шлемы.

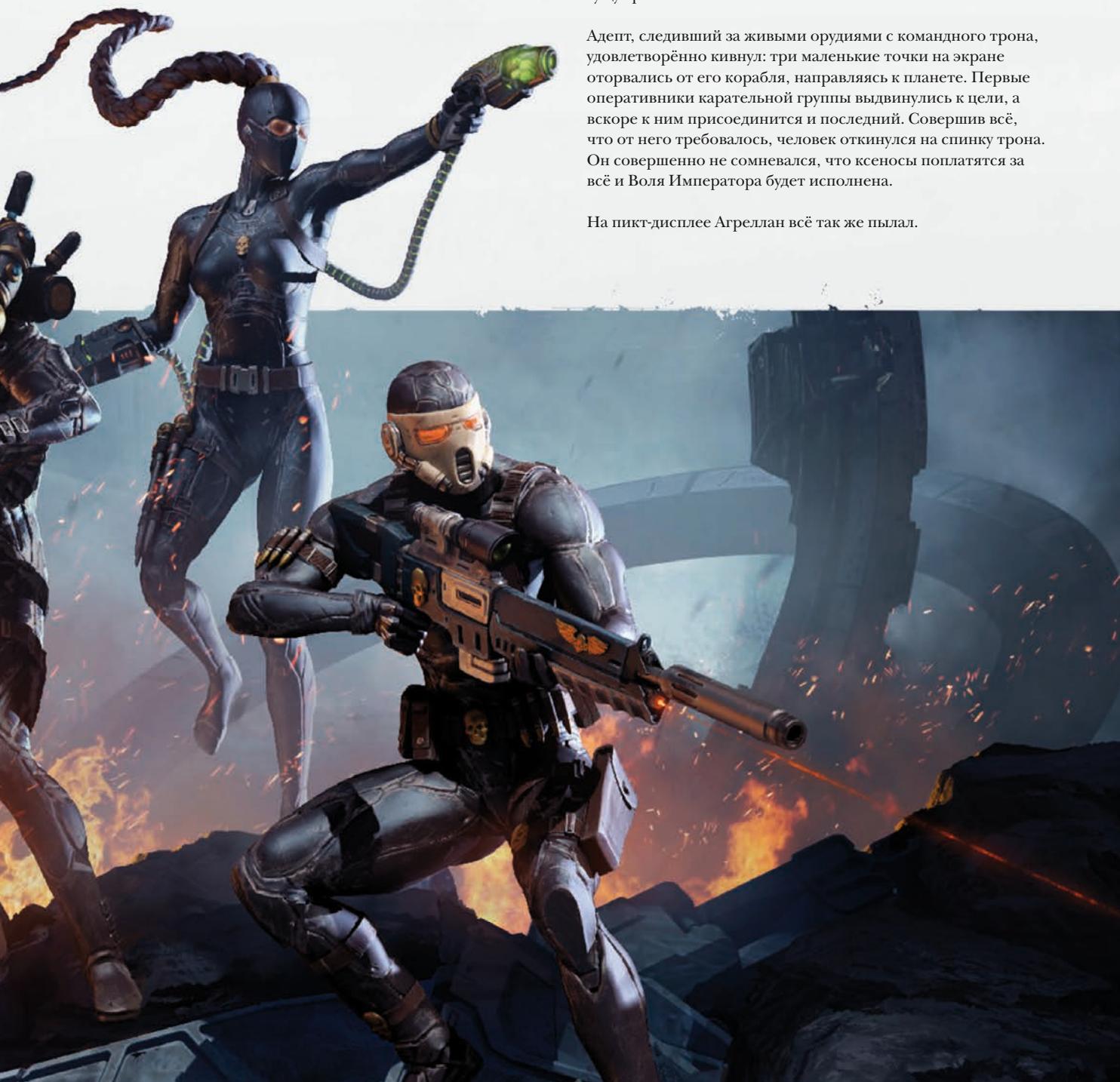
Служители заняли места вокруг криосклепов, где лежали ассасины. Их речитатив возвысился в тоне, и оледеневшее бронестекло на крышках гробов осветилось изнутри, а их обитатели, кажущиеся размытыми тенями, задрожали и задёрнулись – к ним вернулось сознание. Подведённые к стенкам ящиков трубки отсоединились и упали, выдыхая едкий газ или сочась питательной жижей. Наконец, когда загрохотали барабаны, а напев аколитов достиг крещендо,

крышки трёх из четырёх камер медленно откинулись и пассажиры фрегата вышли наружу. Каллидус, кулексус, виндикар – все они двигались с гибкой и смертоносной грацией истинных хищников. В словах не было нужды, поскольку детали задания убийцам загрузили прямо в усовершенствованную кору головного мозга. Они безмолвно забрали снаряжение у дрожащих слуг и зашагали к посадочной палубе, где ждали их десантные суда.

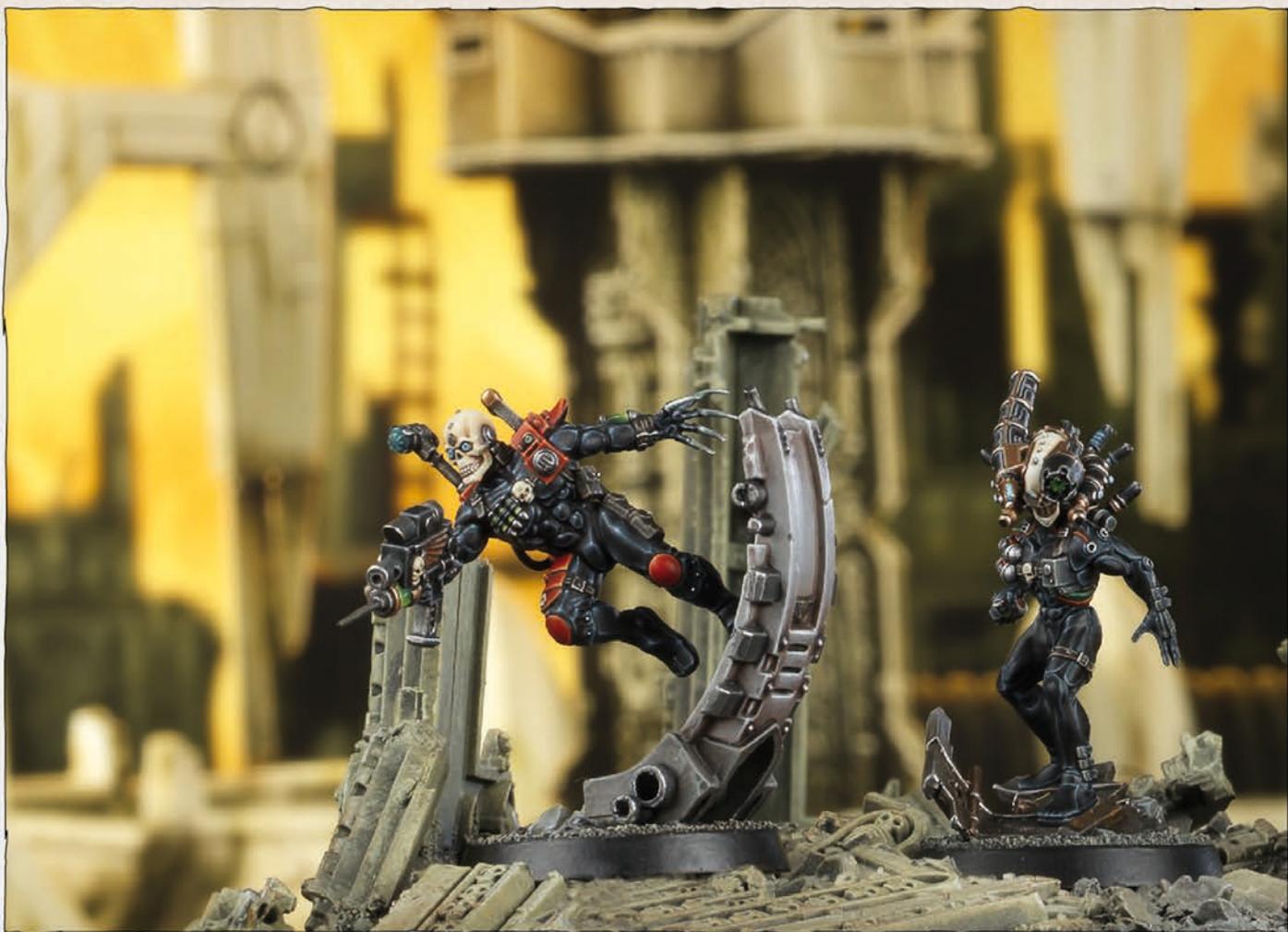
Только последний гроб, в котором лежал эверсор, остался запечатанным. Ассасин-берсеркер застыл в стазис-модуле, словно муха в янтаре, после завершения предыдущей миссии. Громадные огрины-сервиторы в сопровождении поющих аколитов подняли зловещий саркофаг и понесли его к десантной капсуле, которая доставит неистового убийцу в гущу сражения.

Адепт, следивший за живыми орудиями с командного трона, удовлетворённо кивнул: три маленькие точки на экране оторвались от его корабля, направляясь к планете. Первые оперативники карательной группы выдвинулись к цели, а вскоре к ним присоединится и последний. Совершив всё, что от него требовалось, человек откинулся на спинку трона. Он совершенно не сомневался, что ксеносы поплотятся за всё и Воля Императора будет исполнена.

На пикт-дисплее Агреллан всё так же пылал.



КАРАТЕЛЬНАЯ ГРУППА



Решения о развёртывании оперативников Оффисио Ассасинорум не принимаются мимоходом. Требуется как минимум две трети голосов Верховных лордов Терры, чтобы отправить на задание единственного убийцу. Карательная группа, куда входят четыре ассасина, по одному от каждого из крупнейших храмов, это окончательный и бесповоротный приговор к смерти, на подписание которого идут лишь в крайнем случае.

Только адептам Ассасинорум были известны именные обозначения и биографии всех убийц, входивших в состав группы на Агреллане. Трое из них – каллидус, виндикар и кулексус – совместно принимали участие в предыдущей миссии. Проникнув во вражеский тыл, они казнили девятерых Искажённых Визирей, повелевавших культом Апостолов Синего Пламени. Операции сопутствовал успех, но приданный отряду эверсор погиб, уничтожив последнюю цель.

Виндикар был виртуозом стрельбы на дальнюю дистанцию. Он хорошо послужил Императору, совершив тысячи смертоносных выстрелов из винтовки «Экзитус» на протяжении долгой и успешной карьеры. Единственной метко посланной пулей он прекращал восстания, сражал деспотичных восначальников и осуществлял Правосудие Императора над еретиками. Его способность карать врагов издали оказалась незаменимой при атаке на Искажённых Визирей, и «Экзитус» забрал тогда жизни четырёх

приговорённых. Особенно запоминающимся оказался выстрел, пробивший черепа сразу двух целей. Предпочитая убивать с большого расстояния, виндикар незаметно пробирался на выбранную позицию и оттуда расправлялся с указанной жертвой.

Каллидус чрезвычайно отличалась от него в методах работы. Она действовала вблизи от цели, полагаясь на маскировку и обман. Применяя специальное вещество под названием «полиморфин», женщина-ассасин изменяла свой облик и со временем, заняв место кого-то из внутреннего круга добычи, сеяла разброд и ужас в рядах врагов. Благодаря подобной мимикрии каллидус дискредитировала устранённых ею народных вождей таким образом, чтобы их смерть не казалась мученической, а положила конец расколу с Империем. Что касается способов убийства, то она мастерски обращалась с отравленными клинками и предпочитала подбираться к жертве вплотную, надев личину доверенного товарища или советника. Окружающие разгадывали уловку лишь после того, как ассасин возвращала себе прежний вид – обычно во время предсмертных конвульсий обречённого. Ей доводилось играть роли предателей, контрабандистов и всевозможных человекоподобных ксеносов. На случай необходимости атаковать издали каллидус располагала нейрошредером, лютым и ошеломительно эффективным оружием против биологических целей. Пусть имея небольшой радиус действия, он испускал конус псионических помех, безжалостно выжигаящих нервную систему живого существа, и даже броня



не спасала. Так, однажды женщина-ассасин сразила лорда Хаоса в терминаторском доспехе – он рухнул перед ней с разжиженным мозгом, вытекающим из шлема.

Кулексус был убийцей совершенно иного толка. Как и все собратья по храму, он родился с геном парии – ужасной мутацией, сделавшей его психическим «нулём». Обычные люди инстинктивно сторонятся и боятся подобных созданий, так как улавливают испускаемые ими неестественные эманации. Что до псайкеров, то для них само нахождение рядом с кулексусом является чудовищной мукой, и каждая секунда растягивается в поистине невероятный кошмар наяву. Боевой шлем таких ассасинов, анимус спекулюм, способен при необходимости приглушать либо фокусировать внутреннюю силу носителя. Благодаря этому он или становится невидимым для окружающих, или высвобождает весь ужас внутренней психической пустоты в виде волн абсолютного безумия. Беглые псайкеры, подпитываемые варпом орки-чудилы, чернокнижники Хаоса – такова была излюбленная добыча кулексуса. Впрочем, немало развращённых планетарных губернаторов или мятежных подстрекателей также встретили смерть, вопя от страха перед насланными им мыслеобразами.

Эверсор, в отличие от других ассасинов карательного отряда, не походил на изящный инструмент, применяемый для удаления конкретного вида опухоли. Он был настоящим маньяком-убийцей, грубой кувалдой для массового истребления и кровопролития. Благодаря дозам

стимуляторов, курсировавших по его биомодифицированному организму, это существо могло сражаться с лихорадочным неистовством, недоступным даже сверхлюдям. Вооружённый силовым мечом, когтистой нейроперчаткой и пистолетом «Палач» для ближнего боя, эверсор сражал цели, подойдя к ним вплотную. Он не пытался избежать лишних жертв, но убивал всех, кто бы ни оказался между ним и добычей, и не беспокоился о привлекаемом внимании. Как и все остальные представители храма Эверсор, берсерк в Бухте Му'гулат был живым оружием не только в переносном смысле. Если такого ассасина настигал смертельный удар, химические вещества внутри его тела смешивались и превращали павшего в биологическую бомбу сокрушительной мощи.

Задание этих палачей на миссию звучало однозначно. Даже если планету Агреллан не удастся очистить от ксеносов, крайне важно устранить величайших военачальников тау. Соответственно, каждому из четырёх ассасинов была определена цель охоты. Этим чужакам предстояло узнать, что от возмездия Императора не скрыться никому. После гибели лучших командиров армии ксеносов в Дамокловом заливе окажутся неуправляемыми, а их империя начнёт медленно распадаться. Когда Имперium соберёт следующий экспедиционный корпус, ему останется только окончательно добить врагов. Это будет лишь вопросом времени.

ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Надвигалась решающая битва, и обе стороны составляли планы в надежде добиться успеха и получить власть над планетой. Имперские военачальники верили, что сокрушат последний бастион ксеносов за счёт численного превосходства. Полководцы тау, однако, замыслили великолепный, хотя и рискованный ход...

Агреллан видел немало сражений, но теперь приближалось величайшее из них.

После масштабной схватки у хребта Чёрных Ископаемых стороны только прощупывали оборону друг друга в небольших боестолкновениях. Части Имперской Гвардии воспользовались затишьем для перегруппировки и пополнения боекомплекта. Выжившие из трёх фронтов, прошедших по континенту, теперь собрались вместе. Каждый клин преодолел немало преград и не раз прорывался через врагов, но теперь все солдаты готовились к заключительному наступлению.

Чужаки по большей части продолжали опираться на стремительные налёты, и их армии отступали перед медленно движущимися войсками людей. Космические десантники за это время провели десятки различных операций – от уничтожения оружейных батарей до саботажа важнейших линий связи. В основном им сопутствовал успех, и единственной заметной неудачей стала череда провальных попыток устранить руководство тау. Командующая Тень Солнца ускользала от охотников, и, несмотря на доклады о появлениях аун'Ва в тех или иных местах, верховного эфирного также не удавалось настичь.

В конечном счёте, пусть ксеносы и выиграли все крупные сражения, в Бухте Му'гулат у них остался только один опорный пункт. Штурм этого бастиона, как настаивал лорд-генерал Троскзер, должен был стать последней битвой.

Целью людей стал недавно возведённый город чужаков на равнине к востоку от бывшей столицы планеты, рукотворной

горы, коей был Агреллан-Прайм. Хотя во время первой атаки солдаты полковника Старкзана совместно с подразделениями Адеттус Механикус нанесли значительный урон внешним линиям обороны и установкам очистки воздуха, генераторы щитов Ло'вашт'ау остались целыми. Мощные силовые поля всё так же прикрывали поселение невидимым куполом, что не позволяло стереть его с лица земли орбитальной бомбардировкой.

После повреждения машин контроля среды стремительные песчаные шквалы и радиационные бури чуть ли не целиком завладели территорией возле города, и командир 625-го полка предложил начать атаку одновременно с зарождением сильной бури. Идея показалась странной, так как передовой отряд самого Старкзана понёс наибольшие потери именно во время подобного урагана. Полковник, однако, заявил, что причиной тому стало неожиданное возникновение вихря, заставшего врасплох его части на марше. В этот раз даже неработающая вокс-связь не станет помехой: всех офицеров заранее и детально проинформируют о плане сражения. Да, сенсоры и устройства слежения ксеносов превосходят снаряжение людей, но среди таких адских гроз их дальнобойное оружие будет не столь эффективным. К тому же кадиец собирался подойти к тау вплотную.

В бесконечные ряды пехотных и бронетанковых рот Имперской Гвардии влились полки недолюдей, имперские рыцари и трио сверхтяжёлых боевых машин, так хорошо послуживших Старкзану в начале кампании. Вскоре всё было готово.

Люди ждали только бури.

Отвернувшись от голокарты, командующая Тень Солнца официально обратилась к аун'Ва:

– Прежде чем мы поднимем бурю, я снова спрошу, верховный эфирный – не созовете ли вы тайно покинуть планету? В этом есть определённые риски, но данный вариант имеет наибольшие шансы на успех. Я забочусь исключительно о вашей безопасности.

Аун'Ва оторвался от цифрового дисплея и встал, держась неестественно прямо.

– Нет, о'Шасерра. Я останусь в Бухте Му'гулат, где мы добьёмся величайшего триумфа. Здесь, на передовой нашей войны, моё присутствие вдохновляет последователей Высшего Блага.

– Если вас волнует моё присутствие, – вмешался командующий Зоркий Взгляд, – тогда успокойтесь. Когда мы уничтожим врага, я отправлюсь на Виор'лос. Мне не до споров за власть над Империей Тау, если вы боитесь этого.

Верховный эфирный обернулся, глядя сверху вниз на некогда столь многообещающую фигуру.

