



ВОСКРЕШЕНИЕ ПРИМАРХА

КНИГА ТРЕТЬЯ ИЗ СЕРИИ «НАДВИГАЕТСЯ БУРЯ»

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

АДЕПТУС АСТАРТЕС

Робаут Гиллиман <i>Примарх Ультрадесанта</i>	Север Агемман <i>Капитан 1-й роты Ультрадесанта</i>
Варрон Тигурий <i>Старший библиофарий Ультрадесанта</i>	Алдрик Волдус <i>Гроссмейстер 3-го братства Серых Рыцарей</i>
Марней Калгар <i>Магистр капитула Ультрадесанта</i>	Сайфер <i>Владыка Падших</i>
Катон Сикарий <i>Капитан 2-й роты Ультрадесанта</i>	Амальрих <i>Маршал Чёрных Храмовников</i>

ГЕРОИ ИМПЕРИУМА

Велизарий Коул <i>Архимагос-доминус Марса</i>	Адронит <i>Шит-капитан Адептус Кустодес</i>
Целестина <i>Живая святая</i>	Калим Варанор <i>Аквила-командующий Адептус Кустодес</i>
Катаринья Грейфакс <i>Инквизитор Ордо Еретикус</i>	

АЛЬДАРИ

Иврайна <i>Посланица Иннеада</i>	Силандри Ходящая-по-покрову <i>Теньвидица арлекинов</i>
Визарх <i>Меч Иннеада</i>	

ПРИСЛУЖНИКИ ХАОСА

Магнус Красный <i>Демонический примарх Тысячи Сыновей</i>	Скарбранд <i>Хорнов Жажущий Крови</i>
--	--

Кайрос Судьбоплёт
Оракул Тзинча

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

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

Особая благодарность **Locke** за финальную сверку правил
и предоставленные материалы.

Версия 1.0

СОДЕРЖАНИЕ

ЭПОХА ЛЕГЕНД..... 4

ГЛАВА 1: УЛЬТРАМАР НЕПОКОРНЫЙ..... 6
Война в королевстве.....8
Через пламя.....12
Осада Геры.....14
Откровение и перерождение.....20
Робаут Гиллиман.....22
Разрушенная святыня.....24
Мстящий Сын.....28
Возвращение на престол.....32

ГЛАВА 2: БУРЯ ВОЙНЫ.....36
Тёмные откровения.....38
Битва за Макрагг.....41
Корона Триумфов.....42
Ультрамарский театр войны.....44
Скорь.....46
Через пустоту.....48
Низвержение в Мальстрём.....50
На тёмных дорогах.....52
Через бурю.....54
«Честь Макрагга».....58

ГЛАВА 3: ВОЗВЫШЕНИЕ ПРИМАРХА.....62
Враждующие боги.....64
Необычные союзы.....66
Сайфер.....67
Война с демонами.....68
Лабиринт охотника.....72
Посреди океана бурь.....74
Боги войны.....76
Гнев Императора.....80
Прах к праху.....84
Тронный мир.....86
Перед Золотым Троном.....90
Падшие Ангелы.....98

ГЛАВА 4: ПРАВИЛА.....100
Отголоски войны.....102
Сквозь огонь.....104
Битва за усыпальницу Гиллимана.....106
«Честь Макрагга».....108
Последний мост.....110
Посреди океана бурь.....112

КАТАКЛИЗМЫ ВОЙНЫ.....114
Укротить шторм.....115
Капризы варпа.....116
Укрытие от шторма.....117

ВОЙСКА АДЕПТУС АСТАРТЕС.....118
Сайфер.....120
В погоне за Падшими.....121
Падшие.....122
Падшие чемпионы.....123
Гроссмейстер Волдус.....124
Оплот Непорочности.....125
Приложение Серых Рыцарей.....126
Демонические противники.....127
Робаут Гиллиман.....128
Триумвират примарха.....130
Победоносная гвардия.....131

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА УЛЬТРАДЕСАНТА.....132
Особенности военачальника.....132
Реликвии Ультрамара.....133
Победоносная ударная группа.....134
Тактические задачи Ультрадесанта.....136
Глоссарий.....137



ЭПОХА ЛЕГЕНД

В самом начале Тринадцатый Чёрный крестовый поход всей своей мощью обрушился на Врата Кадии. Внешние миры системы, ослабленные предательствами, пали под орбитальными залпами. Надежда на победу угасала с каждым днём, но защитники Империи не сдавались. Под началом лорда-кастеляна Крида планета-крепость, как и всегда, стояла непоколебимо, но никогда прежде ей не угрожала большая опасность.

Спротивление становилось всё отчаяннее, и потому с каждым днём известные герои Империи прибывали на Кадью. Её оборону укрепили космодесантники из множества капитулов, в том числе Чёрные Храмовники маршала Амальриха и Имперские Кулаки капитана Гарадона, что привёл звёздную цитадель «Фаланга». В темнейший час Кадии с её небес устремилась в бой святая Целестина, чуда которой наполнили верой души измождённых защитников. Тразин Неисчислимый, долгое время державший в плену инквизитора Грейфакс, выпустил её на свободу, и Катаринья, наделённая рядом талантов и поразительной силой воли, принесла пользу общему делу.

Впрочем, как установил архимагос Велизарий Коул из Адептус Механикус, ключом к победе в битве за Кадью и остальной Империи являлась не военная мощь. Следуя призывам арлекинши Силандри Ходящей-по-покрову, древний марсианский техножрец раскрыл тайны чёрных пилонов, усеивавших поверхность Кадии. Лишь тогда Коул осознал, что в ходе своих вылазок Абаддон уже давно выискивал и уничтожал подобные строения в других частях Галактики. С каждым триумфом Разоритель словно бы распускал полотно самой реальности. Хотя Велизарий спешил исполнить старинный договор, заключённый с Властителем Ультрамара, на Кадии он увидел шанс обратить достижения Абаддона в ничто и даже закрыть навеки само Око Ужаса.

Коул потерпел неудачу. Хотя слуги Императора сражались упорно, решительно и отважно, труды Велизария пошли прахом: пилоны были разрушены, а Кадия получила смертельный удар. Немногочисленным выжившим защитникам Империи пришлось спасаться бегством, и за их спинами распахнулся огромный варп-разлом. Тем не менее ещё оставался один путь к спасению – древнее соглашение Коула, важнейшей частью которого был загадочный артефакт, перевозимый техножрецом в бронированном автореликварии. Объявив себя воинами Крестового похода Целестины в честь святой, что по-прежнему озаряла их дорогу сквозь мрак, уцелевшие имперцы двинулись дальше. Разоритель не отставал от них ни на шаг.

Одновременно с этим раса эльдар испытывала потрясение космических масштабов. В эфире пробудилось новое божество их народа – Иннеад, правитель царства мёртвых. Гладиатриса Иврайна, бывшая на пропитанном кровью песке арены Крусибаэля в Тёмном городе, была избрана божественной сущностью в качестве пророчицы. Несмотря на противодействие своих же сородичей и демонических прислужников Слаанеш, Иврайна при помощи таинственного воина Визарха принесла весть о пробуждении Шепчущего бога в искусственный мир Биель-Тан. Там произошёл великий раскол: громадный мир-корабль вошёл в скоротечный цикл смерти и перерождения, в результате чего возникла Инкарна, аватара Иннеада. Некоторые эльдар, так называемые иннари, приняли новое верование: согласно ему, именно в подобном цикле их раса обретёт избавление. Другие отвергли эту религию как неопишимо опасную и высокомерную. Иврайна тем не менее продолжила поиски затерянных во времени артефактов – мечей Старухи. Так она выстраивала отчаянный план противостояния ордам Хаоса.

Следя дорогами лабиринтного измерения, Иврайна прибыла на ледяную луну Клайсус во главе армии альдари, возникшей из врат Паутины как раз вовремя, чтобы спасти бойцов Крестового похода Целестины от преследователей. Отгнав Чёрных Легионеров, иннари нашли общий язык с целестинцами и согласились помочь им добраться до Королевства Ультрамар. Так пока бушующие варповые штормы распространялись по Галактике, паломники спешно преодолевали Паутину, храня в душе слабую искорку надежды.







УЛЬТРАМАР НЕПОКОРНЫЙ

ГЛАВА 1

Они должны быть чисты сердцем и сильны телом, не запятнаны сомнением и свободны от самовосхваления. Они станут яркими звёздами на небосводе битвы, Ангелами Смерти, сияющие крылья которых принесут скорое уничтожение врагам человечества. И да будет так тысячу раз по тысяче лет, до самого конца вечности и гибели смертной плоти.

Роберт Гиллиман, Кодекс Астарес



ВОЙНА В КОРОЛЕВСТВЕ

Высоко в Атеронских горах произошёл всплеск потусторонней энергии. Она незримой рекой потекла по скалам, омывая заваленные трупами плато и вздымая на своём пути клубы пыли и пепла. Невидимые течения постепенно ускорялись: под их напором вздрагивали языки пламени, лизавшие остовы боевых танков, и медленно закручивались ползущие вверх столпы дыма. На вершине пика стояло несколько уцелевших воинов, космодесантников Хаоса с символикой Чёрного Легиона. Предатели возвышались над телами бойцов, погибших в недавней битве: среди груд мертвецов из оборонительных сил Ультрамара виднелись немногочисленные трупы в чёрно-золотой броне. Сверившись с переносными устройствами прозвонивания, изменники вскинули усеянные шипами болтеры и повели стволами, выискивая источник эфирных разрядов. Из клыкостых вокс-решёток звучали грубые вызывающие кличи, пока сенсоры сканировали тёмно-лазурное небо и колоссальные горы, что возносились над краем плато. Неприятеля так и не показывались.

Внезапный и неистовый штормовой порыв сбил еретиков-Астарте с ног. Набиравшие силу потоки энергии ринулись в одну точку, уплотнились и приняли форму некоего громадного строения. Изогнутый монолит, высокий и изысканный, проявился из пустоты и замер, как будто стоял на вершине хребта уже тысячу лет. Вокруг него задрожал воздух, разорванный шквалом очередей. Изменники взревели от ярости и боли, когда мономолекулярные диски пронзили доспехи и раскололи смотровые линзы. Струи тёмной крови хлынули на выбеленные солнцем камни. Неожиданный ураган выстрелов раскё древних предателей на куски: их закованные в броню отрубленные конечности залягали по земле.

Ошеломлённых космодесантников Хаоса атаковали иннари и целестинцы, вырвавшиеся из врат Паутины. Армия Иврайны и Визарха значительно сократилась: многие из их последователей, решив, что неразумно будет вступать в пределы Ультрамара целым воинством, отправились на другие важные задания под руководством Эльграда Ультрана и автарха Мелиниэля. Два оставшихся командира альдари с головокружительной быстротой помчались через плато, наполненные энергией вражеских смертей. Словно танцоры, они увёртывались от летящих им навстречу болтов. Бросившись вперёд, Визарх проехал на коленях под свистящим вихрем

снарядов и вонзил клинок в нагрудник одного из предателей. Иврайна, изящно преодолевшая град разрывных пуль, подскочила, опустила одной ногой на болтер Чёрного Легионера и повторным прыжком взмыла у него над головой. Меч провозвестницы Иннеада описал блестящую дугу, и шлем её жертвы вместе с головой отлетел в сторону, а тело через мгновение рассыпалось мерцающим прахом.

СТОЛЬ ПОРЧЕНЫ ВРАГИ ИМПЕРАТОРА, СТОЛЬ РАЗВРАЩЕНЫ, ЧТО НЕ ВИДЯТ ОНИ УЖАСА И УБОГОСТИ ЖИЗНЕЙ СВОИХ. В ИСТРЕБЛЕНИИ ПОДОБНЫХ СУЩЕСТВ МОЖНО УВИДЕТЬ ПРОЯВЛЕНИЕ МИЛОСТИ, БЛАГОСЛОВЕНИЯ КРОВЬЮ. НО ЭТО НЕДОПУСТИМО, ВЕДЬ ЕРЕТИК, ЧУЖАК И ИЗМЕННИК НЕ ЗАСЛУЖИВАЮТ ТАКИХ ДАРОВ. ПОСВЯЩАЙТЕ ИХ УБИЙСТВО ВЛАДЫКЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, И ДУМАЙТЕ О ВРАГАХ, КОИХ СРЖАЕТЕ, ЛИШЬ КАК О ЖЕРТВАХ, ЗАКЛАННЫХ К ВЯЩЕЙ СЛАВЕ ЕГО.

СВЯТАЯ ЦЕЛЕСТИНА, «РАЗМЫШЛЕНИЯ О ПРИРОДЕ ПРАВЕДНОГО ВОЗДАНИЯ»

Новые воины, возникая из ниоткуда, присоединялись к наступлению иннари. Резвые Зловещие Мстители и инкубы с клэйвами, забыв о вековой ненависти, ринулись в атаку вместе с ревущими боевые кличи Чёрными Храмовниками. Маршал Амальрих и инквизитор Грейфакс бок о бок вырвались из Паутины, и их клинки вновь пролили кровь изменников. Над ними возникла крылатая фигура святой Целестины, к которой тут же устремились вышние близнецы, расстреливающие предателей из болт-пистолетов. Сёстры ордена Пресвятой Девы-Мученицы последовали за ними в сражение, изрыгая из оружия пламя в презренных клятвотступников. Тут же из портала выступил Велизарий Коул, семенящий множеством механических ног. За ним выкатился наружу бесценный автореликварий в сопровождении скитариев и боевых сервиторов. В арьергарде ступала пара громадных Рыцарей дома Таранис, от поступи которых дрожала сама земля.

Обычные солдаты запаниковали бы под столь внезапным натиском, но не Чёрные Легионеры. Впрочем, предателей было немного, и нападавшие застigli их врасплох. Воинам Абаддона удалось разнести нескольких скитариев в ключья масс-реактивными болтами и забить до смерти двоих инкубов Визарха

в ближнем бою, но целестинцы и иннари, которые словно бы двигались проворнее с каждой секундой, быстро зарубили почти всех противников сверкающими клинками.

Горстка уцелевших хаосистов отступала в строгом порядке. Космодесантники намеревались доложить своим повелителям о случившемся, но их планы не осуществились. Последние изменники погибли в свирепой огненной буре, когда Рыцари, упершись ногами в скалу, дали залп из гатлинг-пушек и выпустили бронебойные ракеты. Взметнулось пламя, засвиسته осколки, и отходящий Легионеров разорвало на кровавые ошметки.

Неравная битва завершилась так же быстро, как и началась. Иннари и целестинцы с дымящимся оружием в руках встали над свежими трупами. Прозвучали лаконичные приказы, и воины, трусой подбежав к portalу, окружили его частоколом брони и стволов. Люди и эльдар сражались вместе, но по-прежнему сторонились друг друга, поэтому, не сговариваясь, оставили промежутки между своими боевыми порядками.

Защищённые приближёнными, лидеры обеих армий собрались под морозным голубым небом. У них накопились вопросы, и следовало разобраться в происходящем. Оказалось, что в имперских каналах связи непрерывно идёт обмен отрывистыми воск-сообщениями между офицерами Космодесанта, полками Оборонной ауксилы, капитанами звездолётов и множеством прочих лиц. Очевидно, все они участвовали в беспощадной схватке с силами Хаоса; то и дело звучали грозные названия: Чёрный Легион, Железные Воины, Дети Императора, Альфа-легион. Над планетой от горизонта до горизонта вздымались столбы дыма, а небеса пересекали инверсионные следы. Похоже, Королевство Ультрамар отчаянно сражалось за выживание.





Жаркие ветра со свистом неслись над безжизненным плато. Прислушиваясь к ним, инквизитор Грейфакс разбирала далёкий треск очередей и хлопки взрывов.

– Идёт вторжение на Макрагг, – сурово произнесла она. – Скверное известие.

– Вы заблуждаетесь в своих суждениях, – возразил Коул. – Согласно моему встроенному гирокартологу, мы находимся не на поверхности Макрагга. С учётом поправок на ошибки в позиционировании и эфирные искажения, мы пребываем в двухстах пятидесяти миллионах километров по вращению Галактики от пункта назначения.

– Тогда где же мы? – резко и требовательно спросила инквизитору у высокой жрицы чужаков, что стояла поблизости. Обернувшись к Катафинье, Иврайна смерила её ледяным надменным взглядом. Повелительница иннари с подчеркнутой неторопливостью опустила клинок и склонила голову набок, будто внимая речи, слышимой только ей. Когда женищина-эльдар заговорила, голос её принёс могильный холод, отчего Грейфакс пробрала дрожь. Инквизитор различила тихий шелест, подобный шороху лапок насекомого, что вторил каждому слову ксеноса.

– Вы бы обрадовались, мон-кеи, если бы узнали, что у моего народа имеется тайный ход на поверхность одного из самых ценных для вас миров? Думаю, нет.

– Верно, – проворчал маршал Амальрих, – не обрадовались бы.

После битвы на Клайсусе командир Чёрных Храмовников выглядел даже мрачнее прежнего. Инквизитор понимала, как тяжело он переживает падение Кадди и последующий союз с чужаками.

– Маршал прав, – заметила святая Целестина, – подобный факт обеспокоил бы нас. Но, возможно, тогда наша дорога была бы проще. Так или иначе, где мы сейчас? И как нам проследовать дальше по избранному пути?

Все посмотрели на Иврайну. Дщерь Теней сделала вид, что обозревает далёкий горизонт. Гирикс принялся бродить вокруг длинного подола её платья, издавая мягкое урчание.

– Эта планета, которую ваша раса называет Лафис, расположена в звёздной системе Макрагга, – ответила жрица, и голос её обволок людей подобно промозглой дымке. – Чтобы продолжить странствие, нам нужно лишь отыскать местных представителей Ультрадесанта.

– А что, если они не соизволят оказать нам содействие? – уточнила Элеанор, одна из вышних близнецов Целестины. – Мы явились сюда незваными, да ещё в сопровождении ксеносов. Вам не кажется, что вместо приветствий по нам откроют огонь?

– Это ваша забота, не наша, – пренебрежительно бросила Иврайна. – Они ведь «лучшие воины» вашего Императора, не так ли? Несомненно, они обладают достаточной психологической устойчивостью, чтобы отличать врагов от друзей.

– Они достаточно психологически устойчивы, чтобы не попадаться на уловки чужаков, – прогромыхал Амальрих. – И с подозрением относятся к спутникам подобных созданий.

– Мы, паломники, убедим Ультрадесантников, что наше дело святое и праведное, – с нажимом произнесла Целестина, строго взглянув на хмуриющегося маршала. – И что наш союз взаимовыгоден. Но ничего не выйдет, если стоять на месте и пререкаться. Нужно выдвигаться немедленно, ибо тьма приближается, и времени осталось немного.

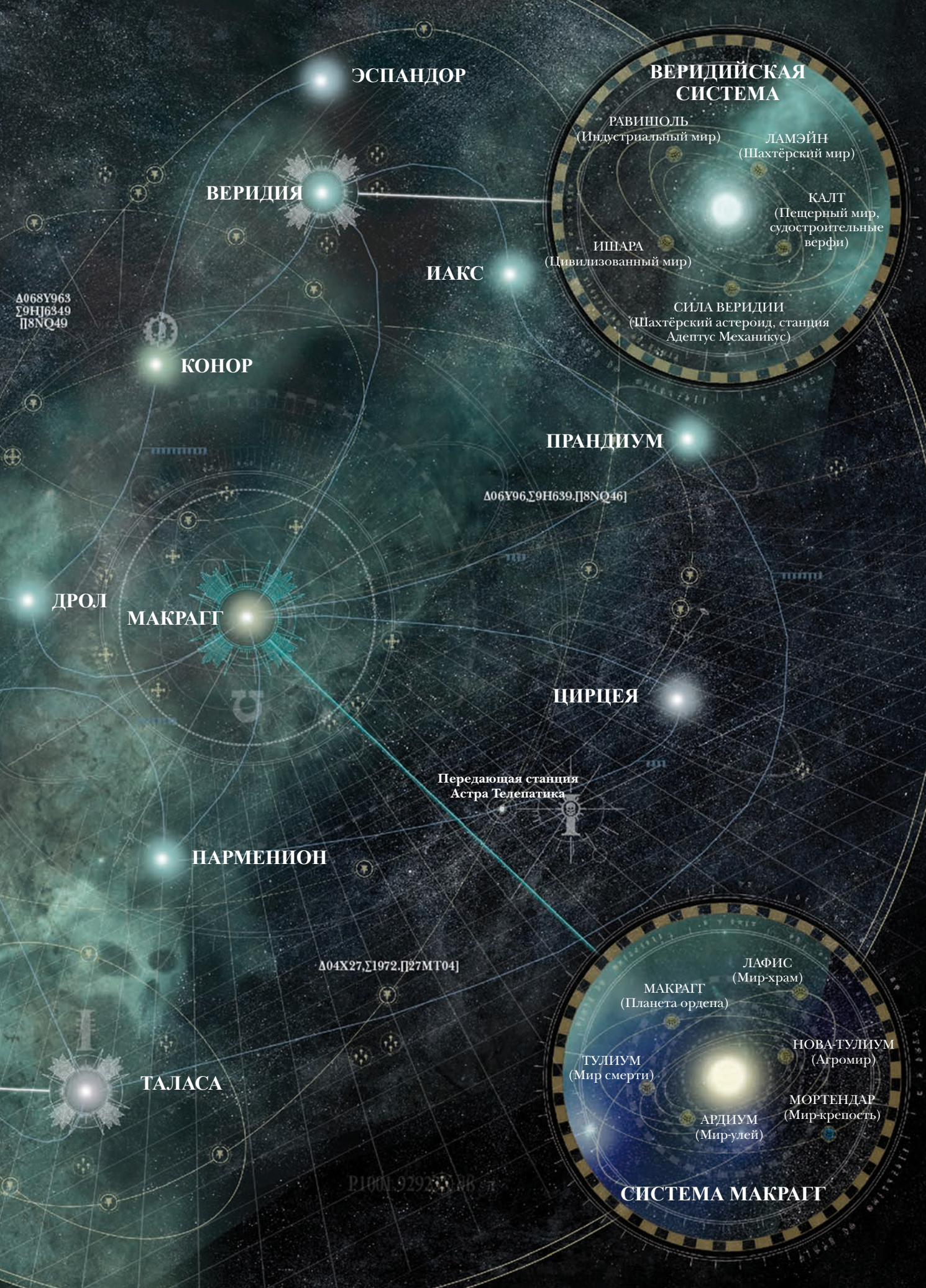
В последние годы 41-го тысячелетия звёздное владение Ультрамар подвергалось непрерывным атакам множества врагов. Из межгалактической бездны выплыли грозные силуэты тиранидов флота-уля Левиафан, неотвратимо приближающегося к царству Гиллимана. Архиподжигатель Карадона, один из самых могучих орочьих военачальников в Галактике, повёл из своего беззаконного края чудовищную Вааа!, намереваясь сокрушить восточные оборонительные рубежи Ультрадесанта. Величайшую угрозу, однако же, представляли тёмные слуги Хаоса.

На Ультрамар обрушилась громадная орда предателей, отступников, мутантов и безумцев, ведомая нечестивым князем демонов М'карм Перерождённым. В результате вторжения на десятках планет вспыхнули ожесточённые битвы: война охватила Эспандор, Тарент и океанический Талассар. Но в итоге после долгих месяцев скорби, кровопролития и потерь Ультрадесантники взяли верх. М'карм потерпел поражение, и его армии бежали в звёздную пустоту за пределами Ультрамара, спасаясь от погони.

Во владениях Гиллимана начался период восстановления и укрепления потрёпанной обороны – Марней Калгар и воины его ордена руководили усилиями вверенного им народа. Это время отдыха и исцеления ран закончилось слишком быстро.

Следуя пророческим откровениям чернокожики Зарафистона, Абаддон бросил на укрепления Ультрамара новую коалицию бандформирований Хаоса. Пусть сам Разоритель участвовал в боях вокруг разрушенных Врат Кадии, влияние архичемпиона Тёмных богов распространялось на всю Галактику. Благодаря этому он сумел собрать значительную группировку космодесантников Чёрного Легиона, Железных Воинов и Повелителей Ночи, а также других изменнических соединений, которую и направил против миров Ультрамара. Отдельные банды нанесли удар по внешним системам, чтобы сковать возможные подкрепления лоялистов, тогда как основная часть предательской орды направилась по бурным волнам варпа прямо в систему Макрагга. Так началось кошмарное, кровавое вторжение...





$\Delta 068Y963$
 $\Sigma 9HJ6349$
 $\Pi 8NQ49$

$\Delta 06Y96, \Sigma 9H639, \Pi 8NQ46$

$\Delta 04X27, \Sigma 1972, \Pi 27MT04$

$\Delta 1001, 92925, \Sigma 1972, \Pi 27MT04$

ЧЕРЕЗ ПЛАМЯ

Вняв призыву Целестины, воины крестового похода и их союзники-иннари двинулись в путь по Атеронским горам. События развивались стремительно, будто вышедшая из берегов река, и паломники не имели права медлить. Кадия пала, но хуже того – Разоритель догадался о цели их странствия. На это указывало то, как неистово Абаддон преследовал разбитых врагов, и то, что он знал о конечном пункте их маршрута.

С высокого плато вниз по склону хребта вела широкая грунтовая дорога, способная вместить несколько «Гибельных клинков» в ряд. Уставленная по всей длине старинными колоннами, она равномерно спускалась к предгорью между громадными пиками. Среди каменных столпов виднелись мрачные изваяния воинов в рясах, с характерно крупными чертами космодесантников. В руках статуи держали дымящиеся курильницы с благовониями, у ног их лежали груды ритуальных подношений и листочки с молитвами.

Проходя мимо памятников, иннари и целестинцы держали оружие наготове и не сводили встревоженных взглядов с горизонта. На пути им иногда попадались остовы танков и разбросанные вокруг тела, как ауксилариев, так и культистов-предателей. Судя по тому, что местные насекомые-могильщики только-только устраивались в ранах, а кровь мертвецов ещё не свернулась окончательно, погибли они всего несколько часов назад, но никто живой, будь то друг или враг, паломникам ещё не встретился.

Архимагос Коул убедил товарищей, что они движутся в подходящем направлении, к крупному населённому пункту. Если данные вокс-воров и карты местности в памяти жреца были точны, возле города имелись оборонительные сооружения Ультрадесанта. Воины уникального союза почти не разговаривали по дороге. Они прислушивались к ветру, что пел между высоких скал, к скрипу своих шагов по безводной земле, к далёкому грохоту битвы, доносившемуся до них через разрезанный горный воздух.

Как только грунтовка обогнула склон опалённого солнцем пика, шум боя вдруг стал громче. Впереди, менее чем в полутора километрах, возвышался над дорогой феррокритовый бастион, встроенный в толщу горы. На его стене гордо выделялась стилизованная литера U, символ Ультрадесанта. Спаренные установки «Икар» на парапете цитадели непрерывно вращались: их стволы, двигаясь подобно поршням, выпускали в небо очереди снарядов.



Целились орудия в выводок демонических самолётов, хельдрейков. Боевые машины, схожие с драконами, кружили над бастионом, бросались вниз, окатывая укрепления струями злонья и снова взмывали ввысь, издавая леденящий душу рёв.

Один из хельдрейков заложил вираж в сторону паломников. Первым отреагировал на это маршал Амальрих, который выкрикнул приказ рассредоточиться и бежать к стенам имперской фортификации.

Пилоты Рыцарей дома Таранис пустили своих механических скакунов в галоп и быстро обогнали других воинов. Под ногами огромных шагоходов дрожала земля, а их орудия угрожающе поворачивались к небу. Один из великанов, что нёс на широком панцире установку «Икар», открыл огонь по приблизившемуся самолёту Хаоса. Следом заговорили гатлинг-пушки и тяжёлые стабберы, взметнувшие настоящий шквал снарядов. Демоническая машина с оторванными крыльями вошла в штопор, врезалась в горный склон и взорвалась. Ещё один рычащий хельдрейк исполнил разворот, заходя в атаку на пилоты, но зенитные очереди разнесли его на куски. Третий враг, выйдя из боя, рванул в холодное голубое небо и превратился в

крошечное пятнышко вдали.

Рыцари грузно остановились: их орудия защёлкали, охлаждаясь, и остальные паломники вскоре поравнялись с колоссами. Через некоторое время зашипели вакуумные замки бронированных ворот у подножия бастиона, массивные створки раскрылись, и наружу вышли трое боевых братьев Ультрадесанта с болтерами в руках. Космодесантники осторожно двинулись вперёд, целясь в иннари.

Один из воинов отрывисто и требовательно спросил у новоприбывших через вокс-усилитель шлема, кто они такие, откуда явились и почему странствуют в обществе ксеносов. Последовал напряжённый разговор, но уравновешенность и дисциплина Ультрадесантников помогли найти общий язык. Возможно, будь на их месте бойцы менее благоразумного и рассудительного капитула, не обошлось бы без насилия.

Факт присутствия инквизитора и живой святой, пусть и не слишком ласково смотревших друг на друга, перевесил для Ультрадесантников сомнения, вызванные появлением эльдар. Целестина объяснила воинам, что их гости совершают святое паломничество по воле самого Императора, и что архимагоса Коула с его автореликварием необходимо спешно доставить к Властителю Ультрамара.

Когда Ультрадесантники сообщили живой святой, что прямо сейчас к бастиону приближается звено «Грозовых воронов», она лишь улыбнулась, совсем не удивлённая таким совпадением. Изначально самолёты были вызваны с тем, чтобы очистить небо от стай хельдрейков, тревоживших укрепления в данном

регионе. Впрочем, две из этих машин могли перебросить лидеров иннари и целестинцев на ударный крейсер «Клинок чести», который, в свою очередь, перевезет их на Макрагг. Космодесантники подтвердили, что Властитель Ультрамара действительно вернулся в крепость Геры лишь несколько дней назад. Именно туда и собирались переправить Коула сотоварищи.

Ещё до прибытия «Грозовых воронов» армия паломников разделилась. Все иннари, кроме Иврайны и Визарха, направились обратно к вратам Паутины, чтобы покинуть Лафис и принести своему народу слово Иннеада.

В качестве жеста доброй воли Целестина попросила Сестёр Битвы из ордена Пресвятой Девы-Мученицы остаться на планете. Как и Рыцари дома Таранис, воительницы поступили в распоряжение Ультрадесанта для помощи в обороне Лафиса.

Поэтому, когда через считанные минуты десантно-штурмовые самолёты устремились на орбиту к ждущему ударному крейсеру, пассажиров в их отсеках оказалось немного; со стороны целестинцев: Грейфакс, Амалрих с горсткой Чёрных Храмовников, живая святая и её вышние близнецы, а также Коул в сопровождении катафронов и скитариев.

После того, как «Грозовые вороны» состыковались с материнским кораблём, гостей официально представили командиру крейсера и тут же препроводили в усиленно охраняемые помещения. Эльдар, как и маршала Амалриха с его бойцами, возмутило подобное обращение, но живая святая вновь успокоила товарищей бестрепетными речами о вере и благоразумии.

Так началось угрюмое, раздражающее странствие в тесных каютах из матовой стали с минимумом удобств, под непрерывным надзором пилотов ордена, вооружённых тяжёлыми флотскими дробовиками.

Часы медленно складывались в дни. Паломники понемногу свыклись с вездесущим рокотом двигателей звёздолета, ленивыми дуновениями рециркулируемого воздуха и искусственной гравитацией. Визарх непрерывно тренировался и даже снисходил до спаррингов с маршалом Амалрихом. Велизариус Коул тем

временем очистил тело инквизитора Грейфакс от управляющих сознанием скарабеев – этих оков, надётых на неё похитителем. Процесс занял несколько суток, наполненных для Катариньи неопишуемой болью, но в итоге киберпаразиты были изгнаны из её кровотока.

Телесные муки нисколько не ослабили железную волю Грейфакс, и по её виду почти невозможно было догадаться о переносимых страданиях. Инквизитор вновь посвятила себя наблюдению за живой святой. Про себя Катаринья уже начинала сомневаться в том, что предполагаемая божественность Целестины – шарлатанство. Грейфакс видела, как святая сражалась против архиеретиков и искажённых предателей; как предсказывала события, о которых никак не могла узнать; как свет её веры отгонял порченных и наделял новыми силами праведных.

Но Катаринья была инквизитором Ордо Еретикус, охотницей на ведьм, и долг прежде всего требовал от неё сомневаться и подозревать всех, кто казался чистым снаружи, но мог скрывать гниль в сердце. По своему богатому опыту Грейфакс знала, что истинные чудеса происходят редко, и то, что выглядит как дар Императора, на деле гораздо чаще оказывается поганым искусством Тёмных богов. Поэтому, хотя в душе Катариньи уже всходили ростки надежды на непорочность Целестины, инквизитор, забыв о личных метаниях, продолжала выискивать в ней мельчайшие признаки двуличия.

Посреди утомительного однообразия полёта никто не заметил, что Иврайна как-то раз отозвала Коула для разговора в укромном грузовом отсеке, куда поместили его автореликварий. Под бездумными взглядами катафронов посланница Иннеада завела откровенную беседу с архимагосом.

Их таинственный спор затянулся надолго – Иврайна старалась убедить неуступчивого техножреца в необходимости принять определённые горькие истины. В конечном итоге Коул просто кивнул головой под капюшоном рясы, и этот краткий жест ознаменовал окончание потаённой встречи. Добившись своего, альдари удалился в вихре шелестящих юбок, оставив архимагоса мрачно размышлять над последствиями их диалога.

>>>Начинается отрывок сообщения.

...вторяю, говорит станция «Дема», вокс-оператор Наум Гестрон, передача по всем каналам. Наши астропаты мертвы. Станционный смотритель Мюнц мёртв. Здесь... столько погибших... я умоляю любого, кто услышит это послание, направить его в штаб сегментума. На саму Святую Терру. Трон, надо их предупредить...

*****Сообщение повреждено // на заднем фоне слышны крики и звуки стрельбы // шипение помех около 73 секунд // отрывок сообщения возобновляется, в голосе проступает крайнее напряжение.

...в 02:17 по сидерическому времени астропаты пожаловались на возмущения в Эмпиреях. По данным приборной триангуляции был установлен их источник – квадрант N45 Окуляриса Террибус. В 02:46 волнения Имматериума возросли до багряного уровня, и астропаты испытали видение наяву: молот из чёрного камня, раскалывающий ворота крепости. Смотритель Мюнц приказал активировать генераториумы Геллера.

Он слишком затянул с этим, Император прокляни его душу.

Вопли начались в 03:00. Столько голосов. Столько смертей. Астропатов охватили терминальные припадки, они заговорили на сотни ладов. Мы записали всё, что смогли, после чего даровали им милость Императора.

Дело в Кадии. Её больше нет. Она треснула в кулаке Разорителя. Без неё око Ужаса вытекает наружу, затапливает реальность. Я не понимаю, как или почему, но такова истина. Отчёты с эмпирических авгуров, наши расшифровки предсмертных криков астропатов... всё подтверждает это.

Вновь молю вас, не вздумайте присылать подмогу. Нам конец. Когда астропаты умерли, нечто... иное проникло сюда и... облачилося в их тела. Теперь оно преследует нас. Охотится. Долго нам не протянуть, но это неважно.

Важно лишь предупредить.

Пожалуйста...

ОСАДА ГЕРЫ

Наконец, после нескольких дней полёта в реальном космосе, «Клинок чести» достиг орбитального пространства Макрагга. Вооружённый эскорт быстро повёл целестинцев и их союзников по палубам крейсера. Корабль сотрясался вокруг них; все ощущали характерные толчки от залпов батарей и мощнейших кинетических ударов по пустотным щитам. Вновь рассаживаясь по «Грозовым воронам», паломники увидели через мерцающие энергетические заслоны посадочного отсека, что «Клинок чести» подвергается серьёзному обстрелу. По словам пилотов ДШС, Оборонительный флот Ультрамара над Макраггом атаковала внушительная армия Хаоса. Пустоту заполняли торпеды и лэнс-лучи, выпускаемые громоздкими линкорами и стремительными, как выпад кинжала, эскадронами сражающихся сторон. Главной целью нападения предателей

была колоссальная крепость Геры, раскинувшаяся на значительной части Магна Макрагг Цивитас – столицы родного мира Ультрадесанта. При этом пилоты поклялись целыми и невредимыми доставить туда своих пассажиров, которых ждала аудиенция с Властителем Ультрамара. Марнея Калгара уведомили об их прибытии надёжно зашифрованной вокс-реляцией, и он был заинтересован во встрече. Последняя фраза, впрочем, прозвучала формально, с намёком, что магистра капитула, возможно, занимают более важные дела, чем какая-то таинственная «священная миссия».

Так или иначе, «Грозовые вороны» оторвались от палубы, взыв мощными ускорителями. Затем эти воинственного вида самолёты, в трюмах которых располагались надёжно пристегнутые пассажиры и автореликварий Коула, запустили

прямоточные двигатели и ринулись в пустоту, озарённую вспышками пламени.

Под ними неторопливо вращался Макрагг, огромный шар синего, белого, зелёного и серого цветов. По мере сближения с ним калейдоскоп битвы становился всё ярче. Лэнс-лучи пронзали и опалили корпуса. В черноте космоса дрейфовали пылающие остовы гордых кораблей, за которыми медленно тянулись хвосты из металлических обломков и сферических скоплений жидкости. Целые звенья перехватчиков «Грозовой ястреб» отважно пронеслись сквозь ураганы зенитного огня и атаковали с бреющего полёта неповоротливые крейсера хаосистов.

Судя по тому, что видели паломники, на Макрагг напали серьёзные силы Чёрного Легиона Абаддона. И явились они не в одиночку. Из внешней тьмы



к планете прорывались звездолёты с эмблемами Железных Воинов, Повелителей Ночи, Чистки и многих других банд. С их бортов срывались блестящие песчинки – рой десантных капсул «Лапа ужаса» и бронированных посадочных модулей, что ложились на штурмовые траектории.

«Грозовые вороны», получившие в сопровождение эскадрилью перехватчиков, обратили носы к Макраггу и ринулись вниз через безумие схватки. Войдя в верхние слои атмосферы на огромных скоростях, ДШС задрожали и затряслись, а по их корпусам заструилось пламя.

Затем иннари и целестинцы, наблюдавшие за обстановкой по экранам внешних пиктеров, увидели, что огонь угас. Им открылась головокружительная картина высоких гор, которые выросли на дисплеях в темпе стремительного снижения «Грозовых воронов». Среди пиков распростёрся гигантский укреплённый город, освещённый от края до края дульными всполохами зенитных

батарей и ракетных шахт, что посылали смерть в небеса.

Над крепостью Геры вились плотные стаи хельдрейков и истребителей Хаоса. Проносясь между великанских изваяний и монолитных строений, они обстреливали защитников твердыни или бомбардировали наземные цели тоннами взрывчатки. По всей Магна Макрагг Цивитас рушились уставленные колоннами темплены и громадные жилблоки. Сокрушительным ответным огнём Ультрадесантники сбивали десятки вражеских самолётов, ведущих самоубийственные атаки, но даже падая, изменники направляли свои машины в укрепления имперцев. При столкновениях они сносили орудийные башни и убивали множество воинов.