– Я не боюсь этого, о'Шова. Хотя ты сбился с пути, мне известно, что твои слова честны. Ты вернёшься лишь после того, как вспомнишь, что долг воина Огня – служить, а не править.

Военачальник анклавов с ничего не выражающим лицом отвёл глаза от мультиэкранов с видеоизображениями и

снимками развёрнутых отрядов и встретил взгляд аун'Ва. Тень Солнца испугалась, что её бывший товарищ попадётся на уловку верховного эфирного, поддавшись своей пресловутой несдержанности и разгневавшись на старинные упрёки.

– Нам нужно единство, чтобы одолеть общих врагов, – внезапно заговорила она ледяным тоном. – Их слишком много. Могу я продолжать? Наше время на исходе.

Посчитав ответное молчание знаком согласия, о'Шасерра забежала пальцами по кнопкам на пульте управления и отправила инженерам касты Земли сигнал высвободить ураган. Минутой спустя все трое тау уже следили через дисплеи за тем, как в темнеющих небесах начинается обратное перемещение верхних слоёв загрязнённой атмосферы.

– Приготовиться к операции. Начать синхронизированный обратный отсчёт... сейчас, – выкрикнула о'Шасерра.

– Я отправляюсь на позиции, – сказал о'Шова. Уходя, он остановился у экранированной двери в командный центр и повернулся к Тени Солнца.

– Командующий Чистый Прилив верил в важность равновесия. Если бы сегодня старый воин увидел мой кауион и твой монт'ка, о'Шасерра, то гордился бы нами.

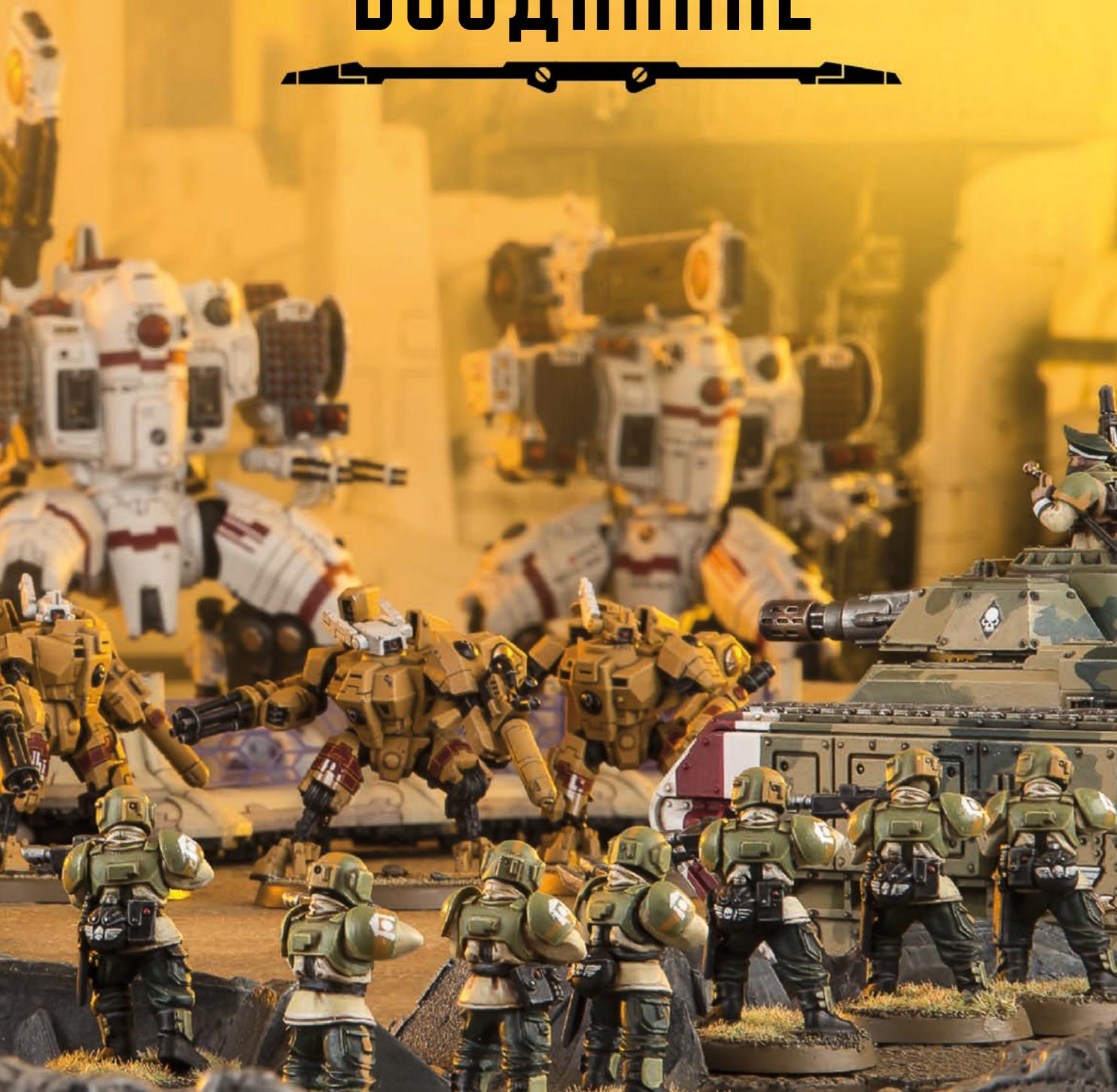
Сказав так на прощание, Зоркий Взгляд кратко поклонился обоим сородичам и вышел из пункта управления. Его ждала битва.





ГЛАВА 3

ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ ВОЗДАЯНИЕ



КАУЙОН, «ТЕРПЕЛИВЫЙ ОХОТНИК»

Командующие Империи Тау уважали могучую военную машину Астра Милитарум, но особый страх им внушала иная армия Империи — космические десантники, ударные бойцы человеческих войск, что действовали с непревзойдённой быстротой и свирепостью. С точки зрения ксеносов, они были достойнейшими из врагов. В самом деле, Адептус Астаргес сражались в манере, довольно схожей с принципами касты Огня. В Бухте Му'гулат гуэ'рон'ша оказалось относительно немного, но они всё равно провели целый ряд тактических операций.

Тень Солнца и её самые даровитые военные советники не сомневались, что во время надвигающегося вражеского наступления космодесантники будут наносить собственные удары по различным целям. Вероятнее всего, они планировали продолжить поиски самой о'Шасерры и командного пункта Империи, а также атаковать генераторы щитов, которые

прикрывали воздушное пространство Ло'вашт'ау, последнего оплота тау. Кроме того, Зоркий Взгляд предположил, что он со своим ударно-десантным отрядом может стать соблазнительной целью для хваленной элиты человечества. О'Шова рассудил, что люди, как и тау, не отказались бы уничтожить или хотя бы связать боем опаснейшую и наиболее мобильную контрударную группировку неприятеля. Командующий и его многочисленные кадры пилотов БСК предложили себя в качестве приманки для силка, расставить который будет несложно.

Ожидая, заглоти ли враг наживку, Зоркий Взгляд наблюдал за тем, как над пустынной низменностью зарождается неестественная буря. Когда расширяющиеся завесы песка поднялись над равниной, кашкан сработал — небо прочертили инверсионные следы первых десантных капсул, что прорвались через ступившие тучи.





БРОСОК ЗМЕИ

Мастер «кауйона» узнается по умению захлопнуть ловушку в идеально точный момент. Сделаешь это слишком рано, и добыча ускользнёт или займёт надёжную оборону; слишком поздно – и она успеет сожрать приманку. Жертва должна почувствовать смыкающиеся челюсти капкана лишь в тот миг, когда отступить ей уже слишком поздно.

В течение недель, прошедших после битвы за хребет Чёрных Ископаемых, на ничейной земле продолжалась битва между подвижными отрядами скаутов Космодесанта и следопытов тау. Обе стороны испытывали на прочность оборону неприятеля. Командующая Тень Солнца приняла все возможные меры, чтобы разведчики людей пробрались к точке сбора, где якобы располагались силы анклавов Зоркого Взгляда с их огромной армией боекафандров. Среди старых разрушенных построек людей выросли новые казармы чужаков, охраняемые кольцом башенных установок «Волнолом».

О'Шова верно предсказал, что воины Огня не сумеют предугадать, в какой момент и как именно Адептус Астаргес явятся в битву. Когда буря накрыла Ло'вашг'ау – фундамент будущей столицы Бухты Му'гулат, – к земле устремились десантные капсулы, а «Громовые ястребы» осуществили дерзкие пролёты через зону прикрытия установок ПВО. Высаживаясь с малых высот, друг за другом шли в бой штурмовые отделения. Передовой отряд Белых Шрамов прибыл на «Носороге» в сопровождении целой роты скоростных мотоциклов, а значительная группировка Гвардии Ворона появилась из давно забытых подземных туннелей, и ещё больше сынов Коракса возникло внутри границ базового лагеря анклавов, причём ксеносы так и не узнали, как противнику это удалось.

Все атаки были идеально скоординированы и произошли в удачно выбранный момент. Представители касты Огня, как профессиональные солдаты, проводящие жизни в непрерывных военных учениях и битвах, видели в неприятелях таких же превосходных воинов. Даже учитывая, что космодесантники бросались в подготовленную ловушку, защитникам Высшего Блага предстояло тяжёлое сражение.

По сигналу Зоркого Взгляда голографические изображения невооружённых воинов Огня, занятых тренировками, замерцали и исчезли с равнины. В момент приземления Астаргес атаковали артиллерийские установки тау и взорвали их залпами реактивных снарядов и самонаводящихся ракет. Но то были ложные позиции, и теперь настоящие башенные установки вздымали вверх на подъёмниках, непрерывно ведя огонь по врагу. Затем распахнулись двери бункеров, и чужаки пошли в спланированную контратаку.

Подняв клубы пыли, БСК «Кризис» унесли навстречу снижающимся штурмовым десантникам. Закипела битва, озаряющая облака вспышками выстрелов, и с огромной высоты подобно кометам полетели закованные в доспехи тела. Раненые и убитые врезались в песок, тогда как уцелевшие приземлялись на вершинах старинных развалин и начинали с боем пробираться между рухнувших шпильей и крыши.





Двигаясь плотным строем на бреющем полете, в руины ворвалось звено «Пираний» огневого прикрытия. Подобно косяку хищных рыб, скиммеры маневрировали как одно целое, устремляясь наперерез роте мотоциклистов Кор'сарро-хана. Ведомые лично магистром охоты, космодесантники боевых полурот «Грозовая пика» не уходили с дороги и поливали ксеносов болтерными очередями. В последний момент Белые Шрамы разделились на две группы, одна из которых с заносом притормозила на песке, а вторая свернула на какой-то заранее выбранный маршрут. Долгие километры неприятели гнались друг за другом по пустынным равнинам, стараясь подбить вражеские машины в скоростной дуэли среди поднимающейся пыльной бури. Различные группы отрывались от главных сил и уносились во всех направлениях. Прорываясь с гудением моторов через узкие проходы в развалинах или над ними, люди и чужаки проскакивали под неустойчивыми арками в погоне за новыми жертвами.

Полагаясь на высокотехнологичные сканеры и автоматические курсографы, «Пирании» пытались оторваться от преследователей, а их контролируемые ИИ дроны вели самостоятельный обстрел доступных целей или отделялись от скиммеров, чтобы организовать коварную засаду. Белые Шрамы, полагавшиеся лишь на сверхчеловеческие рефлексы, оказались более чем достойными противниками. Один из них метким броском крак-гранаты отправил «Пиранию» в смертельный штопор, а другой цепным мечом разрубил дрона-стрелка и тут же в прыжке уцепился за пролетающую мимо машину ксеносов. Забравшись в кабину, чоторец обезглавил обоих пилотов, после чего ловко соскочил с кренящегося аппарата до того, как тот зарылся в песок и взорвался. Космодесантник вернулся к своему мотоциклу, но его тут же срезали импульсным огнём. Общим противоборствующим сторонам грозила гибель, если они чересчур безоглядно

гнались за намеченной жертвой, так как в круговороте ближнего боя многие слишком поздно осознавали, что на них тоже кто-то охотится.

Через растущий ураган мчались и «Рыбы-молоты», с которых высаживались ударные команды. Занимая назначенные позиции, они создавали сектора перекрёстного обстрела, и прибывающие туда в десантных капсулах Адептус Астартес быстро оказывались под смертоносным ливнем плазмы. «Носороги» и прочие бронемшины поддержки, доставленные «Громовыми ястребами», попытались прорваться к осаждённым товарищам, но тау располагали БСК «Залп», хитроумно скрытыми на верхних этажах осыпающихся руин. Окопавшиеся команды следопытов задействовали приборы целеуказания, и вскоре на бронетранспортёры, способные перевезти целую роту воинов, обрушился шквал гиперзвуковых снарядов. Космодесантников, покидавших задымившие машины, встречал бешеный огонь XV88 и замаскированных отрядов дронов-снайперов. Эти устройства взмывали в клубящиеся облака и появлялись на фоне редких клочков голубого неба лишь в те моменты, когда ветра разгоняли пыль.

Между тем магистр ордена Кайваан Шрайк вывел две роты Гвардии Ворона из глубин давно забытых подходов туннелей. Мстящие сыны Императора ворвались на поле битвы с кличами «Victorus Aut Mortis!» и «За Северакса!». Поскольку тау не предвидели данной атаки, она и оказалась наиболее успешной. Под удар попали воины Огня, которые стояли у назначенной точки сбора, ожидая команды присоединиться к тщательно срежиссированному контрнаступлению. В ближнем бою космодесантники были просто неудержимы, поэтому мудрейшие из шас'уи приказали солдатам вернуться в «Рыб-дьяволов» и отступать. Многие тау полегли там, безжалостно сражённые отпрысками Коракса в тёмной броне.

ВЕЛИКИЙ ШТУРМ

Час настал. Армии Имперума начали крупнейшую из своих атак на Агреллане. Предполагалось, что этот штурм станет последним ударом молота, который сокрушит ксеносов, но оборонявшие планету тау подготовили ловушку для врагов. Как говорил аун'Ва, именно здесь повернётся ход сражения, и эту победу навсегда запомнят в легендах о Высшем Благе.

Артиллеристы Имперской Гвардии открыли непрерывный огонь по неприятелю, синхронизировав залпы с началом атак Адептус Астартес. Ураган снарядов обрушился на позиции чужаков точно тогда, когда десантные капсулы с боевыми братьями подобно метеорам неслись через верхние слои атмосферы Агреллана. Движущийся вал разрывов, рождённый интенсивным обстрелом, расчищал путь для наступления наземных сил.

Под мрачнющими небесами отправились в битву длинные колонны пехоты и стальные шеренги бронемашин. То был молот Астра Милитарум, равномерно и неуклонно устремлявший вперёд свою подавляющую огневую мощь. Из-за песчаных вихрей и воздуха, загрязнённого взвешенными токсинами, гвардейцы не видели колоссальных взрывов от по-прежнему пронесившихся над ними снарядов, но слышали оглушительный раскатистый грохот и чувствовали, как всеильная ярость Имперума сотрясает землю под их сапогами. Несмотря на все потери и тяжёлые сражения, в которых бойцы всего лишь добились шанса на этот последний штурм, человеческое войско оставалось поразительно громадным. Быть одним из миллионов солдат, ощущать топот ног всех, кто марширует позади тебя, значило являться частью чего-то более великого, чем многие люди способны хотя бы представить.

Битва за Бухту Му'гулат с самого начала велась ради наказания чужаков. Никто и пальцем не пошевелил, даже не подумал об освобождении бывших граждан Имперума, запертых в трудовых куполах на родной планете или перевезённых в дальние шахтёрские колонии. Никто не собирался вновь колонизировать Агреллан, использовать его ресурсы или сдерживать неконтролируемое загрязнение среды. Вся кампания была карательной акцией против тау, способом показать самонадеянным выскочкам, что случается с врагами человечества. В нынешней операции, задуманной как последний бой за этот мир, полковник Старкзан использовал все свои резервы. Он собирался не просто разбить армии ксеносов, а очистить мир от самого их присутствия.

Поскольку сражение проходило в бурю, и беснующиеся вихри, скорее всего, ограничили или полностью заглушили бы связь, командир 625-го разработал жёсткий график действий. Начав движение через пустыню, военная машина Имперума должна была постепенно стянуть кольцо вокруг Агреллана-Прайм. Добившись этого, следовало прорвать линии обороны и разрушить город чужаков, возводившийся на восточных окраинах бывшей столицы планеты. Ло'вашт'ау занимал значительную территорию, но Старкзан располагал миллионами гвардейцев – во много раз большим войском, чем требовалось для абсолютной победы.



Магистр капитула Кайваан Шрайк, пробравшийся через осыпавшиеся руины, остановился и развернулся, чтобы осмотреться. Поверхность пустыни далеко внизу напоминала океан, где порывистые ветра гнали песчаные волны на утёсы пошатывающихся развалин. Клубы пыли и крошева, застилавшие воздух, не помешали Гвардейцу Ворона рассмотреть движущуюся среди заброшенных зданий «Рыбья дьявола» в сопровождении воинов тау. Ксеносы охотились на него. Сын Коракса ещё раз попытался выйти на связь с кем-нибудь, кем угодно – полковником Старкзаном, ударным крейсером «Чёрная тень» на орбите, капитаном 5-й роты Солаком. Ничего. Единственным средством оставался телепатический контакт, но их единственному библиарию, брату Зортикэ, ещё раньше прострелили шлем импульсным зарядом. Шрайк поспешно перебирал варианты, чувствуя, что даже после жестоких уроков Префекции люди вновь недооценили военное искусство тау. Несомненно, космодесантников заманили в очередной силоч, и, как подумал Кайваан, разумно было предположить, что Имперская Гвардия тоже шагает в ловушку. Но опять же, как ни старался магистр ордена, вокс-каналы молчали. Дальше ему стало не до планирования, так как возле разбитой арки впереди показался длинный ствол рельсовой винтовки. Дрон-снайпер засек товарищей Шрайка и теперь готовился к убийному выстрелу. Гвардеец Ворона мгновенно запустил прыжковый ранец на полную мощность. Машина попыталась уклониться, но слишком поздно, и сын Коракса врезался в диск, полосая его когтями. По инерции они вместе влетели в стену ближайшей постройки и пробили её насквозь. Выбравшись из обломков, Кайваан жестом приказал боевым братьям двигаться дальше: чужаки внизу наверняка заметили кутерьму и снова бросились в погоню.



Последнее владение тау на Агреллане прикрывали мощные энергетические щиты, что лишало полковника орбитальной поддержки. Истребители и бомбардировщики, действующие в нижних слоях атмосферы, могли пробить силовой купол, но в ходе первых облётов удалось обнаружить, что в секторе развёрнуты многочисленные зенитные орудия. Согласно сообщениям разведки, ксеносы также сохранили значительную часть авиации – грозные самолёты-перехватчики и штурмовики. Учитывая всё это, идея Старкзана выступать под прикрытием бури представлялась разумной. В дистанционных перестрелках и кратких нападениях из засад войска тау показывали себя крайне опасными, но командиры человеческих армий знали, что в продолжительном и изматывающем ближнем бою победитель может быть только один.