«Грозовые вороны» ускорили снижение, направляясь к необъятной цитадели, что занимала весь центр города. Мимо них подобно метеорам пролетели десантные капсулы предателей, одна из которых едва не врезалась в транспорт паломников.

В погону за ними пустился выводок хельдрейков с крыльями, плотно прижатыми к металлическим телам, и «Грозовые ястребы» эскорта, отвернув в сторону, рванули на перехват механических тварей.

Самолёты капитула помчались дальше сквозь шквалы орудийного огня и рукотворных комет из пламени и железа. Они преодолели противоздушную завесу, уклоняясь от очередей своих же товарищей. Лишь благодаря сверхчеловеческим рефлексам и навыкам пилотов «Грозовые вороны» уцелели в небе, полном бесчисленных угроз. На опаснейшем подлёте к крепости Геры транспорты каждую секунду бешено сотрясались, и пассажиры орудийные мёртвой хваткой стискивали ремни безопасности. В конце концов ДШС снизили скорость, подняли носы и грациозно нырнули в укреплённый ангар в стене цитадели. Иннари и целестинцы всё-таки добрались до пункта назначения.





Выбравшись из обожжённых, покрытых вмятинами транспортов, паломники оказались на одной из множества взлётных площадок крепости. Повсюду вокруг них кипела лихорадочная активность. Возле выхода из ангара вращались в гироскопических люльках зенитные пушки под управлением сервов капитула. Орудия выискивали цели и грохотали, посылая в них разрывные снаряды. Между установок топали неуклюжие сервиторы, таскавшие контейнеры с боеприпасами. Дальше, в глубине ангара, технодесантники капитула заправляли самолёты «Грозовой коготь» и «Грозовой ворон», пополняли их боекомплект и спешно проводили двоичные таинства. Гудели серворуки, искрили и вспыхивали сварочные жаровни. В обширном отсеке жужжали и гремели заклёпочные пистолеты, шум которых перекрывал отрывистые выкрики бойцов-ауксилариев и слуг в рясах. Здесь исполняли свои обязанности сотни людей с угрюмыми решительными лицами, и в твердыне размером с город имелось множество таких помещений.

Через управляемую суету сражения промаршировал отряд сервов ордена, возглавляемый боевым братом Ультрадесанта в бело-золотом шлеме. Броню воина украшали многочисленные знаки отличия и клятвенные ленты. Сурового вида илоты, что следовали за ним, были вооружены позолоченными автоганами, камзолы некоторых из них покрывали свежие пятна крови. Всё указывало на то, что эти солдаты пришли сюда прямо со стен цитадели.

Ультрадесантник, назвавшийся ветераном-сержантом Кассианом, поприветствовал целестинцев в крепости Геры. Уважительно кивнув маршалу Амальриху и его Чёрным Храмовникам, воин пригласил Коула и его спутников проследовать за ним. Не дожидаясь ответа, Кассиан резко повернулся и зашагал к выходу из ангара. Союзники, не имея другого выбора, двинулись за бесцеремонным сержантом вниз по длинной гранитной рампе, за которой начинались внутренние коридоры твердыни. Они торопливо преодолевали роскошные залы с мраморными статуями и драгоценной отделкой, огороженные мостики, увешанные великолепными знаменами Ультрадесанта, закрытые пустотными щитами внутренние дворики, где боевые братья вели болтерный огонь со стрелковых

ступеней наверху. Грохот битвы постоянно звучал где-то рядом. Иногда стены вокруг паломников содрогались от мощных взрывов, отчего мерцали электросветильники и пыль снегопадом сыпалась с высоты.

Выйдя на защищённый бронестеклом переход под открытым небом, путники впервые смогли как следует рассмотреть крепость. Во всех направлениях тянулись высокие фортификации, и размещенные на них орудия изрыгали гибель в небеса и накрывали снарядами неприятелей, которые подбирались к валам твердыни или приземлялись в её пределах. Паломники разглядели, как терминаторы Ультрадесанта целеустремлённо шагают по бронированному парапетам, отгоняя ураганным огнём предателей с прыжковыми ранцами. Они увидели, как взводы ЗСУ, собранные в декоративных садах, разносят зенитными ракетами несущиеся к земле штурмовые модули хаосистов. Вдали виднелся чудовищный силуэт вражеского титана, очерченный брешью во внешней куртине, которую пробил он сам. Пушки боевой машины сверкали подобно отравленным звёздам, а её пустотные щиты вспыхивали и гасли под феноменально мощным обстрелом Ультрадесантников.

Подгоняемые сержантом Кассианом, иннари и целестинцы взобрались по уставленной изваяниями мраморной лестнице с перилами из матовой стали. По пути им встретилось отделение космодесантников, броню которых отмечали следы боёв. Воины, в отличие от паломников, быстро спускались по лестнице. С верхней площадки странники вошли в широкий округлый зал с расписным полом. Его стены и потолок, выполненные из прозрачностали, были также прикрыты пустотными щитами. Центр помещения занимал массивный комплекс пультов управления и голокарт. Сервиторы, подключённые к встроенным в него тронам, общались между собой на трескучем двоичном наречии. Рядом с главным гололитом, отображавшем в реальном времени схему всей цитадели, оживлённо переговаривались десятки сервописцов и служителей, страгегов и чиновников в рясах. Над картой роилось столько рунических меток, что казалось, будто крепость Геры накрыл информационный буран.

Перед экраном с неподвижными хмурыми лицами стояли магистр капитула Марней Калгар, первый

капитан Агемман, старший библиарий Тигурий и некий Серый Рыцарь, рольверк на нагруднике которого гласил «Гроссмейстер Волдус». Пока Кассиан вел паломников вокруг стола, какофония голосов понемногу смолкла, и все обратили взгляды на необычайных гостей.

Сервы ордена торжественно расступились, склонили головы и опустили на одно колено, образовав коридор, по которому зашагали путники. Когда они остановились перед Калгаром и его советниками, Амальрих также преклонил колено, уперся острием меча в пол и положил руки на гарду. Боевые братья маршала последовали его примеру, выказав тем самым глубочайшее уважение герою Империиума. Инквизитор Грейфакс низко поклонился, как и Целестина с вышними близнецами. Только Коул и иннари оставались безучастными, словно не замечали важности момента. Позади них шипел и гудел автореликварий, загадочное содержимое которого по-прежнему скрывали толстые бронепластины.

Кассиан ясным голосом поочерёдно представил всех паломников. Как только сержант замолчал и отступил в толпу, повисло выжидательное безмолвие. В небе за куполом распускались огненные цветы, проносились самолёты и хельдрейки, стрёкот орудий которых пригласила надёжная оболочка стратегиума. Громадная инфоконсоль по-прежнему жужжала и пощёлкивала в ритме поступления данных. Наконец Калгар сообщил, что не представляет, кто такой Велизарий Коул, и никогда не заключал каких-либо соглашений с техножрецами Марса. Черты Целестины в тот миг озарились светом безмятежного откровения, но другие путники обернулись к архимагосу с искажёнными от ужаса лицами. Впрочем, ответные слова Коула ошеломили всех ещё сильнее, ведь он спокойно заявил, что явился не к Марнею Калгару. Техножрец пересёк Галактику, чтобы встретиться с настоящим Властителем Ультрамара, и теперь требовал, чтобы его немедленно провели к нему. Коул заявил, что автореликварий необходимо доставить в усыпальницу Робаута Гиллимана.

РУКА ДРАЙГО

Гроссмейстер Волдус лишь недавно был произведён в командиры 3-го братства Серых Рыцарей. Известно, что в последнее время этот пост быстро приобретает дурную славу опасной, если не проклятой должности. Так, после демонического вторжения в мир-крепость Долгое Благозвоние, значительная часть братства отправилась туда для обороны планеты. Тогда его возглавлял гроссмейстер Дориа́м Наратэ́м, для которого это задание стало всего лишь четвёртым – и последним. Вместе с боевыми братьями он нанёс точечный удар по Скале Толина, островной цитадели, желая спасти хранившиеся в подземельях её собора драгоценные реликвии. Серые Рыцари попали в окружение демонических орд Тзинча. Недра крепости задрожали от яростной схватки между воинами Титана и плюющимися огнём искажёнными тварями из-за пелены. Гроссмейстер Наратэ́м сражался рядом с самыми пси-одарёнными братьями, наиболее талантливым из которых был Алдри́к Волдус. Их внушительная мощь, словно маяк, привлекла омерзительного Повелителя Перемен М'качена. Вырвавшись из Имматериума, великий демон напал на воинов. Дориа́м отважно вступил в бой с врагом, но угодил в ловушку. М'качен заранее изучил ход битвы, проследив нити судьбы в древнем колдовском шаре, и, используя похищенные знания, измотал и сразил Наратэ́ма. Увидев, что его господин погиб, брат Алдри́к обрушил на злорадно смеющегося демона пси-удар титанической силы.

Жертва Наратэ́ма и шпионический свет атаки Волдуса оказались настолько чистыми и праведными, что озадачили верховному гроссмейстеру Кальдору Драйго путь из владений Хаоса. Возникнув в реальности, легендарный воин ринулся в сражение. Объединившись с братом Алдри́ком, он сотворил необоримое изгоняющее заклатие и вышвырнул М'качена обратно в варт. После боя Драйго лично назначил смиренного Волдуса гроссмейстером, отдав должное его исключительной доблести и выдающимся пси-способностям. Когда Кальдору вновь затянуло в Эмпирей, Алдри́к поклялся доказать, что достоин столь великой чести. Из-за врождённой скромности сам он не верил, что заслуживает командования братством. С тех пор Волдус стремится проявить себя в каждой битве. Он молит Императора Человечества даровать ему силы и указать верный путь.

Немедленно раздались громкие протесты. Марней Калгар вспыхнул от возмущения, его советники и слуги разразились ошеломленными возгласами. Писцы в капюшонах бешено застрочили автоперьями по свиткам пергамента, лихорадочно пытаясь сохранить столь драматическое событие во всех мелочах. Паломники бушевали от ярости и смятения; Грейфакс наступала на огромного магоса, громко требуя немедленных объяснений. Казалось, одних лишь иннари не удивляет происходящее. Визарх стоял неподвижно, как изваяние, на алебастровых чертах Иврайны играла лёгкая улыбка – провозвестницу словно бы развеселила шутка, понятная ей одной.

Общий гам перекрыл усиленный воксом голос Севера Агеммана. Потребовав тишины, первый капитан Ульградесанта призвал собравшихся вспомнить, где они находятся, и соблюдать принятые нормы приличия. Как только восстановился порядок, Агемман повернулся к Калгару и недвусмысленно объявил,

что не доверяет вновь прибывшим и их таинственному устройству. По мнению первого капитана, в условиях свирепой битвы и прямой угрозы цитадели имелось лишь одно разумное решение. Паломников надлежало взять под стражу, а их загадочный груз – поместить в стабильно-хранилище и впоследствии изучить со всей осторожностью. Что касается ксеносов, то их Север предложил уничтожить на месте, чтобы устранить возможную опасность для магистра капитула или крепости Геры.

Тогда святая Целестина попыталась рассказать о божественной сути их миссии и об откровениях, полученных ею от Императора. Несколько почётных гвардейцев тут же направили на неё болтеры, и даже инквизитор Грейфакс, пуританские подозрения которой вспыхнули снова, подняла свой коломёт «Осуждающий». Стало очевидно, что настал черед высказаться правителям Ультрамара, а не их гостям.

Все взоры обратились на Калгара, и магистр ордена повернулся за советом к старшему библиарию Тигурию. Никто, даже бдительные воины почётной стражи, не заметил, что в этот момент Иврайна и Визарх напряглись, как перед схваткой. Судя по крошечным сокращениям мышц и мельчайшим изменениям позы, иннари в случае неудачи готовились прорываться из зала с боем.

Псайкер молчал несколько долгих секунд, его обветренное лицо выражало задумчивость. Наконец Тигурий заговорил глубоким и звучным голосом, наполненным силой и мудростью. Он напомнил магистру, что испытывал тревожные видения перед атакой на Макрагг. В них Варрон узрел стайку железных птиц, взлетевших с далёкого багряного шара, внутри которого вращались шестерни. Затем эти крылатые создания пронеслись сквозь тени и языки пламени, что тянулись из пробитых крепостных врат громадной величины. Птицы сжимали в зазубренных когтях пылающий меч, перья их сияли божественным светом, и летели они к Ультрамару. Из

+++Астропатическая реакция получена/
интерпретирована+++
+++Источник: УДАЛЕНО+++
+++Передачик: УДАЛЕНО+++
+++Уровень доступа: вермиллионовый+++
LK//46//±*>>
KK(^34343//0

Лорд Калгар,

Меня зовут Алдрих Волдус, и я имею честь числиться Гроссмейстером 3-го братства Серых Рыцарей Императора. Поздравляю вас с недавней победой над ордами демона М'кара и с глубочайшим сожалением уведомляю, что мне стало известно о новых грядущих вторжениях.

Братья-прогностикары, благословение моего ордена, наделены умением заглядывать в будущее, что позволяет им увереннее направлять нас в бесконечной войне против армий Тёмных богов. Сейчас в Галактике бушует всё больше варповых штормов: они увеличиваются и набирают силу. То же самое происходит с видениями наших предсказателей, и в результате одного из таких прозрений мы узнали о страшной угрозе Ультрамару.

Прогностикары рассказывают о тьме, что подползает к свету ваших космических владений, и о чёрном клинке с адской звездой богов Хаоса, пронзающем сердце на троне. В то же время, говорят они, как распаивается одна великанская пасть, другие челюсти смыкаются на Макрагге и соседних планетах. После этого их видения утопают в море крови.

Я знаю, что вы с величайшей серьёзностью отнесётесь к известиям о подобной угрозе, и не сомневаюсь, что вы также

поймёте, почему мой орден озабочился ими в той же мере. Ультрамар – важнейший бастион среди могучих крепостных стен Империи, и, если ваш край падёт, остальные владения Императора вскоре постигнет та же судьба.

Если я и мои товарищи останемся в стороне от подобного поля битвы, то изменим своему долгу. Соответственно, сейчас всё 3-е братство, включая меня, направляется в Ультрамар, чтобы укрепить его оборону. Хотя Императору крайне неспокойно, и на пути нас подстерегают опасности, навигаторы утверждают, что мы прибудем на Макрагг уже через несколько суток.

Мои братья и я обладаем уникальными средствами для борьбы с угрозой, что нависла над вашей империей, и мы готовы действовать в союзе с вами. Я попросил бы вас подготовиться к встрече и учесть фактор нашего присутствия в планах кампании, которые вы, несомненно, начнете составлять после получения данного сообщения.

Лорд Калгар, я простой воин, назначенный на ответственную должность, к которой никогда не стремился, но мне думается, что я уже немного понимаю, насколько тяжёло бремя лидерства, что лежит на ваших плечах. Надеюсь, вы согласитесь разделить со мной этот груз, ведь Император может надеяться на выживание в новую, стремительно наступающую эпоху лишь в том случае, если все его хранители объединят усилия.

Император защищает.

Гроссмейстер Алдрих Волдус,

Третье братство Серых Рыцарей

бреши в расколотых воротах туда же смотрел глаз с вертикальным зрачком. Как только стайка приблизилась к Макраггу, распахнулась колоссальная пасть, полная окровавленных клыков и готовая с неудержимой силой сомкнуться на беглецах.

Старший библиарий решил, что его видения связаны с падением Кадии и последующей атакой Чёрного Легиона на Ультрамар. Несомненно, благодаря им была ускорена подготовка цитадели к осаде, а оборонительный флот, получивший срочные астропатические послания, успел вернуться к Макраггу в решающий час.

Теперь же Тигурий объявил, что уверен в наличии связи между видениями и появлением странников. Псайкер высказался за то, чтобы допустить в крепость всех паломников, даже непостижимых эльдар. Он верил, что они прибыли сюда по воле Императора.

После такого выступления в стратегиуме зашелестели тихие шёпотки, Калгар же торжественно кивнул. Без лишних слов магистр капитула велел самим целестинцам рассказать о цели их странствия. Повиновавшись, инквизитор Грейфакс, маршал Амальрих и живая святая поведали жуткую историю падения Кадии и последующего бегства. Даже Иврайна из иннари соизволила кратко прояснить кое-какие отдельные вопросы, касающиеся присутствия в группе чужаков. Единственным, кто отказался сообщать дополнительные сведения, стал Велизарий Коул. Сколько бы Калгар ни требовал от него уточнений, архимагос не желал раскрывать ни тайну автореликвария, ни свои намерения относительно усыпальницы.

Пока высказывались паломники, снаружи не утихла битва. В зал стекались потоки данных о развёртывании частей, наступлениях и контрударах, вражеских зонах высадки, положении с боеприпасами и множестве других аспектов ситуации на фронте. Внимая гостям, Марней Калгар впитывал всю эту информацию, при необходимости отдавал краткие приказы и непрерывно следил одним глазом за изменчивой картиной на гололитической схеме вверху. Магистр капитула стремился понять своих необычных визитёров и узнать, о каком же соглашении идёт речь, но не собирался жертвовать ради этого обороной цитадели.

Высказавшись последней, Грейфакс добавила, что она является полномочным представителем Императора и с радостью казнит магоса Коула на месте, если тот окажется лжецом. Калгар поднял руку, обрывая дальнейшие возражения – как паломников, так и хмуриющегося капитана Агеммана. Затем магистр ургюмо огласил свой приговор.

Он разрешил целестинцам доставить автореликварий в усыпальницу Гиллимана, но лишь под плотной охраной Ультрадесанта. Калгар объяснил, что понимает и приветствует мотивы Агеммана, призывавшего к осторожности, но времена сейчас необычные. Приспешники Хаоса вновь ступили на землю Макрагга, повсюду вокруг бурлит обезумевший варп. Марней рассудил, что в отчаянном нападении на Ультрамар врагу оказывают огромную помощь сверхъестественные создания, которым поклоняются изменники. Поэтому, хотя сам Калгар почти не имеет причин доверять архимагосу Коулу, он не вправе отмахиваться от предсказаний старшего библиария или мудрых речей живой святой.

Окажись на месте Агеммана несдержанный Космический Волк или адепт чистой логики из Железных Рук, они могли бы оспорить такое решение. Первый капитан Ультрадесанта стоически принял вердикт повелителя. Велизарий Коул хотел что-то сказать, но магистр ордена остановил его. Марней также дал позволение иннари сопровождать союзников, поскольку понимал, что вершатся грандиозные события, отмеченные дланью Императора. Появление чужаков не было случайностью, и, какую бы роль они ни играли в замысле Владыки Людей, Калгар не имел намерений перечить Ему.

Не теряя времени, правитель Макрагга отдал нужные распоряжения. Он приказал Агемману остаться в стратегиуме и взять на себя руководство обороной крепости Геры. Тигурий и Волдус будут сопровождать паломников в усыпальницу Гиллимана вместе с тяжеловооружёнными отрядами почётной стражи, боевых братьев 3-й роты и терминаторов 1-й. Если целестинцы или ксеносы окажутся предателями, палачей для них более чем хватит.

Живая святая произнесла слова благодарности в адрес Калгара, восхваляя его дальновидность. Лицо Иврайны осталось непроницаемым, Коул же просто выказывал нетерпение, как будто устал от этих жалких пререканий и стремился наконец взяться за дело. Как только паломники зашагали к дверям, инквизитор Грейфакс обменялась многозначительными взглядами с маршалом Амальрихом. Держа оружие наготове, они оба заняли места в самом конце разнородной процессии. Если выяснится, что техножрец и его сомнительные союзники задумали нечто дурное, по ним откроют огонь не только Ультрадесантники.

Снаружи солнце Макрагга медленно опускалось за хребет Короны Геры, но сражение бушевало по-прежнему. Сумерки озарялись вспышками огня – армии еретиков продолжали волнами нестись с небосвода. Пока путники и их вооружённые стражи пробирались к усыпальнице Гиллимана, предатели за стенами наступали с удвоенными усилиями. Исход битвы висел на волоске.



ОТКРОВЕНИЕ И ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

АДДЕНДА ИНКВИЗИТОРИЯ
АСТРАЛЬНОЕ КОММЮНИКЕ
(ПРЕДВЕСТИЕ ТРАГЕДИИ)
<<Астропатический перехват//
Кровавые Ангелы>>

Запись №1 – Отправитель:
Библиарий Асмасаэль,
Кровавый Ангел
Получатель: неизвестен

Множатся грозные и жуткие
знамения [тчк] Потенциал
эмпирейного поля вокруг
раскопок возле Узла Бета-
Секундус возрастает по
экспоненте [тчк] Аметал и вся
система Диамор под угрозой
[тчк] Запрашиваю советы,
подкрепления, передачу
сообщения в <удалено> [конец]

Запись №2 – Отправитель:
неизвестен, местонахождение –
Ваал
Получатель: библиарий Асмасаэль

Сообщение получено [тчк]
Увеличивается присутствие
тиранидов по вращению Г-ки
[тчк] Подтверждена очевидная
и растущая угроза системе
Ваал [тчк] Подкрепления более
недоступны [тчк] Сообщение
передано в <удалено> [конец]

Запись №3 – Отправитель:
Библиарий Асмасаэль,
Кровавый Ангел
Получатель: неизвестен

Ответ ясен [тчк] Проявления
порчи разрастаются на планетах
Аметал, Турмалид, Перидос [тчк]
Силы Металики разгромлены,
текущая численность прим. 27%
[тчк] Брат, Клетка ломается.
Вручи наши души Ангелу [конец]

Запись №4 – Отправитель:
неизвестен, местонахождение –
Ваал
Получатель: библиарий Асмасаэль

Ответ отрицательный [тчк]
Флоты-осколки приближаются
к внешним пикетам в космосе
[тчк] Наследники ещё прибывают,
усиливаются помехи от «тени в
варпе» [тчк] Тебе приказано
оставить Аметал, эвакуировать
всё имперское снаряжение,
поспешить на Ваал [конец]

Запись №5 – Отправитель:
неизвестен, местонахождение –
Ваал
Получатель: библиарий Асмасаэль

Ответ на предыдущее сообщение
отсутствует [тчк] Подтверди
получение новых приказов [тчк]
Надвигается тьма, брат [тчк]
Твоя сила нужна Ангелу [конец]

Вшедшим в место отдохновения
Робаута Гиллимана подумалось, что
они попали в загробные владения
некоего печального воина.
Примарх покоился в громадном
склепе, под сводами которого мог
бы пройти титан типа «Повелитель
войны». Потолок из витражного
стекла и обсидиана, отделанный
тельдритским лунным серебром,
опирался на колонны из чистого
мрамора. Вокруг изваяний и
фресок превосходной работы,
посвящённых величайшим
деяниям Гиллимана, были
искусно расставлены мерцающие
электросветильники. Игра теней
и света придавала изображениям
неописуемо торжественный
вид. Также в гробнице
дымилась большая курильница,
наполненная благовониями с
нежным ароматом. На заднем
плане громкоговорители в форме
херувимов непрерывно бормотали
истовые молитвы и батальные
арии.

Но при всём роскошестве
усыпальницы паломники смотрели
только на величественную
фигуру у дальней стены. Там,
озарённый ярко-белым светом,
восседал на мраморно-золотом
троне с изящной гравировкой из
адамантия Робаут Гиллиман. Над
престолом примарха нависали
загадочные машины, что
гудели и шелестели, направляя
по гофрированным кабелям
могучие потоки энергии для
подрагивающего стазис-поля.
Казалось, что Гиллиман просто
присел отдохнуть и закрыл глаза,
но вокруг его горла, как тонкое
ожерелье из алых самоцветов,
висели капли крови.

Примарх был облачён в чудесно
сработанный доспех, на котором
и сейчас виднелись повреждения,
полученные в той последней
дуэли с демоническим примархом
Фулгримом. На коленях Робаута
лежал восхитительный клинок
внушительных размеров – меч
самого Императора. И хотя
Гиллиман мирно сидел на троне,
его присутствие словно бы
подавляло всех в склепе.

Паломники, храня почтительное
молчание, подошли к трону
в окружении вооружённого
эскорта. Процессия, которую
замыкал автореликварий Коула,
остановилась возле ступеней,
ведущих к телу примарха.
Именно здесь бесчётные

Ульградесантники тысячи лет
опускались на колени, будто в
причастии. Марней Калгар вышел
вперёд и, встав у основания
лестницы, благоговейно склонил
голову перед Гиллиманом, после
чего обернулся к странникам. Даже
в это священное место проникал
шум свирепого боя, далёкий и
приглушённый, но неизбывный.

Глубоко вздохнув, Марней вновь
попросил Велизария Коула
объяснить цель его прибытия.
До сих пор магистр ордена
потворствовал гостям, но сейчас,
когда за стенами его крепости
бушевала отчаянная битва, время и
терпение Калгара были на исходе.

Наклонив голову, архимагос
поведал невероятную историю.
Он объяснил, что в годы перед
смертельным ранением Гиллимана
тот однажды призвал техножреца
к себе. Энгранмы памяти Коула
с записью той встречи были
неполными и повреждёнными,
но Велизарий предполагал,
что примарх разглядел в нём
задатки будущего величия. Так
или иначе, Робаут дал магосу
важнейшее задание, в награду за
исполнение которого пообещал
информацию, доступную только
примарху. Коул подчеркнул, что
не имеет права разглашать суть
поручения. Оборвав гневную
ответь Калгара, техножрец
пояснил, что его работа состояла
из двух отдельных частей, и
на Макрагг он явился, чтобы
завершить первую из них. С
собой Велизарий привёз новую
несравненную броню, достойную
повелителя Ульградесанта, причём
её вспомогательные системы
могли исцелить тяжелейшие раны
Гиллимана. За этим утверждением
последовало ошеломлённое
молчание. Имперские воины
с изумлением и трепетом
думали об открывшейся им
перспективе – вернуть к жизни
примарха, возродить одного из
достоинейших сынов Императора,
дать Империи героя в час нужды.

Заговорила Иврайна, объясняя
необходимость своего присутствия
в этот исторический момент.
Она была посланницей Иннеада,
бога мёртвых, и для воскрешения
Гиллимана требовалась её
способность. Заметив удивление
на лицах слушателей, Иврайна
резко и нетерпеливо разъяснила,
что подобное чудо невозможно
без жертвы. Коул долго и упорно

трудился, чтобы исполнить поручение примарха, но без помощи Иннеада его стараний не хватит. Чтобы Робаут Гиллиман мог ожить, сначала он должен умереть.

Если речь архимагоса встретили поражённым безмолвием, то после слов иннари разразилась буря. Калгар разъярённо поклялся, что, пока он дышит, ни один ксенос не дотронется до примарха. Гроссмейстер Волдус с мрачным лицом встал возле Марнея, инквизитор Грейфакс и Амальрих последовали его примеру. Ультрадесантники из эскорта прицелились в Коула, чужаков и даже сам громоздкий автореликварий. Они ждали только приказа командира, чтобы открыть огонь.

Другие, впрочем, решительно высказались в поддержку столь безумного с виду решения. Архимагос громко выпалил, что связан условиями соглашения с Гиллиманом и должен исполнить его. Святая Целестина, также на повышенных тонах, умоляла окружающих поверить Иврайне и убеждала, что такова воля Императора. Самым неожиданным её сторонником оказался Варрон Тигурий, который прошагал вперёд, стуча по камням психосиловым посохом, и встал рядом с техножрецом. Перекрыв гомон спокойным голосом, старший библиарий попросил лорда Калгара внять его советам и повторил, что видения указывали именно на это будущее. В склепе воцарились гнев и смятение, но худшее было впереди.



РОБАУТ ГИЛЛИМАН

Перед тем, как начать завоевание Галактики, Император Человечества создал примархов. Используя невероятно могучее генетическое колдовство и поразительную силу, заложенную в его тело, он сотворил двадцать сыновей-полубогов. Они стали несравненными воинами, полководцами и лидерами. В них воплотились лучшие качества людей, очищенные в тигеле науки и пропущенные сквозь призму божественности. Император планировал, что примархи встанут рядом с ним в Великом крестовом походе и поведут свои легионы Космодесанта к невообразимой славе.

Его замысел не исполнился из-за вмешательства Тёмных богов Хаоса. Похитив новорождённых примархов, они разбросали детей по варпу, в результате чего каждый из двадцати вырос на одном из отдалённых человеческих миров. Некоторые утверждают, что это странствие оставило на душе генетических сыновей Императора след Губительных Сил, и именно поэтому половина отпрысков впоследствии предала своего отца и Империи в ходе Ереси Гора.

Как бы то ни было, Робаута Гиллимана подобная порча не коснулась. Создание, которому предстояло стать примархом легиона Ультрадесантников, приземлилось на феодальной планете Макрагг. Там ребёнка обнаружил и усыновил местный военный правитель по имени Конор. Мальчик рос и развивался сверхускоренными темпами, поэтому вскоре превзошёл умениями всех вокруг, став величайшим бойцом, стратегом и государственным мужем Макрагга. После того, как Конора сразил изменивший союзник, Гиллиман отомстил за приёмного отца и занял королевский престол. В краткие сроки он объединил под своим знаменем весь мир и превратил Макрагг в место спокойствия, мудрости, культуры и силы. Робаут, вдохновенный, одарённый и любимый народом вождь, умел обрабатывать и сортировать немислимые объёмы информации. Он обладал талантами организатора и логистика, умел воплощать на практике самые фантастические теории и создавать порядок из хаоса.

Когда армии крестового похода достигли Макрагга, Гиллиман воссоединился с истинным отцом. Получив под начало легион Ультрадесанта, Робаут без промедления изменил его по своей мерке. В последующих завоевательных операциях бойцы Тринадцатого прославились как образцовые

космодесантники. Вполне вероятно, что под командованием примарха Ультрадесанта превратился в самый тактически сбалансированный и стратегически разнообразный легион. Действуя на основе доктрины теоретических ситуаций и практических решений, воины Гиллимана показывали исключительную эффективность в битвах. Они непрерывно теснили врагов человечества; сражаясь подобно хитроумному, тщательно отлаженному механизму, они быстро и решительно одолевали любого неприятеля.

Когда Галактику объяло пламя Ереси Гора, тринадцатый примарх лояльно и неотступно бился за Империи, в идеалы которого верил всем сердцем. Решив, что его отец погиб, Гиллиман обустроил на Макрагге новую столицу человечества, намереваясь сохранить секулярную чистоту идей Императора внутри собственного королевства Ультрамар. Впоследствии Робаут узнал, что Терра ещё стоит, и предпринял все возможные усилия, чтобы вместе с верными братьями встать рядом с Повелителем Человечества в последнем сражении против Гора. Хотя труды примарха помогли многим другим, сам Гиллиман слишком поздно добрался до Терры, и это мучило его в последующие десятилетия.

По окончании Ереси предводитель Ультрадесанта составил и ввел в обращение Кодекс Астартес. Кроме того, именно он поднял пылающий клинок Императора и стал лордом-командующим Империи, одним из Верховных лордов Терры. Всё закончилось в битве за Фессалу, когда Гиллимана сразил его свершённый брат Фулгрим – он нанёс тринадцатому примарху смертельную рану отравленным клинком. С тех пор умирающий Робаут находился в стазисе, на троне в храме Исправления, и тысячелетиями ждал, пока явится тот, кто наделён силой вернуть его к жизни.





РАЗРУШЕННАЯ СВЯТЫНЯ

Пока собравшиеся гневно кричали и потрясали оружием, в ухе Марнея Калгара настойчиво пищал вокс. Магистр ордена сердито ответил на приоритетный вызов и хотел отчитать наглеца, но осёкся. Миг спустя Калгар проревел предупреждение, ещё через долю секунды потолок усыпальницы разлетелся осколками мозаичного бронестекла.

Прозрачные острые фрагменты размером со штормовые щиты вонзились в стены, пол, доспехи и тела. Внутри часовни со скоростью магнитоплана, сошедшего с рельс, влетела под острым углом масса голубого металла – «Промовой ястреб» Ультрадесанта. Неуправляемый десантный корабль пробороздил каменные плиты. Машина была серьёзно повреждена: из пробоев в корпусе вырывались языки пламени, одно крыло отсутствовало. «Промовой ястреб», неуклюже проехав по полу в стороне от паломников и их стражей, врезался в мраморную колонну. Обломки дорогостоящего камня прогрохотали по обшивке. Затем самолёт ударился о дальнюю стену усыпальницы, разбив по пути статую Гиллимана, сражающегося с Альфарием, и с оглушительным лязгом завалился набок.

Не успела подбитая машина полностью остановиться, как её десантная рампа откинулась с визгом терзаемого металла. Наружу, издавая душераздирающие боевые кличи из вокс-решёток, хлынули космодесантники Хаоса в искажённых чёрно-золотых доспехах, с приживленными к спинам шипастыми прыжковыми ранцами.

Ультрадесантники мгновенно и эффективно отреагировали на появление врагов. Взревели болтеры и штормовые пушки, на рапторов Чёрного Легиона обрушился град снарядов, и их птицеподобные тела задергались, как марионетки, от множества попаданий. Верным воинам, однако же, не удалось предотвратить катастрофу. Трое рапторов, прорвавшиеся с непокорными воплями через шквал огня, вонзили в пол часовни шипастые иконы на длинных древках из адамантия и железа, увешанные жуткими трофеями и помазанные демонической кровью. Вокруг них закружились вихри

эмпирейной энергии, и реальность разломилась с ужасным треском телепортационных вспышек.

Выжившие рапторы отпрыгнули в сторону. На их месте тут же появился клин громадных терминаторов Чёрного Легиона, элитных убийц в тактической броне дредноута с украшениями из кольев и бивней.

Показывая превосходную выучку, Ультрадесантники спокойно выбрали новые цели. Болты и потоки энергии вонзились в доспехи терминаторов, и звон от попаданий слился в яростную какофонию. Но склеп атаковали избранные воины, наделённые потусторонними дарами Тёмных богов. Хотя несколько Чёрных Легионеров пошатнулись или упали, остальные упрямо шагали под огнём лоялистов, стреляя в ответ.

Марней Калгар ошеломлённо огляделся. Усыпальницу Гиллимана, заветное сердце капитула Ультрадесантников, осквернили приспешники Хаоса. В склепе уже разгорелась яростная перестрелка. Верные воины, бросаясь в укрытия за колоннами и статуями, выцеливали оттуда захватчиков. Никто не сомневался, что цель неприятеля – павший примарх, и Калгар поневоле вспомнил о клинке из видения, упомянутого в реляции Волдуса. Марней всё с тем же глубоким недоверием смотрел на иннари, Коула и их спутников, однако новый враг был куда очевиднее и нечестивее паломников. Сурово потребовав, чтобы визитёры воздержались от любых действий, пока ситуация не вернётся под контроль, магистр ордена активировал энергополя на своих силовых кулаках, перчатках Ультрамара, и двинулся в битву.

Он был не один. Отвернувшись от трона, святая Целестина выхватила Пылающий клинок и с боевым гимном на устах ринулась в атаку, сопровождаемая вышними близнецами. За ней последовал Амальрих и горстка его боевых братьев, которые с клятвами ненависти бросились на Чёрных Легионеров.

К ним присоединился и гроссмейстер Волдус. Наступая на предателей, он палил из штурмболтера и отдавал резкие приказы в вокс-бусину,

вызывая на помощь своих Серых Рыцарей. Контратакующие имперцы схлестнулись с предателями в центре часовни. Две армии сцепились, раздался скрипящий грохот металла по металлу, и кровь полилась фонтанами.

По всей усыпальнице совершались подвиги и самопожертвования, достойные баллад. Инквизитор Грейфакс в первые же секунды боя получила ранение по касательной в ребра: болт-снаряд пробил её броню и вышиб воздух из лёгких, но по милости Императора не взорвался. Катаринья, перед глазами которой плыли чёрные пятна, спешно нырнула за мраморную скамью в каком-то десятке метров от подножия трона Гиллимана. Несколько раз глубоко втянув воздух, она выглянула из укрытия и выпустила короткую очередь по еретикам. Болты «Осуждающего», с рёвом пронеслись над полом, врезались в лицевую пластину раптора. Шлем изменника разлетелся на куски в облаке кровавых брызг.

В бионическом глазу Грейфакс со скоростью мысли сменялись несколько прозревающих фильтров, и она получила необходимые тактические данные, а также расчётные уровни угроз. Перед собой инквизитор увидела Целестину, прорубавшуюся через терминаторов Чёрного Легиона. Живая святая кружилась и взмывала в воздух, рассекая врагов огненным мечом. Одна из её вышних близнецов получила тяжёлое ранение – сестра-серафима распласталась на полу; её броню заливала кровь. Вторая сестра ещё сражалась, расстреливая предателей из болт-пистолета. Катаринья по-прежнему не полностью доверяла Целестине, но признавала её самоотверженность и мастерство в бою.

Неподалеку дрались бок о бок Марней Калгар и Алдрик Волдус. Оба воина, выдерживая сильнейшие удары громадных противников, в ответ крушили их кости и пронзали тела. На глазах Грейфакс с латной перчатки гроссмейстера сорвался могучий поток пси-энергии, который отшвырнул прочь терминатора Хаоса. При падении тот расколол ещё одно великанское изваяние. Несмотря ни на что, изменники продолжали наступать, и бреши в их рядах заполняли свежие воины. Снова сверкнули вспышки

телепортации, принесшие в склеп трёх чернокнижников из легиона Абаддона, которых прикрывали чудовищные бойцы с металлической плотью и живым оружием. Одновременно десантные «Лапы ужаса» пронеслись через расколотое бронестекло и вонзили когти в пол за спинами атакующих Чёрных Легионеров. Из них выпрыгнули подкрепления: избранные воины Абаддона, еретики Астаргес, в том числе берсерки Кхорна, что с рёвом понеслись на имперцев.

Ультрадесантники всё более явно уступали врагам в численности, но держали оборону. Ветераны расстреливали надвигающихся противников болтерными очередями или превращали их в светящийся пепел сгустками плазмы. Терминаторы в синих доспехах бились с их визави в чёрной броне, тяжёлые огнемёты окатывали керамит и алмазными струями пламени, силовые кулаки наносили сокрушительные удары. Маршал Амалрих и его братья повергали неприятелей рука об руку с Ультрадесантниками; воюющие цепные мечи и блестящие молниевые когти собирали жатву предательских жизней. Один из Чёрных Храмовников пал,

сражённый взмахом цепного кулака, но остальные продолжали бой.

Пси-окуллум Грейфакс издал предупредительный сигнал – вокруг поля битвы нарастал потенциал варповой энергии. Проследив, куда указывает дрожащая медная стрелка прибора, инквизитор увидел трёх чернокнижников Хаоса с воздетыми посохами, вокруг которых увивались языки тёмного огня. Вскинув «Осуждающего», Катаринья выпустила освящённый серебряный кол в ближайшего еретика и тут же выругалась: благословенный снаряд пронзил жертву, но не убил её. Инквизитор пригнулась и перезарядила комбиарбалет; несколько болтов выбили воронки в мраморной скамье, за которой она укрылась. Оглядевшись, Грейфакс поняла, что не все паломники и хозяйка Макрагга участвуют в сражении.

Инквизитор снова крепко выразилась, заметив Коула, паучьи сторбившего над пультом автореликвария. Железные пальцы магоса бегали по руническим кнопкам, мехадендриты скользили от одного входного порта к другому. Техножреца

охраняли иннари и скитарии, рядом держался старший библиарий. Варповый свет сочился из глаз Тигурия, змеился по его увенчанному черепом посоху. Несколько берсеркеров кинулись на Варрона, пуская пену изо рта, но псайкер выкрикнул неразборчивое заклятье, превратившее почитателей Кхорна в смятую грудку плоти и металла. Пси-окуллум Грейфакс выдал запутанную информацию: жизненная энергия троих берсеркеров покинула их тела, но не рассеялась окончательно. Устройство засекло нечёткие сигналы вокруг пары иннари, и подозрения Катариньи в адрес чужаков укрепились. Она поняла, что эльдар каким-то ещё неизвестным ей образом подпитывают себя украденными душами.

Грейфакс рывком поднялась на ноги, собираясь рвануть через открытый участок sklepa к Коулу и остановить его именем Святых Ордосов. В тот же миг спинку скамьи прострочила очередь снарядов из автопушки. Шквал осколков и языков пламени сбил инквизитора с ног. В ответ Катаринья обстреляла врагов и обрушила на них свою псионическую мощь, но вынуждена была пока что остаться на месте.

Свирепо взмахнув правой перчаткой, Марней Калгар пробил защиту терминатора Хаоса и попал ему прямо в челюсть. Шлем противника исчез в фонтане крови и кусочков металла, а массивный труп с грохотом рухнул навзничь. Ещё до того, как враг коснулся пола, магистр ордена крутнулся на месте, раскинул руки и открыл огонь из подвесных болтеров. Совершив полуборот, Калгар обстрелял нескольких Чёрных Легионеров вокруг себя и прикончил одного из них разрывными снарядами. Марней парировал ответный выпад потрескивающей силовой палицы и приготовился сокрушить очередного изменника ударом титанической мощи. В этот момент он уловил какое-то движение рядом с тронном Гиллимана, и ледяной ужас стиснул ему грудь.

На глазах Калгара марсианский жрец отступил от автореликвария с видом человека, довольного проделанной работой. Куполовидное устройство с гудением выдвинулось вперёд, распускаясь подобно лепесткам громадного плотоядного цветка. Магистр капитула стоял под неудобным углом и не видел внутренностей машины, но заметил, что там светятся энергокаатушки, разворачиваются мехадендриты, щелкают клешневые захваты и жужжат костяные свёрла. Подобная картина наполнила его омерзением.

Автореликварий поднимался и раздвигался, охватывая тело примарха металлическими объятиями. Жрица-колдунья чужаков подняла клинок и ринулась к трону, с неестественной грацией уклоняясь от свистящих вокруг болтерных снарядов.

– Нет! – взревел Марней, вновь обретя дар речи. – Приказываю вам остановиться! Брат Тигурий, удержи их, ради Императора!

Старший библиарий встретил его взгляд и покачал головой. Отчаяние магистра ордена достигло новых глубин.

– Действуй, ксенос! – рявкнул Варрон, испепеляя пси-ударами врагов, что напирали со всех сторон. – И прокляни меня Император, если ты обманула нас.

Калгар поспешно навел болтеры на эльдарскую ведьму, но опоздал: меч Иврайны с молниеносной быстротой рассек кабели питания, ведущие к генераторам стазис-поля. Вспыхнули энергоразряды, и из-за смыкающихся лепестков автореликвария донесся судорожный вздох, звук которого будет преследовать Марню до дня его смерти.

– Что вы наделали? – крикнул он с тоской и гневом, подобным огненной буре. Сжав кулаки, Калгар отвернулся от предательских творцов этой жуткой трагедии и вновь ринулся в битву, полный неудержимой ярости.



Робаут Гиллиман и его трон полностью скрылись под автореликварием, на поверхности которого мерцали гипнотические узоры автолломенов и рунических индикаторов. Чёрные Легионеры, словно подстегиваемые таким зрелищем, пошли на штурм с удвоенными усилиями.

Терминаторы Хаоса, изрыгая боевые кличи, свирепо обрушились на противников. Доспех Калгара треснул под могучим ударом силовой булавы, и он вынужден был отступить. Банда терминаторов-изменников, не испугавшихся гибели под перчатками Ультрамара, окружила магистра ордена и открыла для товарищей проход к автореликварию. Предатели открыли огонь по раскрывшемуся механизму Коула, склеп наполнился раскатистым грохотом залпов. Болты и снаряды одинаково бессильно отскакивали от сверхпрочных пустотных щитов – ничто не могло пробить инфообереги архимагоса и повредить устройство внутри.

Последние рапторы выстроились единым когтём и помчались по склепу. Завывали их прыжковые ранцы, из вокс-решёток неслись ужасающие вопли. Тварей встретила тонкая шеренга ветеранов Ульградесанта: верные воины покинули укрытия, чтобы преградить штурмовикам Хаоса путь к трону Гиллимана, и открыли огонь из всех стволов. Они уложили нескольких рапторов, но дорого заплатили за свою отвагу, попав под обстрел вражеских облитераторов. Плазменные ступки и лучи лазерных пушек сбивали ветеранов с ног, выжигая обугленные воронки в груди и превращая закрытые шлемами головы в облачка пепла.

Чернокнижники, что возглавляли наступление, зачерпнули ещё больше энергии варпа. Они готовы были рискнуть вечным проклятием, лишь бы прорваться к цели. Двое из пси-одарённых воинов атаковали гроссмейстера Волдуса ступком чёрных молний, и Серый Рыцарь упал на одно колено под сосредоточенным яростным напором изменников. Адрик выкрикнул контрзаклятья, его глаза засияли, засветились и руны на доспехе. Тем временем последний колдун пробился к трону примарха и воздел руки над головой. Из его вокс-динамика хлынули громогласные песнопения, от которых задрожал и затрясся храм Исправления. Колонны раскалывались снизу доверху, обломки мрамора величиной с десантную

капсулу падали в гущу сражения. В полу распахнулись широкие разломы, поглававшие воинов с обеих сторон, потолочные фрески покрылись сетью трещин. Осознав, что чернокожик пытается обрушить часть усыпальницы на трон Гиллимана, Тигурий вскинул посох и сфокусировал свою пси-энергию, чтобы разрушить чары последователя Хаоса. Не успел Варрон сконцентрироваться, как на него набросилась очередная группа берсеркеров Кхорна. Отчаянно парируя посохом выпады ценных топоров, библиарий сыпал проклятиями: он чувствовал, как мощь эфира вытекает из его хватки. Внезапно ему пришли на помощь иннари, с немыслимым проворством атаковавшие хаосистов. Никогда прежде Тигурий не видел, чтобы живые создания сражались с такой быстротой и изяществом. Иврайна и Визарх проносились над полом, оставляя за собой серую пелену послеобразов, и безжалостно повергали прислужников Повелителя Битв.

По всему колеблющемуся храму воины Империи погибли, но дрались, как львы, сдерживая неприятелей. Целестина рубила и рассекала, кружилась и взмывала ввысь; путь её отмечали тела Чёрных Легионеров. Архимагос Коул прожигал ряды изменников энергетическими лучами и читал нараспев двоичные псалмы, укрепляя ими оружие и снаряжение товарищей. Маршал Амальрих, с которым осталось лишь двое Братьев Меча, неустанно бился на груди хаосистских трупов. Вновь полыхнуло сияние телепортов, но теперь в склепе возникло отделение паладинов Серых Рыцарей. Они усилили пси-защиту гротескестера, используя собственный дар.

На какое-то время силы уравнились, но затем в усыпальницу ворвалась следующая волна «Лап ужаса» с языками пламени, струящимися по корпусам. Еретики прислали не разрозненные подкрепления, но полную штурмовую группу из десяти посадочных модулей. Командиры вторжения держали её в резерве и теперь бросили в бой, чтобы нанести имперцам смертельный удар. Рядом с капсулами мчались хельдрейки, в рокоте пастей-орудий прокладываящие им дорогу через заслон из ДШС и перехватчиков Ультрадесанта. Не раз эти стремительные демонические машины бросались под огонь зениток, жертвуя

собой ради спасения «Лап ужаса». Благодаря им все десять модулей пронеслись через расколотый купол часовни Гиллимана и приземлились, окутанные клубами дыма и адского огня.

Люки-диафрагмы капсул одновременно раскрылись, выпуская наружу отделения кровожадных предателей. В сражение вступила целая военная банда – Когти Разорителя прибыли в полном составе, чтобы смести всех противников в храме. Сотня постчеловеческих убийц, полных сил и готовых к бою; армия, способная покорять миры. Она обрушилась на имперскую линию обороны, словно таран.

Ветераны и почётные гвардейцы Ультрадесанта падали, изрешечённые разрывными снарядами. Доблестные терминаторы грузно оседали на пол – даже их надёжная броня не выдерживала натиска болтерных, плазменных и мелта-выстрелов. Поваленный на пол Марней Калгар непокорно рычал из-под ног толпы неприятелей, которые били, кололи и топтали его. Амальрих с братьями сбежали вниз по склону груди трупов, не желая подставляться под массивный обстрел. Чёрные Храмовники твердо решили унести с собой в могилу как можно больше порченных сородичей. Живая святая также устремилась с высоты на орду врагов. Её последняя сестра рухнула наземь, сбитая густым плазмой, и даже сама Целестина билась только правой рукой – сломанная левая болталась вдоль тела. И всё же святая пела гимны Императору, желая встретить гибель со словами чистоты и надежды на устах.

Орды приспешников Хаоса наступали повсюду, окружая сжимающиеся островки имперского сопротивления, а колдовские чары по-прежнему сотрясали усыпальницу. Никто из защитников храма не отступал, но все понимали, что жить им осталось не больше нескольких минут.

АДДЕНДА ИНКВИЗИТОРИЯ
АСТРАЛЬНОЕ КОММЮНИКЕ
(ЗВЕРЬ-ПОСЯГАТЕЛЬ)
<<ссылка:// Трака-
Газкулл Маг Урук>>
<<инф:// наблюдения и
домыслы>>

Моя госпожа инквизитор,

Я составил хронику докладов и контактов с объектом. Обязан вновь указать, что невозможно поверить каждому из отчётов закрытых руническим шифром в данном инфопланшете. Вам, несомненно, известно о пагубных помехах, терзающих линии связи. По слухам, варповые штормы сейчас бушуют от Оберика до Восточной окраины, и каждое содрогание Имматиума порождает пробелы в сообщениях, слияния разных посланий и другие ошибки. Просто невероятно, чтобы Зверь Армагеддона появлялся во стольких местах сразу!

Может ли он так быстро перемещаться между сегментами? Ведёт ли он за собой флот из пяти миллионов боевых кораблей? Возникают ли в пустоте «скалящиеся морды оркоидов», что алчно наблюдают за его успехами? Разумеется, нет! Я не верю, что один и тот же орк возглавлял атаку на систему Дракенфир и командовал захватом родной планеты Рыцарей Нстойчивых. Эти кампании, насколько мы можем судить, разделяли считанные недели! Слеза Валиона? Красный Пролив? Модексия? Попытки списать все эти поражения на одного безмозглого здоровяка являются в лучшем случае нелепым поиском оправданий.

Поэтому вновь призываю вас отказаться от столь бессмысленного расследования и сосредоточить усилия на противодействии истинным угрозам.

Но делаю это, конечно же, исключительно с величайшим уважением к вам, моя госпожа инквизитор.

Архиписарь первого класса
и магистр-гравировщик
Позолоченного Пера,

Аллоувилес Дант

МСТЯЩИЙ СЫН

Когда передовые Чёрные Легионеры уже находились в считанных метрах от подножия трона Гиллимана, красные огоньки на рунических панелях автореликвария сменились зелёными. Прозвенел одинокий сигнал, чистый и ясный, который рассёк шум битвы подобно лезвию ножа. Сам архимагос, что бился спиной к спине с иннари и Тигурием, издал нетипичный для себя триумфальный двоичный крик. Через мгновение зашипели струйки пара, сложились раздвинутые лепестки устройства, и все увидели захватывающую дух картину.

На месте бледного, запертого в стазисе и полумёртвого примарха стоял проснувшийся, бодрый и очень даже живой Робаут Гиллиман. Каждый, кто находился в склепе, внезапно почувствовал неопишемую мощь его личности, подобную давящей тяжести грозового фронта. Гиллиман был облачён в восхитительный новый доспех – пышно украшенный комплект брони, что проделал далекий путь из кузниц Марса внутри автореликвария. В одной руке примарх Ультрадесанта держал клинок Императора, окутанный от гарды до острия буйным пламенем, и глаза его пылали такой гибельной ненавистью, что даже лоялистов бросило в дрожь.

Казалось, что на воинов в часовне наложили какое-то заклятье. Снаружи по-прежнему гремела битва, но внутри гулкого зала враги и друзья

с одинаково поражённым видом смотрели на легендарное создание, ожившее у них на глазах. Молчание нарушил бессвязный свирепый вопль, с которым берсеркер Кхорна прорвался через ошеломлённых бойцов и с разбега прыгнул на Гиллимана. Примарх отреагировал так стремительно, что посрамил даже неумовимых иннари. Пылающий клинок прочертил в воздухе яркую огненную дугу, и половинки разрубленного в поясе берсеркера свалились на пол.

Лязг искажённой брони о каменные плиты словно бы разрушил чары. Оглушительно взыв от ярости, Чёрные Легионеры рванулись к Робауту Гиллиману. Благородный полубог безмолвно шагнул им навстречу, и началась истинная бойня.

Первым умер чернокнижник, сотрясший своим колдовством храм до самого основания. Гиллиман поднял огромную латницу, Державную Длань, и шквал бронебойных снарядов разнёс порченного псайкера в клочья.

Следом погибли уцелевшие берсерки Чёрного Легиона. Как и их собрат, они с рёвом бросились на возрождённого примарха. Гиллиман перебил их с ужасающей быстротой, усыпав пол кусками плоти в обломках доспехов. Перейдя на бег, Робаут встретил грудью выпущенный предателями ураган болтов и снарядов. Они врезались в

латы примарха, но ничто не могло пробить его несокрушимую броню.

Гиллиман обрушился на авангард Чёрных Легионеров с нарастающим рёвом чистой ярости. Первым ударом примарх высоко подбросил над полом одного из предателей; уже мёртвый, тот взлетел в воздух, оставляя за собой алый кровавый след. Тут же Робаут отшвырнул вражеского терминатора в бронзово-мраморную колонну с такой силой, что почитатель Хаоса насквозь пробил её своим телом. Шипастый силовой кулак метнулся к груди Гиллимана, но не достиг цели – примарх срубил его с руки хозяина. Обратным взмахом Робаут снёс противнику голову с плеч, и изменник повалился наземь, дымя обрубок шеи. Так всё и продолжалось: Гиллиман двигался столь быстро, что и сверхчеловеческие рефлексы не спасали еретиков. Никто не мог сравниться с примархом. Никто не мог даже подобраться к нему, а немногочисленные случайные попадания предателей отражал мастерски сработанный доспех.

Всё больше Чёрных Легионеров атаковали громадного воина, и уцелевшие лоялисты в склепе получили передышку. Жаждающие мести, вдохновлённые видом примарха, выжившие целестинцы и их союзники с новыми силами ринулись в сражение.

Взглянув на громадную фигуру возрождённого примарха, святая Целестина познала спокойную радость вновь пробуждающейся веры. Ожил сын самого Бога-Императора, полубог войны, который выведет Имперium из тьмы, что с каждым днём все увереннее накрывала его. Могла ли Целестина принять участие в более великом свершении? Какое событие оказалось бы более важным, чем явление этого поразительного чуда? Святая смиренно вознесла хвалу Императору, позволившему ей стать частью столь дивного момента.

Вокруг Целестины по-прежнему ярилась битва, но каждый её аспект изменился в один миг великого перерождения. Имперцы, тела которых усыпали пол, из трагически и бесцельно погибших бойцов превратились в мучеников, о самопожертвовании которых будут помнить вечно. Кровавые изменники, заполонившие часовню, мгновение назад были ненавистными разорителями – теперь они стали первыми в бесконечном списке еретиков, что падут от руки Гиллимана. Святая как будто забыла о собственных муках, будь то телесные раны или ранние дыры в душе, возникшие после гибели её вышних близнецов.

– Спасибо тебе, – нараспев произнесла Целестина, подняв глаза к небесам, и одинокая золотая слеза скатилась по её щеке.
– Спасибо тебе, мой Император. Он – благословение, которого мы не заслуживаем.

Святую атаковал рычащий Чёрный Легионер с зазубренным мечом в руке. Вероятно, он решил, что Целестина забылась в порыве искренней признательности, но жестоко ошибся. Пламя веры вновь застфурилось в жилах святой, она обратила сияющий золотом взор на еретика и блаженно улыбнулась, ощутив, как исцеляется её сломанная рука. Пылающий клинок метнулся вперед и пронзил изменника-Астартес насквозь.

Пока её противник заваливался навзничь, обливаясь кровью из рта, Целестина взмыла над полом склепа и помчалась к инквизитору Грейфакс. Катафинья, стоя на крышке саркофага, поливала болтерным огнём предателей, что окружали её со всех сторон.

– Я ошибалась! – крикнула инквизитор, перекрывая грохот стрельбы. – И должна понести наказание. Поистине, ты – орудие воли Императора.

– Бдительность не есть грех, Катафинья Грейфакс, – возразила святая, рассекая неприятелей перед собой. – Ты служишь Ему так же надёжно, как и я.

– Согласна, – коротко кивнула инквизитор. – Так давай же послужим Ему вместе, как праведные воины веры.

С этим она воздела клинок и бросилась на врагов, сопровождаемая Целестиной.

Когда Гиллиман зачистил от врагов подножие трона, иннари, Коул и Тигурий последовали за ним в возникшую брешь. Иврайна размытым пятном пронеслась над полом, сразила космодесантника Хаоса, отпрыгнула пируэтом к двум другим и превратила их в осыпающиеся статуи из праха и пепла. Ещё один изменник вскинул плазмомёт, намереваясь сбить жрицу в полёте, но меч Визарха отсёк ему руки в локтях. Поменяв хват, чемпион Иннеада вонзил клинок в шлем жертвы и с наслаждением впитал ускользящую энергию порченной души хаосиста.

Тигурий выпустил в неприятелей ревуший поток психической силы, тектоническую ударную волну, которая сбила еретиков-Астарте с ног и расколола их броню, словно фарфоровую. В тот миг старший библиарий кратко ощутил на себе взгляд примарха. Его оценивающий взор словно бы проник в глубину души псайкера, но затем Робаут вновь обрушился на вражеские ряды.

С каждым его взмахом разлетались по сторонам изувеченные тела. На лице Гиллимана, словно бы высеченном из гранита, застыло выражение холодной ненависти. Оно казалось маской гнева и мести, что вынашивалась тысячелетиями.

Последним, что помнил Робаут, была отчаянная битва с развращённым родичем, братоубийственная дуэль, где сочетались удары божественной силы и злобные, язвительные издёвки, а после них – отравленная рана и невыносимая боль. Теперь же он сражался в диковинной обстановке, против орды искажённых существ, кошмарных пародий на идеальный облик Адептус Астарте.

Предполагаемые союзники выглядели столь же незнакомо, но, по крайней мере, Гиллиман понимал, кто в этом огромном склепе запятнан Хаосом, а кто нет. Пока что этого было достаточно. Отложив возникшие вопросы на будущее, Робаут сосредоточился на текущей схватке.

Чёрные Легионеры по-прежнему наседали на ожившего Властителя Ульграмара, явно готовые заплатить сколь угодно высокую цену за убийство примарха. Но они были до смешного слабее Гиллимана почти во всех отношениях. Орудия мечом Императора, выпуская грохочущие очереди из Державной Длани, Робаут теснил предателей и пожинал их жизни без счёта. Из-под ног отступающих еретиков показалось распростёртое тело Марнея Калгара, в треснувшем доспехе и с разбитым

в кровь лицом. Прервав ненадолго резню, примарх с непроницаемым лицом оглядел поверженного сына.

Калгар пошевелился, открыл один глаз и увидел возрождённого примарха. Удовлетворённый тем, что его потомок жив, Гиллиман вернулся к сражению. Магистр капитула изумлённо смотрел на воскресшего генетического прародителя.

На другой стороне зала уцелевшие чернокнижники отступали под натиском гроссмейстера Волдуса и его паладинов. Адрик, окружённый искрящим вихрем эмпирейных энергий, прорвался сквозь тёмное пламя и ярко-красные молнии хаосистов. Вложив в неустойчивый удар силу воли и стальных мышц, Волдус опустил окутанный разрядами молот на шлем ближайшего колдуна. Из-под бойка вылетели кусочки керамики, плоти и костей, и безголовый труп еретика завалился на спину.

Последнему вожаку предателей изменила храбрость, и он скомандовал подчинённым прикрыть его отход из усыпальницы. Неуклюже повернувшись в терминаторской броне, чернокнижник оказался лицом к лицу с Робаутом Гиллиманом. Колдун

попытался сплести могучее заклятие. Польшнул вопящий ведьмовской свет. Впрочем, хаосист не успел выговорить шипящую фразу, чтобы довершить чародейство. Сомкнув на горжете врага Державную Длань, примарх вздернул его над полом и одарил взглядом, полным ледяного презрения. Изменник в последний раз попытался что-то прохрипеть, однако Робаут вонзил ему в брюхо меч Императора и быстро повел клинок вверх. Древний доспех и порченная плоть разошлись, будто шёлк, и потроха чернокнижника с омерзительным влажным шлепком вывалились на каменные плиты.

Последние из Чёрных Легионеров – лишённые командиров и скашиваемые, словно колосья, неустойчивым с виду примархом и его союзниками – развернулись и побежали. Никто из них не выбрался из крепости Геры живым.







ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ПРЕСТОЛ

Когда в храм Исправления прибыли подкрепления, битва уже закончилась. Все Ультрадесантники, что вбежали под своды часовни, с почтительным трепетом опустились на колени перед ожившим примархом.

Уже успокоившийся Гиллиман принял командование потомками. Он не задавал никаких вопросов, кроме тех, что касались войны. Он не интересовался обстоятельствами своего долгого сна и воскрешения, как и личностями незнакомец, которые окружали его в момент пробуждения. Никто также не рещался заговорить об этом с Робаутом. Несомненно, примарх не отказался бы услышать ответы, но Ультрадесантники, целестинцы и даже иннари, испытывая нечто среднее между восхищением и благоговейным страхом, держали язык за зубами. Кроме того, за стенами склепа ещё бушевало сражение.

Новость о возрождении Гиллимана разнеслась по крепости Геры, будто лесной пожар. Её оглашали из каждого вокс-динамика, выкрикивали со всех парапетов, передавали через голосовые модули неисчислимых киберхерувимов, что порхали над горнилом битвы. Так приказал сам Робаут, который понимал, что знание о его присутствии укрепит имперские армии и устрашит неприятелей. Действительно, как только космодесантники и ауксиллярии Ультрамара осознали суть случившегося, их изумление сменялось приливом новых сил. Решимость приспешников Хаоса, напротив, явно ослабла. Даже самые грозные их чемпионы не могли сравниться в воинском умении с живым примархом, и при мысли о встрече с ним орды еретиков охватывала неуверенность.

Гиллиман направился прямо в стратегийную крепости, где произошло полное символизма событие, впоследствии запечатлённое в камне – он формально принял командование обороной от первого капитана Агеммана. Во время передачи полномочий рядом с ним стоял лорд Калгар, которого поддерживали двое почётных гвардейцев. Несмотря на тяжёлые раны, он отказывался уходить. Робаут продемонстрировал своё благородство, смиренно попросив у магистра капитула разрешения временно возглавить орден Ультрадесанта. Сбросив руки боевых братьев, Марней с болезненной grimасой преклонил колено перед генетическим отцом. Говоря не менее торжественно, чем Гиллиман, он поклялся примарху в бесконечной верности и вручил ему полную власть над капитулом на веки вечные.

Подобно виртуозу, садыщему за инструмент, Гиллиман распротёр руки над столом стратегийума и, глубоко вздохнув, начал отдавать приказы. С каждой его фразой гибель захватчиков становилась всё очевиднее. Робаут, гениальный полководец, выказывал несравненное стратегическое видение и удивительную ясность ума. Повелители Ультрадесанта восхищённо наблюдали за тем, как примарх выстраивает защитников, словно фигуры в регициде, впитывает потоки тактической информации и непрерывно принимает решения, которые склоняют чашу весов в пользу имперцев. Калгар и его помощники вели оборонительную кампанию со сверхчеловеческой решимостью, но Гиллиман мыслил на совершенно ином уровне.

Следуя командам Робаута, имперцы очистили воздушное пространство над крепостью Геры, применяя звенья перехватчиков и сосредоточенные огневые удары зенитных установок в перекрывающихся секторах. Как только исчезла угроза с неба, в бой на тщательно рассчитанных участках фронта вступили резервные отряды Ультрадесанта и огромные соединения ауксиллии. Армии Хаоса, разрываясь между обманными манёврами, внезапными атаками, ложными отступлениями и внезапными сокрушительными контрударами защитников, отходили с территории цитадели. Гиллиман одновременно управлял развёртыванием сотен тысяч воинов, предсказывал любой ход изменников и предпринимал ответные меры ещё до того, как тот приходил в голову еретикам.

Когда примарх и его свита лично присоединились к сражению, хаосисты уже беспорядочно отступали. Атака по центру их построений, которую возглавил Робаут, стала чем-то вроде

последнего болта, всаженного между глаз раненому врагу. Чёрные Легионеры, Железные Воины, Альфа-легионеры и Повелители Ночи – всех их отбрасывали от стен. Предательские титаны валились, будто огромные пылающие деревья, и распадались на куски. Всего через три часа после воскрешения Гиллиман окончательно зачистил крепость Геры от захватчиков и уверенно объявил, что оплот Ультрадесанта в полной безопасности.

Пришло время перевести дыхание и подбить итоги. Пока неуклюжие сервиторы и бригады слуг восстанавливали повреждённые укрепления цитадели, Робаут вызвал избранных в личные покои магистра ордена. Это помещение, долго служившее тронной залой Марнею Калгару, теперь перешло к примарху, и там он был вновь формально объявлен Властителем Ультрамара и повелителем Ультрадесанта. На церемонии присутствовали сам Калгар, Тигурий, Агемман и их ближайшие соратники, а также братья от каждой роты капитула. Официальную коронацию Гиллимана также посетили целестинцы, и живая святая торжественно одарила его благословением. За этим судьбоносным событием наблюдали даже иннари, хотя и со стороны; безмолвные и совершенно незаметные, они выглядывали из теней с равнодушными, но внимательными лицами.

По завершении церемонии Робаут поднялся и обратился к гостям. Предстояло сделать ещё многое, и у примарха имелись бессчётные вопросы, требующие ответов. До того, как предпринимать дальнейшие шаги, Гиллиман желал узнать обо всём, что произошло за время его долгого отсутствия.











БУРЯ ВОЙНЫ

ГЛАВА 2

Даже боги не всемогущи. Верно, что обычное оружие не способно ранить их, но гордость, высокомерие, излишняя привязанность к смертным служителям могут стать ядовитым жалом, что принесёт гибель и самому высшему из созданий.

Лоргар Аврелиан





ТЁМНЫЕ ОТКРОВЕНИЯ

Варп во многих смыслах является отражением реальности. Его поверхность, как у некоего тёмного, бездонного пруда, вздрагивает от толчков – эпохальных событий или колоссальных всплесков страстей и эмоций. После воскрешения Робаута Гиллимана по Имматериуму прокатились могучие ударные волны, стремительные цунами потрясений, которые не остались незамеченными.

Один за другим чемпионы Тёмных богов Хаоса узнавали о возвращении примарха. Фулгрим, возлежавший на бесконечном пиршестве дуп, недовольно скривил губы, когда мелкие чертята прошептали новость ему в ухо. Восстав с бархатного трона, демонический примарх Детей Императора поклонился растлённому божеству Слаанеш, что в следующий раз Гиллиман не ускользнёт от вечного грехопадения.

В потаённых капищах и кристаллических лабиринтах Тзинча его сильнейшие демоны наблюдали за тем, как дрожит и изменяется полотно судьбы, встревоженное возрождением примарха. Заглянув в расколотые грани будущего, каждое из созданий узнало волю своего господина и начало исполнять его замыслы. Им было поручено искутить, осквернить или уничтожить владыку Ульградесанта, следуя множеству незначительно отличающихся планов.

Великие Нечистые, собравшиеся на конклав посреди зловонных болот в глубине садов Нургла, снисходительно внимали лихорадочной болтовне мух-посланниц. Демоны ухмылялись от восторга, желчь и личинки сползали по их гноящимся подбородкам. Целый примарх! Нетронутый, незапятнанный братьями Делушки. Их чумной повелитель, несомненно, очень высоко оценит подобный трофей. Возможно, насмешливо зафыркали твари, они даже устроят родственное примирение между Робаутом и озлобленным Мортарионом. Такая оказия не выпадала на протяжении тысячелетий! Напеваая какой-то весёлый мотивчик, Великие Нечистые принялись варить заразу, достойную полубога.

Где-то в Галактике подходил к ужасному завершению Мендковский Катаклизм. По всему фронту кампании, растянувшейся на несколько звёздных систем, приспешники Кхорна одновременно запалили восемьдесят восемь имперских миров. Когда чемпионы Кровавого бога, как смертные, так и демонические, взглянули в пламя гигантских погребальных костров, то увидели образы своего неистового повелителя, разъярённого возвращением

Гиллимана. Истошный рёв Кхорна подобно грому раскатился в небесах умирающих планет, и новые варповые штормы распорили космос, словно сам Кровавый бог начал рубить звёзды губительным клинком. Пусть служители других тёмных владык пытаются совратить примарха или завести его на ложную тропу. Поборники Кхорна знали, что их господин слишком нетерпелив для таких игр. Они немедленно вступили в битву между собой, выясняя, кто получит право выследить ожившего Гиллимана и забрать его череп.

Другие повелители сил тьмы также разглядели издали яркий свет воскрешения Робаута и отдали соответствующие приказы своим армиям. Абаддон, заранее извещённый пророком Зарафистоном, собрал лоскутную коалицию предательских военных банд и поручил им убить Гиллимана ещё до его возрождения. Именно действия Разорителя привели к внезапному, иступлённому вторжению в Ульграмар, но даже поддержка значительной группировки Чёрных Легионеров не помогла его вассалам добиться успеха в дерзком гамбите. Охваченный яростью Абаддон призвал и подчинил своей воле Кайроса Судьбоплёта, после чего велел Повелителю Перемен облететь Галактику и собрать новую армию против примарха.

В далёких адских мирах Магнус Красный и Мёртвый Властелин Мортарион также услышали о пробуждении их брата. Реакция изменников оказалась столь же различной, как огонь и лёд. Мортариона охватил гнев, свирепый вихрь холодной и ядовитой ненависти, отголоски которой в материальном космосе породили семь новых кошмарных болезней на злополучных имперских планетах. Впрочем, демонический примарх Гвардии Смерти увяз в своих планах, которые близились к завершению, и пока ещё не мог атаковать Гиллимана. Вместо этого Мортарион окинул светящимся взором мглистые строевые плацы в Чумном мире, где собрался его легион, и поклялся, что уже скоро обратит Робаута и его империю в гниль.

Магнус, напротив, раскатисто захохотал от восторга. Словно гадатель по Таро, который внезапно обрёл прозрение, перевернув заключительную карту, Альфий Король ясно увидел перед собой дорогу славной судьбы, что рассекла глушь смятения. Он принялся раздавать команды, слетавшие с его губ роями кристаллических насекомых. Сущности упорхнули к кликам трэлов когда-то гордого легиона Магнуса, Тысячи Сыновей. Одноглазый демонический примарх уже отомстил одному из ненавистных древних врагов, швырнув систему Фенриса в огонь своего воздаяния. Теперь ему представилась



возможность покарать другого.

Так начали собираться армии варпа, что извивался и закручивался, словно змеиный клубок. Военные группировки предателей мчались к Ультрамару по тёмным волнам Эмпиреев, завывая от беспримесной кровожадности, и еретики давали обеты сразить Гиллимана во имя Губительных Сил.

Огромные пространства Галактики уже накрыли эфирные штормы, которые изливались через Врата Кадии с мощью, невиданной после Долгой Ночи, или расплозились от места гибели Биель-Тана. Теперь они разрастались ещё быстрее, ибо Первобытный Аннигилятор всецело заинтересовался реальным космосом. Среди звёзд распахивались вопиющие пасти, чудовищно огромные зевы, окаймлённые клыками размером с горы и скручивающимся щупальцами из эктоплазмы. Десятки планет

низверглись во тьму и ужас, когда вокруг них распалось само время, и энергия Имматериума, прорвав плотину бытия, затопила физический мир.

Внутри варпа закончились одни войны и начались другие. Боги оттянули свои демонические легионы с кошмарных полей битв и направили их в брешь между измерениями, повелев выследить ожившего примарха и покончить с ним. Впрочем, многие авантюрные слуги тёмных владык решили, что нужно воспользоваться общим смятением для атаки на врагов их господина в пантеоне Хаоса.

Оседлав механического скорпиона размером с город, кровавые легионы Кхорна пошли в лобовую атаку на закручивающиеся внешние стены Хрустального Лабиринта. Навстречу им, словно насекомые из потревоженного улья, ринулись стаи

изрыгающих пламя демонов Тзинча. Одновременно с этим усладительная кавалькада Слаанеш прорубалась в сады Нургла, а пресловутая Ленивая Рать Чумного властелина заползала в пещеры кипучей серы под кхорновским бастионом Огненного Железа. Вскоре в царствах повелителей Хаоса запылали новые битвы – судьбоносные события распалили вечную вражду богов, но они не забывали также о судьбе Робauta Гиллимана и планах своих слуг, призванных погубить его.

Что до самого примарха, то он пока ещё не подозревал, в какое неистовство пришли демоны из-за его возвращения. И это было во благо, ведь на Владыку Ультрамара уже давил тяжкий груз вопросов и потрясений. Всё, известное Гиллиману, стигнуло – сменилось безумным ужасом будущего, которое он так отчаянно старался предотвратить.

Робаут Гиллманмэн грустно опустился на свой новый трон. Примарх отослал всех адъютантов и советников, даже приказал почётной гвардии выйти из его покоев. Теперь он мог позволить себе отдаться на мгноление покое, скорби и стрессу. Робаут со вздохом облегчения сбросил маску стойкости. Каким бы образом его ни вернули к жизни, отныне он постоянно испытывал ноющую боль, которая шла откуда-то из глубины. Примарх подозревал, что никогда не избавится от неё.

Физические страдания тревожили его в последнюю очередь. Гиллманмэн уже встретился со всеми целестинцами, командирами Ультрадесанта и даже Израйной из иннари. Откровенные, подробные беседы заняли несколько дней. Робаут использовал все свои таланты политика, чтобы разговорить гостей, вытянуть из них как можно больше сведений и скрыть при этом собственную реакцию на услышанное. Примарх благодарил каждого из посетителей за информацию и их службу Империи, незаметно изучал их и вёл себя так, чтобы вызвать у визитёра наибольшую симпатию и желание общаться.

Хотя внешне Гиллманмэн оставался спокойным, любое откровение гостей обрушивалось на него, как артиллерийский снаряд. Он стал скрывать изумление и ужас, чувствовал внутреннее опустошение из-за боли. Застонав, Робаут схватился за голову. Новый доспех зазудел и зашипел, отзываясь на его движение.

— Минули тысячелетия, — пробормотал он, обращаясь неизвестно к кому. Гиллманмэн ощущал только, что должен облечь свои мысли в слова, иначе сойдёт с ума. Уже не впервые после возвращения Робаут пожелал, чтобы рядом оказался кто-нибудь из братьев-примархов. Они, по крайней мере, могли бы понять его.

— Тысячи лет, — повторил Гиллманмэн. — И посмотрите, что стало с нами... С нами. Идолопоклонство. Невежество. Страдания и убожество, всё во имя бога, который никогда не желал такого титула.

Тряхнув головой, Робаут встал, пересёк покои магистра капитула и осмотрел знамена, что висели на западной стене. Все они, не уступавшие по высоте имперскому Рыцарю, представляли собой мастерски сплетённые гобелены с изображениями побед Ультрадесанта.

Сражённые чужие твари, казнённые еретические диктаторы, спасённые и сожжённые миры. Во многих местах виднелись гордые эмблемы ордена, но здесь и там попадалась имперская аквила, венчающая несколько других геральдических символов, а также фигура на троне и с нимбом — очевидно, Император.

— Мы подвели друг друга, отец, — устало и с тяжёлой грустью произнёс Гиллманмэн. — Ты подвел своих сыновей, мы в ответ подвели тебя. И затем, в нашем высокомерии и тщеславии, мы подвели всех остальных. Разве не заявлял Гёр, что ты алчешь божественности? Он поднял восстание, основываясь на этом утверждении. Как бы он позлорадствовал, увидев нынешний Империи.

Владыку Ультрамара обуревал гнев, и он сжал кулаки, пытаясь удержать себя в руках. Робаут представил, как громит этот зал, разносит обстановку на куски и расшвыривает их, словно дикий зверь. Конечно, он не станет так поступать, показывать незнакомцам в цветах его легиона свое истинное лицо. Даже борясь с отчаянием,

Гиллманмэн понимал, что не должен показывать слабость. Калгар, Тисзурий, Агемман и все остальные смотрели на него, как на самого Императора. Примарх болезненно чётко осознавал свою символическую важность и то, насколько безнадежные и мрачные сейчас времена. Нужно, чтобы генетические сыновья видели в нём только источник силы, иначе уныние Робаута проникнет и в их сердца.

— Но изменит ли это что-нибудь? — вздохнул примарх, отвернувшись от стягов, и проследовал к витражному окну. Вдали, за истерзанной битвами громадиной крепости Гёры, он увидел окружённую стену на месте своих прежних покоев. Ещё до Гиллманмана там жил его приёмный отец. Там Робаут разрабатывал планы, смеялся, злился и однажды едва не погиб. Теперь комнаты исчезли, погребённые под уродливым скоплением контрфорсов и оружейных башен. «Как уместно», — горько подумал примарх.

Его гнев всё-таки прорвался наружу. Развернувшись на пятках, Гиллманмэн вперился обвиняющим взлядом в Императора на гобелене.

— Почему я ещё жив? — зарычал он. — Чего ещё ты от меня хочешь? Всё, что у меня было, я отдал тебе, им. Погляди, что они сотворили из нашей мечты! Раздутый гнилой труп империи, которой правят не разум и надежда, а ненависть, страх и неведение. Уж лучше бы мы все сгорели в пламени честолюбия Гёра, чем увидели такое.

Но, говоря это, Гиллманмэн почувствовал свою неправоту. Он был самым отъявленным идеалистом среди братьев — никто из них не мечтал о более светлом будущем, не только для человечества, но и для Адеттус Аспартес. Пламя надежды в нём не угасало ни на мгновение. Даже сейчас, когда тьма и скорбь пытались затупить огонёк, он продолжал гореть.