Полковник Старкзан разместил оперативный штаб на опушке какого-то высохшего леса почерневших и окаменелых деревьев. Оттуда кадиец наблюдал за волнами пехотных соединений, исчезающих в тумане далее. Жёсткие ветра, что трепали полковые и ротные знамёна, обжигали незащищённую кожу. Любой их порыв не только вздымал клубы пыли и крупного песка, но и приносил с собой опасные токсины. Рядом с людьми выступали имперские Рыцари, разражающиеся древними боевыми кличами и гремящие фанфарами из вокс-динамиков. Те из них, что принадлежали к дому Терринов, салютовали Старкзану, проходя возле него. Час уплывал за часом, а бесконечная процессия по-прежнему двигалась в бурю.

Ураган, казалось, безостановочно набирал мощь, как и прогнозировалось по данным сканирования. Большинство полководцев Империи считали, что первое время маршевым колоннам будут попадаться лишь разрозненные дозоры тау. Настоящие оборонительные линии, где состоялись предыдущие битвы, находились в нескольких дневных переходах – и это считая, что войско сможет поддерживать нормальный темп движения через усиливающуюся бурю.

Первые признаки возможных неурядиц проявились много часов спустя. Издалека донёсся рёв, низкий рык, едва различимый в резком шипении песчаных струй. Земля, уже дрожавшая под тысячами лягающих гусениц бронемашин, затряслась от какого-то весьма не близкого взрыва. Поскольку вокс-связь действовала только в очень ограниченном радиусе, полковнику оставалось лишь отправить на фронт очередную колонну солдат. Он знал, что пламя войны следует подкармливать, и оно поглотит ещё немало жизней.

Высоко над Бухтой Му'гулат различные офицеры Имперского Флота собрались на мостике флагманского корабля лорда-адмирала Хоука. Они с ужасом наблюдали за тем, как облака неестественного циклона вращаются над внешними краями поля битвы, а над Агрелланом-Прайм постепенно формируется громадное око бури. Видимо, ксеносы каким-то образом сумели приручить ураганы мира-улья. Сквозь движущийся мутный покров континента прорывались яркие вспышки, явные признаки мощнейших взрывов и применения оружия, сравнимого по силе с арсеналом титана. Несомненно, имперские силы на поверхности подвергались ударам атмосферных бомбардировщиков тау. Спешно поднятые по тревоге истребители эскадрилья за эскадрильей устремлялись с палуб космолётов и плотными роями бросались в бой. Никакое коварство чужаков не должно было помешать триумфу людей.



КОГДА СТАЛКИВАЮТСЯ БОГИ ВОЙНЫ

Плотные облака внезапно рассеялись, а жгучие ветра утихли. Гвардейцы порадовались бы этой неожиданной передышке, да только звезда Агреллана сияла до боли ярко. А затем мир вспыхнул.

Каста Земли провела во множестве секторов удалённую детонацию перегруженных реакторов, и над землёй поднялись колоссальные ядерные грибы. На других участках взметнулись в небо тучи ракет, настолько многочисленные, что затмили собою солнце. Обрушиваясь на цель, они извергали такой жар, что в радиусе нескольких километров от эпицентра

каждого взрыва песок обращался в закопчённое стекло, сталь скручивалась и оплавлялась до неузнаваемости, а плоть испарялась. Но свирепый вихрь уничтожил не всё.

Через опалённые и почерневшие дюны грузно двигались самые прочные боевые машины Астра Милитарум – громадные сверхтяжёлые танки. Они упорно ползли дальше, эти передвижные крепости, неукротимые, как сам Имперium.



Башни с колоссальными орудиями поворачивались, разыскивая виновников атаки. Рядом с бронемашинами шагали имперские Рыцари, сверкая ионными щитами.

Части, выделенные о'Шасеррой для контрудара, держались вдали от зоны поражения и только теперь устремились к передовой. Тем не менее некоторые боевые единицы тау уже успели добраться до позиций. Артиллерийские бронекостюмы KV128, ходячие цитадели с силовыми экранами, несли

безмолвный дозор в опустошённой пустыне. Ожив, боеスカфандры развернулись в поясах, подняли наплечные орудия и взяли на прицел танки, движущиеся по горящему песку.

Подобно схватившимся богам войны, сверхтяжёлые машины дали волю своей чудовищной мощи и разразились залпами орудий, способных расколоть гору единственным метким выстрелом.

ТАК НАНОСИТСЯ СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Солдаты Астра Милитарум считали, что их марш через бурю станет решающим натиском на ксеносов, посмеявшихся захватить мир-улей Агреллан. Уверенность человеческих войск была обоснованной, поскольку они держали тау в окружении и значительно превосходили в числе. Но Имперская Гвардия снова шагнула в ловушку чужаков...

Пока в пустыне сражались великаны, сам воздух трещал, пронзаемый лучами невероятной мощи, а небеса темнели от ракет. Залпы титанических орудий с потрясающей силой врезались в силовые поля, которые вспыхивали подобно сверхновым. Ждавшие в засаде «Нагоны» выпускали гибельные потоки энергии, и щиты имперских Рыцарей дрожали, пытаясь рассеять их.

Ближайший к противнику KV128, защитные поля которого отражали сосредоточенный огонь целой роты сверхтяжёлых танков, выпал из формирователя высокоомощных импульсов, и ударная волна от отдачи всколыхнула очередное облако пыли. Выброшенный БСК пучок раскалённой добела плазмы способен был прожечь насквозь бастион с самыми толстыми адамантиевыми стенами или свалить титана. «Нагоны», крупнейшие из оружейных систем, созданных к тому моменту кастой Земли, располагали импульсными пушками такого крупного калибра, что подобные им установки ранее встречались только на космолётах.

«Гибельный клинок», названный «Сокрушителем врагов», служил Империи Человечества больше десяти тысяч лет. Танк сражался в боях, ныне памятных только в мифах, бился рядом с примархами Космодесанта, когда они ещё ходили среди звёзд. На его почтенной броне не осталось ни единой пластины, которую не отремонтировали бы или не заменили целиком. «Сокрушитель врагов» всегда выдерживал мощнейшие

выстрелы неприятеля и двигался дальше. Но не сегодня...

Не имеющий щитов «Гибельный клинок» был обречён. Голубоватый поток плазмы, выпущенный KV128, оказался настолько перегретым и стремительным, что проплавил броню, прожёл корпус и пробил силовую установку древней машины. Последовала катастрофическая цепная реакция, и взорвавшийся реактор испарил «Сокрушителя врагов» до последней частички пластины.

В это же время Рыцари дома Терринов погибли с невиданной прежде скоростью. Один за другим получили попадания все три шагохода из соединения «Пика мстителя», причём ноги первого продолжили идти, даже когда торс оторвало взрывом. Второй, поражённый в грудь, рухнул на песок. На месте, где стоял третий великан, остались только почерневшие выжженные пятна. При виде этого верховный король Тибальт взревел от ярости, но злоба его оказалось столь же беспомощной, как и гатлинг-пушка, снаряды которой просто отлетали от артиллерийских костюмов тау.

Резкие и звучные, как удар кнута, выстрелы из рельсовых пушек возвестили о прибытии стаи скользящих над пустыней «Рыб-молотов». Одновременно с ними с небес снизошли XV104, издающие высокочастотное гудение выводимых на предельную мощность реакторов. Бронекостюмы накапливали максимальный заряд орудий, готовясь на равных вступить в



сражение между колоссами.

Перевес чужаков был огромен, но бойцы Империи всё же наносили им потери. «Адский молот», именуемый «Повелением Императора», отстрелил ногу одному из KV128 и сбил три «Рыбы-молота», прежде чем экипажу пришлось оставить передвижную стальную крепость всю в пробоинах. Последовала череда внутренних взрывов, и танк разлетелся на куски. Аристократы Волториса, славные Террины, атаковали огромную группу боевых кораблей, орудуя цепными мечами «Потрошитель» и перчатками «Удар грома», но это дорого им обошлось. С тёмных дней Ереси не случалось, чтобы так много благородных пилотов династии погибли в одном сражении. Сгинул бы и сам Тибальт, если бы не мрачное создание, вновь явившееся из загробного мира.

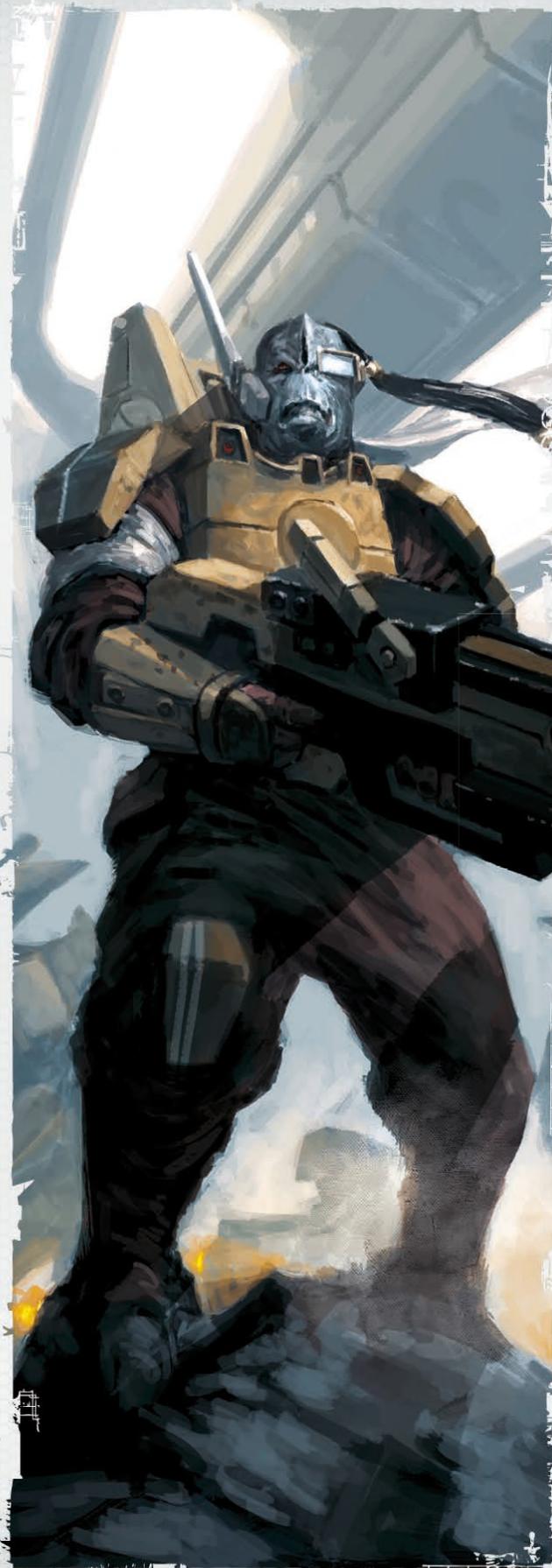
Когда ионный заслон патриарха погас, а его королевский защитник рухнул на одно колено, из бури выступил чёрный гигант с корпусом, украшенным черепами. Обсидиановый Рыцарь вернулся, окутанный жутким потусторонним светом, и казалось, что он пылает жадой возмездия. Боевая пушка тёмного шагохода прогромыхла стакката погибели, а затем он в последний миг прикрыл раненых товарищей непробиваемым энергетическим щитом, о который с шипением и фонтанами искр расплескались потоки плазмы. Затем пришелец двинулся вперёд, и развернулась битва, какой никогда прежде не видел глава дома Терринов. Когда покрытый шрамами великан прошёл через огненный шквал, отражая вражеские выстрелы, его «Потрошитель» начал кромсать броню и отсекал механические конечности. Каждый удар спасителя волторцев гремел, словно раскаты мстительного грома.

Бурлящие песчаные вихри усилились, скрывая Обсидианового Рыцаря от наблюдателей. Сначала колосс превратился в тёмное размытое пятно, а затем исчез бесследно. Благодаря его подвигам остальные пилоты сумели перегруппироваться, но они уже лишились половины состава. Даже патриарх Тибальт понимал, что теперь только отступление может спасти его дом от гибели. С отказавшим ионным щитом, укрытый лишь расколотым панцирем, верховный король повёл ковыляющие шагоходы в тыл.

Если не считать участка, где появился Обсидиановый Рыцарь, то план Тени Солнца – встретить неприятелей огнём в момент выхода из пыльной бури – превосходно сработал на всём поле битвы. Кроме того, проникавшие внутрь урагана следопыты организовывали там засады согласно заранее отретепированным манёврам «монт'ка». Многочисленные стелс-дроны маскировали звенья «Фантомов», так что солдаты человечества заходили в перекрёстные сектора обстрела ионных циклостирателей или в огневые мешки, где всё живое расплывали на атомы залпы фузионных коллаидеров. На соединения, появившиеся из-за песчаной пелены, обрушивался ураган очередей: кадровые Огненные Клинки указывали цели ударным командам, тогда как особенно крупные или стойкие враги привлекали живое внимание БСК «Кризис» или косяков «Рыб-молотов». Используя машины контроля среды в сочетании с погодными спутниками, инженеры касты Земли с идеальной точностью перемешивали верхние слои токсичной атмосферы. В результате человек мог стоять под голубым небом и дышать чистым воздухом, тогда как в двух шагах от него бушевал ядовитый пыльный ураган, где видимость сокращалась до расстояния вытянутой руки. Но, сколько бы людей ни погибали от рук тау, всё новые и новые гвардейцы вступали в бой.



ОХОТА НА ОХОТНИКА



Командующий Зоркий Взгляд прожил долгую жизнь, но добродетель терпения так и осталась чуждой ему. О'Шова жаждал скорее присоединиться к генеральному сражению против Астра Милитарум и завершить свою миссию на Агреллане. Задержка, впрочем, вышла ожидаемой, поскольку ему противостояли достойные враги – космические десантники. В начале атаки они потеряли половину бойцов, угодив в засады тау, но уничтожить остальных оказалось не так легко. Ученик Чистого Прилива своими глазами видел, какой урон могут нанести эти сверхлюди, и знал, что их следует удерживать вдали от главной битвы. Вырвавшись из ловушки Зоркого Взгляда и перегруппировавшись в заметном количестве, они могли бы разрушить тщательно выстроенный Тенью Солнца план атаки на Имперскую Гвардию. Мощные стремительные удары космодесантников помогли бы обычным солдатам вырваться из капкана, в который они сейчас направлялись. Поэтому о'Шова во главе своих отрядов продолжал выискивать и искоренять очаги сопротивления Адептус Астартес в руинах старых очистительных комплексов, не подозревая, что на него самого идёт охота.

Целью высадившегося на Агреллан виндикара было устранение лидера тау, известного как «командующий Зоркий Взгляд». Покинув десантное судно, ассасин потратил несколько дней на то, чтобы пробраться через разросшееся поселение чужаков. По пути убийца применял все известные ему поразительные навыки маскировки и незаметного проникновения, но, если подобные тактики вели к неуместным задержкам, обращался к более смертоносным талантам и оставлял за собой груды трупов.

Бойцы одной из команд следопытов вынудили виндикара открыть огонь, когда решили проверить странные показатели на сканере. Все ксеносы рухнули замертво, сражённые выстрелами в оптические линзы шлемов – по одному на каждого. Следом погибли двое пилотов в БСК «Залп», стоявшие в дозоре на заваленной обломками улице, которую требовалось пересечь ассасину. Воины Огня, стелс-команды, даже боевой корабль «Рыба-молот» пали жертвами винтовки «Экзитус».

Достигнув пункта назначения, убийца занялся поисками огневой позиции – точки с отличным обзором по всем направлениям. Будто огромный паук или тёмный фантом, скользкий в тенях, он взбирался на развалины и перепрыгивал с крыш на шпили домов. В конце концов виндикар выбрал подходящее место на одном из верхних этажей неустойчивого здания и тихо встал там, пригнувшись. Его прилегающий к телу костюм состоял из материалов с включениями хамелеолина, поэтому ассасин идеально вписался в окружение. Он мог показаться грудой обломков или очередной разбитой горгульей, упавшей с покосившегося строения в готическом стиле. Но эта «статуя» наблюдала, ждала и не снимала палец со спуска длинноствольной винтовки. Однажды, правда, убийце пришлось сменить позицию: пролетевший над ним дрон вернулся и завис на одном месте, сканируя местность. Каким-то образом сенсоры чужаков заметили нечто странное. С ошеломительным проворством стрелок выпрямился, спрыгнул вниз, перекатился и поднялся, открывая огонь. Пуля пробила ИИ-сердечник, и отказавшее устройство рухнуло на песок. Уверенный, что остался незамеченным, виндикар всё же сменил лёжку. У него не было права на ошибку.



Ассасин знал, что его цель поблизости. Хотя продвинутые технологии тау позволяли им уверенно заглушать каналы связи неприятелей, против снаряжения агента они были бессильны, и в наушниках разведмаски одинокого снайпера звучали переведённые сообщения ксеносов. Прислушиваясь к ним, убийца вычислял, когда жертва окажется неподалёку. Он знал, что командующий Зоркий Взгляд собирается вместе со своими кадрами подняться на борт десантных «Косаток», и с нынешней огневой позиции открывался вид на посадочную зону. Остальное было вопросом времени...

Однако о чём не знал убийца, так это о том, что по его следу уже шли ловчие. Пока что они находились в нескольких километрах от него, но быстро сокращали расстояние. Замкомандующего эль'Миямото, более известного как Шагающий-во-тьме, жестом приказал бойцам команды следовать за ним, вспоминая, как за пару дней до этого на границе радиуса действия его структурного анализатора вспыхнули какие-то чрезвычайно тревожные показания. Повинуясь чутью, шас'эль пустился в погоню за уникальным объектом. Сомнения, что он с подчинёнными гоняется за призраками, мгновенно рассеялись, когда воины Огня наткнулись на первых жертв – другую команду следопытов. Импульсные карабины мертвецов были полностью заряжены: ни один из них не успел выстрелить. Далее путь неизвестного отмечали новые тела. Враг, без труда проникший за линию фронта, демонстрировал меткость, недоступную для тау даже при поддержке наилучших ИИ-наводчиков. След вёл Шагающего-во-тьме прямо к позициям войск анклавов, и это пробудило в нём подозрения. Кем был убийца, агентом Имперума или тау из числа предателей-изгнанников, отринувшим Высшее Благо?

Пока эль'Миямото и его следопыты пробрались через руины старого перерабатывающего комплекса, они дважды наталкивались на локальные схватки и однажды использовали приборы целеуказания, чтобы помочь командам «Кризисов» уничтожить отделение Белых Шрамов на ревущих мотоциклах. В итоге воины Огня подошли близко к призрачному сигналу, но структурный анализатор не мог определить его точные координаты.

Обшаривая взглядом развалины, Шагающий-во-тьме заметил самое высокое строение. На месте снайпера он занял бы позицию именно там. Несколькими жестами эль'Миямото отдал команде новые распоряжения.

Ассасин ощутил потоки воздуха от приземляющейся «Косатки» даже здесь, в поднебесье среди руин. Через минуту появились и первые БСК красного цвета. Заметив цель миссии, виндикар выстрелил дважды подряд: сначала спецбоеприпасом «Щитолом», который прошёл сквозь энергетический барьер Зоркого Взгляда. Пуля вошла в генератор силового поля, и устройство смялось со вспышкой, оставив добычу беззащитной. Следующий снаряд должен был пробить броню военачальника тау и разнести ему голову на куски.



БИТВА У ГОРГУЛЬЕГО ШПИЛЯ

Второй выстрел снайпера-виртуоза перехватил телохранитель, и агент оказался в осаде. Командующий Отважный Шторм продолжал прикрывать о'Шову своим генератором щита, а остальные члены Восьми окружили высокочтимого лидера багряной стеной. Все прочие тау открыли по ассасину ответный огонь, а Виндикар тем временем хладнокровно выпускал смертоносные снаряды в толпу краснобронных чужаков внизу. Ударная команда воинов Огня попыталась перебежать в укрытие, но все её солдаты мгновенно рухнули один за другим, словно костяшки чудовищного домино. Следом погиб отряд в БСК «Кризис», и работавшие на полной мощности прыжковые двигатели унесли мёртвых пилотов вдаль по безумным траекториям. Осыпaeмый шквалом очередей, снайпер нажимал на спуск, перемещал прицел и вновь нажимал на спуск. Одна из «Быстрин» рухнула на колени и больше не поднялась. Рассчитав, что больше не сможет атаковать объект задания, виндикар немедленно пустился в бегство. Он прыгнул, дважды выстрелил в полёте и с перекатом приземлился на крышу соседнего здания. За спиной агента оба пилота стремительной «Пираньи» безжизненно осели в креслах и завращавшийся скиммер унёсся вниз, к гибели в пламенном взрыве.

Заметив путь к спасению, ассасин помчался по крышам, убивая на ходу. В этот момент стремительно захлопнулся капкан Шагающего-во-тьме: его идеально расставленные следопыты накрыли снайпера вихрем импульсных разрядов, и благодаря поддержке ИИ они предугадали стремительные движения противника. Несколько ступков плазмы попали в виндикара – длинновольную винтовку выбило у него из рук. Но смутили убийцу не раны, а фотонная граната эль'Миямото, брошенная в точно выбранный момент. Мультиспектральная вспышка полыхнула одновременно с тем, как агент Империима выхватил пистолет «Экзитус» и начал стрелять. Шестеро воинов Огня свалились мёртвыми, но шас'эль отделался ранением. Паля от бедра из импульсного карабина, Огненный Клинок прожигал дыры во враге и подходил всё ближе, пока плазменные разряды не полетели в упор. Но он ещё очень долго не прекращал стрелять.





УЖАС ВО ПЛОТИ

Намеренно истребляя мирных жителей, ассасин-эверсор надеялся выманить того, кто поклялся их защищать – командующего Зоркого Взгляда. Череполокий убийца готов был исполнить задание любой ценой, но к жертве ему предстояло пробиваться через преданных телохранителей и сопровождающие кадры «Кризисов».

Капсула эверсора пробила нанокристаллический купол над исследовательским центром касты Земли. Взвыли сигналы тревоги, и команды воинов Огня бросились к месту падения объекта. Они бежали всё быстрее, подгоняемые звуками стрельбы и истошными воплями, что доносились оттуда. Облаченный в чёрное убийца, вырвавшийся из обломков посадочного модуля, со свирепым пылом обрушился на неприятелей. Берсеркер двигался с неуправляемой стремительностью, пока игольник в его руке изрыгал смерть. Отброшенные попаданиями бойцы тау ломали себе кости, врезаясь в стены, или погибали, нашипованные разрывными болтами. Инженеры комплекса схватили экспериментальное оружие и открыли огонь, но ассасин перерезал их, уклонившись от всех атак. Паника распространялась вокруг него, словно лесной пожар, и вскоре призывы о помощи унеслись к тем, кто сражался в главном бою.

Эти отчаянные просьбы о спасении услышал и тот, кто не мог оставить их без внимания. Кроме того, он находился достаточно близко от купола. Как и рассчитывал адепт Ассасинорума, о'Шова услышал крики умирающих и откликнулся на них.

Невзирая на то, что его генератор щита получил повреждение во время неудавшейся попытки убийства, Зоркий Взгляд стремился как можно скорее присоединиться к генеральной битве. Судя по докладам, соединения Тени Солнца с большим трудом поддерживали темп атаки. Жизненно важно было не позволить огромным армиям Империи прийти в себя и выбраться из охваченной бурей зоны: «смертельный удар» не допускал полумер. В связи с этим о'Шова планировал оставить половину своих войск для продолжения охоты за остатками ударной группы Космодесанта, а остальные кадры лично повести на помощь контингентам Империи Тау. Он настоял, чтобы ремонт БСК произвели по дороге, и поэтому уже находился в «Косатке», когда посыпались тревожные сообщения. Подвергся атаке крупнейший из научных центров касты Земли, а поскольку



о'Шасерра направила подавляющее большинство воинов Огня на окраины Ло'вашг'ау для контрнаступления, в центральной части города осталось совсем немного солдат, готовых прийти на выручку.

Не теряя времени, Зоркий Взгляд приказал пилоту сменить курс. Спрыгнув над целью, о'Шова и его кадры ответного удара проникли в гигантский купол через широкое отверстие, пробитое десантной капсулой ассасина. Первым в комплексе приземлился сам командующий. Ученик Чистого Прилива лицецерл немало кошмаров в диких звёздных системах за границами Империи, но сейчас даже он не сдержал приступа отвращения. Эверсор убивал как одержимый: с момента его высадки прошло не больше пятнадцати минут, но лаборатории касты Земли уже напоминали разбомблённую скотобойню. Повсюду виднелись части тел и лужи крови, ведь агент Ассасинорума не просто устранил врагов, а разрывал их на куски в фонтанах алых струй. Неважно, сопротивлялись чужаки или пытались сбежать – опьянённый нестабильными химсоставами берсеркер обладал намного большей силой и проворством, чем обычный человек. Он был не просто оружием, но истинным чудовищем, средством насаждения ужаса. В первую очередь появление эверсора говорило врагам человечества о том, как далеко готов зайти Империя ради победы.

Осознав, что являлась цель его задания, ассасин прервал резню и устремился обратно к месту посадки, подкрепляемый новыми дозами стимуляторов. Сенсорные модули известили пилотов БСК о приближении неприятеля, но берсеркер уже атаковал их. Пробив стену, он уклонился от плазменной очереди и запрыгнул на ближайший «Кризис». Взмахнув силовым клинком, эверсор с лёгкостью отрубил нагрудник из нанокристаллического сплава, выдернул наружу воина Огня и отшвырнул его в сторону. Нейроперчатка агента впрыснула в тело тау коктейль токсинов, поэтому о землю ударились груди разжиженной плоти, лопающаяся изнутри. К тому моменту череполикый монстр уже набросился на следующих жертв. Устремившись вперёд, он в быстром пируэте отсек ногу боецафандра, одновременно свалив другой XV8 ураганом разрывных снарядов из «Палача». Оттолкнувшись от падающей машины, как от трамплина, эверсор взмыл над полом и перехватил в полёте ещё несколько бронекостюмов. Словно акробат, он перескакивал с одного «Кризиса» на другой, отрубая противникам конечности. Затем ассасин совершил обратное сальто и, приземлившись на дрон-щит, мгновенно изменил его курс наклонами собственного тела.

Тау начинали действовать несогласованно. Пытаясь сбить проворного врага, один из XV8 накрыл очередь из скорострельной пушки собственную команду, а чей-то неточный фuzionный залп угодил в плазменный пилон касты Земли. Вырвавшиеся наружу толстые змеящиеся разряды активной энергии внесли свою лепту в разгром. Затем Об'лотай 9-0, грузно шагнув между о'Шовой и берсеркером, дал по нему ракетный залп. Эверсор уклонился от всех снарядов и в ответ разнёс оптический модуль БСК сжатой в кулак нейроперчаткой. Если бы внутри боецафандра сидел живой пилот, ему пришёл бы конец, но и чип с ИИ-энграммой перегорел из-за отдачи по обратной связи. Только тогда остальным воинам Огня удалось попасть в ассасина: Зоркий Взгляд поразил его из плазменной винтовки и замедлил так, что Восьмёрка сумела проделать в накачанном стимуляторами теле немало рваных дыр. Содрогаясь, убийца рухнул бесформенной грудой окровавленной плоти.





ПОЕДИНОК С САМОЙ СМЕРТЬЮ

Эверсор лежал, изрешечённый стутками плазмы. О'Шова, его телохранители и сопровождающие команды «Кризисов» смотрели на дымящиеся останки, по-прежнему ошеломлённые внезапным и безумным ураганом насилия, которое обрушил на них ассасин в чёрном. Сенсоры «Быстрины» вдруг уловили не просто удар сердца, а сильное биение, но не успел о'Веса сообщить об этом, как противник вскочил и снова бросился в бой. Ударом нейроперчатки он пробил сочленение брони оказавшегося рядом XV8. Агонизирующий пилот забился в конвульсиях, и агент Империи развернул руку его БСК с огнемётом, чтобы умирающий пилот невольно опалил товарищей струёй пламени.

Синтетическая адреналиновая железа эверсора работала на полной мощности, прокачивая по сосудам коктейль боевых наркотиков. Убийца проделал кувырок головой вперёд, подхватил свой клинок и ринулся на ксеносов в вихре атак.

Прорубив кровавую тропу к жертве, он яростно набросился на Зоркого Взгляда. Лязгая и рассыпая искры, Рассветный клинок снова и снова встречался с мечом ассасина, пока командующий тау не выстрелил в упор из плазменной винтовки. Блеск энергоимпульса и дульной вспышки слились в одно ослепительное сияние, а отброшенный ударом противник врезался в повреждённый пилон. На мгновение берсерка стянули терзающие плети электрических разрядов, но он тут же ринулся обратно на невероятной скорости. О'Шова был готов к встрече.

Идеально рассчитав удар, он наискосок взмахнул Рассветным клинком и располовинил мерзкое создание. Не веря своим глазам, тау смотрели, как верхняя часть туловища продолжает ползти к цели и, судя по всему, хохочет. Затем, в момент смерти эверсора, биохимическая бомба в его теле взорвалась и обрушила купол.



ПОГИБЕЛЬ В ЧУЖОМ ОБЛИЧЬЕ

Тем немногим, кому известно об Ассасиноруме и его храмах, самыми пугающими из всех имперских ассасинов зачастую представляются каллидусы. Эти оборотни могут оказаться где угодно или кем угодно, и обман при этом удаётся раскрыть слишком поздно. И на Агреллане одна из таких убийц под видом члена самой надёжной касты отправилась напрямик к своей цели.

Днём ранее ассасин-каллидус высадилась в окрестностях Ло'вашт'ау. За этим последовали три изнурительных часа, на протяжении которых убийца носила маски следопыта, команду которого перебила, и шас'уи, приписанного к сенсорной станции на востоке от города. Наконец, прибегнув к хитрости и отравленным клинкам, она сразила того, в чьём облике нуждалась по-настоящему. Несколько минут спустя в личную «Рыба-дьявола» благородного эфирного аун'Кара поднялось существо с его внешностью, потребовавшее отправляться на встречу с Тенью Солнца.

В это же время началось генеральное сражение. Во многих смыслах оно больше походило не на битву, а на шас'одра – вид тренировок касты Огня, при котором выстроенные шеренги бойцов вели длительные учебные стрельбы. О'Шасерра, которая находилась в передвижном пункте управления, внимательно наблюдала за бурей и непрерывным потоком кадров контрудара, направляемых ею в этот океан песка и токсинов. При этом Тень Солнца делила внимание между голосовыми докладами, видеотрансляциями, дронами командной связи и курьерами.

Тау с изумлением понимали, что Астра Милитарум продолжает наступать, несмотря на ошеломительные потери, и к городу приближаются всё новые волны людей и машин. Атакующие части ксеносов, в свою очередь, продвигались

вперёд, уничтожали выбранные цели и, внося сумятицу в ряды неприятелей, в полном порядке отступали для отдыха и ремонта. Следом уже шли в бой новые штурмовые кадры. Такой непрерывный натиск, рассчитанный собрать кровавый урожай, изматывал воинов Огня, но они не осмеливались снижать темп, поскольку Имперская Гвардия не знала усталости. То и дело какой-нибудь капитан, лейтенант или воодушевившийся сержант пытались организовать прорыв из ловушки. Некоторые пробовали окопаться в пустыне, другие сами бросались в яростные атаки, надеясь вывести солдат из бури и окружения ксеносов. Все они потерпели неудачу.

Передвижной штаб о'Шасерры представлял собой простое скопление боевых машин, расположившихся на вершине дюны. По периметру его охраняли следопыты, и всюду сновали инженеры касты Земли, которые следили за состоянием генератором щитов и стелс-дронов, обеспечивавших безопасность командного пункта. Сверху парил десантный корабль «Косатка», готовый к приземлению на случай необходимости в срочной эвакуации командования. Когда появилась «Рыба-дьявол», везущая благородного аун'Кара, члена верховного совета самого аун'Ва, его пропустили внутрь. Появление столь значимой персоны возле передовой означало, что гость прибыл с сообщением чрезвычайной важности. Эфирный с почётной стражей подошли к Тени Солнца, и командующая оторвалась от





голоэкранов, чтобы встретить его. В последний момент, однако, ученица Чистого Прилива заметила что-то странное. Убийца безупречно воспроизвела тон аун'Кара, однако о'Шасерра не ощутила той власти и характерного аромата, что исходили от представителей правящей касты. Воительница помедлила, и эта краткая пауза спасла ей жизнь. Черты отдававшего поклон гостя расплылись, а из его протянутой руки внезапно прынул меч. Клинок, словно бы исчезнув на долю секунды, прошёл через броню XV22, как нож сквозь масло, и вонзился в грудь Тени Солнца. Если бы командующая уже не отступала назад, острое пробило бы ей сердце. Запустив прыжковые двигатели, она болезненно сорвалась с фазового меча, отлетела от ассасина и неловко рухнула наземь.

Там, где только что стоял аун'Кар, возникла человеческая женщина в плотно прилегающем комбинезоне. Меняющая внешность каллидус показала своё истинное лицо. Никогда прежде она не промахивалась с ударом и убивала так часто, что мгновенно поняла: клинок вошёл глубоко, но не достиг истинной цели. Выхватив нейрошреддер, агент выпустила широкий пучок электромагнитных волн, сваливший оказавшихся поблизости тау критической перегрузкой головного мозга и нервных рецепторов. Перескакивая через бьющихся в конвульсиях солдат, ассасин помчалась к добыче с мечом, что сиял беспощадным светом.

Даже раненая, о'Шасерра оставалась неистовым воином – только о'Шове удалось превзойти результаты её тестов по боевой подготовке в Академии, – но даже быстрее атаки командующей казались медленными на фоне стремительных движений убийцы. Каллидус перелетала или пронзала любые

преграды, уворачиваясь по пути от залпов из фузионных бластеров XV22. В последнем прыжке она собиралась найти клинком сердце жертвы, но он так и не состоялся.

Окружавшие мобильный штаб следопыты услышали шум и ринулись на помощь Тени Солнца. Выстрелы двух ионных винтовок прошли мимо цели, но командир группы, шас'уи Калас – Звёздный Покров – зацепил агента плазменной очередью из импульсного карабина. Заряды вонзились в ассасина с такой силой, что она врезалась спиной в проекторы голокарты. Проворно вскочив, она замахнула мечом на о'Шасерру, однако в этот раз тау заблокировала рубящий удар фузионным бластером и защитилась от пинка в живот, извернувшись и подняв колено. Но в другой руке каллидуса возник длинный игловидный стилет, и от выпада им командующая уже не смогла бы защититься. Выручил её подбежавший Звёздный Покров. Шас'уи едва удерживал опускающийся клинок обеими руками, поскольку убийца обладала безумной силой, невероятной для её стройного тела. Отчаянно рванувшись назад, она занесла фазовый меч, но опоздала: Тень Солнца выстрелила из уцелевшего бластера.

Залп пришёлся в упор, и от ассасина мало что осталось. Расплавилась даже её кость. Обливаясь кровью, о'Шасерра обернулась поблагодарить спасителя, но шас'уи Калас рухнул на одно колено: броня разведчика не спасла его от колотой раны ядовитым клинком. Свершённый подвиг дорого обошёлся следопыту. Задышавшись от жара смертоносных токсинов, Звёздный Покров прохрипел свои последние слова:

«Ради Высшего Блага...»

СТРАХ ПРИХОДИТ НЕЗАМЕТНО



Бездушную ауру этого создания маскировал анимус спекулюм, и ни один дрон или сенсор не могли уловить его присутствия. Сбитые с толку воины Огня, которых отправили на разведку места приземления десантной капсулы, смотрели прямо на стоявшего среди них упыря – но ничего не видели. Но впоследствии, когда ударная команда забралась в транспорт и отправилась обратно на базу, бойцы никак не могли избавиться от медленно нарастающего страха. Это чувство быстро превратилось бы в ужас, если бы хоть кто-то из тау заметил безмолвное чудовище в шлеме-черепе, забравшееся вместе с ними в «Рыбу-дьявол». Втиснувшись в уголок пассажирского отсека, оно коротало время перед началом поисков главной цели.

В ходе великой битвы, полыхавшей вокруг Ло'вашт'ау, командующая Тень Солнца мощными контратаками постепенно изматывала войска Имперiums. Армия, до этого казавшаяся несокрушимой, всё быстрее истекла кровью. Расе тау в целом не была свойственна ирония, иначе она могла бы подметить, что против людей обратилась загрязнённая ими же самими атмосфера Агреллана, направляемая инженерами касты Земли. Защитникам Высшего Блага оставалось только продержаться ещё какое-то время. Чтобы собраться в достаточном количестве и отогнать могучую армию человеческих космолётов, окружившую Бухту Му'гулат, боевым кораблям кор'ватра требовалось ещё больше месяца. От их успеха зависело очень многое, поскольку растущему септовому миру предстояло стать новой жемчужиной в короне Империи, символом прогресса и несокрушимости границ для народа пяти каст, а также центром дальнейшего расширения по ту сторону Дамоклова залива, которое принесло бы тау новое величие. Они были праведными завоевателями, поскольку открывали всем истину Высшего Блага.