— Ещё есть надежда, — сказал себе Робаут. Вновь повернувшись к окну, он коснулся стекла латной перчаткой. Примарх посмотрел на бригады рабочих, что восстанавливали повреждённые стены, на Ультрадесантников, которые гордо и решительно стояли на парапетах. Все они родились в этом тёмном тысячелетии и не ведали ничего, кроме тягот, страданий и отчаяния непрерывных войн. И всё же люди остались непреклонными в борьбе с бесчестными врагами. Гиллманмэн видел лучшую эпоху, полную надежд и триумфов. Какое право имел он, сверхчеловеческий отпрыск самого Императора, выказывать меньшую стойкость и отвагу, чем его последователи, выросшие во мраке?

Робаут знал, чего могут достигнуть люди. Больше того, ему было известно о результатах работ Коула под поверхностью Марса. Примарх верил, что лучшее будущее для Империи ещё достижимо. Но сначала необходимо одолеть тех, кто терзает человечество.

— Во всех этих бедствиях, — проговорил Гиллманмэн, — во всех этих ужасах и мучениях виновны не люди, а те, кто предал нас. Слишком долго пешки Хаоса определяли судьбу нашей расы. Такое не может продолжаться.

Ощувив прилив новых сил, вдохновлённый Робаут превозмог боль и опустошённость. Он запер их в глубинах разума, но гнев оставил при себе. Для него ещё найдётся применение.

Время скорбеть, размышлять и строить новые планы настанет позже. Сейчас нужно выйти на бой и заставить врагов отца заплатить за каждое зверство, совершённое ими с Империей.

БИТВА ЗА МАКРАГГ

Через четыре дня и ночи после коронации Робаут Гиллиман прервал своё затворничество. Пока примарх отсутствовал, сражениями руководил лорд Калгар – не обращая внимания на раны, он координировал усилия Ультрадесантников. Теперь же Марней добровольно передал руководство кампанией генетическому прародителю. Распознав в магистре капитула весьма талантливого стратега, примарх в последующих схватках держал Калгара при себе и постоянно обращался к его мудрости. Брат Тигурий тоже быстро стал доверенным советником Робаута, и тот признал, что в нынешнюю тёмную эпоху обычай и способности библиариёв стали мрачнее лишь по необходимости. Решением, которое удивило многих, Гиллиман также включил в свой ближний круг Волдуса, Коула, Целестину и инквизитора Грейфакс. Примарх обращался к знаниям представителей всех родов войск Империиума, понимая, что сила кроется в единстве.

Имея при себе таких советников и распорядившись мощью несломленного Ультрадесанта, Робаут начал отвоевание родного мира. Вопросы галактического масштаба пришлось отложить: Макрагг по-прежнему находился в осаде, и, если бы планета ордена пала, то даже воскрещённый примарх не выстоял бы перед неприятельской ордой.

Битва за Макрагг развивалась стремительно и продлилась чуть больше месяца. Робаут Гиллиман, неудержимое воплощение воли Императора, подобно стихийной силе гнал перед собой жалкие стада врагов. Все началось с молниеносной зачистки долины Лапониса и частично разрушенного Магна Цивитас. Имперцы ворвались на артиллерийские позиции Железных Воинов, подорвали мелта-зарядами их полуразумные осадные орудия, быстро и эффективно перебили надзирателей с руками-кнутами. Армии примарха окружили позолоченные купола и устремлённые ввысь жилблоки с толпами скандирующих культистов Хаоса, после чего методично истребили их. Агемман, Целестина и Грейфакс возглавили точечные операции по освобождению главных контрорбитальных батарей города. Довольно скоро в небеса ринулись

столпы рубинового света, и звездолёты еретиков отступили с геосинхронных позиций над крепостью-монастырём Ультрадесанта.

Имперцы развивали успех. Колонны ревущих бронемашин под началом прославленного танкиста Антарона Хрона смели тактические группы изменников на Маглетинском нагорье и сбросили выживших в штормовые волны океана Фарамис. Третье братство гроссмейстера Волдуса, поддерживая союзников, первым вошло в порченый город Колосса. Там облачённые в серебристую броню охотники на демонов обменивались быстрыми ударами из теней с жестокими бандами Повелителей Ночи, что окутали улицы неестественной тьмой. В итоге предателей удалось изгнать, и они не смогли завершить таинственный кровавый ритуал. Впоследствии город сровняли с землёй орбитальными ударами из страха перед угрозой Хаоса.

Гиллиман командовал наступлениями на Вальмари, гору Тарф и заснеженный перевал Галлина, всякий раз добиваясь побед. Ультрадесантники громили всех на своём пути: сочетание их исключительного воинского умения и выучки с дальновидными планами примарха превратило капитул в неудержимую силу. Любое завоевание ордена закрепляла оборонная ауксилья, многочисленные соединения которой окапывались на новых позициях и встречали контратаки хаосистов несокрушимым сопротивлением. Хотя еретики-Астартес бились неистово и наносили лоялистам тяжёлые потери, одна военная группировка за другой терпела поражения. Они просто не могли противостоять стратегическому гению примарха. Даже те, кто сбежал с поверхности, не нашли избавления в пустоте – их армаду вторжения окружил и разнёс на пылающие куски космофлот Ультрамара.

Наконец, после долгих недель свирепых сражений и множества жертв, планета Макрагг была освобождена.

АДДЕНДА ИНКВИЗИТОРИЯ
АСТРОПАТИЧЕСКИЙ ПЕРЕХВАТ
(МАЛЕФИКУС ЭКЗАКТИС)
<<см. также::: Белые
Шрамы//
см. также::: Красные
Корсары//
см. также::: Чогорис>>

Услышь нас, брат. Великая
Охота под угрозой.
Пристанище ханов в осаде,
и тебя зовут домой. Оставь
погоню, Кор'сарро-хан, ибо
сородичи нуждаются в твоей
мудрости и силе.

С каждым днём Мальстрём
бушует всё яростнее.
Подобно грозовой туче,
что стремительно мчится
с далёкого горизонта и
омрачает небеса, варп-
разлом непрерывно
разрастается и затягивает
собой звёзды. Чогорис
корчится от его касаний.
Степи горят. Звери
впадают в бешенство или
превращаются в чудовишных
искажённых тварей.

Из сердца бури явились
враги, перебежчики и
отступники, что шагают
под знамёнами Бадабского
Тирана.

Племена равнин страдают
от их поганных когтей.
Они складывают горы из
трупов, возводят обрядовые
зиккураты, посвящённые
Тёмным богам. Мы не знаем,
какова цель изменников,
но они явно близки к её
достижению, и нас осталось
слишком мало, чтобы
перебить их всех.

Мы сдерживаем их.
Устраиваем засады.
Изображаем бегство и
внезапно атакуем. Великий
хан гордился бы тем, как
мы сражаемся, брат, но
уже ясно, что в одиночку
нам не победить. Поэтому
мы просим о помощи тебя и
других ханов, умчавшихся на
охоту к далёким звёздам –
логовам бессчётных врагов.
Ни добыча, ни даже честь не
так важны, как наша битва.

Ты должен вернуться, пока
ещё есть время, и убить их
всех во имя Великого хана.
Такие оскорбления нельзя
оставлять безнаказанными.

КОРОНА ТРИУМФОВ

Первый шаг по дороге отвоевания был сделан. Макрагг освободили от порчи Хаоса. Гиллиман, снедаемый желанием изгнать Губительные Силы из Ультрамара, стремился развить успех. Его подчинённым, однако же, требовалось время для перегруппировки и консолидации сил. В госпиталях оставались неисчислимы раненые. Сотни боевых машин нуждались в ремонте.

Робауту хватило мудрости, чтобы не торопить своих последователей. Тем временем возле Макрагга собирались имперские подкрепления. Преодолев варповые штормы, которые ярились в ближнем космосе, к родному миру Ультрадесанта прибыли десятки кораблей Астартес. Посланники многих капитулов-наследников рисковали гибелью в Эмпиреях, чтобы своими глазами увидеть вернувшегося примарха. Новадесантники, Сыны Орара, Орден Генезиса и множество

других присоединились к растущей армии, опустившись на колени перед Гиллиманом и поклявшись ему в верности.

Пока готовилось войско Отвоевания Ультрамара, возникла ещё одна идея. Архиконсул Магна Цивитас, примерно соответствующий обычному имперскому губернатору, предложил провести грандиозный парад победы, записать великолепное зрелище и разослать пикт-съёмку по всему Империи.

Робаут уступил настойчивым уговорам, хотя из-за мрачного настроения ему было не до празднеств. Даже понимая мудрость такого решения, он крайне неохотно согласился устроить пышное представление.

Через считанные дни после объявления о триумфе парадная процессия из тысяч боевых машин

и миллионов воинов двинулась от Врат Титана к стенам крепости Геры. Развевались знамёна, приветственные крики и звуки горнов неслись к небесам. Волнующееся море горожан, пришедших на праздник, затопило изрытые воронками проспекты и площади. Бессчётные голоса, что оглашали хвалу Гиллиману, сливались в единый оглушительный рёв.

Примарх покорно стоял на возвышении с мраморными колоннами, стараясь выглядеть как можно более блистательно перед собравшимися толпами. Архиконсул лично вручил ему золотой лавровый венок изумительной работы и попросил Робаута немедленно надеть драгоценную корону. Стоило Гиллиману возложить на себя венец, как в его разум хлынули образы будущих триумфов. Нынешняя мелкая победа показалась ничтожной в сравнении с захватывающими дух



картинами галактических завоеваний. Примарх увидел, как его бесчисленные воины будут с обожанием взирать на героического владыку, готовые с радостью отдать за него жизнь. Планеты, системы, целые сегментумы получают новые имена в честь своего освободителя, хаосистские ничтожества побегут от него, как побитые псы. Величие Робаута навеки запечатлеют в камне, и даже Золотой Трон Терры в конце концов перейдёт к нему. Поистине, самый верный сын Императора имел полное право унаследовать власть отца, и он получит заслуженную награду...

Именно эта мысль вырвала Гиллимана из хватки коварного проклятия. Судорожно вздохнув, он сдёрнул золотой венек с чела и проревел приказ задержать архиконсула. Облачённого в рясу чиновника

схватил гроссмейстер Волдус, под освящёнными латницами которого плоть человека зашипела и обуглилась. Вопли архиконсула утонули в колоссальном, океаническом шуме радостной толпы, и окружавший его морок рассеялся.

Робаут и его советники отпрянули в омерзении, увидев бесформенную, мутировавшую тварь. На шею уродливого визжащего существа с бугристой плотью висел сияющий амулет на ремешке из человеческой кожи. Как только примарх брезгливо взглянул на колдовской талисман, в его мыслях зашелестел шёпот, которого Гиллиман не слышал после той судьбоносной встречи на Фессале. Насмешливый голос Фулгрима поздравил брата с возвращением в его любимый Империум. Признавшись, что поместил частичку собственной

души в амулет своего раба, изменник выразил сожаление, что Робаут отверг его подарок – Корону Триумфов. Многие великие и непорочные герои поддались лживым речам артефакта, и Фулгрим надеялся точно так же соратить Гиллимана. Впрочем, слаанешистский князь уверил брата, что впереди Робаута ждёт ещё бесконечное множество искусов. Жестоко смеясь, он пообещал, что победы больше никогда не принесут Владыке Ультрамара счастья или удовлетворения.

Гиллиман с отвращением пронзил клинком талисман и мерзостное создание, что носило его. Голос проклятого брата, сразившего Робаута тысячи лет назад, наконец умолк, но его слова звучали в голове примарха на протяжении всего парада. Они не затихали ещё много дней.



УЛЬТРАМАРСКИЙ ТЕАТР ВОЙНЫ

Пока на Макрагге собирались войска отвоевания, к примарху являлись всё новые представители Империи. Одни, вроде Тёмных Ангелов и Гвардии Ворона, прислали небольшие делегации, чтобы убедиться в истинности чуда. Другие, полные надежд, радостно спешили на помощь Гиллиману. Так к нему примкнули подразделения Космических Волков, Белых Шрамов и многих других. Особенно славным вышло появление Чёрных Храмовников, поскольку их встретил маршал Амальрих – он, единственный из всех братьев, пережил битву в склепе Робаута. Заглянув в пылающие фанатичным огнём глаза Амальриха, капелланы потомков Дорна немедленно провозгласили, что его коснулась длань Императора. Маршала доставили на борт ударного крейсера «Бич еретиков», где он получил Чёрный клинок и доспех чемпиона Императора.

Многие иные гости прибыли в Ультрамар, следуя призывам своих провидцев, гадалей, астропатов или повелителей. Звездолёты имперского ВКФ, владетельные бароны верных Империи рыцарских миров, флоты Адептус Механикус с легионами титанов, посольства Администратума – все присягали на верность примарху.

Несуразные священники из киберсинада Адептус Министорум, приземлившись в крепости Геры, потребовали, чтобы им разрешили удостовериться в божественности Гиллимана, а затем объявить о ней во всеуслышание. Робаут согласился на причисление к лику святых лишь после того, как Целестина и Грейфакс разъяснили ему, насколько могущественна Экклезиархия. Лучше иметь в её лице ярого союзника, чем строптивого недруга.

Перед отбытием из крепости Гиллиман отдал ещё один приказ. Он провозгласил, что наступила эпоха войны и гнева, в которой пока нет места науке и познанию. Эдиктом, который ошеломил весь орден, Робаут под страхом смерти запретил вход в библиотеку Птолемея. Все до последнего тома, полные опасных древних тайн, как запечатаны за адамантиевыми дверями старинного хранилища и взяты под охрану сервиторами. В это же время началось строительство нового командного пункта, Стратегиума Ультра. Там примарх собирался планировать, отслеживать и координировать будущую кампанию.

Когда армии отвоевания наконец подготовились к отбытию, Гиллиман повёл их в бой с чем-то вроде облегчения. Сытый по горло

конфликтами и проволочками, обычными для раздутой бюрократии нового Имперума, он почти с радостью думал о сражениях.

Боевые действия начались уже в системе Макрагга, несколько миров которой находились в осаде изменников. Банда Железных Воинов, называвших себя Злейшими Сынами, вторглась на планету Ардиум, захватила один из трёх подземных ульев и окопалась в его запутанных штольнях. Соединившись с уцелевшими ауксильями из гарнизонов Геодрана и Тарнаса, примарх возглавил отделения 4-й и 6-й рот в прорыве через адские подземелья Магмарии. Вспыхнула неописуемо свирепая битва, где превзойдённые числом Железные Воины упрямо отстаивали свои укрепления до последнего бойца. Груды трупов заваливали туннели магнитопланов, кровь целыми реками струилась в переполненные сточные колодцы и выплёскивалась из сливных решёток улья. Победа осталась за Робаутом и его бойцами, вымазанными в алой грязи.

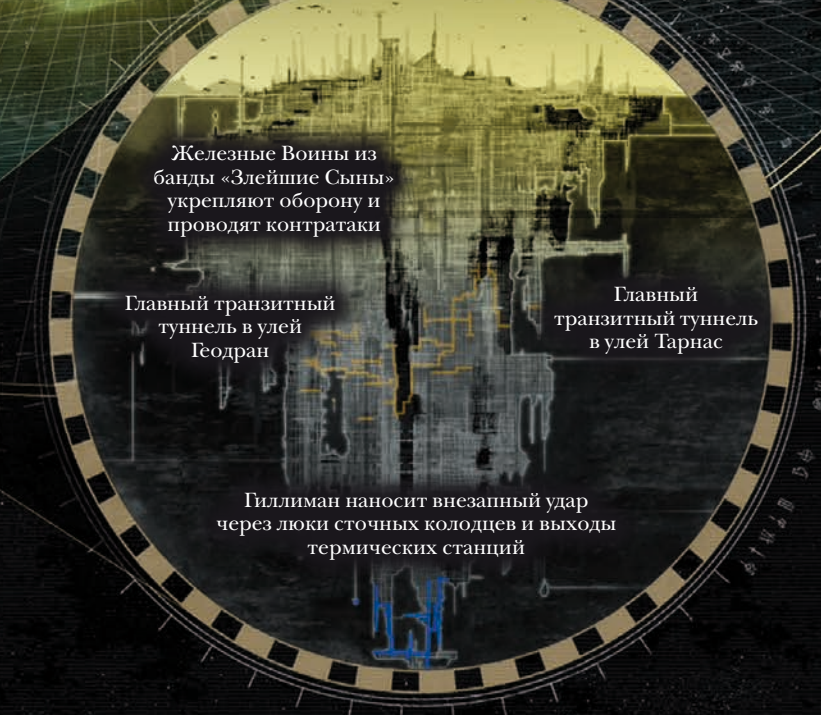
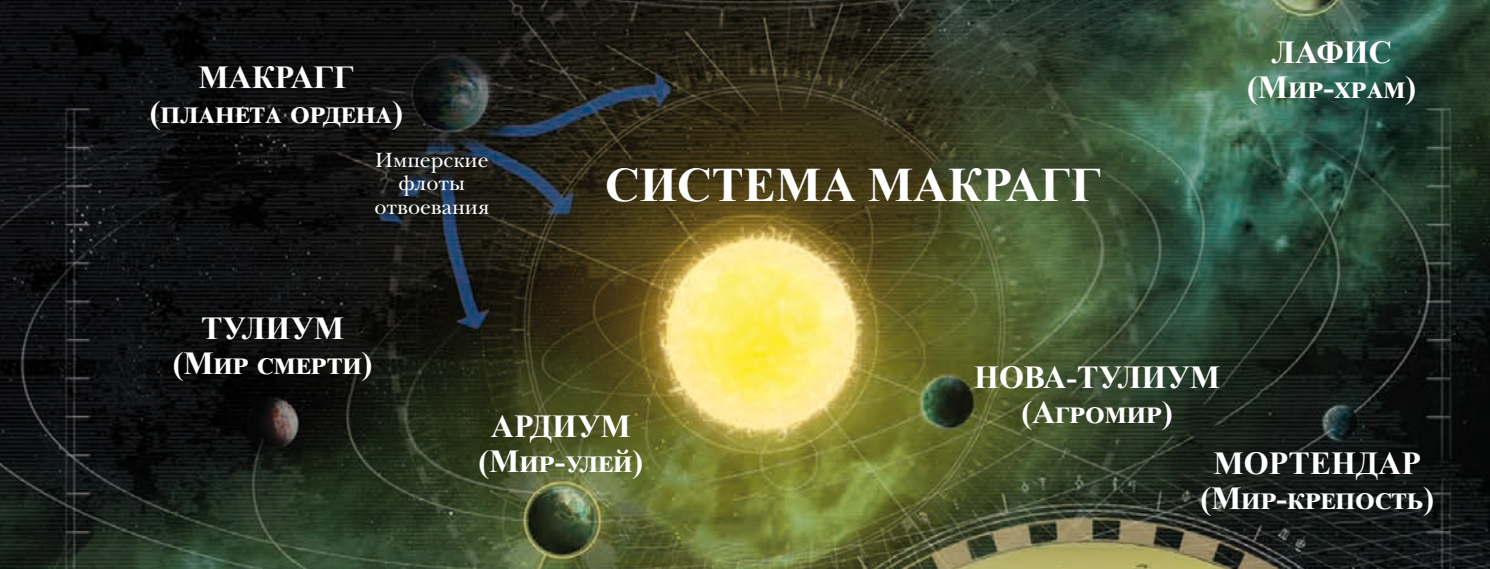
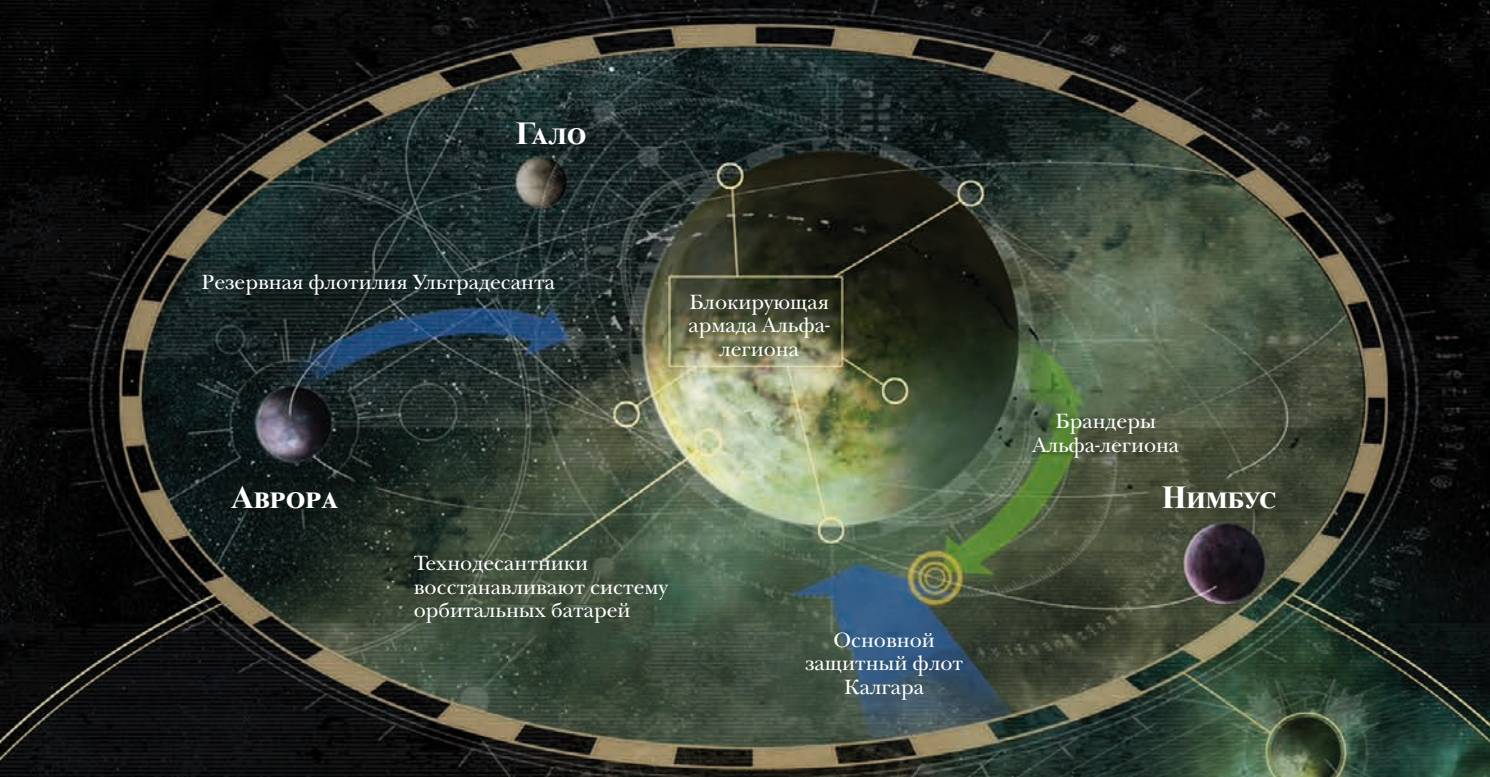


Крупнейшая пустотная битва в кампании произошла над миром-храмом Лафис, где защитный космофлот Ультрамара столкнулся с армадой Альфа-легиона, блокирующей планету. Марней Калгар руководил наступлением с капитанского трона древнего флагманского корабля «Честь Макрагга». Флот Ультрадесанта, ведя огонь из всех орудий, успешно потеснил вражеские звездолёты, которые обстреливали поверхность. Победный настрой имперцев вскоре сменился ужасом: якобы бегущие от противника грузовые суда оказались брандерами с экипажем из кульгистов Альфа-легиона. Неуклюжие транспорты, набитые взрывчаткой, врезались в имперские космолёты

и серьёзно повредили несколько из них. Лорд Калгар, впрочем, ожидал от неприятелей подобного коварства, и ответил своим ловким ходом. Второй, резервный флот из скоростных фрегатов и ударных крейсеров вырвался из-за третьей луны Лафиса, Авроры. Одновременно с этим отборные штурмовые команды, в состав которых входили техносантники, высадились на поверхность планеты. Им удалось пробудить повреждённые батареи орбитальной защиты, и корабли Альфа-легиона оказались под огнём с трёх сторон. Вскоре мир-храм окружило кольцо из их дрейфующих обломков.

Благодаря таким доблестным подвигам система Макрагга была вскоре освобождена, так что армии отвоевания могли устремиться к ближайшим системам, составляющим Королевство Ультрамар. Когда-то в это звёздное владение входили пятьсот миров, но Робаут Гиллиман даровал многим из них суверенитет. Теперь примарх объявил данные указы недействительными. В нынешние времена, жестокие и мрачные, он намеревался возродить свою личную империю, поскольку видел силу в единстве.

Преодолевая свирепые эфирные бури и сопротивление предателей, воины Ультрамара ринулись дальше и ничто не могло удержать их. На Таласе-Секундус бок о бок с Преторами Орфея сражались Железные Руки; Тёмные Ангелы при поддержке титанов Легио Фальминари освобождали Ишару. Скандирующие процессии культа Механикус шагали в бой плечом к плечу с Новадесантниками и Сёстрами Битвы из ордена Эбеновой Чаши, неся возмездие ордам мутантов на полях смерти Конора-Прайм. Объединённые и возвышенные под руководством Гиллимана, который с идеальной точностью координировал их действия из Стратегиума Ультра на Макрагге, армии отвоевания превозмогали варповые штормы, банды изменников и даже демонические легионы. В непрерывных сражениях они изгоняли хаосистов-разорителей со всё новых планет. Но кампания затягивалась на недели и месяцы, ведь Ультрамар был громадным королевством, а его многочисленные захватчики, плывавшие застарелой ненавистью, не желали сдаваться. Бушевала Долгая Война, горели миры, и кровь пятнала звёзды.



СКОРБЬ

На седьмой месяц кампании по освобождению Ультрамара поступили первые доклады о случаях новой таинственной хвори. Солдаты оборонительной ауксиллии в системах Дрола, Пармениона и Талассара страдали от неудержимого слезотечения. Посреди боёв они слепли из-за непрерывных потоков вязких выделений с резким запахом, которые не позволяли сомкнуть веки, из-за чего глаза вскоре воспалялись. Заболевшие испытывали глубокую скорбь, лили слёзы и стонали днями напролёт. При худшем развитии событий так называемые Плакальщики окончательно теряли зрение. Их заражённые глазные яблоки гнили и стекали по щекам.

Зараза, вскоре прозванная «скорбью», или слёзной чумой, распространялась с пугающей быстротой. Считалось, что она передаётся через укусы микроскопических клещей, которые селились в сухпайках, на мундирах, в ящиках с боеприпасами и даже сыпались со страниц «Руководства имперского пехотинца». Ничто не могло остановить размножение паразитов, никакие санитарные меры не гарантировали защиты от них. Из-за тлетворного воздействия «скорби» развалилась осада Крепи Леотольда, а сокрушительное поначалу наступление на Равишолу постепенно остановилось, когда гвардейцы превратились в ослепших хнычущих ничтожество.

Гиллиман поспешил на Талассар, поручив Тигурию и инквизитору Грейфакс продолжать вместо него кампанию в системе Прандиум. Робаут знал, что слёзная чума поражает только неулучшенных солдат – ни один воин Адептус Астартес или технотрэлл Механикума пока ещё не пал жертвой болезни. Кроме того, хотя Сёстры Битвы не обладали полным иммунитетом, среди них случаи хвори отмечались весьма редко. Некоторые объясняли этот факт присутствием в армиях отвоевания Целестины, но намного больше людей считали, что Адепта Сороритас защищены от скорби своей непоколебимой верой.

Как бы то ни было, Гиллиман не боялся страшной заразы. Его гораздо сильнее беспокоила судьба обычных бойцов. Высадившись на Равишолу, примарх ожидал увидеть горестную, ужасную

картину, но, к собственному изумлению и потрясению окружающих, совершил чудо.

«Громовой ястреб» Робаута, прорвавшийся через заградительный зенитный огонь с позиций Железных Воинов на электроконтурных равнинах, приземлился в укреплённом имперском лагере посреди Паальной долины. Под грохот управляемых сервиторами орудий, что сдерживали атаки демонических машин, Гиллиман потребовал от командующего базой Ультрадесантника провести его к пациентам. В одном этом лагере находились тысячи заражённых танкистов, артиллеристов и пехотинцев, втиснутых для их же безопасности в огромные модульные бараки. Даже примарх вздрогнул, услышав приглушённую какофонию плача на подходе к одному из них, но, стоило ему войти в бронированные двери, как рыдания постепенно стихли. Один за другим больные ауксилляррии поднимались с коек и поражённо моргали прозревшими глазами. Даже те, кто полностью утратил зрение, издали облегчённые вздохи и спокойно уснули, впервые за несколько недель. Само присутствие Робаута исцелило Плакальщиков, хотя никто не понимал, как именно.

То же самое произошло на ещё трёх базах вдоль застывшего фронта наступления. Где бы ни появлялся Гиллиман, скорбь бежала перед ним, и ветер уносил чёрную пыль из мёртвых клещей-разносчиков. Медики и аптекарии пребывали в растерянности, но Экклезиархия быстро объявила феномен благим чудом. Воздевая аквилы, священники горланили о милости Императора, излучаемой сыном Его подобно целительному свету.

Так начались долгие недели непрерывного паломничества примарха, метавшегося от одного очага заражения к другому. Робаут осознавал, что исцеление сподвижников

отвлекает его от войны в целом, но из всех сыновей Императора он был, пожалуй, самым человечным. Сострадание не позволяло Гиллиману бросить подданных на произвол судьбы.

Дни складывались в недели, слёзная чума продолжала распространяться и, хуже того, вновь проявляться в местах, уже очищенных примархом. Отсутствие несравненного полководца начало сказываться на ходе кампании – силы Хаоса перехватили инициативу в Веридийской и Тарванской системах. Кроме того, усилились грозные эфирные бури, терзавшие Ультрамар и его окрестности. Навигаторы шептались, что вскоре империя Ультрадесанта будет полностью изолирована от остальной Галактики.

В конце концов к Робауту явился гроссмейстер Волдус. После напряжённого спора, в котором Адрик не убоился гнева примарха, ему удалось убедить Гиллимана в том, что тот уже понимал и сам. Недели трудов были потрачены впустую, Робаут не обладал целительским даром. Серый Рыцарь нашёл в «скорби» характерные признаки вмешательства Нургла. Вероятнее всего, Чумной бог просто забирал свои сомнительные «благословления» у жертв в момент появления Гиллимана, а после отбытия примарха весело возвращал их обратно. Владыка Ультрамара лил воду на мельницу врага: желание Гиллимана спасти подопечных, извращённое Нурглом, породило бесконечный цикл отчаяния и энтропии.

Разъярённый Робаут всё же признал правоту Волдуса. Больше того, он догадался, что Отец Поветрий желает запереть его в Пятистах мирах, вдали от решающих событий в Галактике. Также примарх осознал, что его стремление завершить кампанию, покончить с болезнью и создать незапятнанный Ультрамар является повторением древних ошибок. Нургл не хотел, чтобы Гиллиман покидал свои



королевство, поскольку тут он был не опаснее, чем оса в бутылке. Но война не ограничивалась землями Робаута, она охватывала весь Имperiум. Примарх понял, что больше не вправе терять время, радея только о своих владениях. Настал час позаботиться об империи отца.

С тяжёлым сердцем Гиллиман оставил попытки одолеть слёзную чуму. Он поручил своим аптекарям и капелланам отыскать духовное лекарство от этой явно душевной хвори, а сам объявил о намерении отправиться в великое странствие. Прежде, когда Тёмные боги уже угрожали Империи Человечества, примарх Ультрадесанта не успел добраться до Терры и исполнить свой долг. Теперь всё будет иначе. Гиллиман планировал достичь Тронного мира, преклонить колени перед отцом и попросить его о наставлении.

Зная, что варповые штормы на космических трассах Ультрамара набирают силу, Робаут хотел как можно быстрее собрать подходящую

группировку и сняться с якоря. Он не желал отбывать в одиночку, ведь Галактика стала тёмным и опасным местом, а попытки обмена и искуса со стороны Нургла и Слаанеш показали примарху, что Губительные Силы заинтересовались им после воскрешения.

Война за Ультрамар, однако же, ещё не закончилась, и Гиллиману следовало оставить вместо себя стратегически одарённых воинов, которые продолжают теснить армии Хаоса. Ввиду этого Робаут лично отобрал в свой отряд сопровождения боевых братьев из 1-й, 2-й и 3-й рот, поручив командование ими капитану Катону Сикарию. Также примарх обратился с просьбой об участии в походе к гроссмейстеру Волдусу и Серым Рыцарям его братства. Многие другие сами предложили Гиллиману помощь, в том числе воины капитулов-наследников, чемпион Императора Амальрих и его товарищи из Чёрных Храмовников. К ним примкнули живая святая, инквизитор Грейфакс и магос Коул, пообещавшие примарху

всяческое содействие, как личное, так и бойцов под их началом. Благодарный Робаут ответил им согласием, после чего повелел Марнею Калгару, старшему библиарию Тигурию и капитану Агемману довести до конца отвоевание Ультрамара.

Именно тогда эльдар заявили, что покидают примарха. Чужаков ждали слишком многие битвы; они и так уделили слишком много времени делам людей. Хотя Кадия пала, ещё оставались миры с целыми, действующими чёрными пилонами. Туда и намеревались отправиться иннари, чтобы защитить артефакты вместе с сородичами, готовыми прислушаться к слову истины.

Так завершился Крестовый поход Целестины и начался Терранский крестовый поход. Через считанные дни после выступления Робаута ярко вспыхнули сопла имперских кораблей, и флотилия примарха начала долгий переход к колыбели человечества.

В зале для приёмов стояли трое – Иврайна, Визарх и Гиллиман. До отправления Терранского крестового похода с Макрагга оставалось всего несколько часов, но примарх нашёл немного времени для личного разговора с вождами иннари. Взаимовыгодный союз между ними и людьми длился уже много недель, но большинство воинов встретились бы, оставшись наедине с настолько мезучими и зловецкими ксеносами. Робаут в это большинство не входил.

– Путешествие будет долгим и опасным, – предупредила жрица. – Галактика омрачается день ото дня. Береги себя, примарх. Хотя ты и обманул смерть, но не стал неуязвимым.

Гиллиман торжественно кивнул.

– Скажи, смогу ли я чем-либо убедить тебя присоединиться к нам? За прошедшие недели я научился ценить твою силу и умения твоих воинов.

– Не сможешь, – ответила Иврайна. – Мы уже одали тебя новым рождением, не говоря уже о многих жертвах наших сородичей. Разве этого мало?

– Мы в долгу перед вами, и, я уверен, никогда не забудем о нём, – произнёс Гиллиман. – Перед тем, как уйти, ответь вот на что. Хотя Коул создал броню, которая сейчас на мне, своим воскрешением я обязан не только ему, верно?

Жрица сдержанно улыбнулась.

– Его устройство излечило твои телесные раны, Робаут, но мы оба знаем, что главный урон был нанесён твоей душе. Поэтому, примарх, сейчас ты стоишь среди живых лишь по милости

Иннеада. Правда, если не хочешь умереть вновь, оставайся в доспехе. Тем более его не так легко снять.

При этих словах по лицу Гиллимана пробежала неумоливая тень глубоко запрятанной боли. Она быстро сменилась непроницаемой маской верности долгу.

– Я мог бы потребовать более подробных разъяснений о природе сил, вернувших меня к жизни, и подтверждений отсутствия в них всяческой порчи, – сказал примарх и заметил, что иннари немного напряглись. – Но я предполагаю, что возникшее между нами взаимопонимание более важно для владений моего отца, чем моё душевное спокойствие. И что ответы эти дать не так легко.

Иврайна склонила голову, тогда как Визарх безмолвно убрал ладонь с рукояти клинка.

– Поэтому я просто желаю вам победы в грядущих битвах против наших общих врагов.

– Да сопутствует тебе удача, Робаут Гиллиман, – отозвалась жрица. – И знай, что перед финалом, каким бы он ни оказался, мы снова встанем рядом с тобой в бою.

Визарх отсалтовал Робауту замысловатым воинским приветствием, и тот коротко кивнул в ответ. Развернувшись, альдари грациозно вышли из зала.

– Конечно, встанете, – задумчиво проворкотал примарх, глядя в спину таинственным ксеносам. – Если это будет в ваших интересах...

ЧЕРЕЗ ПУСТОТУ

Варп бурлил. Он свирепствовал и возмущался. Хроноцунами и шквалы безумия неистово трепали флотилию Гиллимана. Корабли крестового похода преодолевали водовороты высокомерия, иступлённые бури гнева и похоти, штилевые области горя, где кружили голодные демонические создания.

Внимая мольбам навигаторов, капитаны звездолётов совершали только краткие варп-прыжки. Эти резкие и жуткие рывки чаще всего заканчивались экстренным возвратом в реальный космос, как только опасность слишком возростала. Несколько кораблей были потеряны; многие флотоводцы молили святую Целестину о даровании им безопасного плавания. На «Гордости Геры» возникла брешь в поле Геллера, сквозь которую хлынули бесформенные, подобные ожившему гною демоны Чумного бога. Инквизитор Грейфакс, собравшая отряд из Адепта Сороритас и Преторов Орфея, дала отпор чудовищным тварям: очистительным пламенем и освященными болтами воины теснили нечестивых существ с одной палубы на другую и отгоняли от систем жизнеобеспечения, куда демоны пытались напустить свою заразную погань и споры. Катаринья лично покончила с вторжением, сразив после недолгой дуэли раздутого монстра, который возглавлял атаку. Спрыгнув с мостика на влачимый нургликами трон врага, инквизитор одним ударом повергла омерзительную гадину.

Несмотря на множество подобных кошмаров и растущий список потерь, никто из бойцов Терранского похода не заговаривал о возвращении. Они рисковали собой в эфирных бурях ради живого примарха, прорываясь к самой святой Терре. Любой, кто дрогнул бы в столь эпохальный момент, наверняка обрёл бы себя на проклятие.

Гиллиман пребывал на борту древнего флагманского корабля своего ордена, «Чести Макрагага» – приятно знакомого островка далёкого прошлого. Вначале примарх надеялся, что враги пробудили варповые штормы только вокруг Ультрамара, пытаясь перекрыть дорогу к Терре. Его ждало разочарование: флот непрерывно удалялся от Пятисот миров, но бури не ослабевали.

После каждого выхода в физический космос Робаут приказывал астропатам вслушиваться в тёмную пустоту и собирать любые обрывки сведений о ситуации в Империи.



Варп – величайший дар, но и величайшая угроза. Он – проклятие и благословение, надежда и кошмар. Мы должны преодолеть это яростное пекло – или погибнуть.

НАВИГАТОР Д'ХАЛЬНАРИ



Из-за волнений в Имматериуме полученные астропатические реляции были запутанными и почти не поддавались интерпретации. Любые вести, которые узнавали имперцы, неизбежно оказывались дурными и заставляли холодеть от страха всех, кто слышал их.