Кроме того, в ловушке на Агреллане оказался сам аун'Ва. Верховный эфирный являлся символом власти не только для тау, но и для бесчисленных иных рас, которые поглотила разрастающаяся империя. Старейший и мудрейший представитель правящей касты, он руководил остальными вождями народа. Именно аун'Ва отдал приказ начать Третье сферическое расширение, именно он был пастырем, ведущим свой народ к Высшему Благу. Тау пошли бы на что угодно ради сохранения жизни почтеннейшего из эфирных, и поэтому его точное местонахождение держалось в секрете. Лишь немногие знали, что аун'Ва находится не в Ло'вашт'ау – там всего-навсего разместили нескольких его голодовщиков. Вместо этого инженеры касты Земли возвели полноценный командный модуль с достойными эфирного жильными помещениями в глубине созданной людьми выгребной ямы – бывшего улья Агреллан-Прайм.

Руины старого города, раскинувшиеся на сотни километров, вздымались до верхних слоёв атмосферы. Граждане Имперiums и животные-паразиты, которыми ранее кишели тесные жилблочные, были истреблены или перемещены на служебные планеты, где своим трудом вносили вклад в преуспевание Империи. Агреллан-Прайм ждало уничтожение, поскольку тау решили, что столь примитивный объект не имеет никакой ценности, но пока что грязный лабиринт узких улочек стал превосходным укрытием для аун'Ва.

Помимо того, что сверху комплекс прикрывали гигантские развалины улья, его дополнительно маскировал экранированный купол и охраняли многочисленные кадры воинов Огня.

Пребывая в этих глубинах, верховный эфирный пристально наблюдал за ходом кампании. Он изучал голокарты, летая взад и вперёд на антигравитационном диске, а почётные стражи стоически вышагивали следом. Аун'Ва терпеть не мог прятаться, да и пахло вокруг, несмотря на все усилия воздухоочистительных машин, гуэ'ла и их варварством. Чтобы отвлечься, он готовил триумфальные речи для выступления перед народом Империи. Эфирный по-прежнему терзался вопросом, стоит ли выбросить все упоминания о Зорком Взгляде или, напротив, поведать историю о блудном ученике, который вернулся к всепрощающему наставнику. Аун'Ва как раз переписывал текст, когда заморгало и отключилось освещение командного пункта, сменившееся тусклым сиянием аварийных ламп. Тут же сработали резервные системы и дополнительные генераторы, и через несколько секунд в центр управления полностью вернулось энергопитание.

Все находившиеся в зале советники и эфирные переглянулись, спрашивая, что произошло. Оборудование тау никогда не отказывало. По коридорам базы уже торопливо бежали инженерные команды, за которыми поспевали летучие стайки дронов-рабочих. Наверное, произошла какая-то мелкая неполадка; просто что-нибудь обвалилось в беспорядочно застроенных недрах города. Но каждый из присутствующих испытывал медленно усиливающееся беспокойство. Насторожённость продолжала расти, и нервное напряжение в командном пункте вскоре стало почти ощутимым.

И тау боялись не зря.

Через пустые улицы и рухнувшие здания Агреллана пробирался истинный кошмар. Жуткое существо оставалось незамеченным, лишь эманации тревоги расходились от него, словно волны перед носом корабля. Двигаясь с ловкостью паука, оно быстро пробиралось по шахтным трубам, отыскивало дорогу в узких тоннелях и не теряло следа добычи. И вот среди древних руин заблестел комплекс чужаков, великолепное сочетание чистых линий, сама новизна которого сияла в мрачной убогости старого города-улья. Ползучее создание из живой черноты отжало лок и втянулось внутрь. Явился ассасин-кулексус, собиравшийся убить аун'Ва.

Скользя между реальностью и чем-то иным, агент обходил охранников-тау и мириады их сенсоров. Дорогу ему прокладывал страх, что заставлял дрожать живых и замедлял или останавливал работу ИИ. Ужас во плоти, ассасин был бездушной аномалией, переменчивым духом нечеловечности, слившимся с кошмарами варпа. Он пробежал по потолку над головами встревоженных инженеров и спрыгнул, когда ксеносы отошли подальше. Вращая головой в черепоподобном шлеме, кулексус пронизывал взглядом стены в поисках жертвы.

Лучом из открытого анимуса спекулом убийца сразил двоих стражников, и доспехи не спасли их от губительной пси-атаки. Пара дронов-стрелков, безуспешно пытавшихся захватить цель, с размаху врезалась в переборку. Всё глуже и глуже облачённое во тьму создание проникало в центр управления, оставляя за собой след из мертвецов. Ударные команды воинов Огня, узнавшие о вторжении, неистово расстреливали пустоту в коридорах, а затем погибали, сражённые пучками негативной психической энергии или растерзанные в ближнем бою.

Ментальный террорист добрался до цели.





ПРИЗРАК СМЕРТИ

Всё начиналось с растущего беспокойства, превратившегося затем в абсолютный ужас. Ворвавшийся в командный пункт ассасин принялся учинять оргию стремительного разрушения. Охранявшие зал воины Огня безжизненно оседали, умирая с криками немислимого страха, когда кулексус обрушивал на чужаков всю мощь анимуса спекулум, и казалось, что он то становится нематериальным, то вновь обретает плотность.

Аун'Ва был ранен, его разум пылал. Почётные стражи, зная, что погибнут, с готовностью заслонили своего господина от мерцающего вурдалака и приняли его выстрелы на себя. Лишь столь благородное самопожертвование позволило эфирному спастись. Пока летающий дрон с лязгом ударялся об идеально чистые стены коридоров, правитель Империи озирался в страхе перед погоней.

Повсюду лежали трупы с лицами, искажёнными в жутких гримасах. Осознав, что все его защитники мертвы, аун'Ва решил бежать из комплекса. Трижды экранированные

двери распахнулись по команде верховного эфирного, и он оказался в заброшенном улье. Ужас шагал за ним по пятам, и уверенность, что облачённый в чёрное кошмар хладнокровно продолжает погоню, гнала повелителя тау вперёд. В его паникующем разуме мелькали образы ухмыляющейся маски смерти. Когда отказал антигравитационный дрон, повреждённый то ли в бою, то ли во время бегства, аун'Ва бросил его и поспешил дальше – насколько позволяли старые дряхлые ноги.

Он сворачивал в переулки, неловко спускался по пустым улицам и наконец поднялся по истёртым временем ступенькам к громадному строению с арочными проходами. Уставленное горгульями здание было древним и готескным, а его предназначение давно забылось. Одним словом, оно воплощало всё, что эфирный ненавидел в человечестве. Именно там, под арками, кулексус в конце концов настиг жертву.

Смерть её не была ни быстрой, ни милосердной.



מסלול
קלטה

מטווח
הקטן

ОТСТУПЛЕНИЕ ИМПЕРИУМА

Экспедиционному корпусу «Воздаяние» надлежало очистить Агреллан от присутствия ксеносов, называемых тау. Миссия была признана неудавшейся, командование группировкой приняли иные лица и началась эвакуация соединений Астра Милитарум.

Космодесантники, выбравшиеся из ловушки Зоркого Взгляда, с боем прорвались к точкам эвакуации и вернулись на свои корабли. Они занимались пополнением боекомплекта и координацией новых атак, когда услышали важные сообщения. Снятого Троскзера заменил новый лорд-генерал, который первым делом отдал приказ о немедленном отступлении Имперской Гвардии с Агреллана. Все капитулы ждали реакции Кайваана Шрайка, поскольку Адептус Астартес не подчинялись никому из посторонних и хотели увидеть, как поступит старший по званию из их командиров. Сын Коракса огласил, что Гвардия Ворона отбывает в течение часа, и тогда его собратья быстро взяли курс на другие системы, так как уже получили немало иных просьб о подкреплении. Для них важна была только война, а проблемы отдельной планеты или кампании значили немного. Кор'сарро-хан, однако же, пришёл в ярость.

Он снова потерпел неудачу, снова не сумел добыть голову командующей Тени Солнца. Капитан был настолько упрям, что собирался, не обращая внимания на остальных, продолжить охоту со своим поубавившимся отрядом, но затем поступили дополнительные распоряжения. Они исходили от Джубал-хана, магистра ордена Белых Шрамов, который уведомлял, что 3-я рота и её соединения поддержки срочно нужны на Чогорисе. Кор'сарро следовало возвращаться без промедления, чтобы помочь в бою против Красных Корсаров.

Полковник Старкзан всё ещё посылал в бью свежее роты, когда услышал новости. Отступление, само по себе непростой манёвр, становилось особенно тяжёлым при наличии столь агрессивного врага и смертельно опасных погодных условий. Даже на усмирённой планете для эвакуации всех сил потребовалось бы от пятнадцати до двадцати дней. Кадийскому офицеру дали меньше трёх.

Через несколько часов после отхода имперских армий с поля битвы ураган ослабел, что подтвердило растущие опасения людей. Ещё сотня-другая минут, и чужаки принялись жалить стремительными налётами фланги уходящих колонн. Старкзан, лично руководя действиями арьергарда, отразил несколько проникающих атак наиболее мобильных вражеских соединений и не позволил отступлению превратиться в бегство. Очевидно было, что не все отряды успеют покинуть Агреллан, хотя лорд-адмирал Хоук организовал множество дополнительных посадочных зон и спас тем самым значительное количество гвардейцев.

Ксеносы, то ли недостаточно удовлетворённые победой, то ли не полностью уверенные, что видят настоящий отход, продолжали часто и безжалостно контратаковать. В результате нападений из засад человеческие отряды замедлялись или тратили силы в безнадежных погонях. Худшей напастью, впрочем, оказались авиаудары.





Атмосферные летательные аппараты Империи были сосредоточены возле точек эвакуации, поэтому отступающие по равнине войска не имели защиты от бесконечных атак с бреющего полёта и бомбовых ударов касты Воздуха. Израненные, перепачканные, начинающие страдать от лучевой болезни, пехотинцы Астра Милитарум едва тащились под палящим солнцем.

В конечном итоге многих высокопоставленных офицеров вытащили из этого живого потока и доставили в посадочные зоны на «Валькириях». Среди них оказались только самые титулованные герои вроде раненого, но уже идущего на поправку рыцаря-командора Паска. В ходе специальных операций были перевезены по воздуху шагоходы верховного короля и его уцелевших аристократов. Дом Терринов возвращался на Волторис для крайне необходимого ремонта. Обсидиановый Рыцарь исчез бесследно, но Тибальт не сомневался, что злоеший Вольный Клинок ещё вернётся и продолжит преследовать тау. Других приятных мыслей у патриарха не имелось.

Помимо наиболее важных офицеров, приоритет при эвакуации был отдан тяжёлой технике. Где-то очень далеко представители Департамента Мониторинга правильно рассудили, что подобные боевые машины будет намного сложнее заменить, чем многие миллионы людей, обречённых на скорую гибель. Если бы Старкзана спросили, бросит ли он своих бойцов, кадиец отказался бы. Впрочем, он никак не мог повлиять на принятое решение, так как имени полковника в списках экстренно спасаемых не оказалось.

Лорд-адмирал Хоук наблюдал за тем, как офицеры по одному входят на мостик. Флотскому было приятно, что всем им хватает такта не спрашивать, кого больше нет в военном совете. Хоук столько раз присутствовал на подобных собраниях, что уже не испытывал никакой неловкости, но всё-таки ему больше нравилось работать с теми, кто понимал цену неудачи. Откашлявшись, адмирал заговорил внушительным тоном:

— Как вы знаете, процесс эвакуации практически завершён. Мы уже слегка задержались относительно назначенного времени отбытия, поэтому предпримем только символические усилия для возвращения оставшихся наземных сил. Я предоставил им дополнительные возможности к спасению — в разумных пределах.

— При этом Хоук ненадолго умолк и осматривал собравшихся офицеров, словно напоминая себе, кто присутствует на мостике.

— Фактически я поступил достаточно неразумно, поскольку отправил на поверхность все наши транспорты. И всё же по текущим оценкам через час на орбите будет находиться лишь около пятидесяти процентов от выжившего личного состава Астра Милитарум.

Здесь лорд-адмирал остановился, поскольку все знали, что оставшихся на Азфеллане солдат ждёт неизбежная гибель. Хоук ожидал протестов от менее высокопоставленных офицеров, но все молчали.

— Наконец, — добавил адмирал, — прежде чем наши пути разойдутся, мне надлежит формально объявить о роспуске экспедиционного корпуса «Воздаяние». Удачи, парни, и да хранит вас Император.

Как требовал устав, он выполнил воинское приветствие Имперского Флота. Когда собравшиеся отсалютовали в ответ и начали расходиться, одинокий техножрец с «Археоклада» остался на месте. Это наверняка не к добру, подумалось флотоводцу.

— Адмирал Хоук, — прохрипело создание, — у меня есть последняя просьба, как от посланника Марса.



Лорд-адмирал Хоук, командующий 478-м линейным флотом сегментума Ультима, нетерпеливо ждал продолжения. Сгорбленный техножрец шаркал ногами. В его дыхании слышалось шипение клапанов, а походка напоминала движения поршней. Слуга Омниссии грузно тащился вперёд в сопровождении свиты, распевавшей псалмы и помахивавшей дымящимися курительницами. С собой они несли саркофаг.

Техножрец в капюшоне поклонился верховному адмиралу и, подкрутив несколько винтиков на нагруднике, заговорил. Голос его дребезжал, построение фраз было механистичным.

— Лорд-адмирал, примите дар Воссодецимуса Найла 96-го Марсианского. Он посылает вам «мировое пламя». Эта боеголовка устанавливается на торпеду. Мой господин предлагает вам выпустить её как прощальный подарок. Наведите её на туманные бури в северном полушарии Агреллана. Нето теа роена effigi. — Жрец машинного бога рассмеялся, и звук вышел поистине отвратным. Затем он продолжил: — Кто сеет ветер, тот пожнёт бурю. Наш корабль «Археоклад» скоро просветит весь Дамоклов залив.

Существо расхохоталось вновь, после чего выключило голос поворотом регуляторов. Изобразив прощальный поклон, оно движениями руки вознесло хвалу Омниссии, на чём и закончилась встреча. Свита в красных рясах начала долгий шаркающий переход к ждущему челноку Механикус.

За свою долгую и овеянную славой карьеру лорд-адмирал Хоук дважды наблюдал, как производится Экстерминатус, и знал, что происходящее не имеет отношения к этому ритуалу. Флотоводец не знал, чем именно выстрелил по Агреллану, но радовался, что «подарка» больше нет на его корабле.

Со своей позиции на мостике Хоук видел, что боеголовка сделала с планетой. Бушующие волны пламени окутали весь мир, и его цвет поменялся с серого на яркий и неестественный оранжевый.

Вскоре и «Археоклад», исполнив мрачное обещание, поджёг целую туманность.

Дамоклов залив вспыхнул ярким светом.



ЗАРЯ НОВОЙ ЭРЫ

Мир, некогда бывший воплощением надежд и стремлений расширяющейся Империи Тау, превратился в символ иного рода. Никогда прежде народ пяти каст не пил так глубоко из горькой чаши поражений. Понесённые тау огромные потери ознаменовали конец прежней эпохи и мрачное начало новой кровавой эры войн.

Бухта Му'гулат горела.

Перед уходом с орбиты Имперский Военно-Космический Флот каким-то образом поджёг вихри странной газовой смеси, вращавшиеся в атмосфере северного полушария гигантской планеты. Вследствие цепной реакции по континентам прокатились неестественные огненные бури, с которыми не могли справиться машины контроля среды. Спаситься удалось лишь тем, кто находился под прикрытием защитных куполов, и во всем мире оставался только один подобный заслон – огромный «зонтик», раскинувшийся над Ло'вашт'ау. Погибли многие миллионы тау и человеческих солдат, брошенных на Агреллане.

Прибывшие экипажи кор'ваттра не узнали планету, но принесённые ими новости оказались даже более скверными. Пламя охватило не только Бухту Му'гулат: вся диковинная аномалия, называемая Дамокловым заливом, превратилась в пылающий ад. Запутанные проходы, на обнаружение которых Империя потратила столько времени, теперь оказались недоступными. В течение многих дней тау, оказавшиеся в ловушке за этой гигантской преградой, тревожно размышляли о том, что могут никогда больше не увидеть септовых миров, что они навсегда отрезаны от родины. Через огненный барьер проходили сообщения, но не космолёты.

Инженеры касты Земли между тем неустанно трудились над совершенствованием щита, который позволил бы кораблям безопасно преодолевать облака чрезвычайно коррозионных газов. Первые испытания вышли обнадеживающими, поскольку некоторые звездолёты уцелели при переходе через залив, но и процент неудач был высоким.

Командующая Тень Солнца исцелилась от ран, но преждем быстро уставала. Как главнокомандующая касты Огня, она подолгу заседала с Верховным советом эфирных, поскольку многие вопросы и планы требовали обсуждения. По Империи Тау разносились жуткие слухи, но все страхи и сомнения исчезли после извещения о том, что в течение ближайших дней аун'Ва выступит с новой речью – заявлением, которое будут транслировать на все септовые миры и за их пределы. Оно станет посланием надежды и отваги, предназначенным для всех детей Высшего Блага.

Командующий Зоркий Взгляд покинул Бухту Му'гулат и вернулся в анклав – в изгнание. Он отбыл внезапно и без предупреждения, ещё до того, как Верховный совет эфирных пришёл к неизбежному решению арестовать командующего и судить его за предательство Империи.





Быстрым движением о'Шова направил энергию в Рассветный клинок. Стекавший по мечу ихор зашипел на раскалившемся металле и, превратившись в завитки дыма, унёсся прочь. По данным сенсорного модуля следующая волна тиранидских организмов уже приближалась к хребту. Если командующий Яркий Меч в ближайшее время не приведёт подкрепления, захватчики сметут уцелевшие кадры Зоркого Взгляда.

Прежде он уже сражался с этими созданиями, которых на языке тау называли «ихе», всепожирающими. О'Шова своими глазами видел, как после уничтожения ими разорения остаются лишь обглоданные дочиста планеты, изуродованные каменные шары, полностью лишённые жизни. Появление тиранидов здесь, в плодородном мире Т'ласла, в такой близости от анклавов, было тревожнейшим сигналом. Заразу следовало искоренить. Но даже сейчас, пока к Зоркому Взгляду приближались грозные чужаки с конечностями-косами, он думал о другом. Прошло не так много времени после его отлёта из огненного ада Бухты Му'гулат, но командующий снова и снова прокручивал в памяти последние моменты пребывания на той планете.

О'Шова наблюдал за торжественной подготовкой к речи голографического двойника аун'Ва, когда к нему подошла о'Шасерра. Зоркий Взгляд спросил командующую, что она думает насчёт использования подобных технологий для убеждения согранных в добром здравии наставника, но Тень Солнца резко сменила тему.

– Верховный совет вскоре прикажет мне схватить тебя, – сказала она. – Тебе предстоит Испытание Правосудием.