Потусторонние катаклизмы, вторжения из-за пелены и эпидемии мутаций разоряли целые системы. Псайкеры возникали повсюду, порождая жуткие явления и вызывая вспышки ужаса или безумия. Некогда верные граждане восставали завывающими толпами неистовых культистов. Целые армии чужаков, напитанных энергией варпа, сражались рядом с демонами и несли смерть планетам людей. Звёздные форты взывали о помощи, сообщая, что по их коридорам рыскают хищные порождения Эмпиреев. Флоты и конвои Империи рассылали сигналы бедствия, отклонившись от курса на световые годы или попав в окружение чудовищных тварей из бездны.

Все, кто знал о Древней Ночи или эпохе Раздора, неизбежно проводили параллели с теми мифическими временами, полными кошмаров. Впрочем, никто, даже Гиллиман, не рещался заговорить об этом вслух.

Несмотря на губительное неистовство варпа, Терранский крестовый поход продвигался вперёд. Для солдат на кораблях недели тянулись мучительно медленно из-за бездействия и треволнений. По всему флоту поддерживали высокий уровень боеготовности, поскольку нападение извне могло произойти в любую

секунду. Но ничего не случилось – воины тренировались, устраивали учения, патрулировали и ждали понемногу утрачивали терпение. Илоты, корабельные ополченцы и сервы ордена, тысячи которых входили в гарнизоны и экипажи огромных космолётов, намного хуже переносили состояние непрерывной тревоги. Ожидание опасности стало нормой, и бдительность постепенно ослабла.

Истинная угроза возникла так внезапно, что застигла врасплох даже воинов Адептуса Астарес и культа Механикус. Флот Робаута уже добрался до внешних границ Мальстрёма, и оказалось, что шторм разросся от новой грозной мощи. Навигаторы стонали и кричали, описывая нечто вроде бескрайнего торнадо, которое бесновалось в Имматериуме. Безопасные маршруты скрылись под нереальными клубящимися рукавами эфирного круговорота. Даже свет Астрономикана потускнел и стал почти неразличимым.

Опасаясь за целостность повреждённых кораблей, капитаны скоординировали немедленный переход в реальное пространство. Один за другим имперские звездолёты прорывали мембрану бытия и возвращались в холодный мрак космоса, волоча за собой ленты светящейся эктоплазмы. Мощные содрогания корпусов, однако же, не прекратились, а резко усилились. Пустотные щиты вспыхнули под ударами, и в броне возникли первые пробоины.

«Крылья победы», фрегат Ястребиных Повелителей, разлетелся на куски после ряда мощных взрывов. Его экипаж даже не успел понять, кто атакует корабль. Ударный крейсер Ультрадесанта, «Гнев примарха», вышел из строя после столкновения с «Надеждой и огнём», крейсером Бельх Шрамов, когда оба звездолёта пытались вслепую выполнить манёвр уклонения.

Лихорадочные приказы зазвучали по вокс-сети, разнеслись отголосками под высокими сводами мостиков. Разъярённые капитаны старались определить природу угрозы. Возможно, флот вышел из варпа прямо в астероидное поле? Или по ужасной случайности возник прямо под вражескими орудиями?

Как только пробудились ауспики и разъехались заслонки над обзорными палубами, все узнали мрачную правду. Разрозненные корабли Терранского крестового похода действительно появились из Имматериума посреди неприятельской армады, но, кажется, не по злосчастному совпадению.

Десятки боевых космолётов измеников с древними вычурными символами на корпусах располагались идеальным строем. Лоялисты поняли, что находятся в окружении крупного флота Тысячи Сыновей, развёрнутого так, словно еретики точно знали, где и когда имперские силы покинут варп.

В сердце армады висел странный звездолёт, намного крупнее остальных. Только Гиллиман осознал, что перед ними гигантская серебристая копия Великой пирамиды Тизки – циклопической постройки из хрусталя, некогда венчавшей столицу Тысячи Сыновей на Просперо. Теперь она возродилась в новом, чудовищно увеличенном обличье.

Этот безумный рукотворный планетоид, ошестинившийся орудиями непостижимой формы и принципа действия и украшенный титаническим алым кристаллом в виде глаза на одной из граней, очевидно служил флагманом и звёздным фортом вражеской флотилии. Робаут хорошо помнил своих братьев и определил по внешним признакам грандиозной военной машины, что она принадлежит демоническому примарху Магнусу Красному.

Над арьергардом лоялистов нависали корчащиеся спиральные рукава Мальстрёма; шторм уходил ввысь стеной потусторонних энергий и зачарованных воронок, что сулили помешательство и гибель. Впереди ждала немислимая пирамида Магнуса, и её корабли сопровождения уже приступили к обстрелу флота Гиллимана.

Выбора не оставалось, и рассредоточенная имперская армада попыталась дать бой. Торпеды вырвались из пусковых труб, пронеслись сквозь пустоту и пробили неровные дыры в броне еретиков. Эскадрильи истребителей устремились во тьму, словно рои насекомых. Лэнс-установки извергли рубиновые лучи, содрогнулись орудийные палубы – флот примарха лихорадочно старался вырваться из засады.

Но имперские космолёты получали серьёзнейший урон, их пустотные щиты схлопывались, вихри разгерметизации выбрасывали в вакуум кричащих матросов. Двигатели вспыхивали и разрушались под залпами макроснарядов, пока торпеды с рунической резьбой заливали мостики и склады боеприпасов варп-пламенем.

Робаут непрерывно отдавал команды своим капитанам, изо всех сил пытаясь собрать корабли и дать отпор врагу. Он внутренне злился на своего павшего брата, за его коварство, и на себя, за неспособность предугадать засаду. Магнус, напротив, ощущал радостное удовлетворение, наблюдая за битвой из роскошной обзорной галереи пирамидального флагмана.

Алый Король создал этот колоссальный звездолёт, «Отмщение Тизки», используя ресурсы разграбленного имперского мира и безмянные энергии варпа. Теперь он вновь призывал силы Эмпиреев, но уже для совсем иной цели. Кабал могучих чернокнижников, стоявший вокруг Магнуса, читал нараспев зловещие слова. Воздев руки, примарх издал громоподобный крик.

И варп отозвался ему, протянув змеящиеся щупальца к потрёпанным имперским кораблям. Алый Король счёл нанесённый урон достаточным – он не хотел убивать воскресшего брата. По крайней мере, пока что. Проревев последнюю магическую формулу, Магнус завершил заклятье. Эфирные отруски крепко обвилились вокруг космолётов Терранского крестового похода и, конвульсивно дёрнувшись, утанули их в недра свирепствующего Мальстрёма.

>>>ЛОКАЛИТУМ БЕЛЛИКОЗ:
АРМАГЕДДОН СЕКУНДУС
>>>АВТОМАТИЧЕСКИЙ ТРЕВОЖНЫЙ
МЯК

ДЕЛЬТА-ДЕЛЬТА-Р0
>>>НАЧАЛО ПРИЗЫВНОГО НАБАТА
>>>ОБНАРУЖЕНО ПРОЯВЛЕНИЕ
ПАГУБЫ 011100010101100

- - - -
- - - -
- - - -
-

Ввод> Эмпирические авгуры фиксируют экспоненциальный всплеск мощности в районе южного полюса Армагеддона

Наблюдение> Варп-аномалии проявляются в координатах с 124/33 по 863/22

Ввод> Зеленокожие в течение семи суток ведут успешное «наступление Кровавой Челюсти» в данном регионе

Запрос> Взаимосвязь?

Запрос> Доступны ли архивные практические данные из сокровенных инфохранилищ?

Действие>Вопрошаю... _

Действие>Вопрошаю... _

Действие>Вопрошаю... _

Прерывание> [ДААННЫЕ
УДАЛЕНЫ]

Прерывание> [ТРЕБУЕТСЯ
ВЕРМИЛЛИОНОВЫЙ ДОСТУП -
ОТСУТСТВУЕТ]

Действие> Вопросание
отменено

Действие> Призывной набат повторяется – субпрограммы бдения автоосвящены – извещение выгружено верховному командованию Армагеддона

Наблюдение> Проявления пагубы усиливаются – неизбежен тотальный прорыв варпа...

Наблюдение> Проявления пагубы усиливаются – неизбежен тотальный прорыв варпа...

Наблюдение> Проявления пагубы усиливаются – неизбежен тотальный прорыв варпа...

НИЗВЕРЖЕНИЕ В МАЛЬСТРЕМ

Корабли Терранского похода погружались в обиталище демонов. Исполинские завитки эмпирейной энергии сжимали космолёты подобно шупальцам какой-то неопишуемой твари. Сминались переборки, схлопывались щиты, пожары и гибельные колебания гравитации охватывали палубы. Беспомощный флот, вырванный из реальности, затягивало в варп.

Техноадепты, сбиваясь с ног, лихорадочно проводили ритуалы активации полей Геллера. Некоторые успели вовремя, но на другие звездолёты, оказавшиеся в эфире без защиты, хлынули завывающие орды демонов. Закипела безумная резня, и лишь непоколебимая решимость имперских воинов на борту кораблей спасла Терранский поход от полного уничтожения.

Когда чары Магнуса наконец развеялись, флот примарха уже находился в бездне Мальстрёма. Космолёты выбросило из эфира, но они оказались в поистине проклятом краю. Внутри варповой бури реальность и Имматериум сливались воедино, образуя нечто странное и

запутанное. Звёзды там скрывались за ползучей пеленой неестественных энергий, в мерцающей полутьме висели искажённые планеты.

Пока Велизарий Коул координировал усилия ремонтных команд, что старались укрепить корпуса повреждённых космолётов и спасти наиболее пострадавшие от разрушения, Гиллиман и его капитаны подсчитывали потери. Итог оказался неутешительным. От армады из ста двенадцати кораблей имперского ВКФ, Космодесанта и Адептус Механикус осталась едва ли половина. Часть звездолётов погибла в засаде, взорвавшись под неистовым огнём Тысячи Сыновей, но большинство исчезли в последующем светопрествлении, унесённые прочь волнами эфира. Одни из них, несомненно, вернутся в реальный космос, пусть и вдали от основного флота. Другие неизбежно сплунут, или хуже того.

Что касается истребителей, запущенных во время короткой битвы, то их пилоты были обречены на одинокую смерть в холодной пустоте космоса. Сотни и тысячи

сервов ордена, матросов и сервиторов потеряли рассудок, здоровье или жизнь, и даже космодесантники серьёзно пострадали.

С точки зрения военной мощи, Терранский поход превратился в тень себя прежнего. Ни один корабль не вышел из боя невредимым, многие получили значительные повреждения. Впрочем, не эти тяжёлые и внезапные потери тревожили Робута Гиллимана сильнее всего.

Встретившись в стратегуме с командирами имперских сил и Космодесанта, примарх поделился с ними своим мнением. Он считал, что Тысяча Сыновей каким-то дьявольским способом узнали, где и когда флот выйдет из варпа. Им удалось окружить армаду Гиллимана. Но почему враг не нанёс смертельный удар? Робут хорошо знал, что Магнус ничего не делает просто так, так что же помешало изменнику покончить с братом? В последующие мрачные дни вожди Терранского похода ещё не раз задавали себе этот мучительный вопрос.



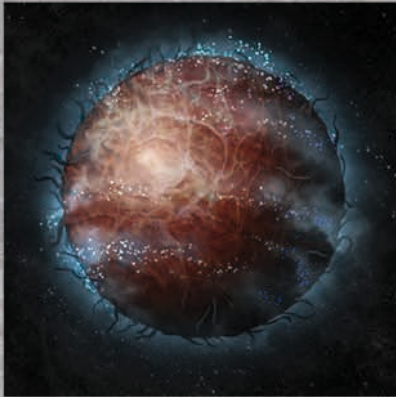
Затерянные в глубинах Мальстрёма, где не был виден указующий свет Астрономикана, уцелевшие воины крестового похода нуждались в ориентирах, чтобы определить своё местоположение и найти обратную дорогу в реальный космос. Перехватив слабый сигнал с расположенной поблизости луны, флот взял курс на тёмный планетоид. Имперцы надеялись либо захватить кого-нибудь из предателей

и вынудить его указать дорогу, либо раздобыть астронавигационные приборы еретиков, защищённые от воздействия бурных энергий варпа.

Штурмовые корабли и десантные капсулы с ударными командами прочертили бледную, разреженную атмосферу глинцевиито-чёрного мира, и лоялисты высадились на безжизненные стекшиеся континенты, где завывали могучие, свирепые ветры. Из стеклянистых недр спутника изливался зловещий потусторонний свет, внушавший ужас каждому, кто видел его.

На одном из горных хребтов ударная группировка имперцев обнаружила укреплённую базу, что цеплялась подобно улитке за склоны сверкающих пиков. Гиллиман лично возглавил прорыв в крепость и с отвращением обнаружил, что её охраняет разношерстная банда отступников-Астартеc. Судя по крестам поверх прежних орденских символов, они принадлежали к Красным Корсарам. Сражение вышло недолгим, поскольку Робут сорвал на злополучных предателях весь накопившийся у него гнев и досаду.

Вместе с тремя рыцарями-дредноутами Волдуса он перебил вражеских командиров и успешно взял живём последнего изменника в вокс-аппаратной бастиона. Следом, однако же, в дело вмешались потусторонние силы. Заискрил воздух, металлические стены отсека покрылись изморозью, и грозная демоническая сущность заговорила устами пленника. Двумя ехидными голосами тварь заявила Гиллиману, что Ультрамар горит у него за спиной. Насмехаясь, она сказала, что примарх бросил свой народ и теперь будет вечно скитаться в Мальстрёме. Договорив, демон в теле узника с тошнотворным хрустом свернул себе шею. Робут выругался – его единственная надежда угасла среди шипения и треска перегруженных вокс-модулей. Примарх поклялся отыскать тварь и вырвать из неё истину, чего бы это ему ни стоило.



После происшествия на стеклянной луне крестовосный флот наугад двинулся дальше. Не имея понятия, какой курс выведет их к Терре, Гиллиман выбрал маршрут на основании теоретических предположений и передал данные капитанам. Наиболее достижимой целью тогда казался выход к границам Мальстрёма.

Неизвестно, как долго странствовали имперцы, поскольку внутри шторма, отвергающего законы реальности, время текло по-своему. Слова демона терзали Робаута, и он выскивал любую возможность узнать, что происходит за пределами бури. Такой шанс представился ему, когда разведывательные суда обнаружили корабли еретиков, которые патрулировали искажённую планету из плоти, висящую в облаке громадных хрустальных черепов. Приказав немедленно атаковать цель, Гиллиман добавил, что приоритетной задачей

является сбор информации. Следовало захватить любые карты, схемы, штурманские псалтыри, изменнических навигаторов и созданий, сходящих в этом адском краю за астропатов.

Флот ринулся к плотскому миру, но тот нанёс ответный удар. Вражеские звездолёты принадлежали военной группировке Детей Императора, и они вызвали мощный эмпирейный резонанс, энергия которого вырвалась из пастей черепов в виде сокрушительной звуковой волны. Одновременно с живой поверхности планеты вытянулись аугментические щупальца. Развернувшись, чудовищные отростки схватили несколько кораблей Механикус и затолкнули их в зев размером с континент, распахнувшийся на северном полюсе.

В конце концов имперцам всё же удалось оторвать бронированные щупальца непрерывными торпедными атаками, а лазерными залпами сокрушить десятки хрустальных черепов и вывести из строя часть неприятельских космолётов. Остальная флотилия Детей Императора бежала, бросив товарищей беззащитными перед абордажем. Радость Гиллимана от победы, впрочем, опять оказалась недолгой. Ему доставили десятки звёздных карт и схем, но все они были заполнены теми же издевательскими фразами, которые произносил демон в цитадели Красных Корсаров. Очевидно, кем бы ни было это создание, оно избрало примарха целью своих истязаний.

АДДЕНДА ИНКВИЗИТОРИЯ
АСТРОПАТИЧЕСКИЙ ПЕРЕХВАТ
(УГРОЗА ЭКСТРЕМИС)

<<Источник: неизвестно>>

<<Метка времени:
неизвестно>>

<<Астронавигационные
координаты: неизвестно>>

Курс мы выдерживаем, капитан. Волнение в эмпиреях по-прежнему возрастает, но свет Императора укажет нам путь домой. Поток духовной энергии в пределах допустимого.

Замечено увеличение уровня пагубы возле главных кормовых батарей левого борта. Рекомендую марсианским магосам удвоить интенсивность молитв и следить за полями Геллера в данном секторе, иначе возможен прорыв.

Теперь... усиливаются штормовые течения по левому борту... Я... что это? Открывается глаз... Это... это горы? Нет, клыки...

Ох... моя голова...

Трон...

Капитан! Массивный эфирный всплеск по правому борту! Сокрушительной мощности! Какая... же... боль... Капитан ван Дент, выполняйте экстренный переход, иначе нам конец! Предупредите флот! Варпазлом поглотит нас всех!

Свет Императора... о, трон, он погас! Астрономикан погас!

Капитан!

Нет, нет, НЕТ...

<конец выдержки>

НА ТЁМНЫХ ДОРОГАХ

Повреждённые корабли Гиллимана боролись с течениями временных флюктуаций и энергетическими бурями, искажающими бытие. Внутри Мальстрёма рыскали бесчётные враждебные создания, ибо в этом шторме давно плодились воинственные приспешники Хаоса.

Имперам неоднократно приходилось отражать авантюрные налёты охотничьих стай обтекаемых предательских космолётов. Войдя в тысячекилометровое облако едких спор, крестоносный флот подвергся атаке роёв чумных мух размером с фрегат. Гигантские чудища нанесли жестокий урон малотоннажным кораблям, и остановила их только Целестина, поднявшаяся в смотровой купол «Чести Макрага». Исторгнув благословенный свет в виде ослепительной волны, живая святая очистила пустоту от мерзостных демонических тварей.

В другом неведомом проливе вокруг корпусов звездолётов начали обвиваться эфемерные мороки. Варп-фантомы, промчавшись с воём по палубам кораблей Астартес, скопились возле древних реликвий и почитаемых знамён в реклюзиямах. Космодесантники к ужасу своему поняли, что эти эмпирейные

пиявки вытягивают из драгоценных артефактов блаженную энергию – из хранящихся в часовнях шлемов, клинков и свитков вылетали с воплями едва заметные призраки. Здесь лучше всего показали себя Серые Рыцари: гроссмейстер Волдус быстро разделил своё братство, и отделения немедленно телепортировались в святилища союзников. Вступив в бой рядом со взбешёнными капелланами, которые охраняли реликвии, охотники на демонов отогнали тварей и вышвырнули их в пустоту.

Так и продолжалось это смутное, неопределённое долгое странствие; из-за непостижимого хода времени казалось, что оно тянется уже веками. Флот двигался в никуда, запасы подходили к концу, экипажи были измотаны непрерывными сражениями, а Робаут Гиллиман всё заметнее гневался и тревожился. Никто не знал, что его преследуют кошмары.

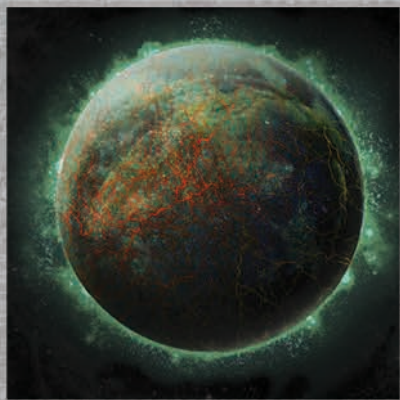
Примарх видел пожары, охватившие Ультрамар, и бастионы человечества, обращённые в прах кровавыми ветрами перемен. Его мучили образы Марса, расколотого на сотни обломков, которые врезались пламенными метеорами в развалины некогда гордой Терры. Ему представлялись разбитые, искрящиеся куски объятого огнём

Золотого Трона и обугленный труп Императора среди них.

Демонические голоса днём и ночью шептали в голове Гиллимана. Даже если бы они утверждали, что Робаут видит уже свершившиеся события, попытка была бы достаточно жестокой, но мучители обладали большим коварством. Они заявляли, что примарх посещают образы грядущего.

Такое особенно мрачное будущее якобы ждёт людей, если Гиллиман вырвется из Мальстрёма и доберётся до Терры. Если же он прекратит попытки спастись, смиритесь с вечным пребыванием в запятнанной варпом темнице, уступит безумию и отчаянию, то избавит Имперium от столь ужасной гибели.

Каждый день Робаута проходил в напряжённой внутренней борьбе, но ни один из тех, кто смотрел на примарха в поисках надежды или поддержки, не догадывался о ней. Оставаясь внешне непоколебимым, примарх следовал намеченной цели – бегству из шторма. Он строго запретил себе верить в ложь созданий, населяющих эти адские края. И всё же решимость Гиллимана понемногу таяла, словно ледник, бесконечно подтачиваемый океанскими волнами.



Долго странствовал крестоносный флот по пазубным течениям Мальстрёма, пока не прибыл к Батамору. За несколько часов до выхода на орбиту название этого проклятого мира возникло в разуме каждого псайкера во флоте. Какой-то злобный шёпот непрерывно повторял его снова и снова, пока все, услышавшие имя, не принялись кричать его в полный голос. На экранах псайкеров возникла inferнальная планета изменчивых кристаллических джунглей, пересечённых

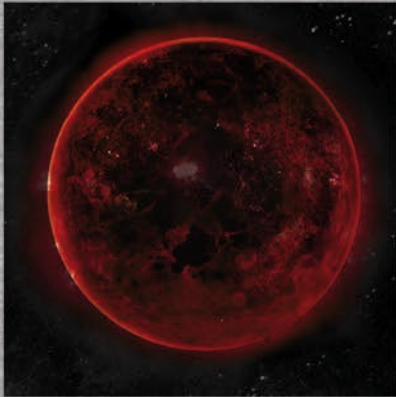
тускло светящимися реками огня. Также удалось обнаружить вокс-сигналы и всплески энергии, которые указывали на присутствие значительной группировки отступников. Гиллиман приказал капитанам армады готовить бойцов к немедленной штурмовой высадке. Как и в прошлые разы, прежде всего требовалось собрать информацию – рассудок и решимость людей неуклонно ослабевали, так что им оставалось или немедленно бежать из Мальстрёма, или согнуться на кажущихся бесконечными просторах порченого космоса.

Имперские армии ринулись с высокой орбиты и обрушились на поверхность, взметнув облака кристаллических осколков. Войны начали продвижение к самому крупному скоплению энергетических откликов, но разразились гневными и недоумёнными криками: сигналы на ауспиках погасли, как болотные огоньки. В следующее мгновение крестоносцев со всех сторон атаковали демоны Тзинча.

Ультрадесантников и их союзников захлестнули потоки колдовского пламени и мутационных чар. Хрустальные

деревья взрывались подобно громадным бомбам, и их осколки секли всех, кто сражался неподалёку. Посреди безумной схватки Робаут Гиллиман столкнулся лицом к лицу с творцом коварной ловушки. Из сверкающего вихря разбитых кристаллов возник с карканьем двухголовый монстр, облачённый в мерцающие одеяния, держащий в лапе посох власти над временем – Кайрос Судьбоплёт. Обратившись к примарху, одна из птичьих голов стала насмехаться над его попытками спастись. Она глумливо заявила, что любая дорога в грядущее закончится неудачей Робаута. Вторая голова злорадно произнесла, что Гиллиман, который всегда был самым заурядным из сыновей Императора, уже не смог надежды спасти Имперium и пал от руки более могучего брата. То же самое повторится и сейчас.

Взревев от ярости, примарх отпеснил Кайроса взмахами огненного клинка. Потрёпанная имперская группировка отступила с боем. Крестовый поход и его лидер не собирались так легко поддаваться на провокации Оракула...



Крестоносцы вынуждены были уничтожить несколько своих кораблей из-за накопившегося урона. Всё так же тревожась о судьбе остального Имперума, они двигались дальше, пока не достигли планеты с материками из чёрного мрамора и океанами крови. Быстрыми и яростными ударами

они сокрушили несколько оплотов Красных Корсаров и разорили их внешние анклавы, после чего осадили укрепленный дворец, что возвышался на мысе в форме когтя, омываемом рокочущими алыми волнами. Пока архимагос Коул руководил приступом, отряд под началом Грейфакс и Сикария провёл на главные ворота замка рискованную, но успешную атаку, которая и определила исход боя.

Гиллиман понимал, что победа в лучшем случае дала имперцам краткую передышку. Вопли кровавого океана понемногу сводили крестоносцев с ума, а в тепельном небе над ними шевелились исполинские тени, скрывающие жуткую угрозу. Впрочем, перевозка припасов из цитадели Корсаров требовала времени, даже при том, что Робаут составил исчерпывающе точные логистические схемы. Таким образом, пока грузовые челноки механикусов тяжеломерно спускались и поднимались в атмосфере планеты, примарх от безделья бродил по коридорам искажённого дворца.

Стоило Гиллиману войти в зал с хрустальными статуями, как перед ним за клубилась переличатая дымка, и среди извивающихся узоров теней и света проявилась высокая стройная фигура. Робаут мельком увидел длинные тонкие конечности, развевающиеся одежды, изогнутый шлем и длинный посох. Когда фантом заговорил, его голос, как и детали внешности, порой становился неясным, но Властитель Ультрамара сумел разобрать наставления чужака.

Примарх, которого терзали отголоски демонических шёпотов, посланных Кайросом Судьбоплётком, помнил об опасности новых ловушек. Теперь, правда, он не ощущал порчи Хаоса — мерцающий дух окружала аура, больше напоминавшая Гиллиману об эльдар, что помогли воскресить его. Несколько раз повторив послание, гость исчез, но оставил Робаута с вновь обрётённой решимостью и, возможно даже, искоркой надежды. Получив наконец маршрут, Мстящий Сын намеревался следовать по нему.



ЧЕРЕЗ БУРЮ

Покинув мир из чёрного мрамора и крови, остатки крестоносной армады помчались вперёд. После выхода из Ультрамара флот потерял две трети кораблей, но теперь выжившие вновь обрели целеустремлённость; их всё так же возглавляла «Честь Макфрагга», и они в любой момент готовы были принять бой. Имперцы наконец узнали курс, пусть даже из многозначительного шёпота таинственного незнакомца.

Изрыгая ревущее пламя, звездолёты Гиллимана мчались через облака замёрзшего ихова и скопления метеоритов с немигающими глазами. Ориентиром им служила далёкая мерцающая звезда чисто-белого цвета, через некоторое время выросшая до гигантского пламенного разлома в реальности. Достигнув предречённой цели, крестовый поход вошёл в обширный регион сиреневых газовых облаков. Туманности сливались в непознаваемые символы, поблёскивая мистической энергией изменений.

После многих дней пути флот преодолел газовый пояс, и корабельные ауспики обнаружили триаду планет, кружащих друг вокруг друга в бесконечном танце. Загадочный фантом упоминал и о ней, поэтому надежда Робаута на спасение разгорелась ещё ярче.

Следуя указаниям чужака, армада вновь сменила курс и направилась от вальсирующих миров к блестящему вдали созвездию нефритовых огоньков. Если эльдарский призрак не солгал, то уже скоро корабли наконец вырвутся из Мальстрёма. Для этого, впрочем, им требовалось преодолеть область, которую ксенос назвал «местом упокоения пустых душ».

Сначала имперцам показалось, что космос перед ними затянут облаком какой-то серебристой пыли, простирающимся во всех направлениях. Искорки постепенно увеличивались: их очертания становились отчётливее, и с расстояния в несколько тысяч километров людям предстала фантастическая зловещая картина. В пустоте дрейфовали бесчётные остовы кораблей, скованные между собой исполнскими медными цепями. Мёртвые космолёты всех видов, озарённые нефритовым сиянием недалёких звёзд, плыли через

бескрайнее кладбище, волоча за собой хвосты из обломков. Некоторые из них выглядели знакомыми: имперские крейсера с древней символикой, расколотые суда эльдар из призрачной кости, выхолощенные боевые сферы кругов, корабли-общезития хрудов со сломанными хребтами, пустые оболочки никассарских дау. Другие опознать не удалось: чёрные стеклянистые иглы, полуразрушенные улы космических масштабов, какие-то угловатые громадины и крошечные эллипсоидные аппараты чуть крупнее десантной капсулы. Их все покинули экипажи, и эта загадка тревожила крестоносцев не меньше явной опасности, которую представляли сами корабли и соединяющие их цепи.

Примарх и его капитаны хотели обогнуть звёздную могилу, но кажущиеся бесконечными ряды космолётов перекрывали дорогу по всем векторам. Чтобы пройти насквозь, пришлось бы расталкивать остовы, но похоже, иного пути к свободе не имелось.

Гиллиман отдал приказ. Корабли рассредоточились, боевые баржи заняли передовые позиции, флот запустил ускорители, поднял пустотные щиты и пересёк границу кладбища. Продвигалась армада удручающе медленно, поскольку кое-где расстояние между преградами составляло не больше мили – погибшие звездолёты в паутине цепей напоминали добычу какого-то исполинского арахнида. Техномагосы и сервы ордена вздрагивали и покрывались испариной при любом скрежете корпуса о препятствие на неторопливом, размеренном переходе.

Хотя флотоводцы соблюдали полную осторожность, крупные корабли не смогли избежать столкновений. Заледенелые медные звенья волочились по броне, оставляя глубокие борозды и щербинки. Здесь и там древние остовы разваливались на куски и уплывали в пустоту, когда боевая баржа или ударный крейсер носом отталкивали их с дороги. В момент любого соударения или опаснейшего сближения нервы пассажиров и матросов натягивались до предела. Так продолжалось часами.

После мучительного долгого перехода архимагос Коул наконец сообщил, что впереди открывается чистый космос. Армада приближалась к рубежу поля обломков. Ещё большее облегчение все испытали, услышав, что и край Мальстрёма уже близок. Когда флот миновал последние развалины на цепях, навигаторы, много дней проводившие в полукوماتозном состоянии, заметили вдали какой-то отблеск. Они очулись и забормотали с нарастающим восторгом, что снова видят тонкий лучик Астрономикана, словно бы пробивающийся сквозь щель в приоткрытой двери.

Робаут призвал сохранять бдительность, двигаться так же равномерно и внимательно, но и сам воспрянул духом. Воины всё-таки спасутся из адского края, куда их забросил его брат Магнус – и возобновят прерванное странствие!

Как только «Честь Макфрагга» отбросила с дороги искорёженный остов эсминца типа «Иконоборец», открыв свободный проход к границе кладбища, на имперцев напали. Ауспики засекали множество энергетических сигнатур среди мёртвых кораблей, и на мостике флагмана зазвучали смятенные крики. На дрейфующих космолётах Хаоса с рёвом пробудились реакторы, враги запустили двигатели и открыли батарейные палубы.

Флот попал в засаду!

Красные Корсары умело и хитроумно подготовили ловушку, руководствуясь предвидениями Кайроса Судьбоплёта. Они сокрыли свои корабли у дальнего рубежа звёздного некрополя – именно там, где по предсказанию демона должна была пройти армада лоялистов. Изменники аккуратно повредили обшивку космолётов, понизили внутреннее потребление энергии до минимума, примагнитили к корпусам разрубленные звенья цепей и спрятались между покинутых остовов. Теперь, с рокотом вернувшись к жизни, флотилия предателей атаковала ошеломлённых крестоносцев со всех сторон. Лэнс-лучи прожгли адамантиевую броню, и благородные воины, уцелевшие в неисчислимых боях, сгорели в яростных пожарах или беспомощно унеслись в вакуум.

Гиллиман проклял очередную неудачу, явно вызванную интригами Тзинча. Корабли примарха были окружены и зажаты в угол, враг обладал катастрофическим перевесом. Несколько имперских космолётов попытались вырваться из пустотного кладбища, но тут же попали под обстрел пиратов и, как в случае с фрегатом Гвардии Ворона «Бесшумный клинок», развалились на две половины. Остальные давали отпор неприятию, рассекали пустоту огнём и выбивали куски из брони ренегатов залпами в упор.

Хаосисты по-прежнему обрушивали на флот Робаута настоящую бурю снарядов. Примарх заметил, что противник, уверенный в своём численном и позиционном превосходстве, стремится повредить корабли лоялистов, а не уничтожить их. Враги сбивали антенны ауспиков, разрушали орудийные батареи и инженерии. Один за другим звездолёты крестового похода беспомощно ложились в дрейф. Даже зная, что произойдёт следом, Гиллиман громко выругался, когда увидел волны абордажных торпед, вылетающих с пусковых палуб неприятелей. Красные

Корсары были в первую очередь пиратами, и они хотели присвоить как можно больше кораблей, оружия и доспехов своей добычи. Приказывая своим бойцам готовиться к отражению штурма, Робаут мысленно перебирал множество контрзасадных манёвров и вариантов прорыва.

Многокилометровые борта «Чести Макрагга» были усыпаны зенитными установками. Как только абордажные суда изменников сблизались с флагманом, эти орудия изрыгнули в пустоту гибельный шквал снарядов. Гиллиман внимательно изучал экраны внешних пиктеров, анализируя распределение сбитых и уцелевших врагов, и определял, где они высадятся в наибольшем числе. Затем примарх сузил глаза – главная ауспик-антенна баржи получила прямое попадание, и все изображения утонули в помехах.

Отвернувшись от бесполезной теперь инфокупели, Робаут спокойно отдал несколько команд для передачи по всему флоту. Примарх поблагодарил всех, кто ещё слышал его, за исключительную отвагу и стойкость. Он приказал капитанам кораблей развернуть отряды для

защиты мостиков, основных складов боеприпасов, щитовых генераторов и варп-двигателей. Далее, преодолев отвращение к религиозной терминологии, Гиллиман благословил именем Императора каждого, кому предстояло вступить в бой. Все звездолёты, сумевшие отразить нападение, должны были прорываться наружу и по возможности встречаться за пределами Мальстрёма.

Отдав распоряжения, Робаут надел шлем и присоединился к войнам, которых выбрал для обороны мостика. Примарха сопровождали капитан Сикарий, инквизитор Грейфакс и святая Целестина. Внимательно слушая вокс-передачи по кораблю, Гиллиман узнал о десятках попаданий абордажных торпед. Противник уже захватил нижние жилые палубы. Опустошители сержанта Агстрофиса удерживали подходы к главному инженерии. Следом поступили доклады о возникшем на борту демоне, который прорывался на командный ярус во главе дьявольской орды. Через считанные минуты переборки на мостике содрогнулись и треснули, пробитые ударной волной сверхъестественного пламени.

КРАСНЫЕ КОРСАРЫ

До того как принять сторону Хаоса, капитан Астральных Когтей в течение трех веков нес службу на границе ужасающе опасного варп-разлома, именуемого Мальстрёмом. После того, как орден не передал для обследования положенную десятину геносемена, к нему был отправлен имперский флот дознания. Стоило кораблям выйти на орбиту Бадаба, родной планеты Астральных Когтей, как по ним внезапно открыли яростный огонь. Такой приказ отдал Люфт Гурон, магистр капитула отступников, и его усилиями ни один космолёт не ушел из-под обстрела.

Хотя известия о боине не сразу достигли Адептуса Терра, воздаяние было неминуемым. В итоге оно явилось в облике нескольких орденов Космодесанта, собранных для проведения карательной операции по истреблению Бадабского Тирана и его Астральных Когтей. Оказалось, впрочем, что за это время

Гурон вдохновенными речами привлек в состав своей империи ряд соседних капитулов, включая Палачей, Воинов-Богомолов и Плакальщиков.

Вспыхнула совершенно безжалостная война, в которой лоялисты сражались с неистовством и убежденностью жертв предательства, а сподвижникам Гурона некуда было отступать из-за сделанного ими выбора.

После череды осад, завершившихся разгромом Тирана в его Дворце Терний, Империи наконец добился победы. Астральные Когти и самые порочные их союзники вынуждены были скрыться в Мальстрём, где переродились в пиратскую банду Красных Корсаров. Они не только выжили в адских волнах варпа, но и пришли к процветанию.

В настоящее время Гурон Чёрное Сердце, бывший Бадабский Тиран, командует огромными силами изменников. Его



пиратская империя примет любого космодесантника-перевесчика, если тот поклянется в верности знамени Люфта. Красные Корсары живут грабежами и завоеваниями, совершают набеги с тайных баз, сокрытых внутри Мальстрёма, и без раздумий обращают орудия против тех, кого прежде называли братьями.





«ЧЕСТЬ МАКРАГГА»

Хаосисты наступали быстро и беспощадно. Иначе и быть не могло, ведь Ультрадесантники, хотя и уступали абордажным партиям в численности, занимали отлично пригодные для обороны позиции. Отпрыски Гиллимана укрылись за пультами управления, специально разработанными для использования в качестве баррикад на случай штурма. Другие воины расположились на высоких платформах и пышных балконах, откуда был виден вход на мостик.

Первые слуги Хаоса, что метнулись или заскочили в пролом, оказались на полностью открытом месте. Розовые ужасы Тзинча разлетелись в клочья под меткими, дисциплинированными очередями лоялистов. Следом в огневой мешок ворвались новые демоны, а за ними показались отделения Красных Корсаров – преодолев брешь, отступники тут же бросались в любые укрытия поблизости.

Из-за грохота множества болтеров и блеска их дульных вспышек казалось, что на мостике свирепствует гроза. Демоны взрывались брызгами эктоплазмы, превращаясь в мелкие подобия самих себя, но и эти твари вскоре погибали. Астартес-предатели в осквернённых цветах дюжины орденосов падали один за другим, их трупы в доспехах продолжали дёргаться от непрерывных попаданий. Болт-снаряды, ступки плазмы, лазерные лучи и ракеты летели непрерывным градом, выбивали обугленные воронки в палубном покрытии и уничтожали десятки захватчиков.

Но изменники понемногу расширяли плацдарм. Стремительный поток розового пламени превратил высокую платформу в слизь, и отделение терминаторов рухнуло с тридцатиметровой высоты в ячейки вокс-операторов. На один из пультов управления посыпались крак-гранаты: их взрывы убили ветерана Ультрадесанта и заставили двух других поспешно отступить. Некий Красный Корсар за мгновение до того, как погибнуть, расстрелял другую баррикаду из плазмомёта и уложил нескольких лоялистов, после чего перегретое оружие разорвалось у него в руках. Так всё и продолжалось; враги постепенно расшатывали оборону

крестоносцев беспрерывными атаками.

Наконец явился Кайрос. Первым знаком приближения великого демона стали волнения в Эмпиреях, которые отразились в реальности уплотнением воздуха. Библиарий Поллоний, внезапно закричав от боли, стиснул голову руками. Сила его разума обратилась против хозяина, и глаза псайкера вылезли из орбит. За миг до того, как тело Поллония взорвалось вихрем голубого огня, Робаут успел молниеносно отпрыгнуть в сторону и отбросить капитана Сикария. Нескольким космодесантникам повезло меньше: их броня расплавилась под напором пламени, а плоть обратилась в пепел.

Ты – пережиток забытой эпохи,
пометка на полях списка неудач
твоего отца. Лучше бы тебе было
остаться в прошлом, примарх, ведь
в будущем для тебя места нет.

Кайрос Судьбоплёт

Пока вожди Ультрадесанта приходили в себя, очередной залп, нацеленный в огненный мешок, диковинно изменился. Вместо масс-реактивных снарядов и свистящих в полёте гранат орды захватчиков оказались под лучами звёздного света и завитками серебристого пара. Новая толпа скачущих огневинок и хихикающих Ужасов хлынула в пробину и немедленно ринулась в атаку. С ними прибыли подкрепления Красных Корсаров – громоздкие терминаторы Хаоса и воины в клыкостых шлемах, палящие из болтеров. В арьергарде, широко расправив истрёпанные крылья и стуча посохом по палубе, выступал сам Кайрос Судьбоплёт.

Только заметив Повелителя Перемен, Гиллиман издал боевой клич и бросился в атаку. Сикарий и его бойцы последовали за примархом, Грейфакс и Целестина начали пробиваться к Кайросу с флангов.

Робаут прорывался через отступников и потусторонних тварей, описывая размашистые дуги пламенным мечом. Из Державной Длани с рёвом вылетали очереди снарядов, каждый удар

могучей латницы приносил смерть неприятелям. Демоны, сражённые примархом, исчезали в фонтанах неестественного ихора. Любых предателей, дерзнувших преградить ему путь, Гиллиман отшвыривал прочь, как тряпичных кукол.

Следуя за Робаутом по просеке из трупов, Сикарий и его боевые братья рубили и расстреливали всех, кто пытался окружить примарха. Силуэт Катона размывался от быстроты движений воина, талассарский Бушующий клинок сверкал золотой радугой, снося головы в рогатых шлемах и рассекая демонов надвое. На другой стороне мостика сияла ослепительным светом Целестина, прокладывая себе дорогу через тварей варпа, и Катаринья Грейфакс повергала еретиков на колени, круша их разумы своей телепатической мощью.

Даже если бы Судьбоплёт не обладал даром провидца, то догадался бы, что имперцы попробуют добраться до него и прикончить. Повелитель Перемен не мог сравниться с Гиллиманом в бою, но, благодаря безупречному предвидению, заранее подготовился к встрече. Как только Властитель Ультрамара прорвался ближе к нему, Кайрос привёл коварный план в действие, выпустив из посоха стускок голубого пламени.

До этого девять герольдов Тзинча пробрались на нужные места через гущу битвы, скрытые под переливчатой завесой чар. По сигналу Судьбоплёта они сбросили колдовские мороки и завели невинные песнопения. В герольдов немедленно понеслись болт-снаряды, но их демонические прислужники закрыли хозяев своими телами. За стеной из мерцающей плоти меньших тварей создания продолжили плести заклятье. Девять напевов прокатывались над какофонией схватки, сливаясь друг с другом. Кайрос воздел над головами посох Грядущего, и его карканье присоединилось к нечестивому хору.

С того момента, как Робаут оказался в Мальстрёме и впервые услышал шёпот великого демона, Судьбоплёт внедрял в его подсознание различные ловушки. Это давалось непросто, ведь разум примарха был идеальной крепостью порядка и здравомыслия

с внушительными ментальными укреплениями. Но, действуя аккуратно и неторопливо, Кайрос добился своего. Он выманил наружу чувство вины Гиллимана, его гнев и разочарование тем, что осталось от Империи, его страх перед будущим. Изначально Оракул хотел лишить примарха рассудка перед тем, как провести обряд, но вмешательство назойливых альдар заставило его поторопиться. Судьбоплёт надеялся, что проделанной работы хватит, иначе Робаут наверняка изгонит его в варп и спасётся из шторма.

Раскачиваясь и бормоча, кружась и подпрыгивая, слуги Тзинча сотворили заклинание и пробудили чары, запрятанные в мыслях Гиллимана. Примарх пошатнулся и зарычал от боли – из его глаз и открытого рта хлынули ослепительные потоки энергии. Корчащиеся зелёные отростки вины переплелись со змеяющимися усиками отвращения и порывистыми алыми щупальцами гнева. Охваченный вихрем потусторонней силы, Робаут вновь попытался шагнуть вперёд, но с мучительным стоном упал на одно

колени. Намертво скованной боем Грейфакс оставалось лишь издали наблюдать за примархом. Целестина попыталась взлететь и рвануться ему на помощь, но несколько демонов вцепились ей в крылья.

Сикарий и его боевые братья, крича от бессильной ярости, начали пробиваться к герольдам, рассчитывая, что сумеют закрыть образцом остановить колдовство. Капитан 2-й роты приказал сосредоточить огонь на тварях, что терзали Гиллимана, но это не помогло. Снаряды, нацеленные в Кайроса, рассыпались горстками блестящей пыли, а герольдов – преждему закрывали живые щиты из демонической плоти.

Превзойдённые числом Ультрадесантники сражались истово, однако не смогли добраться до чернокнижников и прервать ритуал. Взревев от гнева, Робаут снова поднялся на ноги и выпустил в Судьбоплёта очередь болтов. На этот раз снаряды поразили цель и вырвали куски плоти из тощего тела врага.

Разрывные болты тяжело ранили

демона, но песнопения не оборвались. Больше того, беспощадные ледяные голоса тварей зазвучали вдвое настойчивее. Разноцветные потоки эктоплазменной энергии вновь устремились из разума примарха, извиваясь и хлеща по воздуху. Все негативные эмоции Гиллимана, все нити безумия, ярости, страха, которые Кайрос впле в его мысли, вырвались наружу и оплели Робаута подобно лозам. Пульсируя мощью варпа, они уплотнились и искажились, пока не застыли в виде тяжёлых хрустальных цепей.

Примарх ещё раз рухнул на колени, теперь с прочно скованными руками и ногами. Заклятье Судьбоплёта держало крепко, и подняться полубогу больше не удалось. В голове каждого воина на мостике зазвучали голоса Оракула, который велел Ультрадесантникам, святой и инквизитору немедленно сложить оружие. В ином случае он пообещал удушить и раздавить Гиллимана у них на глазах. Пришедшие в ужас космодесантники повиновались, и их болтеры смолкли один за другим. Битва закончилась. Кайрос Судьбоплёт открыто наслаждался победой.

КАЙРОС СУДЬБОПЛЁТ

Говорят, что в самом сердце Невозможной крепости находится Колодец Вечности, в бездне которого начинается и заканчивается всё пространство и время. Тот, кто жаждет познать его тайны, должен нырнуть в бурные глубины Колодца, но на это не решился даже великий бог Тзинч. Снедаемый желанием разгадать секрет бытия, но не собираясь фисковать собой, он схватил своего визиря, Повелителя Перемен по имени Кайрос Судьбоплёт, и бросил его в беспокойные воды.

К удовольствию Тзинча, демон пережил это испытание, хоть и с большим трудом. Когда Кайрос вытлыл на поверхность, его тело оказалось неестественно дряхлым и дряхлым, а шея разделилась по всей длине и теперь поддерживала не одну, но две головы. Они провели вечность внутри Колодца и видели всё, что осталось скрытым даже от взора Тзинча. Правой голове

открылись все варианты грядущего, левая узрела прошлое во всей его полноте. Но за дары, полученные Судьбоплётом, ему пришлось заплатить. Хотя его головы прозревают всё, что уже произошло, и всё, что ещё случится, они не могут заглянуть в настоящее. Из-за такого проклятия Кайрос уязвим к физическим атакам, поэтому Тзинч направляет его в битву только в том случае, если требуется лично связать ключевые узелки неизяснимого Плана. В такие моменты Оракул изменяет ход боя, используя своё уникальное предвидение и предзнание. Сюзникам он помогает, врагов же делает беспомощными.

Кайрос обожает сталкивать противников лбами и аккуратно изменять течение судьбы так, чтобы смертный выжил там, где должен был погибнуть, или наоборот. В последнее время, впрочем, Оракул стал гневливым и беспокойным. Возвращение Робаута Гиллимана глубоко встревожило



Судьбоплёта: согласно всем знаменам, предсказаниям и видимым ему нитям фатума, оно не могло произойти. Но воскрешение случилось, и фигура примарха нависла над всеми замыслами демона. Повелитель Перемен не вправе ждать и смотреть, как Гиллиман изменяет полотно судьбы; с ним нужно разобраться, и быстро.







ВОЗВЫШЕНИЕ ПРИМАРХА

ГЛАВА 3

Станут они сынами мне, и будет в них жить
надежда на единство человечества. Обретут
они силу побеждать, и не только в простых
испытаниях, но и во времена, когда триумф
будет казаться недостижимым, и погибель
окутает саваном всё вокруг. В ту тёмную
эпоху мои благородные сыны засияют ярче
всего.

Приписывается Императору Человечества



ВРАЖДУЮЩИЕ БОГИ

После пленения Гиллимана битва на кладбище звездолётов окончилась. Тех имперских воинов, которые не сдались под угрозой убийства примарха, перебили или заставили капитулировать. В числе последних оказался чемпион Амальрих, которого повалила и избила до потери сознания толпа Красных Корсаров. До этого Чёрный Храмовник в одиночку удерживал проход в инженерииум своего корабля.

Лоялистов и захваченные космолёты под надёжной охраной переправили в ближайший оплот пиратов. К изумлению имперцев, база находилась на одной из древних Чернокаменных Крепостей. Каким образом столь могучая станция попала в глубины Мальстрёма, не знал никто из верных бойцов. Впрочем, теперь это мало что значило. Гиллимана и его выживших сподвижников – войско из сотен космодесантников, Серых Рыцарей и скитариев, а также их боевых машин – обезоруженными и обесчещенными проволокли по коридорам цитадели и бросили в камеры, запечатанные чарами. Адентус Астартес были скованы адамантиевыми цепями, тогда как их лидер по-прежнему изнемогал в оковах из кристаллической вины,

гнева, скорби и безумия, созданных Кайросом из энергии его души.

Гарнизон Чернокаменной составляла крупная военная банда Красных Корсаров под началом пиратского владыки Вернгара Отступника. Большая часть Крепости оставалась неактивной, поскольку изменники не обладали знаниями, необходимыми для того, чтобы пробудить древнюю станцию или проникнуть в скрытые зоны возле её центра. Тем не менее предатели располагали надёжными укреплениями, множеством воинов и могучим флотом. Кайрос Судьбоплёт решил, что вполне может оставить Гиллимана гнить в такой темнице. Как бы решительно ни старался Повелитель Перемен убраться примарха с галактической сцены, он не хотел убивать его. Нельзя разбрасываться такими источниками силы, как полубог в цепях, и Оракул собирался прятать свою добычу в Мальстрёме, пока река времени не достигнет определённой развилки. Демон уже сейчас видел несколько моментов грядущего, в которых обезумевшего Гиллимана можно будет выпустить на свободу с крайне занимательными результатами. Красные Корсары, в свою очередь, готовы были стать тюремщиками

Робаута в обмен на предвидения, которыми делился с ними Кайрос, так что Судьбоплёт не сомневался – его пленник никуда не сбежит.

Он ошибался. Возможно, причина заключалась в таинственном воздействии самой цитадели, а может необъяснимое воскрешение Гиллимана так исказило полотно судьбы, что даже Оракул не заметил опасности. Так или иначе, демон собирался покинуть Чернокаменную, не догадываясь о приближении громадной враждебной орды.

Из недр Мальстрёма вырвалась бескрайная армада. К станции устремились десятки звездолётов с корпусами, покрытыми засохшей кровью и черепами. На их шипастой броне была выжжена руна Кхорна, и демонический огонь следовал за ними. Перед флотом неслась исполинская кроваво-алая комета, окутанная тёмным пламенем. Широкая клыкостая пасть шерилась с неудержимого огненного шара, из глубин которого взирали глаза, полные безумной ярости. Так явился на Чернокаменную Крепость сам Скарбранд – промчавшись через пустоту, он с чудовищной силой врезался в обшивку




Шесть Чернокаменных Крепостей, разбросанных по пустоте, были обнаружены Империеумом в давние времена. Уже тогда эти спящие, совершенно непознаваемые колоссы выглядели древними. Никаких следов их создателей обнаружить не удалось. Также, несмотря на самые тщательные исследования, осталась неизвестной природа сверхпрочных, схожих с ониксом сплавов, использованных при постройке станций.

Империеум поставил цитадели себе на службу. Даже в неактивном состоянии огромные звёздные форты превосходно подходили на роль флотских баз в глубоком космосе. После того, как Чернокаменные отбуксировали на новые позиции и покрыли вспомогательными надстройками, они превратились в главные опорные пункты имперского ВКФ.

Пробудились Крепости во время ужасной Готической войны, одного из пресловутых Чёрных крестовых походов Абаддона. Никто не знает, где Разоритель отыскал пагубные знания, необходимые для возвращения исполинов к жизни, но по мере развития конфликта стало очевидно, что изменник стремится захватить как можно больше этих титанических платформ. В результате сражений колоссальных армид несколько цитаделей попали в руки Чёрного Легиона, и как минимум одна была уничтожена.

Ещё одну из легендарных боевых станций Абаддон передал Гурону Чёрное Сердце после его знаменитого мятежа. Этот поистине королевский дар не только привлёк Красных Корсаров на сторону Разорителя в его великой войне за Галактику, но и продемонстрировал немислимое могущество архипредателя. Очевидно, тот, кто может позволить себе расстаться с настолько выдающимся оружием, непоколебимо уверен в собственных силах.



станции. Кхорнистские корабли, рассредоточившиеся вокруг цитадели, обрушили на неё залпы орудий и выпустили густые рои десантных судов.

Красные Корсары, изумлённые внезапным нападением, пришли в бешенство, быстро собрали силы и дали отпор захватчикам. Пока враг пробивал бреши в пиратских бастионах и разносил их на пылающие куски металла, батареи Чернокаменной пробудились и изрыгнули смерть в пустоту. Отделения разорителей меткими очередями сбивали десантные модули, облитераторы накрывали плотным огнём орды кхорнистов, уже высадившихся на внешней оболочке Крепости. Сражение бушевало в тишине вакуума, где полночно-чёрный корпус содрогался от взрывов, сбрасывающих берсерков в открытый космос.



В тёмных коридорах цитадели мелькали вспышки бледно-зелёного света – древняя станция предупреждала своих обитателей о вторжении. Красные Корсары строились чёткими стрелковыми шеренгами и сметали болтерным огнём толпы воинов Кхорна, несущихся к ним по широким туннелям. Цепные топоры врубались в доспехи и плоть, изрешечённые снарядами трупы валялись наземь, объятые пламенем.

Кайрос тревожно верещал, пробираясь через безумие битвы. Оракул не предвидел такого поворота событий. Он призывал демонов Тзинча и бросал их в бой, пытаясь отогнать неприятелей, но бойня лишь разрасталась, и в Крепости сгущался кровавый туман. Из его недр выпрыгивали когорты тварей Кхорна в алой чешуе и рьяно бросались в гущу схватки.

В темнице цитадели Гиллиман услышал далёкий лязг и грохот. Примарх собрался с силами, надеясь, что ему представится шанс сбежать.



НЕОБЫЧНЫЕ СОЮЗЫ

Яростное сражение охватило внешние коридоры и имперские постройки Чернокаменной с быстротой лесного пожара. Одновременно с этим в глубине потайного ядра Крепости засверкали разряды мистических энергий. Из портала, заложенного в сердце цитадели при её создании, незримо для противоборствующих армий выскользнул некий отряд. Бойцы его передвигались ловко, быстро и тихо, словно тени, а сопровождал их более крупный воин в рясе, который ступал незаметнее призрака.

Они проследовали вверх по сумрачному лабиринту туннелей, и дремавшие системы станции пробудились, почуяв гостей. Дверидиафрагмы, запертые тысячи лет назад, раскрылись и выпустили спёртый воздух далёких эпох. Незнакомцы пробирались через клубящиеся облачка пыли, однако не оставляли следов на полу.

Гиллимана и его Ультрадесантников держали в камерах, идущих вдоль округлых стен громадного цилиндрического отсека. Выходы из них перекрывали не металлические прутья или стальные плиты, но дрожащие языки колдовского мутагенного пламени. Имперцев стерегло полное отделение Красных Корсаров, которые непрерывно держали на прицеле единственные ворота, ведущие из мрачной тюрьмы.

Пираты не заметили, что прямо у них за спиной в изогнутой стене раздвинулся ещё один проход. В полной тишине оттуда выпрыгнули в грациозных па арлекины Смеющегося бога. Пируэты ксеносов сплетались в зловещий танец на мотив какой-то неслышимой песни мертвецов. С каждым изящным скачком они приближались к изменникам-Астарте, держа наготове обнажённые клинки.

Красные Корсары осознали угрозу лишь после того, как их внезапно и стремительно атаковали с тыла. Идеально рассредоточившись для смертельного удара, чужаки нанесли его с гибельной элегантностью. Из пробитых рапирами нагрудников брызнули струи крови. Моноволоконные иглы, проникнув в тонкие щели доспехов, за миллисекунды превратили в кашу

внутренние органы жертв. Трупы предателей, отброшенных выстрелами в упор из сюринканных или фузионных орудий, рухнули на пол в облачках алой дымки.

Один из пиратов, без шлема и с рогами на голове, взревел от боли в колене, пронзённом выпадом арлекиниши. Прокрутив сальто, она выбила болтер из рук ренегата и завершила приём ловким переворотом назад, ударив противника пяткой в челюсть. Тюремщик завалился на спину.

Как только чужачка отскочила в сторону, Красный Корсар неуклюже потянулся за пистолетом, но замер. Над ним навис воин в рясе поверх вычурной силовой брони. Изменник никогда не слышал о Сайфере, поскольку знанием о существовании Падшего Ангела владели немногие, однако без труда распознал угрозу в двух тяжёлых пистолетах, направленных ему в лицо.

Сайфер безмолвно смотрел на пирата, сверкая глазами из-под капюшона. Предатель не отводил взор, а его желтоватые глаза горели ненавистью и презрением. Падший указал одним из пистолетов на ряды камер в стенах. Движение было почти незаметным, но его смысл – вполне ясным. Низко заворвав, Красный Корсар достал из подсумка на поясе амулет с рунической резьбой, необходимый для снятия колдовских преград.

Благодарно кивнув, Сайфер поднял саботон и резко опустил его на голову изменника. Хлынула кровь, разлетелись осколки костей, тело пирата задёргалось, после чего замерло. Убрав пистолет в кобуру, Падший забрал талисман из раскрытой латницы жертвы. Выпрямившись, он увидел перед собой переменчивую маску Силандри Ходящей-по-покрову. Именно она связывалась с Гиллиманом, когда тот блуждал по Мальстрёму. Именно она призвала на помощь Сайфера и подвигла Велизария Коула покинуть его кузню на Марсе. Отвесив воину насмешливый поклон, теневидаца указала посохом на дальнюю камеру. Падший Ангел кивнул ей, развернулся и направился туда.

Сквозь танцующее пламя Гиллиман разглядел космодесантника в рясе. Он не знал воина под капюшоном, но цвета его легиона были знакомыми.

– Ты – Роберт Гиллиман, – произнёс загадочный незнакомец, остановившись напротив камеры примарха.

– А ты – один из сыновей Льва, – отозвался тот. – У тебя сомнительные друзья, Тёмный Ангел. Кто ты, и как попал сюда?

– Я могу освободить тебя, – сказал воин в рясе, пропустив мимо ушей вопросы Гиллимана.

Поняв, что объяснений не последует, Роберт нахмурился.

– Значит, «можешь», – буркнул он. – Чего ты хочешь взамен?

– Ты доставишь меня на Терру, – ответил Тёмный Ангел. – К Трону.

Гиллиман долго молчал. Потрескивал чародейский огонь, издали доносился рокот битвы. Даже в колдовских цепях примарх подавлял силой своей личности, а его взгляд внушал ужас. Незнакомцу, однако же, стоял непоколебимо, словно гранитная статуя. Роберт вновь попытался разорвать оковы, но они так и не подались.

– Похоже, у меня два варианта: или сгнить здесь, или согласиться на твои условия, – медленно выговорил Роберт. – Первый означает, что я не исполню свой долг, поэтому, очевидно, следует выбрать второй. Но знай вот что, Тёмный Ангел. Если ты попытаешься обмануть или использовать меня, ничто в Галактике тебя не спасёт.

Его собеседник горько улыбнулся уголком рта.

– Как скажешь, – пробормотал он и вскинул руку с руническим камнем. Пламенный барьер в темнице примарха тут же потух, следом угасли огни во всех камерах по округности отсека.

САЙФЕР

Есть воин, которого повелители Тёмных Ангелов стремятся захватить в первую очередь. Он – создание, окутанное тенью, и каждый его шаг скрывается за пеленой тайны. Мотивы и методы этого существа загадочны, и даже его имя-титул, «шифр», как будто что-то скрывает, хотя неизвестно, обычную ли метафору или очередную головоломку. Он – Сайфер, и Тёмные Ангелы видят в нём самого ненавистного врага.

Они преследовали Падшего со времён катастрофической гибели Калибана, но тот ускользал от ловцов почти десять тысяч лет. Сайфер появлялся в каждом из пяти сегментумов, возникая словно бы из ниоткуда. Выходя на свет, Падший всегда приносил с собой гибель и раздор, но неясно, был ли он причиной напастей или просто возвещал их наступление. Редко случается, чтобы Сайфер лично совершал акты насилия, неизбежно

происходящие в его присутствии. Скорее он выступает как некий катализатор, который распалает ненависть и недоверие в окружающих, пока не займётся пламя. Затем Падший пропадает со сцены, так же внезапно, как появился, оставляя после себя польхающие миры.

Помимо смертей и разрушений за Сайфером тянется и другой след – бесчётные легенды и слухи о мистическом воине в рясе. Интерес к его стремительным исчезновениям всякий раз подогревается множеством последующих вопросов. Порой их задают инквизиторы или агенты ордосов, а иногда космодесантники Хаоса пытаются разузнать о таинственной личности, которая проникает в их оплоты и скрывается оттуда. Также по этому следу идут Тёмные Ангелы. Умалчивая о своей цели, мрачные космодесантники допрашивают любого, кто встречался с Падшим или мог говорить с ним. Всех, кто обладает какими-либо сведениями, или хотя бы подозревается в этом, забирают капелланы-дознатели в чёрной броне. Назад возвращаются немногие.

Кто такой Сайфер на самом деле, не знает никто. Видевшие его в бою сообщают, что воин носит простую обрядовую рясу, как и многие Тёмные Ангелы. Из-под облачения Падшего выглядывают толстые пластины силового доспеха чёрного цвета. Особенно странен следующий факт: где бы ни возник Сайфер, уже скоро в ту же область Галактики прибывают Тёмные Ангелы или один из их капитулов-наследников.

Несмотря на непрерывные поиски Падшего, никто ещё не сумел захватить или уничтожить его. Или, возможно, так только кажется. Тёмные Ангелы много раз считали, что им удалось избавиться от Сайфера, однако тот всегда возвращался. Невозможно понять, кому верен Падший и чего добивается, поскольку на протяжении тысячелетий он сражался как на стороне Имперума, так и в рядах хаосистов, но почти всякий раз предавал союзников. Одни уверены, что Сайфер следует какому-то масштабному плану, и понять его замысел, возможно, способен только Император. Для других его появления и действия выглядят случайными прихотями личности, само существование которой почти невероятно. Как бы то ни было, ни один охотник пока что не смог удержать загадочного космодесантника в плену и выяснить правду.



ВОЙНА С ДЕМОНАМИ

Как только пламя угагло, Силандри Ходящая-по-покрову выступила вперёд и закурилась в замысловатом танце. Гиллиман широко раскрыл глаза от удивления, узнав фантома, который явился ему в видении и указал путь из шторма. Чего же хотела эльдар – спасти примарха из Мальстрёма или направить крестоносный флот в засаду, чтобы Робаута доставили сюда? Чары теневидацы уже начинали действовать, и Гиллиман решил, что с вопросами придётся обождать.

Вокруг тела Силандри обвисли ленты дрожащего ведьмовского света. Когда его отблески упали на цепи, что сковывали верных космодесантников, металл рассыпался в прах. Даже коварное заклятье Кайроса утратило силу: кристаллические кандалы раскололись, и освобождённый Робаут свирепо улыбнулся.

Пираты оставили Ульградесантникам доспехи, но не оружие. Отвечая на непроизнесённый вопрос, теневидаца сообщила, что снаряжение, техника и оружие лоялистов заперты в стазис-хранилищах на некотором удалении от камер, однако она может доставить имперцев туда. Примарх жестом пригласил таинственную благодетельницу показывать дорогу. Хотя Гиллиман не доверял ни эльдар, ни подозрительному воину, что прибыл вместе с ними, и его гениальный разум уже выискивал скрытые причины появления арлекинов, Робаут позволил ксеносам провести его к пленным союзникам. Как-никак, примарх не имел права бросать в этом змеином логове ни отважных воинов, сопровождавших его в походе, ни меч своего отца.

Силандри и её трупша вывели лоялистов в ту же дверь, через которую проникли в тюрьму. За чужаками следовали несколько сотен жаждущих битвы Ульградесантников во главе с Гиллиманом, Сикарием и Сайфером. Даже без клинков и болтеров они составляли внушительную силу. Имперцы бегом преодолевали тенистые коридоры и лестницы, пожертвовав незаметностью ради скорости – даже при том, что вокруг бушевало сражение, их исчезновение должны были вскоре обнаружить.

Взломав первый стазис-отсек, они выпустили святую Целестину и её гемина-суперий. После второго к отряду примкнул архимагос Коул и его войска Механикус. Теперь, когда в рядах лоялистов шагали скитарии и боевые сервиторы, с тыла прикрываемые дюнными ползунами, Красные Корсары, охранявшие последний трюм, быстро пали под огнём верных воинов. В третьем отсеке они нашли не только Волдуса, его 3-е братство и рыцарей-дредноутов, но и всех остальных космодесантников крестового похода, а также десятки бронемашин и братьев-дредноутов, которых перевозили на звездолётах.

В тот момент капитан Сикарий предложил немедленно пробиться через вражеские армии и освободить захваченные корабли. Теневидаца покачала головой. Внутри цитадели сражались тысячи еретиков-Астартес и демонов, возле стыковочных мачт шли тяжёлые бои. Любая попытка вернуть космолёты была обречена на провал. Возможно, имперцы всё же рискнули бы, но Силандри известила их, что все люди из экипажей мертвы – принесены в жертву вместе с имперскими гвардейцами и Сёстрами Битвы. Хуже того, навигаторов флота согнали в цепях на одно быстрое судно и отправили в личную крепость Гурона Чёрное Сердце.

К счастью, теневидаца знала иную дорогу к спасению. Пользуясь ей, арлекины Скрытого Пути добрались до Гиллимана, и по ней же могли провести его на Терру. В сердце Чернокаменной находились стабильные врата Паутины, скованные древними технологиями и действующие после тысячелетий простоя. За ними начинались широкие транспортные артерии, что подходили даже для звездолётов. Имперские боевые машины с лёгкостью пройдут по ним.

Следуя за ксеносами, верные бойцы устремились из оружейной в нижние коридоры станции. Оказалось, что пробуждение глубинных отсеков крепости не прошло незамеченным. Спешно преодолевая древние туннели, лоялисты встречали всё более серьёзное сопротивление демонов и банд Красных Корсаров, высланных им наперерез.

Робаут и его воины сражались истово, но их продвижение почти остановилось. Прорываясь через огромный зал, где искажённые мосты нависали над чёрными безднами, они попали в полное окружение. Ситуация выглядела скверно, однако в неприятельских рядах вдруг польхнуло вземное пламя. Безумно замерцали экраны ауспиков, и потусторонние голоса зашипели и зашептали в воксетах; фантомные создания восстали из пекла и открыли огонь. Облачённый во тьму и кости и окутанный эфирным пламенем, Легион Проклятых прибыл на помощь крестоносцам в час нужды. Грохочущие залпы сверхъестественных воителей смели хаосистов с переправ, и примарх, рядом с которым выписывала пируэты Силандри, вновь повёл свою армию в наступление.

Последовали долгие кровавые минуты боев во мраке, озарённом вспышками выстрелов. Лоялисты и хаосисты изо всех сил старались первыми прийти к цели, но в итоге армия Гиллимана и её враги одновременно достигли ядра цитадели. Сам центральный зал просторился не менее чем на сотню миль в поперечнике, из-за чего его пол и потолок скрывались в тених. Ишнотические узоры мигающих огоньков ползали по стенам, а также вспыхивали по всей длине исполинской чёрной колонны в центре отсека. От неё отходили сотни мостков, переходов, лестниц и платформ, подобных скрюченным ветвям какого-то тёмного божественного древа. На всех них подрагивали те же самые размытые биоломинесцентные искорки.

В стенах главного зала Чернокаменной распахнулось множество неосвящённых дверей, громадных врат, словно бы рассчитанных на великанов. Из одних проходов хлынули демоны Тзинча, чьё пламя ярко вспыхнуло во тьме. Другие бреши извергли рычащих слуг Кхорна, своры которых помчались по высоким мостам, способным вместить титана.

Из-за огромного расстояния многие твари пока что казались крошечными жучками, но их бескрайние орды успевали перекрыть воинству примарха путь к сердцу Крепости. Впрочем, другой дороги не было, и Силандри указала Робауту на далёкую площадку в боку чёрной колонны.

Разглядев там слабое сияние разрядов эзотерических энергий, Гиллиман понял – перед ним врата в Паутину, о которых говорила теневищица.

Примарх скомандовал наступление. Его бойцы помчались по ближайшим переходам, следуя за арлекинами Скрытого Пути через лабиринт пересекающихся платформ и арочных мостов. В авангарде бежали рыцари-дредноуты и катились бронемшины Космодесанта, за ними следовали отделения Адептус Астаргес, Серые Рыцари и скитарии. Вскоре переправа стала опасной – изменники открыли огонь по доялистам с другой стороны зияющих провалов. Вспыхивали перестрелки, Красные Корсары накрывали имперцев залпами с верхних ярусов, «черепушки» Кхорна выпускали в них вопиющие черепа. На площадках размером с парадный плац громыхали схватки между стаями демонических машин и взводами боевых танков Ультрадесанта. Крестоносцы палили на бегу, прокладывая себе дорогу через орды хаосистов. В это же время армии Кхорна и Тзинча сражались между собой: кровопускатели прорубались вниз по залитым ихором лестницам, Ужасы выжигали противников с платформ мерцающим пламенем.

Далеко впереди Робаут заметил Кайроса Судьбоплёта, который гнал своих приспешников на врага и метал в имперцев колдовские стрелы. Повелитель Перемен явно не желал испытывать на себе возрождённую ярость Гиллимана, поскольку держался в стороне от гуши сражения.

Скарбранд вёл себя иначе. Рассекая всех на своём пути, Жажущий Крови вырвался из зияющего прохода в стене. Он пылал, словно погребальный костёр, и по гигантскому залу разносились отголоски демонического рыка – первобытного рёва, что заражал тягой к смертоубийству любого, кто слышал его.



Под воздействием Скарбранда воины Робаута становились всё более агрессивными и безрассудными. Когда неистовство твари проникло в разумы Амальриха и последних Чёрных Храмовников, они свернули с дороги и ринулись навстречу атакующей орде служителей Кхорна. Закипел свирепый ближний бой, хлынули струи крови. Примарх поразмыслил секунду, не отправиться ли на помощь чемпиону, но Скарбранд прорывался всё ближе, и варповые твари наседали со всех сторон, так что времени уже не имелось. Гиллиман скрепя сердце отдал по вокусу другие приказы, укрепляя Ультрадесантников и их наследников одной лишь силой воли. Амальрих же, взревев, бросился на могучего демона, и чёрный меч с лязгом встретил адские топоры.

С Волдусом и его рыцарями-дредноутами в авангарде, прикрытые с тыла неутомимыми призраками Легиона Проклятых, имперцы приблизились к воротам Паутины. Коул и его скитарии косили демонов ряд за рядом. «Поборники» Новадесанта снесли три моста, по которым враги заходили к отряду с фланга, и сбросили толпу Ужасов в бездну. Грейфакс и Целестина, сражаясь рука об руку, за три минуты зарубили троих герольдов Тзинча. Арлекины успевали повсюду – мчались по площадкам, прыгали между переходами, с изумительным мастерством пронзали и рассекали неприятелей, выплетая па боевого танца вокруг лоялистов.

Затем Скарбранд издал бешеный, оглушительный рык, разбежался и прыгнул вперёд. Ненавистный Жажущий Крови перелетел с одного моста на другой, обливаясь кипящим ихором из жуткой раны в груди. Робаут с изумлением увидел, что из тела демона торчит рукоять чёрного клинка Амальриха. Только меч остался от чемпиона Императора, кровью испутившего свои неудачи на Кадии.

Выбив копытами искры из металла, Скарбранд с грохотом приземлился на мосту среди Проклятых Легионеров. Замелькали в воздухе его топоры, Резня и Бойня. Окутаные пламенем фантомы разлетелись в стороны: их изломанные тела рухнули во тьму, светясь подобно углям.

Замыкающие воины Гиллимана уже поворачивали обратно – и боевые братья, и танки одинаково заражались яростью кровожадной твари. Осознав, что теряет контроль над войсками, примарх скомандовал всем прочим уходить через портал. До платформы, где поблѣскивали врата, оставалось пересечь единственный мост. Робаут встал у входа на него с мечом в руках, охраняя отступление тех, кто ещё подчинялся приказам. Мимо Гиллимана проследовали арлекины, затем пехота и бронетехника; наконец, у порога Паутины остались только Сикарий и живая святая.

Разметав последних бойцов Легиона Проклятых, Скарбранд ворвался на площадку. Робаут почувствовал, как она дрожит и прогибается под тяжестью исчадия ада. Пылающие глаза дьявола встретили взгляд примарха, и тот ощутил прилив безрассудной свирепости. Скарбранд явился сюда за черепом Гиллимана, чтобы принести его в дар Кхорну, и не собирался упускать добычу.

Разум примарха окружила стена адского огня, на которой здесь и там проступали ухмыляющиеся лица его братьев-изменников. Гнев Робаута усиливался по мере того, как демон подступал к нему. Мост за спиной словно бы плавился и стекал в бездну, пока наконец не исчезло всё, кроме Гиллимана и Жажущего Крови, запертых вместе на арене из ревушего пламени.

Не владея собой, примарх испустил боевой клич и ринулся навстречу Скарбранду. Резня и клинок Императора столкнулись с заунывным лязгом, тогда как Бойня пронеслась на волосок от головы Робаута. Он толкнул врага наплечником в живот, развернулся на пятках и наотмашь ударил противника Дланью. Силовой кулак пробивал насквозь танковую броню, но демон лишь покачнулся и тут же провёл ответный выпад. Скарбранд размахивал секирами, словно жнец косой; Гиллиман едва успевал парировать атаки или уклоняться от них.

Примарх ощущал, как ярость и гнев разрастаются в его разуме, затмевая чутьѣ стратега. Он смутно сознавал, что вскоре бросится на чудовище и будет слепо рубить его, пока оно не снесѣт ему голову с плеч.

Титаническим усилием воли Робаут Гиллиман подавил сверхъестественное неистовство, которое поглощало его здравый рассудок. Задыхаясь от напряжения, примарх сковал свирепый огонь ментальным обручем ледяной стали. Он по-прежнему боролся с инфернальным врагом на физическом плане, но ещё одна битва кипела в сознании Робаута. Шаг за шагом он теснил собственное исступление.

Издав последний вопль душевной скорби, Гиллиман загнал всю свою ненависть и злобу в казематы несокрушимой крепости и запер врата. В тот же миг иллюзорное пламя вокруг него исчезло, а за спиной вновь возник мост, ведущий к спасению. На другой стороне Сикарий и Целестина молили примарха уходить, пока ещё не поздно.

Опасаясь, что жертва сбежит, демон воздел топоры и безоглядно ринулся на Робаута. Спокойно оценив угрозу, тот поднял Длань и отбросил Скарбранда очередью болтов.

Платформу осыпали ошметки плоти, вырванные масс-реактивными снарядами из головы Изгнанника. Тварь с бешеным рѣвом отступила на несколько шагов, но не упала. Увидев, что неприятель снова подбирается к нему, примарх стиснул зубы и выпустил последние болты из магазина, целясь в чёрный клинок Амальриха. Один из снарядов врезался в меч, и тот разлетелся вихрем смертоносных осколков. Они изрешетили туловище Скарбранда, и тот свалился с площадки, испустив напоследок свирепый рык.

Робаут мгновенно развернулся, пробежал по мосту и прыгнул во врата следом за Целестиной и Катонем. Обережные руны со стуком скрепились, и портал сомкнулся за секунду до того, как в него ворвалась стремительная орда демонов.



ЛАБИРИНТ ОХОТНИКА

Космические десантники, Серые Рыцари и воины Адептус Механикус стояли в переливчатой мгле Паутины. Их окружало некое абстрактное пространство с далёкими размытыми границами. Повсюду мерцали какие-то огоньки, издали доносился рокот, подобный ударам исполинского сердца или шуму прилива на каменистом берегу.

Погибло около трети бойцов, освобождённых из камер. Серые Рыцари потеряли лишь нескольких товарищей, то же самое относилось и к арлекинам. Сайфер также уцелел во время отчаянного побега из Чернокаменной и теперь стоял во главе отряда Астартес в тёмной броне, явно ждавших его возвращения. Пока воины Робаута перегруппировывались, к примарху подошла Силандри. Обменявшись долгими вескими взглядами с архимагосом Коулум, она без всяких разъяснений повернулась к Гиллиману.

Теневидица посоветовала скорее отправляться в путь. Она заранее направила звенья гравидицлов «Небесный ткач» в данный участок

Паутины, и теперь разведчики докладывали о тяжеловооруженных противниках в вычурной сине-золотой броне. Они источали колдовской смрад Хаоса и, несомненно, носили метку Тзинча.

Робаут, обладавший несравненной интуицией стратега, быстро сложил воедино клочки известной ему информации. Примарх понял, что его брат Магнус, умелый манипулятор, каким-то образом точно предугадал развитие событий и отправил своих проклятых сыновей наперерез имперцам.

Части головоломки начали вставать на свои места. Циклоп забросил крестоносное воинство Гиллимана в Мальстрём для того, чтобы ослабить, а не уничтожить его. Магнус направил судьбу брата по конкретному пути, который, как надеялся или знал Альый Король, приведёт к захвату примарха, его заточению в совершенно определённой темнице и бегству в данную область Паутины. Робаут не мог знать, что для этого изменник обратился за помощью к своему величайшему чемпиону, Ариману, и

украденным им знаниям о древнем лабиринте, но в остальном выводы Гиллимана были совершенно точны.

Он спешно и настоятельно попросил совета у ближайших помощников. Лоялистам следовало определить, что задумал Магнус, и как можно скорее, чтобы не шагнуть прямо в западню демонического примарха. Волдус, обладавший знаниями из старинных библиотек Титана, выдвинул смелую теорию. Он объяснил, что внутри Императорского дворца находятся запечатанные врата Паутины. Вход, пусть даже надёжно охраняемый и закрытый самыми могучими оберегами в Империи, оставался входом. Возможно, Циклоп проведал об этом портале и надеялся отыскать его, следуя за крестоносцами?