Разумеется, о'Шове уже сообщили эту информацию, но он не знал, почему прежняя соратница вдруг открыла ему подобный секрет. Если бы аун'Ва не погиб, командующий всё бы произошедшее какой-то уловкой, началом более крупной интриги. Верховный эфирный, однако, был мёртв, и Зоркий Взгляд рассудил, что о'Шасерра сама приняла решение поделиться этой тайной. Она поступила храбро.

Нарушив молчание, Тень Солнца добавила:

– Я считаю твоё возвращение для помощи Империи благородным поступком, деянием, достойным Высшего Блага. За него следует отплатить тем же.

Затем о'Шасерра помолчала, словно тщательно взвешивала каждое следующее слово.

– Думаю, тебе пора улетать.

– А что, если я этого не сделаю? – спросил о'Шова.

– Я исполню приказ, – просто ответила она.

Зоркий Взгляд покинул охваченную пламенем Бухту Му'гулат, когда началась трансляция речи погибшего эфирного. На опасном пути домой его воины слушали выступление «аун'Ва». Он говорил о трагических потерях Империи и о том, как это делает тау сильнее. О том, что сейчас, как никогда прежде, следует ударить просвещением по свирепому варварству. И о том, что более недопустимо так недооценивать врага.

Только неподалёку от Т'ласла – планеты, помеченной для будущего заселения – армии анклавов услышали призыв о помощи. Но теперь время для размышлений закончилось, поскольку хребет захлестнула живая волна. Явились орды Левиафана, встреченные импульсным огнём. Командующий Яркий Меч так и не прибыл, поэтому о'Шова отдал приказы о новом плане действий, уносясь в небо на прыжковых двигателях и расстреливая навдвигающихся тварей из плазменной винтовки.



ГЛАВА 4

МИССИИ



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ

Данный раздел включает несколько миссий для настольной игры ВХ40к, вдохновлённых событиями, что имели место в Бухте Му'гулат. Они демонстрируют новые методы обращения с армиями и призваны испытать ваши тактические способности командира. Проходя эти миссии в определённой последовательности, вы даже можете разыграть увлекательную кампанию по правилам, представленным в конце раздела.

Есть два основных способа использовать приведённые в данной книге миссии: самый простой – выбрать любую миссию и начать играть. Если такая идея вам не слишком нравится, вы можете провести целую кампанию, проходя миссии по порядку, согласно правилам в конце раздела (с. –). В этом случае игроки должны придерживаться одной стороны конфликта во всех миссиях. В процессе ведите счёт побед и поражений игроков – победителем объявляется тот, кто выиграет в большинстве миссий. В случае равного счёта победителем в кампании признаётся тот игрок, что выигрывает последнюю битву.

Ничто не должно вас останавливать, если вы хотите использовать в данных миссиях совсем не те армии, что принимали участие в описываемой в этой книге истории. С толикой воображения и некоторыми незначительными изменениями вы в лёгкую сможете организовать сражение с привлечением любых миниатюр и элементов ландшафта из своей коллекции.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МИССИИ ВИДА «ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ»?

Как бы вы ни использовали эти миссии, они вносят совсем небольшие изменения в правила проведения боев, описанные в главе «Подготовка к сражению» в русской книге правил ВХ40к.

Армии

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

Уникальные персонажи

Модели, называемые в статьях списка армии уникальными, отображают легендарных персонажей вселенной 41-го тысячелетия. Если вам хочется придерживаться истории, тогда уникальных персонажей следует брать только в том случае, если они указаны в правилах миссии.



ПОЛЕ БОЯ И РАССТАНОВКА

Карты расстановки и подробные инструкции для миссий Отголосков Войны включены в их описание. В книге правил *ВХ40к* заглядывать не нужно.

Условия победы и специальные правила миссий

В некоторых миссиях специальные правила и условия победы распространяются только на специфичные боевые единицы. Если в «вашей версии» сражения подобной боевой единицы нет, тогда можно не обращать внимание на связанные с ней спецправила и условия победы.

СОКРАЩЕНИЯ

В данном разделе упоминаются многие боевые единицы, формирования и предметы оснащения из русскоязычных версий кодексов Космического Десанта и Империи Тау. Для удобства быстрой справки возле каждого названия указывается номер страницы в соответствующем **печатном** издании (в электронном есть ссылки и закладки, поэтому найти нужный инфолист не составит труда) по типу «лэндспидер "Тёмный ветер" (К:КД, с. 269)» или «скиммер "Неустанный охотник" (К:ИТ, с. 147)», где «К:» – кодекс, КД – Космический Десант, а ИТ – Империя Тау.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

Миссии вида «Отголоски войны», представленные в боевой зоне Дамокла: Мон'ка, помогут вам воссоздать ключевые моменты войны за Бухту Му'гулат, однако не стоит думать, что никаких других сражений не было. Миссии, что приведены в боевой зоне Дамокла: Кау'юн, помогут подробно изучить причины, приведшие к событиям, которые описаны в книге, что вы держите сейчас в руках. Узнав всю предысторию, вы сможете разыграть увлекательнейшую кампанию более чем из десяти миссий. Но, разумеется, есть и иные способы проведения настольных партий ВХ40к. По правилам расширения Planetstrike можно воссоздать высадку имперских сил в Бухте Му'гулат или повторить с помощью Cities of Death свирепые городские бои, проходившие в Агреллан-Прайм среди жилых куполов тау. Формат игр Apocalypse просто идеален, если вы хотите устроить грандиозную битву с множеством взводов «Леманов Руссов», ведущих танковые дуэли с целыми кадрами грозных «Рыб-молотов» и вёртких «Пираний». Миссии Вечной Войны, Вихря Войны и Алтара Войны также послужат подспорьем в отыгрыше сражений, бушевавших в Бухте Му'гулат; с их помощью можно даже придумать грандиозную кампанию.



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: СМЕРТЬ В ПУСТОТЕ

Имперская кампания по отвоеванию Бухты Му'гулат начинается в космическом пространстве планеты. Тау создали обширную сеть оборонительных спутников, которые непременно обрекут на гибель имперские войска, предпринявшие попытку высадиться на поверхность. Поэтому, чтобы уничтожить защитный комплекс, прежде чем начнётся полномасштабное вторжение, в операции специально задействованы ударные группировки Белых Шрамов и Гвардии Ворона.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта и принадлежать капитулу Гвардии Ворона или Белых Шрамов.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступные модели, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию экранированную стену «Волнолом» (К:ИТ, с. 162) и две башенные установки «Волнолом» (К:ИТ, с. 164) (и то, и другое берётся бесплатно).

ПОЛЕ БОЯ

В первую очередь игрок за Империю Тау располагает свою экранированную стену «Волнолом» и башенные установки «Волнолом» где угодно в своей зоне расстановки. Затем игроки расставляют ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После расстановки ландшафта игрок за Империю Тау размещает 3 маркера объекта в своей зоне расстановки – один на экранированной стене и по одному на башенных установках, если есть доступные модели. Если эти фортификации перемещаются, маркеры объектов перемещаются вместе с ними.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым, располагая где угодно в пределах своей зоны расстановки все боевые единицы основных войск и до двух других боевых единиц на выбор. Все остальные боевые единицы уходят в резерв. Игрок за Космодесант расставляется вторым где угодно в пределах своей зоны расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Космодесант ходит первым, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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

В конце игры каждый маркер объекта на башенной установке, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка, тогда как маркер объекта на экранированной стене приносит 6 победных очков.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Убить военачальника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Резервы.

Астероидные удары: в начале каждой фазы стрельбы тот игрок, чей идёт ход, кидает D6. На 1-4 фаза стрельбы проходит как обычно. При выпадении 5 игрок может провести стрелковую атаку с профилем небольшого астероида. При выпадении 6 игрок может провести стрелковую атаку с профилем крупного астероида. Атака отыгрывается как при не прямой стрельбе (см. описание специального правила навесной стрельбы в *книге правил ВХ40к*).

	Дальность	Сила	AP	Класс
Небольшой астероид	∞	8	3	Тяжёлое 1, ОНС, взрыв
Крупный астероид	∞	9	2	Тяжёлое 1, ОНС, большой взрыв

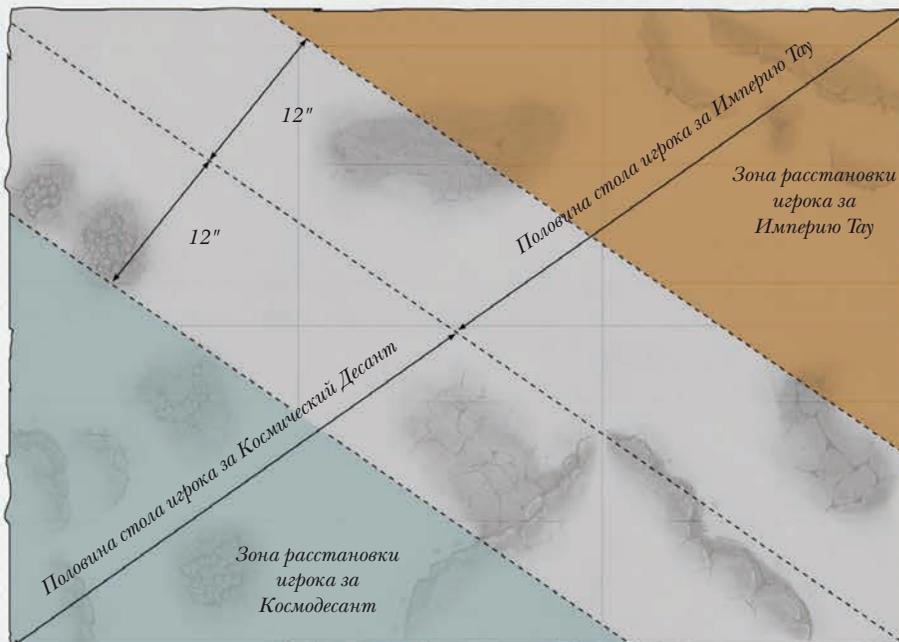
Высокий вакуум: атака, которая в обычных условиях нанесла бы лишь лёгкий порез или мелкую царапину, может нарушить целостность вакуумного костюма противника и привести к весьма болезненному летальному исходу, когда кислород улетучится. Любое попадание, которое пройдёт корпус техники, аналогично может убить весь экипаж. Соответственно, все атаки имеют специальное «раздирающее».

Слабая гравитация: все модели пехоты могут проходить до 12" в фазе движения и могут свободно перемещаться над другими моделями и ландшафтом. Однако, если модель пехоты начинает или заканчивает своё движение на труднопроходимом ландшафте, она должна пройти тест на преодоление опасного ландшафта.

Пустотная война: битва проходит в тёмных глубинах космоса. Чтобы это отразить, специальное правило ночного боя действует на всём протяжении игры.



Край стола игрока за Империю Тау



Край стола игрока за Космический Десант

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: БРОНЕТАНКОВЫЙ НАТИСК

Рыцарь-командор Паск был одним из первых, кто приземлился на поверхность планеты Бухта Му'гулат. Вскорости организовав бронетанковые войска под своим командованием, он повёл быстро движущуюся колонну танков против бронетанковых сдерживающих кадров тау. Застигнутые врасплох, тау попытались отступить, но к своему ужасу обнаружили, что атакованы со всех сторон.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. В данной миссии разрешается использовать только технику, но не шагоходы и не летательные аппараты.

Один игрок берёт армию Астра Милитарум, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Астра Милитарум должны относиться к фракции Астра Милитарум. Если есть доступная модель, армия игрока за Астра Милитарум должна включать рыцаря-командора Паска (см. *кодекс Астра Милитарум*).

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым где угодно в пределах своей зоны расстановки. Он не может добровольно убрать боевые единицы в резерв. Игрок за Астра Милитарум расставляется вторым, размещая не больше половины своих боевых единиц где угодно в пределах своей зоны расстановки. Все остальные боевые единицы должны быть убраны в резерв, в том числе и рыцарь-командор Паск.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Астра Милитарум ходит первым, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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

В конце игры каждый игрок получает столько победных очков, сколько составляет сумма пунктов брони каждой единицы техники противника, что была им полностью уничтожена.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Убить военачальника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Атакованы со всех сторон: находящиеся в резерве боевые единицы Астра Милитарум входят в игру с любого длинного края стола. Игрок за Астра Милитарум может решать, с какого из них, для каждой боевой единицы.

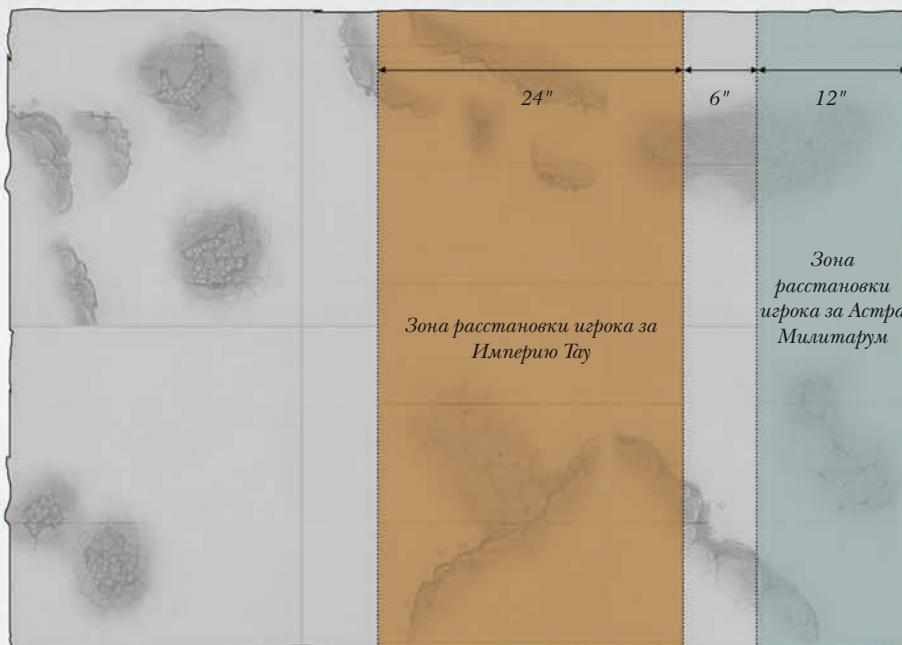
Врасплох: по боевым единицам, прибывшим в предыдущем ходе, боевые единицы армии тау могут вести стрельбу только навскидку.

Танковые асы: до начала игры каждый игрок выбирает D3 единицы техники в своей армии. Кидайте кубик по нижеследующей таблице за каждую единицу техники.

2D6 РЕЗУЛЬТАТ

- 2 **Погиб в бою:** Ничего.
- 3 **«Старые железнобоки»:** ас маневрирует так, что выстрелы отскакивают или не могут точно попасть. Все броски на пробитие брони данной техники имеют штраф -1.
- 4 **Эксперт по таранам:** танки прибавляют D3 к своим броскам на пробитие брони за любое попадание, которое они нанесли при таране. Прочая техника может идти на таран.
- 5 **На пределе скорости:** ас может заставить свою технику пройти дополнительные 6" на максимальной скорости.
- 6 **Эксперт по засадам:** после расстановки и проведения бросков на перехват инициативы вы можете переставить аса (и остальную часть его боевой единицы, если он состоит в эскадроне) куда угодно в своей зоне расстановки.
- 7 **Наводчик-профи:** прибавьте 1 к показателю навыка стрельбы техники аса.
- 8 **Водитель-профи:** техника аса может пройти дополнительные D6" в фазе движения. Это дополнительное движение не влияет на количество орудий, из которых может открыть огонь техника аса.
- 9 **Танк в окопе:** ас извлекает максимум пользы из укрытия. У него есть специальное правило «скрытность».
- 10 **Удвоение огня:** в фазе стрельбы одна единица оружия техники аса может выстрелить дважды.
- 11 **Странное везение:** любое оружие, ведущее огонь по технике аса дальше, чем на 18", должно перекидывать успешные броски на попадание.
- 12 **Многогранная тактика:** выбирайте любой понравившийся вам результат.

Край стола игрока за Империю Тау



Край стола игрока за Астра Милитарум



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: СТОЛКНОВЕНИЕ ИНТЕРЕСОВ

Пока вторжение Империи идёт полным ходом, к формированиям Астра Милитарум, громящим войска тау, присоединяются подразделения Адептус Механикус. Однако марсианское жречество в первую очередь заинтересовано в получении образчиков технологии пришельцев, пусть даже для этого их союзникам из Имперской Гвардии придётся понести тяжёлые потери.

АРМИИ

Данная миссия рассчитана на трёх игроков. Один игрок берёт армию Империи Тау, тогда как два других командуют объединённой армией, где один игрок берёт войска Астра Милитарум, а второй – Адептус Механикус.

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Объединённая армия имеет тот же лимит очков на набор войск, что и армия Империи Тау: каждый из игроков может потратить половину суммы очков, доступной объединённой армии.

Все боевые единицы в войске игрока за Астра Милитарум должны относиться к фракции Астра Милитарум, а все боевые единицы в войске игрока за Адептус Механикус должны относиться к фракции культа Механикус и/или скитариев. Каждому игроку разрешается взять военачальника для собственного войска (см. специальные правила миссии).

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После размещения ландшафта игрок за Империю Тау ставит 3 маркера объекта в своей зоне расстановки по правилам расставления маркеров объектов, описанным в *книге правил ВХ40к*. После их размещения случайным образом выберите один из них, который станет технотайником, что хочет заполучить игрок за Адептус Механикус.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Игроки за Империю расставляются вторыми где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Объединённая имперская армия ходит первой, если только игрок за Империю Тау не перехватит 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 двух или всех трёх игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры игроки за Астра Милитарум и Империю Тау получают по 3 победных очка за каждый удерживаемый маркер объекта.

Игрок за Адептус Механикус получит 4 победных очка, если будет контролировать маркер объекта технотайника.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ (ТОЛЬКО ДЛЯ ИГРОКА ЗА АДЕПТУС МЕХАНИКУС)

Адептус Механикус заинтересован в изучении технологий тау, поэтому игрок за Адептус Механикус получает 1 победное очко за каждую разбитую единицу техники тау, которую он удерживает. Максимум можно получить 3 победных очка за захват 3 разбитых единиц техники тау (удерживаются точно так же, как и маркеры объектов).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ Ночной бой, резервы.