Стратегический ум примарха заработал вновь, просеивая известные сведения в поисках истины. Робаут осознал, что Магнусу изначально было известно, где находятся врата. Поговаривали, что Альый Король уже проходил той дорогой, когда навлёк катастрофу на себя и свой легион.



Циклоп следовал за ними не потому, что искал дверь. Он планировал войти в неё вместе с имперцами, явно надеясь, что защиту входа снимут перед прибытием Гиллимана. Демонический примарх хотел нанести удар в самое сердце Терры, по Золотому Трону, когда врата распахнутся перед повелителем Ультрадесанта.

С чувством, близким к отчаянию, Робаут понял, что не имеет права идти на Терру и ставить под угрозу колыбель человечества. Но теневида Силандри с самого начала выбрала иной путь, и теперь открыла Гиллиману секрет, давно хранимый эльдар.

Одиноким отросток Паутины, безжизненный на протяжении тысячелетий и сокрытый под завесой чар, непроницаемых даже для самых могучих псайкеров человечества, пронизывал границу между варпом и реальностью на Луне, единственном спутнике Терры. Именно к этим вратам за пеленой иллюзий надлежало поспешить крестоносцам.

Выжившие воины Терранского похода немедленно отправились по указанной им дороге. Они уже пересекли бескрайние просторы космоса и с боем пробивались через адские края, но без единой жалобы начали новый изматывающий этап странствия. Покидая Ультрамар, каждый из них готов был выдержать любые тяготы и пожертвовать собой, чтобы помочь воскресшему Робауту Гиллиману добраться до цели. С тех пор ничего не изменилось.

Возглавляли процессию шустрые арлекины Скрытого Пути. В этом измерении, что принадлежало им одним, чужаки двигались даже быстрее и увереннее обычного. Их отряды разделялись и скрывались либо в малозаметных боковых ответвлениях, либо в пустых арочных проходах, вырезанных из камня. Другие, возвращаясь тем же способом, неожиданно появлялись впереди или позади строя имперских танков и пехотинцев. Иногда над головами проносились гравциклы ксеносов, которые сливались в многоцветные пятна и исчезали в более широких туннелях. Примарх и его последователи ни на секунду не сбавляли темп: их бронемшины катились впереди, в арьергарде же

размашисто шагали космодесантники и перебирали ногами дюнные ползуны.

Паутина вокруг них меняла обличье; мглистые пространства переходили в тёмные гулкие коридоры, которые открывались в ярко освещённые секции многогранных кристаллов и диковинные спиральные проходы из плоти, пульсировавшие наподобие пищеволов. Если бы лоялисты путешествовали одни, то заблудились бы через несколько минут или попались в западню хищных созданий, рыскавших по измерению-лабиринту. Но с ними были арлекины – проводники и охранники, поэтому имперцы не встречали преград на пути.



СЮЖЕТ СКАЗАНИЯ В ПАУТИНЕ ЗАПУТЫВАЛСЯ, КАК ЗМЕЙ КЛУБОК. «ТАК НАДО ИЛИ ЗАБЛУДИЛИСЬ МЫ?» – ДУМАЛИ ЛЮДИ, ЕСЛИ ВООБЩЕ ДУМАЛИ О МАРШРУТЕ. НО НАМ, СЛУЖИТЕЛЯМ СМЕЮЩЕГОСЯ БОГА, ЛУЧШЕ ЗНАТЬ ПРЯМОЙ ПУТЬ...

Силандри Ходящая-по-покрову



Всё изменилось, когда теневида получила лихорадочные доклады о фамильярах, которые выследили лоялистов и ушли от пустившихся в погоню гравциклов. По требованию Силандри отряд увеличил и без того нещадный темп, из-за чего самых медленных сервиторов пришлось бросить. Когда Робаут и его воины преодолевали затянутую дымкой пещеру с кристаллами в стенах, имперцев внезапно обстреляли с флангов. Пятнадцать бойцов погибли, сбитые с ног первыми очередями болтов, окутанных ярким пламенем. Магические взрывы уничтожили несколько «Носорогов», а огонь изменений захлестнул скитариев и превратил их в завывающих мутантов.

По команде Гиллимана лоялисты умело рассредоточились и заняли стрелковые позиции за выростами кристаллов. Со всех сторон из-за пелены тумана выступали неторопливые автоматы, рубрики Тысячи Сыновей. Наступая, големы водили болтерами из стороны в сторону и непрерывно накрывали врагов градом зачарованных

снарядов. Кроме них, в атаку шли орды цаангоров – зверолодей с посеребрёнными клинками.

Воины Робаута вели ответный огонь, и многие неприятели пошатываясь рассыпали из пробоев в доспехах движущий ими прах. Сайфер резкими рывками и пируэтами пробирался через смятение битвы, уворачиваясь от любых выстрелов. Сам же Падший, стреляя из обоих пистолетов, укладывал одного врага за другим. Волдус, возглавивший контратаку на Тысячу Сыновей, так же успешно истреблял врагов. Его молот стремительно рассекал воздух и вбивал рубриков в землю, вздымая облачка серебристой пыли.

Но к имперцам приближались всё новые големы, а их хозяева-колдуны на летающих дисках метали заклятья в ряды неприятелей. Гиллиман осознал, что шансов на победу нет, и остаться здесь – значит погибнуть в нескольких шагах от Терры. Мысль об очередном бегстве разъярила примарха, ведь после отбытия из Ультрамара он словно бы только этим и занимался. Впрочем, он не забывал о важности главной цели и понимал, что ничем не поможет Империи своего отца, если умрёт здесь.

Высоко воздев клинок, Робаут повёл крестоносцев на прорыв окружения. Не все боевые братья сумели выбраться из засады Тысячи Сыновей, и ещё несколько драгоценных жизней космодесантников, как и их геносемя, были потеряны под вражеским обстрелом. Но живая святая прорубила кольцо рубриков, и лоялисты оторвались от слуг Тзинча, отступив в недра Паутины.

Враги поджидали их на каждом шагу – автоматы и мерзко ревущие цаангоры возникали из боковых ответвлений, устраивали засады на перекрёстках. Имперцы лобовыми атаками сметали всех противников и двигались дальше, возглавляемые Гиллиманом, Волдусом, Грейфакс, Целестиной и Сайфером. Достигнув наконец запечатанного рунами портала, они надели шлемы и дыхательные куколки, после чего вышли вслед за теневидацей из Паутины на поверхность Луны.

ПОСРЕДИ ОКЕАНА БУРЬ

Шагнув в мерцающие врата, Робаут испытал неприятное ощущение раздвоенной реальности. Из мягкого света и ласкового тепла Паутины он попал в ледяной мир резких чёрных теней и ослепительного сияния, почти безвоздушный и смертоносный. Изменилась даже сила тяжести, и примарх, длинным скачком отлетев от портала, взметнул клубы лунной пыли.

Крестоносцы оказались в глубоком кратере, по большей части погружённом в непроглядную тьму. Там, где лучи самого Сола переливались через край воронки, блистали колонны яркого света. Помня, что враг идёт за ними по пятам, лоялисты поспешно взобрались по каменистым склонам углубления.

Благодаря малому притяжению космодесантники проворно достигли верха.

Танки поднялись следом, выпуская из-под гусениц струи пыли. За ними непреклонно маршировали скитарии, игнорирующие обморожение и почернение органических компонентов – эти солдаты проживут на поверхности Луны недолго, но достаточно, чтобы послужить Омниссии. Над ними взмыла в чёрное небо Целестина, которой, в отличие от вышних близнецов, шлем не требовался. Ходящая-по-покрову и её арлекины задержались возле врат Паутины. Собравшись с силами, теневидаца направила свой посох на врата и зашептала магическую

формулу. Руны на боках арки неистово вспыхнули жгучим сиянием.

Не успела Силандри завершить обряд, как портал запульсировал тёмной энергией. Из него вырвался поток синего огня, рёв которого в безвоздушном пространстве показался низким рокотом. Теневидаца успела отпрыгнуть, но многим её спутникам повезло меньше. Пламя охватило их стройные тела, сожгло голокостюмдатеи, и эльдар расплавились от жара, будто воск, или замёрзли в вакууме.

Обернувшись с края воронки, Гиллиман увидел, что запятнанные порчей врата пылают чёрным огнём. Тёмные молнии выпрыгивали из них, змеились по склонам кратера и обращали в прах трупы альдари. Когда из бури разрядов выступили рубрики, лунный грунт донёс приглушённые звуки их шагов. Подняв болтеры, големы дали залп со дна углубления, и зачарованные снаряды врезались в броню имперцев.

Доспехи треснули, души сгорели. Громоздкие тела в цветах Новадесанта и Мортифакторов покатались вниз, словно на замедленной съёмке, вздымая облака белёсой пыли. Завалился на спину рыцарь-дредноут с убитым пилотом. Уцелевшие лоялисты, продолжив подъём, выбрались из чаши кратера и с линии огня Тысячи Сыновей.

Там их отступление наконец завершилось. Робаут и его выжившие сподвижники стояли на поверхности самой Луны, неподалёку от центра Моря Бушующего. Со всех сторон над ними нависали ржавые остовы древних разбитых имперских кораблей – кладбище бесполезных списанных звездолётов, брошенных разваливаться здесь. Усеянное звёздами небо заполняли громадные орбитальные доки и защитные платформы, вокруг которых вились рои пустотных судов. Но даже величие этих готических левиафанов, усыпанных яркими прожекторами, меркло в сравнении с изумительным зрелищем Терры, резко очерченной мраком космоса. Примарх всё же увидел свою цель, завершение долгой дороги.



Но опаснейший враг по-прежнему гнался за Гиллиманом по пятам, и нельзя было позволить Магнусу вершить пагубные дела под взором Тронного мира. Робаут понимал, что из-за возникшей на дне кратера аномалии наверняка сработали все сигнализаторы и тревожные авгуры в радиусе дюжины терра-солов.

Уже скоро сюда примчатся огромные имперские силы, но до тех пор Циклоп может совершить нечто непоправимое. Примарх вспомнил видение разрушенного мира, падающего на объятую огнём Терру, и содрогнулся. Он и его бойцы должны дать отпор Тысяче Сыновей, оттеснить их или хотя бы сдержать до прибытия подкреплений.

История Галактики писана на гобелене, сотканном из ужаса и крови. Но среди бессчётных прядей тьмы блистают тонкие нити света, мгновения беззаветной доблести и отваги, что лишь ярче сияют на фоне окружающих теней. Такие отчаянные подвиги не только определяют будущее, но и поддерживают надежду.

Эльдрад Ультран, Верховный Ясновидец Ультве

Из врат Паутины возникали всё новые изменники. Чернокнижники на летающих дисках направляли в атаку рубриков и терминаторов Оккультных Скарабеев. Големы медленно, но непреклонно брели вверх по склонам кратера, паля из всех стволов. Решив, что воронка является наилучшим барьером для сдерживания врага, Гиллиман разместил своих воинов, шагоходы и бронемшины по её окружности и командовал начать обстрел наступающих противников.

Космодесантники, скитарии, дредноуты, «Лэндрейдеры», «Поборники», дюнные ползуны, боевые сервиторы и все прочие крестоносцы открыли огонь. Укрываясь на господствующей высоте за краем чаши, они посылали в еретиков непрерывные очереди. Мощнейшие взрывы отбрасывали автоматов на дно кратера, и светящийся прах высыпался из

пробоин в вычурной броне. Пока его облачка медленно оседали в слабом гравитационном поле, опустевшие доспехи валились горами керамики.

Сержанты рывали приказы по воксу, координируя залпы из лазпушек и орудий «Разрушитель» по рубрикам. Сайфер и его подозрительные компаньоны также обстреливали Тысячу Сыновей. Грейфакс всаживала серебряные колы в одного голема за другим. Волдус разрывал предателей на куски силами своего разума.



Вокруг портала Паутины на дне кратера уже скопились горы неподвижной брони. Последние арлекины, занявшие позиции в трещинах и за скалистыми выступами на краю воронки, поддерживали союзников огнём. Шквалы мономолекулярных сюррикетов рассекали силовые доспехи предателей и плоть демонических дисков.

Поначалу казалось, что легионеров Магнуса удастся зажать внутри чаши. Хотя их ответные залпы тоже уносили жизни имперцев, изменники теряли намного больше воинов, чем убивали.

Но затем врата снова вздрогнули от импульса тёмной энергии, и её разряды закружились всё быстрее и быстрее, пока не слились в пылающий вихрь. На поверхность Луны шагнуло гигантское рогатое создание, и верных космодесантников накрыла волна сверхъестественного ужаса. Широко распахнув крылья, Магнус Красный со злобной улыбкой взглянул на своего брата.

****Мы заполняем свитки кровопролития и скорби, мой наставник. Свершилась трагедия.****

****Что постигло нас, Лладреа? Что с иннари? ****

****Жрица и её воины ещё могут даровать нам победу. Тысяча гравилётов ещё сражаются. Если бы против нас вышли только порождения моря скорбей, триумф остался бы за нами.****

****Значит, вмешалась иная сила? Сплетение запуталось? ****

****Не только чёрные пилоны дремали на Теникали. Восстанут призрак некронтир.****

****Какая спесивость! Неужели их злоба столь велика? ****

****Наша ненависть разожгла их пламя. Мы приземлились в долине статуй, смели демонов с пути. Мы бились в тени пилонов под началом иннари. Враги не могли одолеть нас... ****

****Что же произошло затем? Где мы оступились? ****

****Разлом озарился зелёным пламенем. Возможно, древний враг искал союза с нами? Пока мы не обстреляли некронов, они вели огонь только по демонам. Если бы только мы дали им шанс встать рядом с нами, как призывала Иврайна... Но автарх Кэратаэль приказал машинам Ваула дать залп по технике некронтир, что поднималась из провала. Теперь нас атакуют с двух сторон. Груды тел растут на глазах. Земля вздымается и трескается, и звучит погребальная песнь чёрных пилонов.****

****Не сдавайся, Лладреа. Мы уже близко, друг мой, и с нами сам Азурмен. Продержись, и мы победим.****

****Я страшусь иного, Ктелайн. Но мы будем сражаться. До самого конца, мы будем сражаться... ****

БОГИ ВОЙНЫ

Выпрямившись во весь рост, Алый Король воздел зачарованную глефу и произнёс мучительные колдовские слова, разнёсшиеся через пустоту в нарушение всех законов природы. Вспыхнуло пурпурное пламя, языки которого слились в непробиваемые щиты вокруг Тысячных Сыновей.

Теперь рубрики и Окультирные Скарабеи надвигались на врагов, прикрытые заклятьем Магнуса от любого урона. Лоялисты не обладали такой защитой, и вражеские залпы десятками отбрасывали их от края воронки в брызгах крови и осколках костей.

Гиллиман заметил внезапную перемену в ходе битвы. Он знал, что врага нужно сдерживать любой ценой, и приказал выжившим бойцам отойти с прежних позиций. Вскоре передовые шеренги рубриков возникли над ободом кратера и зашагали дальше, сверкая дульными вспышками болтеров. За ними последовали другие еретики, так что уцелевшие имперцы вынужденно отступили к остовам кораблей и мелким каменистым воронкам в поисках укрытий. Их танки равномерно двигались задним ходом, не прекращая стрелять.

Над краем чаши вырос Магнус. Одним словом он уничтожил трёх рыцарей-дредноутов – сжёг их обереги и раздавил броню. Одним жестом он поднял над грунтом «Лэндрейдер» Ультрадесанта и метнул его в ряды скитариев, будто пушечное ядро. Циклоп вновь поднял посох, и сквозь прореху в реальности на поле битвы хлынула орда веселящихся демонов.

Осознав, что демонический примарх быстро перебьёт имперских воинов, если его не остановить, Робаут бросился в лобовую атаку. Властитель Ультрамара с раскатистым боевым кличем прорвался через рубриков и отважно прыгнул с обода кратера.

Гиллиман взмыл над воронкой, и за его пылающим клинком протянулся огненный след. Магнус увидел брата и завёл наговор боли, но не успел закончить его. Робаут нанёс удар. Алый Король сумел отбить его глефой, но верный брат врезался в него и столкнул вниз, прочь от сражения. Два примарха прокатились по лунному грунту, вздымая клубы пыли, и налетели на проржавевший остов фрегата. На них посыпались металлические пластины и изъеденные обломки корпуса. Тем временем вокруг кратера всё так же бушевала схватка, последние бойцы Терранского крестового похода свирепо дрались за выживание.

Игнорируя сигналы тревоги в шлеме, Гиллиман отшвырнул в сторону ржавый лист обшивки и выбрался из-под завала. Из щелей в доспехе сочился воздух, внутрь же проникал холод пустоты. Если бы не божественная физиология примарха и системы жизнеобеспечения Коула, Робаут наверняка бы погиб.

Подняв клинок, он разбросал ударами ног менее крупные обломки.

– Магнус! – крикнул Гиллиман через воке-решётку, оглядываясь по сторонам. Примарх знал, что сомнительные таланты брата позволяют тому слышать зов даже в космическом вакууме. – Я не сомневался, что ты жив. Покажись!

Вокруг Робаута зазвучал глубокий смех, пропитанный застарелой злобой. На глазах примарха эфирная форма Циклопа воспарила над грудой металла, подплыла ближе и нависла над братом. Демонический примарх уплотнился вновь, приняв облик грозного великана.

– Как скажешь, Робаут, – хотнул Магнус, и его слова выпали на белёсый грунт дождём из кристаллов. – Вот он я, во плоти. И, как ни странно, вот и ты.

Склонив голову набок, Циклоп ослабился.

– Помнится, раньше ты не казался мне таким... незначительным.

– А ты, значит, за десять тысяч лет не излечился от высокомерия? – спросил Гиллиман, осторожно обходя исполненный врага по дуге. Его патрицианские черты под шлемом исказились от омерзения при взгляде на монструозного Алого Короля. – Очевидно, время тебя вообще не пощадило.

Магнус вздохнул.

– Меня всегда удивляло, как ты составляешь свои грандиозные планы, будучи настолько ограниченным. – По глефе демонического примарха пробежали разряды эмпирейной энергии, и он добавил: – Именно так выглядит истинная мощь.

– Я не вижу никакой мощи, – удручённо покачал головой Мстящий Сын. – Только разложение и рабскую покорность чудовищам, которых почитают как богов.

– Здесь, Робаут, я вполне могу с тобой согласиться, – усмехнулся Циклоп, посмотрев на сражающихся неподалёку лоялистов.

Затем ухмылка огромного чернокожника сменилась оскалом: он заметил, что его брат взглянул в небо.

– Надеешься сдерживать моих сынов и меня, пока остатки армии беспомощного Императора не придут тебе на выручку? Может, сегодня я и не попаду в тронную залу нашего отца, но могу обещать – ты тоже не доберёшься туда. Ты умрёшь задолго до прибытия помощи. Одно это окупит все мои труды.

Магнус тут же бросился в атаку, двигаясь намного быстрее, чем предполагал Гиллиман. Колдун выбросил вперёд зачарованную глефу, желая рассечь Властителя Ультрамара надвое.

Робаут отскочил назад, втягивая живот. Клинок Циклопа выбил искры из синезолотого доспеха, и Гиллиман приземлился на смятый нос разрушенного фрегата.

Не успел примарх опомниться, как Магнус метнул в него несколько шаров голубого пламени. Бросившись в сторону, Робаут съехал вниз по ржавому борту корабля и приземлился в полушиссе. Выбежав из поднимающегося облака пыли, Гиллиман принялся петлять, ловко уклоняясь от колдовских снарядов брата.

Он уже израсходовал боекомплект Державной Длани, но силовой кулак оставался поразительно могучим оружием. Увернувшись от взмаха глефой сверху вниз, Робаут подступил к брату вплотную и провёл сокрушительный апперкот. Удар подбросил Циклопа в непроглядно-чёрное небо, из его разбитой челюсти хлынула огненная кровь. Там, где её капли падали на поверхность Луны, вырастали многоцветные грибки.

Ревущего от ярости Магнуса окутал вихрь энергии, который остановил и выровнял чернокожника. Демонический примарх с ненавистью уставился на Гиллимана единственным глазом, и Робаут с печалью осознал, насколько безумен и необратимо потерян его родич.

– Высокомерие! – рявкнул Мстящий Сын. – Оно всегда мешало тебе, брат. Ты решил, что бой выйдет лёгким, что дары твоих так называемых «богов» лишат меня сил. Возможно, те, кому ты прислуживаешь, не так уж и могучи?

Гнев Циклопа испарился в мгновение ока, и он презрительно рассмеялся в ответ на колкость Гиллимана.

– Тебе ведь хочется, чтобы я поверил в это, не так ли? В то, что послушный Робаут Гиллиман был прав, сохранив верность? В то, что даже сейчас, когда последствия нашего выбора очевидны, ты по-прежнему можешь смотреть на меня свысока?

С внезапным неистовством Магнус провёл выпад глефой с высоты. На клинке вспыхнул калейдоскоп огней, и пламя охватило Робаута и скалу, на которой он стоял. Клубы лунной пыли метнулись вверх, сверкая молниями. По ржавому железу заплескались коронные разряды, и Гиллиман закричал от мучительной боли.

Циклоп снизился, блистая беспримесной мощью. Он продолжал измывать варп-огонь на своего брата. Издав новый вопль, Робаут упал на одно колено; его доспех пылал под натиском опалюющей энергии. Искры перегруженные системы, примарх чувствовал запах своей обожжённой плоти.

В отчаянии Гиллиман неуклюже отпрыгнул назад. Пролетев по дуге, он рухнул среди обломков инженершума. Броню примарха по-прежнему лизали язычки пламени.

Магнус приземлился с жестокой усмешкой на губах. Робаут, распластанный в груди искорёженного металла, пытался встать на ноги. У него болело всё тело, доспех медленно подчинялся командам – выгорели несколько сервомоторов.

– Не надо, брат, – произнёс Циклоп. – Лежи смиренно.

Повинуясь жесту демонического примарха, призрачные когти вырвали несколько сотен тонн металла из ближайшего остова. Гиллиман успел лишь собраться перед тем, как бесформенная масса механизмов врезалась в него подобно комете и окончательно погребла под лавиной обломков.

В ушах похороненного заживо Робаута пицали сигналы тревоги, по краям визора вспыхивали алые руны. От боли в разорванных органах и раздробленных костях ему на мгновение захотелось сдаться и умереть. Но потом Властитель Ультрамара вспомнил о своих долго страдавших сыновьях, которые так неотступно сражались за идеалы неведомого им былого Императора. Гиллиман не мог предать их. Примарх не мог допустить, чтобы кто-то из его братьев-вырожденцев помешал ему исполнить долг, как уже случилось однажды.

Ощувтив прилив сил, Робаут напряг мускулы и провалился через гору искорёженного металла. Взревев, он отбросил прочь конденсатор размером с «Лэндрейдер» и вышел под беспощадное сияние Сала, окровавленный, но несломленный. Магнус при виде его вскинул бровь и перехватил глефу, готовая новое заклятье.

Но тут пустота озарилась огнём.





ГНЕВ ИМПЕРАТОРА

Подняв глаза, гроссмейстер Волдус вознёс хвалу Императору, даровавшему им избавление. Когда оно пришло, от армии лоялистов оставались только островки сопротивления среди разбитых звездолётов или скал, выступающих над лунным грунтом. Отряды Тысячи Сыновей непрерывно обстреливали их со всех сторон; демоны Тзинча поливали имперцев варп-пламенем со стремительных золотых дисков.

Но теперь прибыли подкрепления, и истребители с пышной отделкой корпусов промчались над поверхностью Луны. Линии мощных взрывов прочертили ряды Ужасов и рубриков. Лазерные лучи и шквалы разрывных снарядов разнесли в клочья пехотинцев Тзинча. Под градом бомб разлетелась на куски броня и плоть хаосистов.

В это же время над головами бойцов возникли могучие колоссы из адамантия и пластаги. Корабли-мониторы защитного флота Терры вышли на низкую орбиту, и их тени накрыли поле битвы от края до края. Используя триангуляционные данные целеуказания от архимагоса Коула, космолёты накрыли врагов идеально точным огнём.

Лунная пыль неожиданно взметнулась вихрями, блеснули вспышки телепортов, и золотые великаны Адептус Кустодес вступили в бой, наводя на еретиков копыя Стражей. Очереди их болтов вонзились в рубриков. Изрыгая проклятья, чернокнижники приказали големам развернуться и атаковать новых неприятелей, но ничего не добились. Действуя с поразительным проворством и мастерством, кустодии врубались в толпу еретиков-Астартес. Золотые воины сражались, как легендарные герои, их клинки раскалывали силовые доспехи, будто лучины. Пустые шлемы, снесённые с плеч, лениво укатывались вдаль по белёсому грунту.

Последние выжившие бойцы из тех, кто отбыл с Макрагга, воспрянули духом и с новыми силами ринулись на изменников. Волдус возглавил доблестное наступление уцелевших братьев и рыцарей-дредноутов, державших оборону в остане тяжёлого грузовоза. Любой удар его молота

крушил керамику, и никому из колдунов не удалось сдержать псионические молнии Алдрика. Рядом с ним билась Катариныя Грейфакс, под натиском железной воли которой падали на колени чародеи Тзинча. Инквизитор срубала им головы ударами мастерски сработанного меча.

Развивая их успех, святая Целестина устремилась на вражеские ряды. Пылающий клинок разил демонов налево и направо, пока вышние близнецы истребляли тварей болтерными очередями. За ними следовал капитан Сикарий, который, собрав вокруг себя Ультрадесантников и их наследников, прорубал дорогу к Адептус Кустодес.



Глухой рокот ускорителей возвестил о прибытии новых имперских воинств. Ярко-жёлтые десантные капсулы врезались в грунт, полыхнув тормозными двигателями. Из распахнувшихся люков выступили Имперские Кулаки, и предатели рухнули под метким огнём из болтеров. В битву ворвались «Грозовые вороны» и «Грозовые когти» с жёлтыми корпусами, неся безжалостную гибель Тысяче Сыновей. Несколько машин, подбитых ступками колдовского пламени или снарядами роторных пушек, вошли в штопор и разбились среди покинутых космолётов.

В общем строю летели три «Валькирии» с багрово-чёрными корпусами и символами Адептус Астра Телепатика на бортах. Преодолев по дуге опаснейшую зону над полем боя, штурмовики помчались к точке на некотором расстоянии от места поединка Гиллимана и его чудовищного брата.

Взмывшая с поверхности струя пурпурного пламени оторвала крылья передовой «Валькирии», машина закувыркалась и превратилась в огненный шар. Два оставшихся самолёта приблизились к цели, снизились и раскрыли боковые люки.

Пока отважные пилоты обстреливали Магнуса Красного, из их «Валькирий» выпрыгнули два отделения Сестёр Безмолвия в шлемах. Они приземлились возле Робаута в боевых стойках. Циклоп сердито взмахнул когтистой рукой, схватил одну из машин телекинезом и швырнул её в другую. Оба самолёта взорвались, и их обломки посыпались вниз, но женщины ловко отскочили в сторону. Злобно глядя на них, Алый Король выбросил вперёд глефу, с которой сорвались завитки жёлто-зелёного пламени. Колдовской огонь вздрогнул и потух, не достигнув цели – его остановила мёртвая зона вокруг нуль-воительницы.

Увидев, что Магнус наконец утратил стратегический перевес, Гиллиман спрыгнул с груды обломков и оказался среди Сестёр Безмолвия. Их дар должен был защитить примарха от нечестивых сил его брата. Воздев клинки, Робаут и воительницы вместе напали на Циклопа.

Алый Король выпустил в них новую волну пси-уничтожения, но она также погасла, и колдун зарычал от досады. Разъярённый Магнус перехватил глефу и устремился в ближний бой с врагами. Не имея возможности сокрушить их мощью варпа, он собирался разрубить и растоптать смертные тела имперцев в кровавое месиво.

Под чёрным небом Луны, где висела древняя благословенная Терра, вновь сошлись в битве два примарха.

Взрыв над грунтом, Силандри мощным боковым ударом ноги сбила шлем с рубрика. Оттолкнувшись от доспеха жертвы, она прокрутилась в разреженном воздухе и метнула заклятье безумия в лицо ближайшего чернокнижника. Приспешник Тзинча, панически взвывая, сорвал с себя шлем. Его плоть замёрзла через считанные секунды, глаза лопнули алыми облачками, кровь хлынула из носа, рта и ушей. Теневидица приземлилась с ехидным смешком, взмахнула понизу посохом и сбила с ног ещё двух рубриков, после чего отдала замысловатый поклон их товарищам.

На неё обрушился град зачарованных болтов, но Ходящая-по-покрову отскочила прочь, а её сородичи ловкими пируэттами ворвались в гулу врагов с другой стороны. Благодаря малому тяготению арлекины могли совершать такие сложные и грациозные трюки, что обычно были недоступны даже столь великим акробатам. Силандри рассмеялась при виде того, насколько неуклюжими кажутся рядом с ними рубрики.

Взрыв над полем битвы в высоком па, альдари осмотрелась в поисках того, кто носил Доспехи Судьбы. Вот и он, среди обломков примитивного космолёта людей, сражается против монструозного брата вместе с группой воительниц. Даже с такого расстояния теневидица вздрогнула от одного лишь присутствия «пустых».

Гиллиман и Магнус вкладывали в удары всю свою ненависть, их клинки сталкивались с колоссальной силой. Нуль-девы по возможности помогали Робауту, вонзая в демона мечи или стреляя из болтеров. Несколько воительниц уже заплатили за храбрость – их изломанные тела лежали неподалёку, – но остальные эффективно сдерживали колдовские способности Циклопа.

Силандри изящно коснулась грунта, не обращая внимания на вспышки магического пламени слева от себя. Демоны, обманутые маскировочным полем теневидицы, атаковали ложную цель. Движением мысли альдари включила коммуникационный орнамент шлема и вышла на связь с Притворным Принцем, шутом смерти её трупы.

– Час настал, – произнесла она. – Драма разыграна верно, вражда братьев разгорелась вновь.

– Значит, заключительный акт? – прозвучал шёпот, полный озорного веселья. – Возмущение. Буйство. Кровная месть...

– Да будет так, – согласилась Ходящая-по-покрову. – Я подготовлю врата, теперь по-настоящему. Ты произнесёшь свои реплики, позволишь пьесе закончиться.

Не дожидаясь ответа, Силандри оборвала связь и помчалась к кратеру с порталом. Она петляла и подпрыгивала, кружилась и пронеслась через неистовое сражение; оказавшись на краю чаши, теневидица скользнула по склону ногами вперёд. Оттолкнувшись, она грациозно взмыла по дуге над клубами лунной пыли, оседающей подобно снегу, и опустилась в полуприседе между груд мертвецов в доспехах. Тёмное дно воронки озарили всполохи пурпурного света из порченных врат Паутины – Магнус проклял их, чтобы его неестественное тело смогло преодолеть порог. Ходящая-по-покрову холодно улыбнулась под маской. Циклоп заплатит за свою гордыню.

Теневидица знала, что где-то наверху Притворный Принц объясняет Гиллиману замысел арлекинов. Шут смерти должен сказать примарху, что Магнуса можно уничтожить, только бросив его тело в запятнанный портал. Если видения Силандри были верны, то Робаут поверит чужаку.

Ей тем временем следовало подготовить врата, которые охраняли двое чернокнижников. Окутанная иллюзиями, теневидица незримо проскользнула между трупов и вытащила спортивный пистолет. Лёгкое касание спуска, движение запястьем, ещё несколько аккуратных нажатий, и оба колдуна пошатнулись. Диски, посланные с идеальной точностью, пробили герметичные прокладки горжетов и рассекали сонные артерии.

Как только чернокнижники повалились наземь, Силандри начала торопливо плести чары. Вокруг портала вздрагивали и пульсировали разряды энергии, руны на боках арки пылали всё ярче, тёмную воронку сотрясали резкие вибрации.

В этот момент над ободом кратера появились сражающиеся полубоги. Гиллиман и Магнус истекали кровью из ран, что нанесли друг другу, и примархов всё ещё окружала горстка нуль-воительниц. Разрубив одну из них свирепым взмахом

глейфы, Алый Король отколол обратным ударом кусок от нагрудника брата.

Робаут оттеснил Магнуса сокрушительными ударами Императорского меча и с такой силой толкнул врага наплечником в грудь, что Циклоп с эрехотом покатился по крутому склону.

Не давая брату опомниться, Гиллиман прыгнул следом за ним. Раненый примарх атаковал, не щадя себя, он явно вкладывал все силы в этот последний град тяжёлых ударов. Когда борющиеся приблизились к вратам Паутины, Силандри расворилась в тени. Она всё так же произносила магические слова и выписывала посохом некие символы.

Магнус призвал сферу смертоносной энергии варпа и что было сил метнул её в брата. Железный нимб Робauta почти целиком поглотил мощный взрыв, но примарх всё же отступил на несколько шагов. Прижатый к порталу Алый Король сотворил грозную телекинетическую волну, которая подхватила тела космодесантников, верных и еретиков, и бросила трупы в уцелевших нуль-дев. Воительницы скрылись под кошмарной грудой мертвецов, и теневидица почувствовала, как исчезает их контрэмпирическое воздействие.

Ходящая-по-покрову ринулась вперёд, опасаясь за исход заключительного акта. Одновременно свой удар нанёс Гиллиман, который бросился на брата, рыча от гнева и ненависти. Пламенный клинок пробил защиту демонического примарха и глубоко вонзился ему в грудь. Золотое пламя жадно впилось в тело Магнуса, взывшего от мучительной боли. Колдун выпустил неуправляемый вихрь эфирной энергии, что пронёсся по кратеру и сбил Силандри с ног.

Робаут повалился на спину, вырвав меч из груди брата. Циклоп, пошатываясь, неловко отступил в пульсирующие врата Паутины. У теневидицы остался единственный шанс для того, чтобы изменить будущее. Последним словом заклиная она расколола рунический камень, ярко пылавший в её ладони, и навсегда закрыла портал. Ощувив всплеск энергии, Магнус бешено взревел, но чары уже отрезали его от Луны, Тысячи Сыновей и брата, изгнав в глубины лабиринтного измерения.





ПРАХ К ПРАХУ

Израженный Гиллиман с трудом поднялся на ноги, его обугленная дочерна броня всё ещё тлела. Перед ним высились врата Паутины, но от брата не осталось и следа. Неужели Циклоп уничтожен? Робаут надеялся, что да, но не верил в это. Неожиданно предложенный арлекинами план победы был слишком уж кстати, поэтому исчезновение Магнуса казалось чересчур внезапным. Примарх осмотрелся в поисках Силандри, но теневидаца тоже пропала. Быстро опросив по воксу своих бойцов, он выяснил, что остатки трупы Скрытого Пути ускользнули вслед за колдуньей, и никто не знал, куда. Если всё это было какой-то уловкой, Гиллиман не понимал её смысла. Впрочем, ему хотя бы на время удалось избавиться от Алого Короля.

Выслушав доклады помощников, Робаут понял, что битва практически выиграна. Даже во время схватки с братом примарх держал в уме стратегическую картину, и теперь за несколько секунд восстановил ход сражения.

Крестonosцы, вдохновлённые прибытием Адептус Кустодес и Имперских Кулаков, потеснили Тысячу Сыновей. Весь участок Моря Бушующего, примыкающий к кратеру, был завален автоматоном тзинчистов – пустыми, искорёженными комплектами вычурной брони. Демоны, призванные Магнусом, испарились вместе с их повелителем.

Все изменники, что пытались вырваться из окружения, погибли под орбитальными ударами или налётами штурмовых катеров, поэтому уцелевшие чернокнижники, собрав всех рубриков и Оккультных Скарабеев, медленно, но неуклонно продвигались к краю чаши. Они ощутили заклятье, изгнавшее их господина, но не догадались, что оно также отсекло портал от Паутины. Теперь последние еретики надеялись сбежать, но прямо у них на пути стоял Гиллиман.

Устало расправив плечи, примарх заставил себя забыть о ранах. В пробитом искрящем доспехе Робаут захромал к ободу кратера. На ауспике он видел метки приближающихся врагов и имперцев, которые наседали на предателей с флангов. Даже после

тяжёлых потерь у Тысячных Сыновей осталось немало воинов, и они уже прорвались через последние ряды ослабевших скитариев Коула.

Когда Гиллиман начал взбираться по склону навстречу изменникам, позади него зашевелилась гора трупов. Сбросив тела мертвецов, три стойкие Сестры Безмолвия выбрались из-под жуткого кургана и спешно присоединились к Робауту.

Выжившие воины Тысячи Сыновей находились в нескольких сотнях метров от края воронки и неудержимо шагали в сторону Гиллимана. Они продвигались, выстроившись неровным кругом, и во внешнем кольце керамитовой брони со злобещей синхронностью ступали рубрики. По отступающим еретикам со всех сторон вели огонь отделения лоялистов и боевые танки с обгорелыми корпусами. Големы гибли непрерывно, однако прикрытые ими чернокнижники оставались невредимыми, и остановить предателей было нелегко.

Робаут твёрдо решил, что дальше они не пройдут. Передав по воксу приказы всем имперским воинам, Гиллиман скомандовал пехоте атаковать Тысячу Сыновей с каждого направления, а бронетехнике обеспечить прикрывающий огонь. Воздев пламенный клинок, примарх снова ринулся в битву, и последние Сестры Безмолвия не отставали от него, стреляя на бегу из болтеров.

Войска лоялистов подобно сжатому кулаку сдавили кольцо изменников. Над Морем Бушующим прокатились вибрации оружейных залпов, и еретики-Астартес скрылись за опустошительной бурей разрывов. В тот же миг Волдус, Сайфер, Грейфакс, Коул и Целестина прорвали ряды неприятеля, паля из всех стволов и ведя за собой верных бойцов.

Громовые молоты обрушивались на доспехи с мощью тектонических сдвигов. Силовые мечи проходили через броню, как ножи сквозь шёлк. Колдовские чары превращали благородных воинов в хрустальные статуи или дрожащие массы мутировавшей плоти. В безумии схватки шагал Робаут Гиллиман, прорубая и пробивая себе дорогу к чернокнижникам в центре

керамитового круга. Пролилось уже достаточно крови лоялистов. Уже достаточно храбрых солдат и простых людей отдали жизни, чтобы доставить примарха к порогу Тронного мира. Больше потерь не будет, и финальную черту проведёт повелитель Ульградесанта лично.

Первый колдун от удара наотмашь слетел с диска, будто тряпичная кукла. Ещё двоих сразили прямые выпады клинка, и кровь еретиков медленно расплылась алым туманом. Трое последних обрушили на примарха заклятья, но в нуль-поле Сестёр Безмолвия угас адский огонь и развеялись чары.

Один из чернокнижников сумел пронзить мечом наплечник Гиллимана и пустить ему кровь. Другой расколол глазную линзу примарха ударом посоха. Более никому не удалось повредить Властителю Ультрамара, и он пронёсся через изменников подобно вихрю смерти, оставив за собой лишь медленно оседающие трупы.