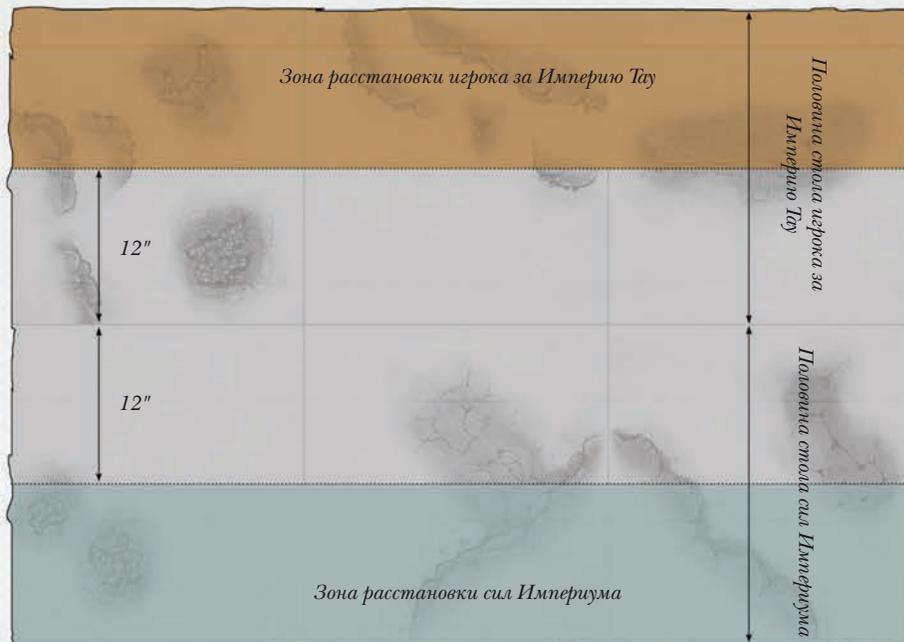
Объединённые силы: в этой битве войска игрока за Астра Милитарум и Адептус Механикус считаются единой армией. Однако у каждого войска есть свой военачальник. Оба этих войска считаются выгодными союзниками, как описано в *книге правил ВХ40к*, а не боевыми братьями.

Боевые единицы Астра Милитарум и Адептус Механикус не могут вдвоём контролировать один и тот же маркер объекта. Если рядом с маркером объекта стоят и те, и другие, никто из них не контролирует его.

Дружественный огонь: и игроку за Астра Милитарум, и игроку за Адептус Механикус при желании разрешается выбирать одну боевую единицу союзника в качестве цели для одной из стрелковых атак своей боевой единицы. Каждому игроку разрешается поступить так всего раз за игру, однако за это им придётся вычестить 1 победное очко из своей суммы победных очков в конце битвы.



Край стола игрока за Империю Тау



Край стола сил Империи

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: НЕПРЕДВИДЕННЫЙ УДАР

Когда для окружённых сил тау, застрявших в меньшинстве на тяжело укреплённых позициях, ситуация перешла из разряда неприятной в катастрофическую, словно гром среди ясного неба, явился командующий Зоркий Взгляд во главе своей знаменитой Восьмёрки. Пробившись сквозь ошарашенные ряды имперских защитников, Восьмёрка нанесла удар по командованию кадийской армии.

АРМИИ

В данной битве очки не используются вовсе. Вместо этого один игрок управляет формированием под названием «Восьмёрка» (К:ИТ, с. 268), а второй игрок берёт на себя командование подразделением под названием «кадийская боевая группа» (см. *кодекс Астра Милитарум*), включающим в себя 1 главное, 1 командное и 3 вспомогательных формирования.

Если игрок не в состоянии выставить свою армию в полном составе, тогда ему следует использовать столько боевых единиц, сколько ему доступно. Эти боевые единицы по-прежнему считаются частью соответствующих формирований и/или подразделений и получают причитающиеся преимущества.

РАСПИРЕННАЯ ИГРА

Если оба игрока согласны, они могут расширить формат игры, добавив один или более кадров возмездия (К:ИТ, с. 176) в армию тау. Кадийская боевая группа, в свою очередь, может включить одна дополнительное вспомогательное формирование за каждый включённый в армию тау кадр возмездия.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок за Кадио расставляется первым где угодно на поле боя, но дальше чем в 12" от края стола. Игрок за тау не расставляется вовсе в начале битвы – его боевые единицы прибывают в первом ходе, как описано ниже. Ни одна из сторон не может убирать боевые единицы в резерв.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за тау ходит первым. Он должен выставить всю свою армию в начале хода. Боевые единицы тау можно выставлять в пределах 3" от края стола или вводить в игру посредством глубокого удара в первом ходе. Если захотите, модели можно выставлять с разных краёв стола.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

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

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за тау немедленно побеждает, если все модели командного формирования кадийской боевой группы будут уничтожены или покинут поле битвы в результате отступления. Игрок за Кадио побеждает, если битва завершится до того, как это случится.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

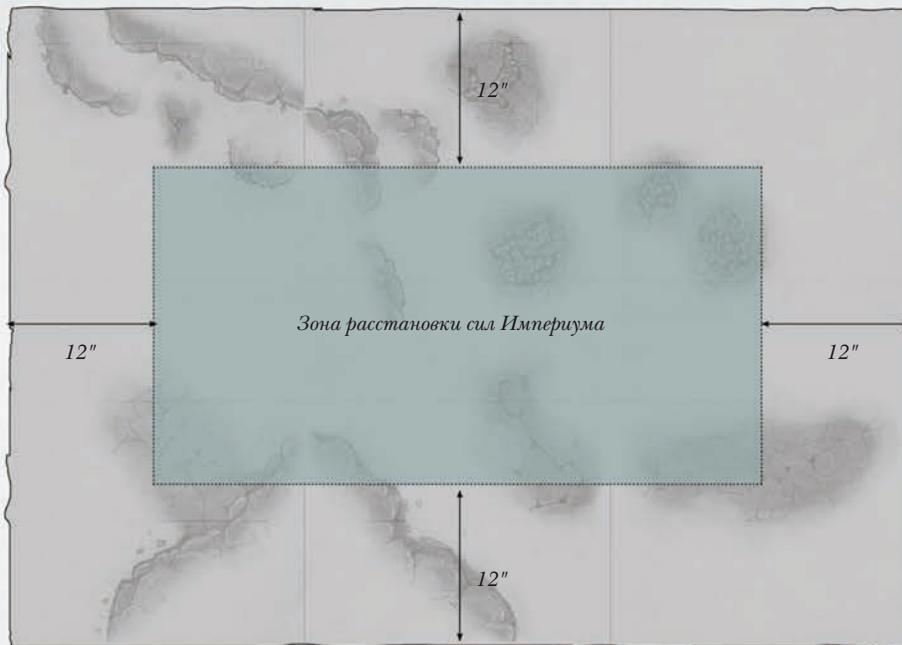
Внезапная атака: в первом игровом ходе боевые единицы армии Кадио не могут бегать и нападать, а стреляют они только навскидку. Во втором игровом ходе они могут нападать только в том случае, если пройдут тест на лидерство, а при ведении огня они должны вычитать 1 из своего показателя навыка стрельбы.

По танкам! в дополнение к написанному выше в начале битвы экипажи всех единиц техники игрока за Кадио находятся вне своих машин. Чтобы это отразить, ведите подсчёт попаданий, полученных каждой единицей техники в первом игровом ходе во время атак тау. В конце хода тау киньте 2D6 за каждую неразбитую единицу попаданий – если выпавшее на кубике значение меньше или равно числу попаданий, значит экипаж погиб при попытке забраться внутрь своей машины, и техника становится разбитой.

Цель захвачена: боевые единицы тау не могут выбирать целью стрелковой атаки боевую единицу командного формирования кадийской боевой группы, если только она не является ближайшей целью в пределах линии прямой видимости или возле не стоит хотя бы одна фишка маркера подсветки цели.

Пути к отступлению: любые отступающие боевые единицы уходят в направлении ближайшего края стола.





ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ОКО БУРИ

Танковые отряды рыцаря-командора Паска нанесли страшный урон войскам обороняющихся тау. Зоркий Взгляд понимает, что ему срочно необходимо нейтрализовать угрозу, представляемую бронетанковыми силами Империи, и поэтому проводит опустошительную внезапную атаку на взводы Паска, пока те пробираются в электрической песчаной буре.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Астра Милитарум, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Астра Милитарум должны относиться к фракции Астра Милитарум. Если есть доступная модель, армия игрока за Астра Милитарум должна включать рыцаря-командора Паска (см. *кодекс Астра Милитарум*).

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступная модель, армия должна включать командующего Зоркий Взгляд (К:ИТ, с. 128).

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*, но лишь с тем исключением, что в зоне расстановки игрока за Астра Милитарум никакие декорации располагать нельзя.

РАССТАНОВКА

Игрок за Астра Милитарум расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Никакие боевые единицы, кроме летательных аппаратов, нельзя убирать в резерв. Игрок за Империю Тау расставляется вторым в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Империю Тау ходит первым, если только игрок за Астра Милитарум не перехватит 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

Если в конце сражения у игрока за Империю Тау будет в два раза больше победных очков, чем у игрока за Астра Милитарум, выигрывает он. Если игрок за Империю Тау наберёт победных очков больше (но не в два раза), чем игрок за Астра Милитарум, объявляется ничья. Если игрок за Империю Тау наберёт очков меньше или поровну с игроком за Астра Милитарум, выигрывает игрок за Астра Милитарум.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу, включая любые боевые единицы или модели, уничтоженные электрической песчаной бурей (см. ниже). Боевые единицы, 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.

Элитное бронетанковое формирование: игрок за Астра Милитарум может сделать один бросок по таблице танкового аса из миссии «бронетанковый натиск» (с. 248) и применить результат к одной единице техники в своей армии. Если Паск не включён в армию, тогда игрок за Астра Милитарум может сделать два броска по этой таблице и применить результат к двум разным единицам техники в своей армии.

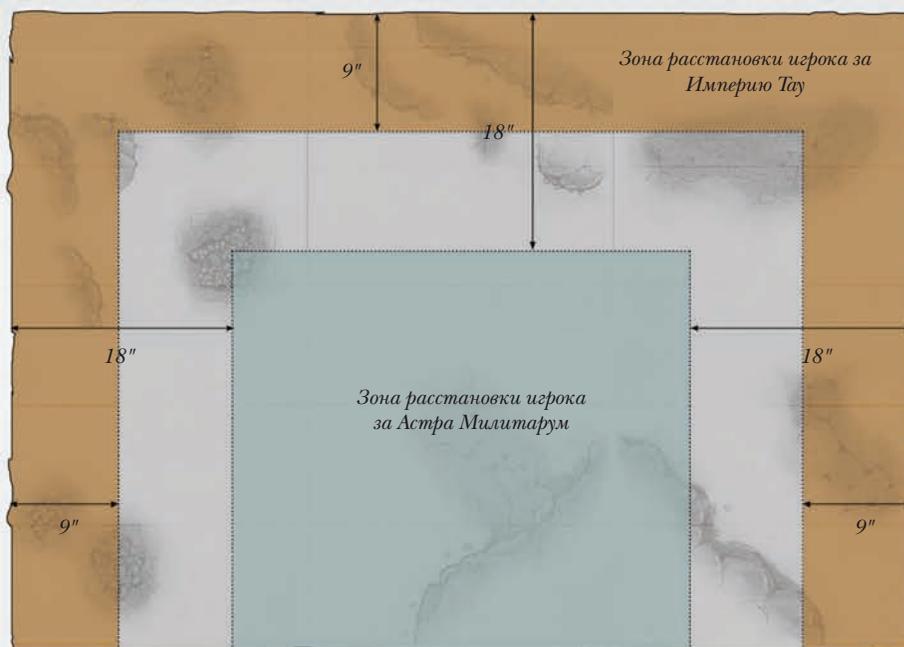
Электрическая песчаная буря: электрическая песчаная буря, под покровом которой продвигался Паск, скрывала его войска из виду, но многие боевые единицы получали удары разрядами молнии.

Чтобы это отразить, кидайте кубик по нижеследующей таблице за каждую боевую единицу в армии Астра Милитарум после завершения расстановки, но до начала первого хода. Боевым единицам игрока за Астра Милитарум не требуется проходить проверки на боевой дух, если они несут потери в результате ударов молнии.

D6 РЕЗУЛЬТАТ

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Зачарованный: боевая единица избегает гнева бури. |
| 3 | Зацепило: боевую единицу задевает разряд молнии. Случайно выбранная в боевой единице модель получает попадание с силой 5 и AP4. |
| 4-5 | Удар молнии: молния бьёт в землю точно перед боевой единицей. Боевая единица получает D6 попаданий с силой 5 и AP4, распределяемых случайным образом. |
| 6 | Прямое попадание: в одну из моделей боевой единицы бьёт молния. Случайно выбранная модель боевой единицы получает попадание с силой 9 и AP2. В дополнение вся боевая единица испытывает на себе последствия удара молнии (см. предыдущий результат). |

Край стола игрока за Империю Тау



Край стола игрока за Астра Милитарум



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Предвидев, что космические десантники нанесут стремительный и неожиданный удар, Зоркий Взгляд решает использовать голографические проекторы, чтобы заманить неприятеля в искусно расставленную ловушку и расправиться с ним раз и навсегда. Но войны из капитулов Белых Шрамов и Гвардии Ворона и сами большие мастера тактических уловок, и потому их будет не так-то просто одурачить.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Космического Десанта, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Космодесант должны относиться к фракции Космодесанта и принадлежать капитулу Гвардии Ворона или Белых Шрамов.

Все боевые единицы в армии игрока за Империю Тау должны относиться к фракции Империи Тау. Если есть доступная модель, игрок за Империю Тау должен включить в свою армию командующего Зоркий Взгляд (К:ИТ, с), и все модели его армии должны быть оснащены боескафандрами.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.



РАССТАНОВКА

Игрок за Империю Тау расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Игрок за Космодесант расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки. Только боевые единицы фракции Космодесанта может убрать в резерв; игрок за Империю Тау не может добровольно помещать свои боевые единицы в резерв.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Космодесант ходит первым.

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

В конце игры каждый игрок получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную вражескую боевую единицу. Боевые единицы, 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

Резервы.

Собрание героев: игрок за Космодесант может иметь до двух военачальников в этой битве вместо одного. Один военачальник должен принадлежать капитулу Белых Шрамов, а другой – Гвардии Ворона. Любая особенность военачальника, влияющая на дружественные боевые единицы, влияет только на те боевые единицы, что принадлежат к тому же капитулу, что и военачальник.

Десантирование с малой высоты: все находящиеся в глубоком резерве войска Белых Шрамов, принадлежащие игроку за Космодесант, прибывают автоматически в начале первого хода. Вы также можете перекидывать кубик смещения, когда эти боевые единицы прибывают посредством глубокого удара.

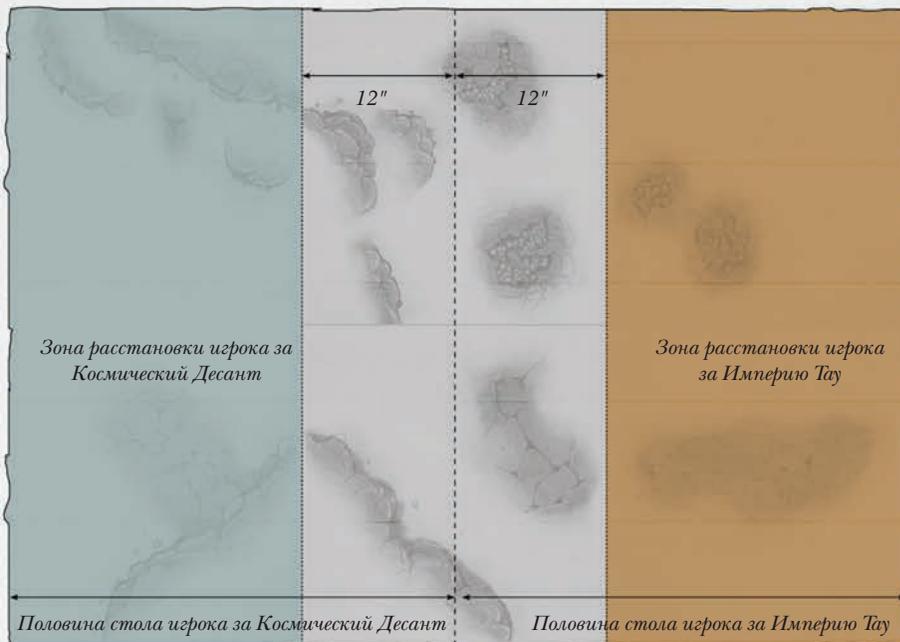
Подземные тоннели: все находящиеся в резерве войска Гвардии Ворона, принадлежащие игроку за Космодесант, могут проводить фланговый обход, если они относятся к классу пехоты; они прибывают автоматически в начале первого хода игрока. Боевые единицы, и так способные совершать фланговый обход, могут выходить с любого края стола, в том числе вражеского (делать бросок на определение края стола для прибытия не нужно).

Голографические копии: в конце первой фазы движения игрока за Космодесант игрок за Империю Тау может выбрать до шести своих боевых единиц на поле боя. Эти боевые единицы немедленно переставляются в любую точку на поле боя, но не ближе чем в 3" от любой вражеской модели.

Лучшая часть доблести: начиная с третьего игрового хода боевым единицам армии Империи Тау допускается покидать поле битвы, если они начинают свою фазу движения в пределах 6" от края стола в своей зоне расстановки. Убирайте любые боевые единицы, покинувшие поле битвы. При подсчёте победных очков они не считаются за уничтоженные.



Край стола игрока за Космический Десант



Край стола игрока за Империю Тау

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ОБСИДИАНОВОГО РЫЦАРЯ

Тау наивно полагали, что избавились от Обсидианового Рыцаря раз и навсегда ещё во время войны за Префекцию, но достопочтимый Вольный Клинок вернулся с того света, чтобы получить отмщение в Бухте Му'гулат. При поддержке роты сверхтяжёлых имперских танков чернобронный Рыцарь вновь готов встретиться с войсками Империи Тау в яростной битве.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Один игрок берёт армию Империи Тау, а второй – Империи Тау. Все боевые единицы в армии игрока за Империи Тау должны относиться к фракции Астра Милитарум или имперских рыцарей. В дополнение все его боевые единицы должны быть сверхтяжёлой техникой и/или сверхтяжёлыми шагоходами.

Все боевые единицы в армии игрока за Империи Тау должны относиться к фракции Империи Тау. В дополнение все его боевые единицы должны быть монструозными и/или гигантскими созданиями.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил ВХ40к*. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться по стандартному методу (см. с. 132 в *книге правил ВХ40к*). Если игрок за Империи Тау берёт в армию Обсидианового Рыцаря (см. специальные правила миссии), он должен начинать игру в резерве.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставлявшийся первым, может выбрать, кто будет ходить первым. Если он решает сам ходить первым, оппонент может попробовать перехватить 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

В конце сражения каждый игрок получает столько победных очков, сколько составляет сумма пунктов брони или ран каждой полностью уничтоженной им модели.

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ Резервы.

Обсидиановый Рыцарь: игрок за Империи Тау может выбрать в своей армии одного Рыцаря «Паладин», который станет Обсидиановым Рыцарем. Обсидиановый Рыцарь является техникой (сверхтяжёлый шагоход, персонаж) с WS 5 и BS 5. В дополнение он прибавляет 1 к непробиваемым спас-броскам за свой ионный щит и имеет специальные правила «ненависть (Империя Тау)» и «привычный враг (Империя Тау)».

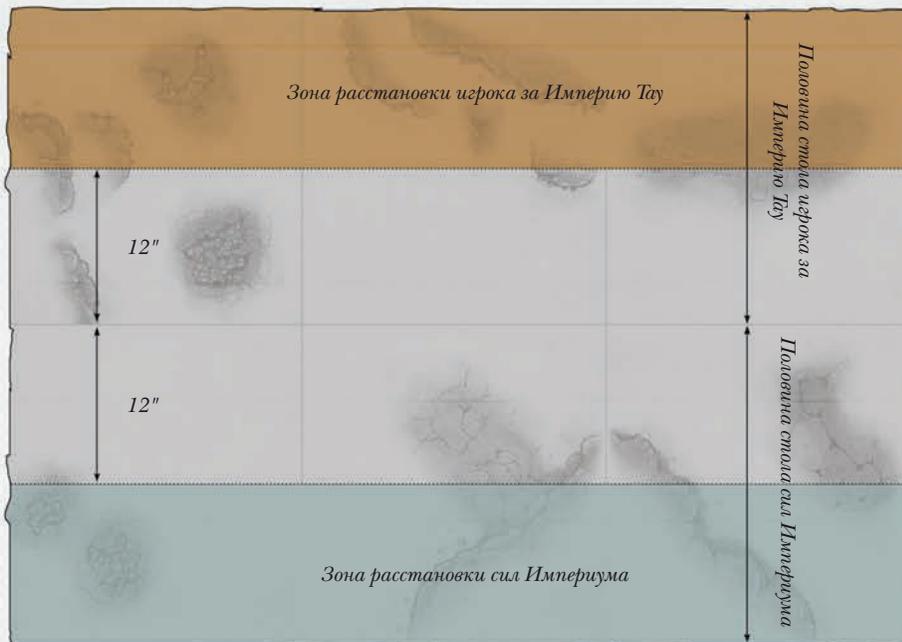
Повелитель битв: в начале расстановки игрок за Империи Тау делает бросок по нижеприведенной таблице, а после выбирает модель, к которой применит результат. Если армия Империи Тау не включает Обсидианового Рыцаря, игрок за Империи Тау всё равно может сделать бросок по таблице.

D6 РЕЗУЛЬТАТ

- 1 Мастер маневрирования:** модель может проходить дополнительные D3" каждый ход и получает специальное правило «фланговый обход».
- 2 Убийца великанов:** модель получает специальные правила «охотник на монстров» и «истребители танков».
- 3 Тяжеловес:** сверхтяжёлая боевая единица с этой особенностью получает +D3 пункта брони. Монструозные и гигантские создания получают +D3 раны.
- 4 Максимальное бронирование:** одноразовая способность. В любом своём ходе игрок может объявить, что модель воспользуется этой особенностью. Сверхтяжёлая боевая единица прибавляет 1 пункт к своему показателю брони до начала своего следующего хода. Монструозное или гигантское создание прибавляет 1 пункт к своему показателю стойкости и могут перекидывать проваленные спас-броски за броню до начала своего следующего хода.
- 5 Мастер обращения с оружием:** модель прибавляет D3 пункта к своему показателю навыка ближнего боя (если он у неё есть) и 1 пункт к своему показателю навыка стрельбы (если он у неё есть).
- 6 Неукротимый:** модель получает специальное правило «оно неубиваемо». Если у модели уже есть данное правило, тогда она может перекидывать броски по этому правилу при выпадении 1.



Край стола игрока за Империю Тау



Край стола сил Империи

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: НАПАДЕНИЕ АССАСИНОВ

Решив избавиться от опытных командующих армии тау, которые препятствуют успешному завершению войны, Империи подсылает грозные карательные группы Ассасинорума, приказывая им устранить вражеских предводителей любыми способами. Однако быстро выясняется, что расправиться с потенциальными жертвами будет весьма непросто даже для опаснейших имперских убийц.

АРМИИ

В данной битве очки не используются вовсе. Вместо этого один игрок управляет армией тау, которая состоит из одной командной единицы фракции Империи Тау, оберегаемой одним формированием Империи Тау или анклавов Зоркого Взгляда.

Другой игрок управляет армией, которая состоит из имперского ассасина фракции Оффисио Ассасинорум, поддерживаемого одним формированием Астра Милитарум или Космического Десанта. Любая боевая единица или формирование Космического Десанта должно принадлежать капитулу Гвардии Ворона или Белых Шрамов.

Ни одной из сторон нельзя использовать летательные аппараты, сверхтяжёлые боевые единицы, а также монструозных и гигантских созданий. Если игрок не в состоянии выставить своё формирование в полном составе, тогда ему следует использовать столько боевых единиц, сколько ему доступно. Эти боевые единицы по-прежнему считаются частью соответствующих формирований и получают причитающиеся преимущества.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил ВХ40к. Используйте карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок за тау расставляется первым где угодно на поле боя, но в пределах 12" от центра стола. Игрок за Империум не расставляется вовсе в начале битвы – его боевые единицы прибывают в первом ходе, как описано ниже. Ни одна из сторон не может убирать боевые единицы в резерв.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Империум ходит первым. Он должен выставить всю свою армию в начале хода. Имперские модели выдвигаются с любого края стола. Они могут перемещаться и сражаться как обычно в этом ходе.

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

В конце сражения каждый игрок получает столько победных очков, сколько составляет сумма пунктов брони и ран, снятых им у моделей вражеской армии. Каждое ранение, нанесённое командной единице тау или имперскому ассасину, приносит 10 победных очков вместо 1.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Пути к отступлению: любые отступающие боевые единицы уходят в направлении ближайшего края стола.

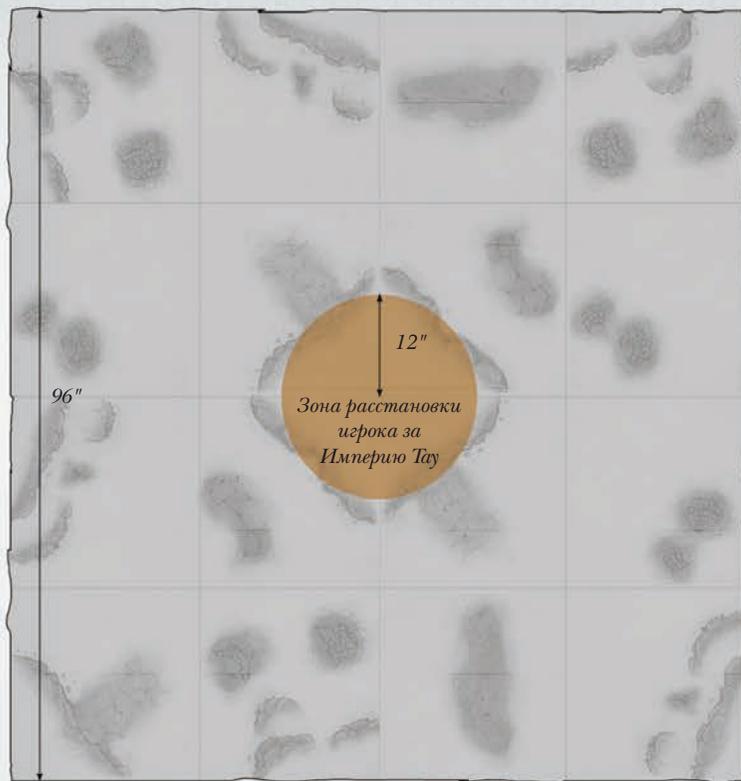
Различные условия на поле боя: игрок за тау кидает D6 в начале битвы, прежде чем игрок за Империум начнёт свой первый ход. Сверьтесь с таблицей и примените выпавший результат, который будет действовать на всём протяжении игры.

D6 РЕЗУЛЬТАТ

- Ночная атака:** специальное правило ночного боя действует на всём протяжении миссии.
- Случайное столкновение:** в первом игровом ходе ни одна из сторон не может бегать или нападать, а стреляют обе стороны только навскидку.
- Таинственные объекты:** поставьте D6 маркеров объектов на поле боя, как описано в книге правил ВХ40к. Эти маркеры объектов не приносят каких-либо победных очков, но на них распространяется правило «таинственные объекты».
- Шальные снаряды:** бой проходит на участке, куда периодически падают артиллерийские снаряды. В начале каждой фазы стрельбы тот игрок, чей идёт ход, кидает D6. При выпадении 6 игрок может провести стрелковую атаку со следующим профилем:

Дальность	Сила	AP	Класс
∞	8	4	Тяжёлое 1, ОНС, взрыв

- Дополнительные задачи:** разместите 6 маркеров объектов, после чего каждый игрок генерирует 3 тактические задачи в начале своего первого хода. Если в начале любого своего последующего хода у игрока будет меньше 3 текущих тактических задач, он должен будет сгенерировать новые, пока их не станет 3.
- Идеальные условия:** оба игрока по очереди выбирают любой результат из этой таблицы (первым выбирает игрок за тау). Один и тот же результат обоим игрокам выбрать нельзя.



ПОРЯДОК ПРОХОЖДЕНИЯ КАМПАНИИ

Представленные ранее миссии вида «Отголоски войны» воссоздают важнейшие сражения, произошедшие во время войны за Бухту Му'гулат. Если вы хотите провести увлекательную кампанию, то можете сыграть в эти миссии в правильном порядке. В этом случае после победы в каждой миссии выигравший игрок получает бонус в следующей миссии кампании, как указано на этих страницах. Если в игре ничья, ни один игрок не получает бонус в следующей миссии.

1 СМЕРТЬ В ПУСТОТЕ

Победа Империи Тау: в миссии «Бронетанковый натиск» специальное правило «врасплох» больше не действует.

Победа Импернума: в миссии «Бронетанковый натиск» игрок за Астра Милитарум может перекидывать один проваленный бросок на резервы в каждом ходе.

2 БРОНЕТАНКОВЫЙ НАТИСК

Победа Империи Тау: в миссии «Столкновение интересов» игрок за Империю Тау ходит первым, если только игрок за Астра Милитарум не перехватит у него инициативу.

Победа Импернума: в миссии «Столкновение интересов» игрок за Империю Тау не может пытаться перехватить инициативу, а также должен вычитать 1 из всех бросков на резервы.

3 СТОЛКНОВЕНИЕ ИНТЕРЕСОВ

Примечание авторов: игрокам, проводящим кампанию Монт'ка, потребуется попросить друга, имеющего армию культа Механикус и/или скитариев, присоединиться к ним в этой миссии, чтобы он сыграл роль командующего армией Адептус Механикус.

Победа Империи Тау: в миссии «Непредвиденный удар» игрок за Кадию может взять два вспомогательных формирования вместо трёх.

Победа Астра Милитарум: в миссии «Непредвиденный удар» игрок за Кадию может взять четыре вспомогательных формирования вместо трёх.

Победа Адептус Механикус: в миссии «непредвиденный удар» никаких изменений не происходит.

4 НЕПРЕДВИДЕННЫЙ УДАР

Победа Империи Тау: в миссии «Око бури» специальное правило «элитное бронетанковое формирование» больше не действует.

Победа Импернума: в миссии «Око бури» игрок за Астра Милитарум может сделать два броска по таблице танкового аса или три броска, если в армию не включён рыцарь-командор Паск.

5 ОКО БУРИ

Победа Империи Тау: в миссии «Смертельный удар» игрок за тау может пользоваться правилом «лучшая часть доблести» начиная со второго хода, а не третьего.

Победа Имперiums: в миссии «Смертельный удар» игрок за тау вместо 6 может выбрать не более 3 боевых единиц для использования специального правила «голографические копии».

Если хотите, вы можете совместить кампании из *боевых зон Кауион* и *Монт'ка*, чтобы получилась по-настоящему крупномасштабная настольная война! В этом случае победитель кампании Кауион получает в награду 100 очков, которые он может потратить при составлении своей армии для миссии «Смерть в пустоте» из кампании Монт'ка. Кроме того, при финальном подсчёте учитывайте победы в обеих кампаниях, чтобы узнать кто же безоговорочно выиграет в войне и оценить его полководческие умения.

6 СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Победа Империи Тау: в миссии «Возвращение Обсидианового Рыцаря» игрок за тау может сделать два броска по таблице повелителя битв. Результаты должны быть применены к двум разным боевым единицам в армии.

Победа Имперiums: в миссии «Возвращение Обсидианового Рыцаря» игрок за Имперiums может сделать один бросок по таблице повелителя битв или два броска, если в армию не включён Обсидиановый Рыцарь. Результаты должны быть применены к двум разным боевым единицам в армии.

7 НАПАДЕНИЕ АССАСИНОВ

Пожалуйста, учитывайте, что исход миссии «Возвращение Обсидианового Рыцаря» не влияет на миссию «нападение ассасинов». Поскольку это финал кампании, данная миссия должна быть пройдена не один раз, а четыре. В каждой из игр должен быть другой имперский ассасин, другая командная единица тау и другие формирования.

8 ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По завершении всех игр каждый игрок суммирует все свои победы. **Тот, у кого побед больше, выигрывает во всей кампании.** Если счёт равный, объявляется ничья. Чтобы узнать, насколько хорошо вы справились, можно заглянуть в нижеследующую таблицу побед.

Количество побед Оценка умений

Не более 6	Вы уважаемый командир боевой единицы
7	Вас признают заслуженным командиром формирования
8	Вы по-настоящему героический командир подразделения
9	Пред вашим талантом командира армии преклоняются окружающие
10+	Вы воистину легендарный военачальник

ГЛОССАРИЙ

- A Kauyon of the own – собственный «кауион»
- Ace killed in action – погиб в бою
- Additional objectives – дополнительные задачи
- Alerted units – засёкшие посторонних боевые единицы
- Alone in the shadows – один в темноте
- Ambush – засада
- Ambush expert – эксперт по засадам
- Ambushes and feints – засады и ложные атаки
- Ammo cache – ящики с боеприпасами
- Application of force – приложение силы
- Armoured onslaught – бронетанковый натиск
- Ash and shadows – прах и тени
- Assassinorum execution force – карательная группа Ассасинорума
- Assassins strikes – нападение ассасинов
- Asteroid strikes – астероидный удар
- Attacked from all sides – атакованы со всех сторон
- Avoid the killing strike – уход от смертельного удара
- Bait – наживка
- Battlelord – повелитель битв
- Blood and vengeance – кровь и отмщение
- Bringing the storm – насылая бурю
- Cadian battle group detachment – подразделение кадийской боевой группы
- Campaign chart – порядок прохождения кампании
- Chance encounter – случайное столкновение
- Charmed life – зачарованный
- Clipped – заело
- Combined battleforce – совмещённое войско
- Combined forces – объединённые силы
- Conclave of heroes – собрание героев
- Conflicting agendas – столкновение интересов
- Deadly crossfire – смертоносный перекрёстный огонь
- Death in the void – смерть в пустоте
- Death run – наперегонки со смертью
- Decoy – приманка
- Dedicated spotting teams – приданные команды корректировщиков
- Dedicated support units – приданные боевые единицы поддержки
- Defend the fallen heroes – защищайте павших героев
- Desperate manoeuvres – отчаянные манёвры
- Direct hit – прямое попадание
- Doublefire – удвоение огня
- Early warning – раннее предупреждение
- Electrical dust storm – электрическая песчаная буря
- Electrical storm – электрический шторм
- Elite armoured formation – элитное бронетанковое формирование
- Elusive quarry – неуловимая добыча
- Escape from the ruins – спасение из руин
- Escape to safety – добраться до безопасного места
- Exalted Court – высочайший двор
- Expert driver – водитель-профи
- Expert gunner – наводчик-профи
- Expert Rammer – эксперт по таранам
- Eye of the storm – око бури
- Fall back! – отступаем!
- Fanatical fervour – фанатичное рвение
- Fight on foot – сражается в пешем порядке
- Fight through darkness – схватка во тьме
- Flat out and more – на пределе скорости
- Friendly fire incident – дружественный огонь
- Full attack – атака всеми силами
- Harbinger of the Storm – «Предвестник бури»
- Hard vacuum – высокий вакуум
- Head start – рывок на старте
- Heavy class – тяжеловес
- Hidden observers – незримые наблюдатели
- Hidden salvation – скрытое спасение
- High King – верховный король
- Hull down – танк в окопе
- In pursuit – в погоне
- Indomitable – неукротимый
- Inspiring leaders – вдохновляющие лидеры
- Kauyon – кауион
- Killing blade – «смертельный клинок»
- Killing Blow – смертельный удар
- Knight Paladin – Рыцарь «Паладин»
- Knight Warden – Рыцарь «Хранитель»
- Lethal crossfire – смертельный перекрёстный огонь
- Lightning blast – удар молнии
- Lines of Retreat – пути к отступлению
- Locked coordinates – координаты захвачены
- Long way down – долгий путь вниз
- Lord of Ravens – Повелитель Воронов
- Lord of Shadows – Властелин Теней
- Low altitude airdrops – десантирование с малой высоты
- Low gravity – слабая гравитация
- Lure – приманка
- Man the tanks – по танкам!
- Master of manoeuvres – мастер маневрирования
- Multiple distractions – многочисленные уловки
- Night attack – ночная атака
- Obsidian Knight – Обсидиановый Рыцарь
- Off guard – врасплох
- Old Ironsides – «старые железнобоки»
- On patrol – в дозоре
- Open war at last – наконец-то открытая война
- Operation Burning Dawn – операция «Пылающий рассвет»
- Out of blood – жажда отмщения
- Out of danger... for now – опасность миновала... на время
- Perfect conditions – идеальные условия
- Ploys and ruses – ухищрения и уловки
- Return of the Obsidian Knight – возвращение Обсидианового Рыцаря
- Rock spires – каменные столбы
- Rolling canyon – виляющий каньон
- Seismic assault – сейсмическая атака
- Sheer walls – отвесные скалы
- Skywatch – небесный дозор
- Slayer of giants – убийца великанов
- Storm of fire – огненная буря
- Stray shells – шальные снаряды
- Subterranean tunnels – подземные проходы
- Tank aces – танковые асы
- Targets of opportunity – внеплановые цели
- Techocache – технотайник
- The better part of valour – лучшая часть мужества
- The Khan and the Raven – хан и Ворон
- The martyr's charge – атака мучеников
- The Obsidian Knight – Обсидиановый Рыцарь
- The Raven Strikes – налетает ворон
- The surging storm – поднявшаяся буря
- To sever the head – отрубить голову
- Unforeseen strike – непредвиденный удар
- Variable battlefield conditions – различные условия на поле боя
- Uncanny anticipation – странное везение
- Versatile tactics – многогранная тактика
- Void war – пустотная война
- Voltaic discharge – voltaический заряд
- Weaponmaster – мастер обращения с оружием