Битва наконец завершилась. Последних рубриков, лишившихся командиров и поводырей, быстро разбили на куски. Понемногу осела лунная пыль, встревоженная неистовым противостоянием двух армий. Робаут, вокруг которого стояли на коленях верные воины и лежали тела врагов, позволил себе кратко опереться на клинок и выпустить на свободу боль тела и души.



Мощь псайкеров и колдунов угасает в присутствии Сестёр Безмолвия, словно пламя свечи. Обеты молчания, приносимые женщинами, не мешают им быть умелыми солдатами, поскольку они общаются на комплексном языке жестов. Каждая из Сестёр – превосходный стрелок и мастер клинка.

Кроме того, данные воительницы являются «пустыми». Ввиду наличия у них редкой мутации, называемой «геном Парии», нульдевы отображаются в варпе как чёрные дыры. Фактически, Сёстры лишены души; само их присутствие вызывает у окружающих тревогу и недомогание. Намного худший эффект они оказывают на псайкеров, которые при сближении с париями начинают биться в пароксизмах мучительной боли и отвращения.

В далёком прошлом Сёстры Безмолвия являлись военным крылом Адептус Астра Телепатика. Хотя они были формально распущены после эпохи Отступничества, многие анклавы воительниц до сих пор сражаются за дело Имперума. Впрочем, теперь они получают более секретные и специализированные задания.

ТРОННЫЙ МИР

После сражения на Луне события развивались крайне стремительно. Новые волны челноков забрали трупы предателей, усыпавшие поверхность. На поле боя хлынули агенты Инквизиции и команды магосов-ксенотехнологов: первые решали вопросы, связанные с засекречиванием произошедшего, вторые подобно стервятникам кружили возле отключённых врат Паутины. Гиллиман игнорировал и тех, и других. Робаут позволил старшему аптекарию Имперских Кулаков обработать его самые тяжёлые раны, после чего потребовал, чтобы ему со спутниками позволили отправиться дальше. Никто не осмелился перечить живому примарху – больше того, почти все, кроме нескольких кустодиев, просто теряли дар речи при взгляде на него, – и воля Гиллимана вскоре была исполнена.

С небес спустился гигантский транспортник весьма примечательного вида. Корабль, сияющий золотом в резком свете Сола, напоминал по форме двуглавую имперскую аквилу. Под его крыльями вспыхнули тормозные двигатели, и космолёт опустился на массивные когти-шасси у границы поля битвы. Откинулась аппарель, по которой спустились новые бойцы Адептус Кустодес. Вместе с товарищами, покрытыми следами боя, они выстроились в шеренги почётного караула. Робаут и выжившие воины зашагали мимо них с высоко поднятыми головами. Серые Рыцари, космодесантники, бывшие вожди крестового похода Целестины – все заняли места в пассажирском отсеке исполинского орла.

После того, как рампа с гудением закрыла люк и в шлюз вновь закачали кислород, кустодии сняли шлемы и низко поклонились Робауту. Пока транспортник, вздрагивая, отрывался от Луны, щит-капитан стражей заговорил с примархом. Назвавшись Таем Адронитом, он пообещал, что примарха и его бойцов доставят на Терру без всякого промедления. Приземлятся они в космопорте у стены Бесконечности, откуда направятся в составе триумфальной процессии к Императорскому дворцу. Щит-капитан добавил, что Верховные лорды предугадали желание Гиллимана предстать перед Золотым Троном. Чиновники сделают всё от них

зависящее, чтобы исполнить оное, а также отпраздновать прибытие живого примарха в Тронный мир.

Робаут одобрил все перечисленные приготовления. Хотя воины Гиллимана и сам примарх готовы были при необходимости стойко сражаться до последнего вдоха, они уже устали от непрерывных тягот, выпавших им после отлёта с Макрагга. Поэтому, пока транспортник-аквила следовал к Терре, Робаут и его товарищи просто сидели, откинувшись на спинки пассажирских тронов, и смотрели на экраны внешних пиктеров. Многие размышляли об астрономических потерях, понесённых крестовым походом на пути к цели, но ничто не могло полностью отвлечь воинов от фантастических картин за бортом.

Когда челнок удалился от Луны, перед имперцами раскинулись во всём своём промышленном великолепии орбитальные доки и верфи спутника. Сотни звездолётов, тысячи кузней, артиллерийских платформ, грав-общежитий и стыковочных «веретён» висели над белёсой поверхностью Луны. Обширные пространства самого спутника также были заняты макроульями или бескрайними свалками вроде той, где недавно билась крестоносцы.

Далее в пустоте роились корабли и всевозможные оборонительные устройства. Сотни километров вакуума заполняли плотные минные поля, где каждый заряд имел форму черепа из матовой стали. Грозно плыли в невесомости громадные боевые станции и орудийные платформы глубокого космоса – уставленные пушками соборы величиной с город. Бороздили тьму колоссальные звездолёты Министорума, покаянные ковчеги и солярные реликварии в десятки миль длиной, в холодных и тёмных залах которых верующие стенали и бичевали себя в молитвах. Также по небосводу сновали во множестве системные мониторы, что роились подобно жалящим насекомым возле родного улья. Все они казались ничтожными по сравнению с титаническим звёздным фортом, висевшим на полпути между Луной и Террой в клетке ремонтных лесов и сервокараксов. Передвижная оперативная база Имперских Кулаков, могучая «Фаланга», вернулась из

Кадийской системы и сторожила Тронный мир, будто орёл – своё гнездо.

Намного дальше, по направлению к внешним планетам Сола, виделся сердитый красный огонёк Марса и его орбитального кольца. Гиллимана обеспокоило, что ближе к Терре дрейфуют остовы боевых кораблей, как имперских, так и предательских. Их подбирали тяжёлые драги и фабрики-утилизаторы Адептус Механикус. Очевидно, война добралась до родной системы человечества раньше примарха, и в последующие дни ситуация будет только ухудшаться.

Челнок начал снижение к атмосфере, и на экранах пиктеров выросла Терра, показавшаяся раздутым гигантом. Её природные ресурсы были исчерпаны, океаны давно выкипели, все континенты полностью скрылись под бесконечной городской застройкой. На поверхности планеты сияли бессчётные огоньки, а макростройки и гиперстатуи пронизывали загрязнённый воздух Тронного мира. Во тьму вытягивались шпили космопортов, окружённые стаями херувим-сателлитов, электронотационных маяков, сервиторных защитных платформ и миллионов транспортников Администратума.

Получив наивысший приоритет очередности, челнок Робаута промчался сквозь этот организованный бедлам и снизился в дымку хим-смога, пронзённую яркими лучами искусственного света. Со всех сторон вырастали исполинские здания – серые, золотые, медные, покрытые грязными украшениями в готическом стиле, утыканные бездушными электрическими прожекторами. Сервочереп и херувимы, десантные корабли и грузовозы, транспортники и тюремные баржи, патрульные катера Арбитрес и колокольные ялики Министорума стремительно проносились мимо огромной машины примарха. Она спускалась всё ниже, пока чернота космоса не скрылась окончательно за великанскими шпилями с горгульями наверху.





Наконец транспортник-аквила коснулся назначенной ему платформы в космопорте у стены Бесконечности. Челнок замер на площадке из потёртого от времени мрамора, окружённой позеленелыми от древности изваяниями – тяжеловооружёнными охранными установками. С них свисали курящиеся жаровни с благовониями. Множество людей в рясах явились лицезреть прибытие Гиллимана и выразить ему почтение. Сервохоры выводили гимны Императору, автописцы строчили что-то орлиными перьями в железных томах на спинах скованных рабов. Вблизи толпились сановники Администратума и Адептус Терры, смешиваясь с высшранными священниками Министорума и аристократами в поразительных нарядах. Как только примарх вышел из локка, все собравшиеся поклонились ему, осенили себя аквилой и возопили о своей преданности, стараясь

перекричать друг друга.

Едва удержавшись от улыбки, Робаут с достоинством и уважением поприветствовал ревушую толпу. Гиллиман находился в смятении – последний раз он видел Терру много тысячелетий назад, и знакомая ему трудолюбивая планета скрылась под готической сверхзастройкой, неудержимо разросшейся промышленностью и зловещим религиозным убранством.

Печаль примарха и ощущение чуждости только усилились, когда он, пройдя вместе с последователями через орду встречающих, спустился в маглифте на то, что теперь считалось поверхностью. Крестоносцы миновали гигантские сумрачные залы служб Администратума, где терялись в далёкой мгле очереди просителей. Мужчины и женщины, дети и старики вскричали и заплакали от счастья при

виде Робаута, но даже его появление не заставило людей покинуть места, некогда занятые их предками в надежде, что потомки однажды доберутся до нужного стола.

Выйдя из немислимо колоссального здания, Гиллиман и его воины, а также группа сопровождения Кустодес, оказались на площади, заполненной толпами забитых людей, что-то бормочущих и шаркающих ногами. Со всех сторон её окружали витражные окна с изображениями примархов высотой в полтора километра. Робаут увидел Сангвиния, стоящего с расправленными крыльями на груди мёртвых мутантов, затем Хана, который мчался среди звёзд на череполиккой комете. Также там был отважный Вулкан, что держал в руке невероятно огромный молот и использовал планету вместо наковальни. Потом Гиллиман обнаружил искажённый портрет



самого себя – в ореоле света, с Кодексом Астартес в одной руке и отрубленной головой рогатого демона в другой. Робаут был представлен в облике великана среди преклоняющихся перед ним толп ангельских созданий, и на мгновение примарху вспомнились слова Фулгрима, сказанные на параде в Макрагге: «Всё человечество будет почитать тебя как живого бога». Гиллиман не имел права становиться таковым.

Пышно украшенные сверхтяжёлые транспорты повезли Робаута и его спутников через бесконечные улицы и переходы, бульвары и проспекты. По дороге они видели кочующие племена просителей и оседлые кланы священников, безликие оравы служек Администратума и убогие лачуги, в которых подобно червям в ране ползали нищие и инвалиды. Миллиарды людей наблюдали

за продвижением Гиллимана через тёмное сердце владений Императора. На горизонте вздымались поистине колоссальные здания Императорского дворца, и среди них сиял Астрономикан, пронзающий светом облака. Двое суток примарх и его товарищи странствовали через бескрайние толпы и места, полные величия или мрачного ужаса.

Они проехали по городу из арок, с которых свисали пыточные клетки, и под взорами десятка изваяний имперских святых величиной с титана типа «Император».

Они пересекли широкий мост длиной в семьдесят пять километров, что вытянулся над дымным разломом со стенами из неисчислимых рядов мануфакториумов и плавильных заводов.

Они миновали гигантские орудия противокосмической обороны, рядом с которыми показалось бы крошечным любое оружие, виденное Гиллиманом прежде.

Наконец они попали внутрь самого дворца, преодолев головокружительно высокие ворота, расписанные сценами битв между ангелами и демонами. Там воины покинули громоздкие транспорты, и Робаут с радостью прошёл пешком во внутренний двор. Впереди ждали ещё многие двери и пышные залы, которые вскоре слились в невразумительное размытое пятно. Чувствуя, что измотан возвращением домой сильнее, чем какой бы то ни было битвой, Гиллиман всё-таки добрался до последних врат. Там, за широким арочным проходом, находилась тронная зала Императора, а в ней – Золотой Трон Повелителя Человечества.

ПЕРЕД ЗОЛОТЫМ ТРОНОМ

К тронной зале Императора вели многие пути. В конце одного из них находились позолоченные врата, к которым выходил огромный коридор с высокими сводами, выложенный истёртыми каменными плитами. Его заполняли миллионные толпы отчаявшихся просителей и паломников. Сквозь колоссальные окна с мозаикой, изображавшей самые великие деяния Императора, пробивались золотистые лучи. Эту рукотворную пещеру заволакивал жирный дым от бесчисленных свечей, а воздух дрожал от гимнов, которые распевали сторбленные кибрхерувимы. Звонили колокола, курились благовония, священники Министрума оглашали неистовые проповеди с сервокафедр. Многочисленные техножрецы бродили и перешёптывались в затенённых углах. Офицеры Имперского ВКФ и Астра Милитарум непрерывно обсуждали что-то, обращаясь к инфопланшетам, которые держали служители в рясах. С потолка свисали золочёные пыточные клетки с провинившимися аристократами; когда под ними проходили патрули кустодийских гвардейцев, хнычущие узники упрашивали стражей о милости.

Сами врата, превосходно украшенные золотом, бронзой и драгоценными камнями, выглядели роскошными, но потускневшими от старости. Они располагались на высоте пятнадцати метров, под аркой из чёрного мрамора, на верхней площадке каменной лестницы, истёртой ногами неисчислимых паломников. На краях каждой ступени лежали груды костей умерших там просителей. Верхнюю площадку охраняли двадцать Адептус Кустодес под началом воина царственного вида: в золотом доспехе, шлеме с высоким плюмажем и плаще с горностаевой отделкой. Возле них стоял марсианский жрец.

Пока Гиллиман шагал по коридору, толпы людей расступались перед примархом и касались дрожащими руками его доспеха. Робauta сопровождали капитан Сикарий, гроссмейстер Волдус, щит-капитан Адронит, таинственный Сайфер и прочие боевые братья, а также Велизарий Коул, Катаринья Грейфакс и Целестина. Её толпа встречала едва ли с меньшим восхищением, чем самого

Гиллимана, и у основания лестницы святая обернулась, чтобы одарить пилигримов своим благословением. Следом к вратам промаршировали последние бойцы Терранского крестового похода, которые грохотали саботонами по камню и держали оружие, словно на параде. Несмотря на все, что перенесли космодесантники и Серые Рыцари, выглядели они величественно.

Остановившись у первой ступени, Гиллиман взглянул снизу-вверх в холодные глаза кустодиев. Их командир выступил вперёд, трижды ударил древком изукрашенного копья о площадку и назвал аквила-командующим Калимом Варанором. Следуя церемониалу, он спросил на высоком готике, кто явился к тронной зале Императора Человечества.

Щит-капитан Адронит столь же формально представил ему вождей Терранского крестового похода. Стороны обменялись дальнейшими речами, точно следуя древним протоколам, однако, ввиду важности прибытия живого примарха, его требование огласили без промедления. Гиллиман желал получить аудиенцию у отца, самого Императора. Воздух словно бы сгустился от напряжения, миллионы присутствующих задержали дыхание, видя, что аквила-командующий не сводит глаз с вернувшегося полубога. Неужели Калим Варанор заподозрил некое предательство? Что, если он объявит Гиллимана самозванцем, или затребует иных подтверждений его личности?

Аквила-командующий взглянул на сторбленного марсианского жреца, стоявшего возле примарха. Существо в рясе утвердительно склонило голову, и Варанор огласил своё решение. Гиллиману позволялось войти в тронную залу, но без сопровождающих. Все прочие должны ждать за порогом.

Услышав это, Сайфер напрягся и потянулся к убранным в кобуру пистолетам. Примарх ожидал подобного и заранее спланировал свои действия. Тёмный Ангел и его бойцы выполнили свою часть соглашения, оказав Гиллиману помощь на Чернокаменной Крепости, но лишь глупец мог слепо довериться зловещему созданию в капюшоне. Возможно,

Робaut не знал Сайфера в лицо, но помнил клинок на спине воина. Глядя на оружие, примарх вздрагивал от ужаса. Он не желал, чтобы этот артефакт оказался рядом с его отцом.

Отойдя в сторону, Гиллиман приказал кустодийским гвардейцам взять под стражу Сайфера и его воинов. Тайну их появления необходимо было разгадать, но пока что у примарха имелись более срочные дела.

В тот момент Сайфер утратил хладнокровие, чего не случалось с ним прежде. Зарывав от гнева, он выхватил пистолеты, но замешкался на один решающий миг, не в силах выбрать между бегством и обречённой на неудачу попыткой прорваться через врата. За эти секунды кустодии успели окружить отступников и направить на них копья стражей. Тёмный Ангел со своими последователями оказался в кольце клинков, потрескивающих энергетическими разрядами. Медленно, с полускрытым под капюшоном угрюмым лицом, Сайфер убрал оружие в кобуру и опустился на колени, не сопротивляясь аресту, как и его братья.

Суровые кустодии надели на Тёмного Ангела электрокандальи, увели его и заперли в тюремном блоке, откуда уже тысячи лет никому не удавалось сбежать. Впрочем, уже через несколько часов Сайфер исчез из камеры, не оставив при этом ни единого следа. Так или иначе, на тот момент Гиллиман решил, что проблема с опасными личностями решена, и он может заняться неотложными вопросами. С торжественным выражением лица, клинком в ножнах и шлеме на сгибе руки примарх поднялся к тронной зале отца.

Кустодии на верхней площадке разомкнули строй, пропуская Гиллимана, но тут же вперёд выступил неизвестный техножрец. Поклонившись Робautу, он издал трель на двоичном наречии. Семена механическими ногами, Коул взобрался по ступеням и встал рядом с примархом. Пока двое механикусов обменивались кодированными посланиями, Гиллиман нетерпеливо ждал. Наконец Велизарий обернулся к нему и произнёс некие загадочные слова. Только кустодии услышали что-то о секретных договорах на Марсе, о долгих трудах, пришедших к завершению. Но в прошлые тысячелетия на этой самой лестнице уже раскрывались неисчислимые мрачные тайны, и стражи понимали, как нужно поступить. Они сделали вид, что оглохли и ослепли.





Более десяти тысяч лет Адептус Кустодес оберегали Императора. До начала Ереси Гога эти блистательные воины клялись не жалеть своей жизни ради защиты Владыки Людей и охраняли его везде, куда бы он ни отправился. С тех пор, как Император оказался прикованным к Золотому Трону, кустодии стерегли покой недвижимого господина и патрулировали пределы Дворца, бдительно высискивая любые угрозы.

Любой из телохранителей Императора – несравненный боец. Эти витязи, превосходящие в силе и проворстве даже Адептус Астартес, облачены в восхитительные доспехи мастерской работы и имеют право выбирать для себя любое доступное снаряжение. Орудуя копьями Стражей, кустодиям под силу одолеть неприятелей, многократно превосходящих их числом.

Никто не знает, сколько тайных переворотов, незримых мятежей и необоснованных политических убийств сумели предотвратить Адептус Кустодес. Впрочем, тот факт, что они не утратили воинских умений за десять тысяч лет, доказывает, что дозор телохранителей не был спокойным.

По завершении беседы Коул молча развернулся и сошёл по ступеням. Аcolит магаоса последовал за ним, и оба техножреца растворились в толпе, после чего и вовсе покинули Терру. Дела особой важности призывали их на Красную планету.

Гиллиман остался в одиночестве перед богато украшенными дверями, гигантскими даже для него. По обширному коридору раскатились отзвуки удара колокола, и толпа пилигримов разом вздохнула от страха и восхищения, увидев, как между створками появилась щель. Медленно и беззвучно высокие ворота открылись вовнутрь, но за ними оказалась лишь тьма и ползучая дымка. Её завитки, словно змеи, обвилились вокруг ног Робаута и спустились по лестнице у него за спиной под тихий шёпот скорбных, призрачных голосов. Примарх, благородное лицо которого застыло в непроницаемой маске, неторопливо сделал глубокий вдох и шагнул в тронную залу Императора.

Двери так же бесшумно закрылись у него за спиной, и Робаут Гиллиман пропал из виду.

Последующие несколько часов воины Терранского крестового похода безмолвно стояли навтыжку возле огромных врат. Благоговейный шёпот паломников сменился истовыми молитвами, и многие просители осмеливались выйти вперёд, чтобы одарить капитана Сикария, гроссмейстера Волдуса и их братьев скромными подношениями и словами признательности. Святая Целестина и инквизитор Грейфакс тем временем отбыли – первая раздавала благословения верующим, вторая отправилась на доклад к своему начальству в Ордо Еретикус.

Императорский дворец не знал природной смены дня и ночи: небо над ним давно уже затянули густые облака смога и emanации искусственного света. Вечер здесь наступил, когда ламп-сервиторы пригасили сияние электросветильников и люмен-канделябров касаниями особых жезлов. Пилигримы собралась вокруг костров из обрывков пергамента и заставили себя проглотить содержимое чаш с питательной смесью, розданных киберслужками Министорума. При этом люди не прекращали молиться за примарха. Многие затем уснули на кипах изношенных стихарей, однако Ультрадесантники неустанно несли дозор у основания лестницы, дожидаясь возвращения генетического прародителя.

Двери открылись снова лишь в начале дневного цикла, когда зазвучали гимны и ярко засияли люмены. Наружу выплыли облачка тумана, серебрищегося подобно лунным лучам на белых костях, и из этого холодного света выступил Робаут Гиллиман.

Никто не мог прочесть, что написано на лице примарха, пока тот спускался по ступеням к своим воинам. Толпа вскричала в благоговейном страхе, моля Гиллимана открыть им истину. Робаут, однако же, собрал вокруг себя верных бойцов и подозвал также аквила-командующего Варанора. Примарх потребовал немедленного собрания Верховных лордов Терры, сообщив, что намеревается вновь занять положенное ему место в августейшем совете – пост лорда-командующего Империи Человечества. Он встрече с Императором он упомянул только, что обрёл просвещение, которое искал.

Сделать предстояло многое, ибо угроза Хаоса росла с каждым часом. Но Гиллиман знал, как поступить, и не боялся исполнить всё необходимое.

В последующие дни примарх стал центром урагана активности. Обратившись к Верховным лордам, Робаут заявил, что действует по личному мандату Императора, после чего сместил нескольких из них с занимаемых должностей и заменил индивидуумами, коих выбрал самостоятельно. Гиллиман предупредил правителей Империи о напoлзающей тьме, грозной варп-аномалии, что проявлялась по всей Галактике от края до края. Война против Тёмных богов входила в новую фазу, ещё более отчаянную и сулящую гибель. Открывался Великий Разлом.

Постоянно нарастающий поток астропатических призывов о помощи подкрепил утверждения примарха. С Кадии всё только началось. Когти Хаоса впились в каждую систему, от разорённого сектора Фенрис и наводнённого орками Армагеддона до Аттилы и Балора. В пустоте открывалось кошмарное множество новых варп-разломов, тогда как существующие аномалии разрастались подобно пирокластическим облакам вулканических извержений. Ведьмовские огни мелькали среди звёзд, а за пеленой реальности скользили мерзостные твари, состоящие из одних лишь глoжущих клыков и злобных глаз.

Одни сектора Империима целиком погрузились во тьму, другие же докладывали об атаках свирепых орд зеленокожих, агрессивных флотов тау или неумирающих воинов некронов. Очевидно, расширяющиеся эфирные бури толкали чужаков к завоеваниям. Восставали миллиарды культистов и неконтролируемых псайкеров, и казалось, что все миры Империима сгорят в пламени галактической войны.

Но, несмотря на все тревожные предзнаменования и катастрофические потери, Гиллиман призвал лидеров человечества не терять надежду. Владыка Империима не был слеп к бедам людским, как и его лорд-командующий.

Будут собраны новые армии немислимой численности. Из кузниц Велизария Коула на Марсе примарх планировал доставить новое грозное оружие, пред яростью которого падут даже приспешники богов Хаоса. Будут построены новые флоты, могучие военные машины будут освящены благим именем Императора. Мануфакториумы заработают как никогда прежде, и все до последнего слуги Его внесут свой вклад в сопротивление. Империима ждала тотальная война галактических масштабов; варповые штормы разрастались и набирали силу, так что ни один мир не был в безопасности. Но человечество не утонет в океане сражений – оно взберётся на гребень кровавой волны и одолеет тьму!

Примарх поклялся, что не станет прятаться за стенами Терры и ждать, пока угнетатели людей принесут смерть к её вратам. Во имя Императора он отправится к звёздам и встретит противника там, как поступал всегда. Империима объединится пред лицом всеобщего уничтожения и принесёт битву мутангу, предателю, чужаку и еретику. Так приказал Робаут Гиллиман, и вот, пусть даже бушевали эфирные бури и сам Астрономикан не мог пробить чернеющие облака, были собраны армии и армады в числах невиданных со времён Великого крестового похода. Новая тёмная эпоха зывала из огней бесконечной войны, и Империима ответил на её зов.







Сайфер призрак скользит в тенях рядом с другими Падшими.



Волдус и его героические братья обращают в бегство орду демонов.

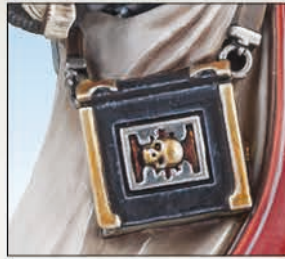




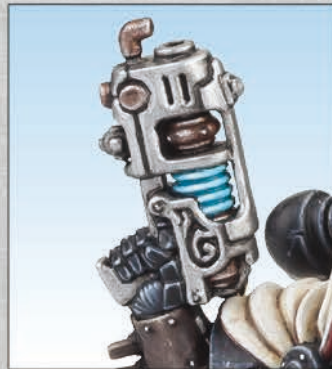
Робаут Гиллиман, Властитель Ультрамара



Гиллиман ведёт в битву своих благородных отпрысков.



Волдус, гроссмейстер 3-го братства Серых Рыцарей



Сайфер, загадочный Владыка Падиших

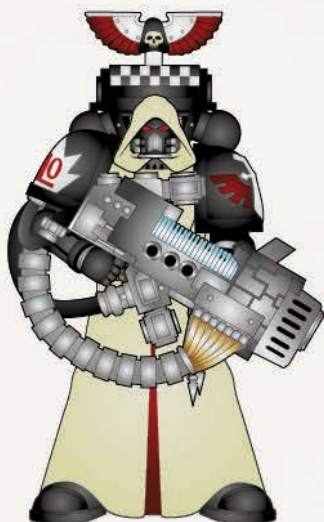
ПАДШИЕ АНГЕЛЫ



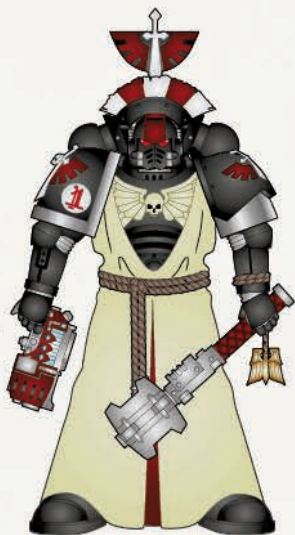
Брат Корлаал, чемпион Падших, называет себя Искателем Покаяния.



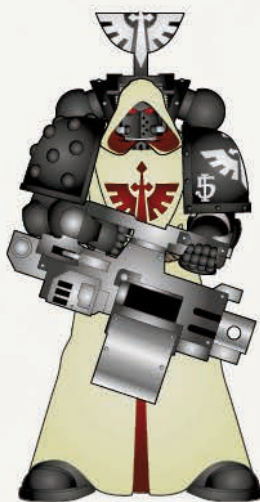
Этот Падший Чемпион, Дасхораил Пагубный, покорил дюжину имперских миров.



Падший Ангел, известный лишь по прозвищу Очистительный Свет, всегда молчит.



Азхар Запятанный, Падший брат, что стоит на краю проклятия.



Этот Падший Ангел скрывает под рясой шрамы чистосердечного раскаяния.



Кому на самом деле верен Афкаль Жнец – мрачная и оберегаемая тайна.



Ходят слухи, что внутри доспеха брата Жорна не осталось ничего живого.



Красный Шёпот выскидывает самых крупных тварей и убивает их во имя Льва.



Утверждают, что меч-святыня брата Хайла символизирует его непоколебимую лояльность.



Зарил Мрачный не признаёт господ и живёт одной лишь ненавистью.



Геральдика, используемая Падшими Ангелами, варьируется в зависимости от характера и убеждений конкретного воина. Те, кто до сих пор считают себя покаянными лоялистами, чаще заимствуют обозначения и шаблоны цифр у до- или постересевых Тёмных Ангелов. Другие полностью скрывают свою идентичность или даже выставляют напоказ протохаотическую символику.



Этот безумный Падший предпочитает сражать могучих чемпионов Имперума.



Брат Намаир вечно повторяет наизусть имена погибших на Калибане.



Падший брат, зовущий себя Рыцарем Древнего Возмездия.



Закхария Кающийся вовсе не кается, а наслаждается своей развращённостью.



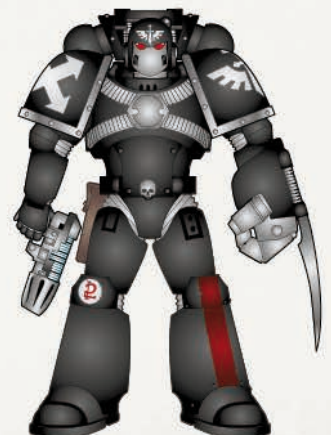
Брат Карилл жаждет выжечь своё чувство вины огнём сражения.



Брат Атор на каждой заре обновляет свои клятвы верности Лютеру.



Брат Хафас обожает расстреливать лоялистов из тяжёлого оружия.



Рахар Клинок выпотрошил многих великих героев Имперума.



ПРАВИЛА

ГЛАВА 4

В Галактике, окутанной тьмой, мы должны стать светом. Во времена, когда волны отчаяния вздымаются высоко, мы должны вознестись ещё выше. В эпоху, когда разум и надежда обращены в бегство, мы должны стоять насмерть. Ибо мы – клинки Императора, его оружие справедливости, его воины избавления и возмездия. Мы – Адептус Астартес, Ангелы Смерти, и мы добьёмся победы, какой бы ни была цена.

Роберт Гиллиман, Первое обращение к
Терранам



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ

Данный раздел включает несколько миссий для настольной игры ВХ40к, вдохновлённых основными сражениями третьей части кампании «Надвигается буря». 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.

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. 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 *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.



Однако многие из представленных здесь миссий являются поворотными, предвеляя ещё более грандиозные сражения с участием других уникальных персонажей, так как описываемые в этой книге события имели галактическое значение. Соответственно, если вы хотите устроить масштабную битву, можете свободно задействовать таких прославленных героев, как инквизитор Грейфакс, архимагос Велитарий Коул или святая Целестина, когда сочтёте приемлемым.

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.



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: СКВОЗЬ ОГОНЬ

Крепость Геры в осаде сил Хаоса! Пока защитники Макрагга отражают натиск с земли и воздуха, пара «Грозовых воронов» Ультрадесанта и их «Грозовые ястребы» сопровождения прорываются к цитадели с орбиты через горнило битвы и рой хельдрейков. Их задача – доставить в бронированный ангар на стенах крепости паломников, которые должны встретиться с Властителем Ультрамара.

АРМИИ

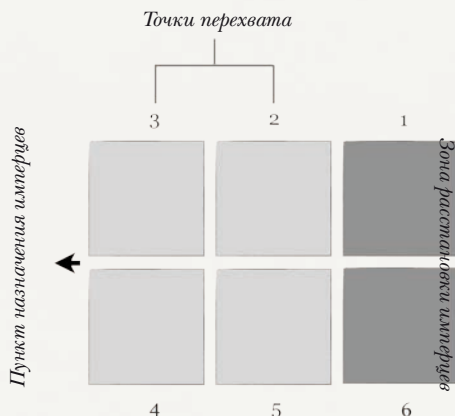
Один игрок выступает за Имперium и набирает в свою армию два ДПС «Грозовой ворон» и не более четырёх перехватчиков «Грозовой ястреб».

Противник выступает за Хаос. Его армия включает сколько угодно боевых единиц из следующего списка: хельдрейки, истребители Хаоса «Адский коготь», истребители Хаоса «Адский клинок».

В этой миссии все летательные аппараты являются отдельными моделями и не могут объединяться в эскадрильи.

ПОЛЕ БОЯ

Битва протекает в небе над крепостью Геры, и потому ставить какие-либо декорации не следует. Данная миссия отыгрывается на шести столах размерами 2'x2'. Чтобы узнать, почему так надо, смотрите спецправила миссии.



РАССТАНОВКА

Правила, согласно которым летательные аппараты должны начинать игру в резерве, не действуют в этой миссии. Вместо этого игрок за Имперium расставляет в своей зоне расстановки. Все имперские летательные аппараты должны быть выставлены на поле боя; в резервы ничего убирать нельзя.

После этого игрок за Хаос выбирает D3 летательных аппаратов из своей армии и выставляет их на поле боя. Оставшиеся летательные аппараты могут прибыть позже в процессе игры, как описано в специальных правилах миссии.

Чтобы определить, в какой точке перехвата будет выставлен каждый из летательных аппаратов игрока за Хаос, бросьте кубик. Летательный аппарат должен касаться центра края стола, соответствующего выпавшему на кубике результату. ЛА можно повернуть в любую сторону. В каждой точке перехвата может

находиться только один ЛА; если точка перехвата занята, то делайте броски до тех пор, пока не определите свободную точку перехвата.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Имперium ходит первым, если только игрок за Хаос не перехватит у него инициативу (см. книгу правил ВХ40к).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Миссия длится до тех пор, пока все имперские летательные аппараты не будут уничтожены или все оставшиеся ДПС «Грозовой ворон» не достигнут крепости Геры как описано ниже.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Имперium побеждает, если оба ДПС «Грозовой ворон» достигнут крепости Геры (см. спецправила ниже). Игрок за Хаос побеждает, если оба ДПС «Грозовой ворон» будут уничтожены. Любой иной результат приведёт к ничьей.



ДУХИГРОВОЕ СОСТЯЗАНИЕ

Вы можете провести две игры вместо одной, при этом во второй игре игроки меняются сторонами. Записывайте, сколько ходов длилась каждая игра.

Если в обоих сражениях одержал верх игрок за Имперium, то побеждает тот игрок, который при игре за Имперium победил за наименьшее число ходов. Если же обе игры выиграл Хаос, то побеждает тот игрок, который при игре за Хаос победил за наименьшее число ходов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Бесконечные небеса: для достижения своей цели игрок за Имперium должен совершить перелёт на большое расстояние. Поэтому, когда игрок за Имперium достигает левого края поля боя, то два правых игровых стола перемещаются за левый край поля боя. Таким образом поле боя словно «катится» справа налево до тех пор, пока оба «Грозовых ворона» не достигнут своей цели или не будут уничтожены.

Правые игровые столы должны «перекатиться», если ДПС «Грозовой ворон» начинает свой ход в пределах 6" от левого края поля боя. При этом все летательные аппараты, находящиеся на двух правых игровых столах,



удаляются из игры: летательные аппараты Империи считаются уничтоженными, а летательные аппараты Хаоса возвращаются в группу боевых единиц, которые могут быть использованы для перехвата. Два игровых стола удаляются и помещаются слева от поля боя, как показано на рисунке ниже. Теперь эти два игровых стола создают левый край поля боя.

1. Удалите правые игровые столы (и всё, что на них находится).



2. Поместите удалённые игровые столы с левой стороны.

По ходу боя игровые столы будут двигаться каждый раз, когда ДШС «Грозовой ворон» достигает левого края поля боя. Записывайте, сколько раз правые игровые столы будут перемещаться. Когда это произойдёт в пятый раз, игра закончится, а уцелевшие ДШС «Грозовой ворон» достигнут крепости Геры.

Подкрепления Хаоса: в начале каждого своего хода игрок за Хаос должен кидать 2D6 и сверяться с таблицей ниже:

2D6 Результат

2-5 Зенитный огонь Империи: игрок за Империи случайным образом выбирает летательный аппарат Хаоса, который немедленно получит попадание с силой 9 и AP2.

6-7 Зенитный огонь Хаоса: игрок за Хаос случайным образом выбирает летательный аппарат Империи, который немедленно получит попадание с силой 9 и AP2.

8-10 Перехват: игрок за Хаос может выбрать свой летательный аппарат, который прибудет из резервов. Если он сделает это, то игрок за Империи должен выбрать и удалить один перехватчик «Грозовой ястреб» – он улетает на перехват летательного аппарата Хаоса, и ни он, ни вражеский летательный аппарат не принимают участия в дальнейшей битве. Если же перехватчиков «Грозовой ястреб» больше нет, то игрок за Хаос может поместить летательный аппарат Хаоса в точку перехвата как описано в правилах расстановки. Считается, что летательный аппарат Хаоса двигался в этом ходе.

11 Двойной перехват!: отыграйте данный результат так же, как и результат 8-10, лишь с тем исключением, что игрок за Хаос может выбрать 2 летательных аппарата вместо 1, которые прибудут из резервов. Каждый удалённый перехватчик «Грозовой ястреб» уменьшает количество летательных аппаратов Хаоса на 1, а уцелевшие летательные аппараты Хаоса помещаются в разных точках перехвата.

12 Перехват эскадрилей!: отыграйте данный результат так же, как и результат 8-10, лишь с тем исключением, что игрок за Хаос может выбрать 3 летательных аппарата вместо 1, которые прибудут из резервов. Каждый удалённый перехватчик «Грозовой ястреб» уменьшает количество летательных аппаратов Хаоса на 1, а уцелевшие летательные аппараты Хаоса помещаются в разных точках перехвата.

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: БИТВА ЗА УСЫПАЛЬНИЦУ ГИЛЛИМАНА

Паломники наконец прибыли в склеп примарха и достигли трона, на котором восседает Гиллиман, сохранённый в вечности потрескивающим стазис-полем. Магос Коул активирует свой автореликварий, но Чёрный Легион бросает все резервы в отчаянную атаку, пытаясь предотвратить воскрешение Мстящего Сына.

АРМИИ

Выберите армии, как описано в книге правил ВХ40к.

Один игрок выступает за Имперium и в обязательном порядке набирает в свою армию следующие боевые единицы: Робаут Гиллиман, гроссмейстер Волдус, Велизарий Коул, Визарх, Иврайна. Остальная армия должна состоять из подразделений Ультрадесанта, включающих Марнея Калгара и верховного библиария Тигурия, но не может включать технику. Марней Калгар должен быть военачальником армии до воскрешения Робаута Гиллимана (как описано в специальных правилах миссии). После воскрешения Робаут становится военачальником армии до конца битвы.

Противник выступает за Хаос и набирает армию только из подразделений и/или формирований Чёрного Легиона. В дополнение его армия должна включать Избранных Абаддона из дополнения «Чёрный Легион», но не может включать Абаддона Разорителя или технику, неспособную совершить глубокий удар.

ПОЛЕ БОЯ

Усыпальница Гиллимана – это огромный погребальный зал, усеянный мраморными колоннами, статуями, изображающими деяния примарха, и обломками разрушенного свода. В его дальнем конце стоит большой трон, на котором восседает примарх, застывший во времени благодаря мощному стазисному полю. Поместите элементы ландшафта, как описано в книге правил ВХ40к, используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии, и выберите из вашей коллекции ту декорацию, которая наилучшим образом отображает усыпальницу. Поместите выбранную декорацию, которая будет отображать трон Гиллимана, в указанное место в пределах 6" от края поля боя, и более чем в 18" от зоны расстановки игрока за Хаос.

РАССТАНОВКА

Игрок за Имперium расставляется первым, размещая все свои боевые единицы где угодно в своей зоне расстановки. Однако Робаут Гиллиман не может быть размещён на этом этапе; он вступит в битву позднее (см. специальные правила миссии). Все остальные боевые единицы должны быть размещены на поле боя; в резерв убирать ничего нельзя. В дополнение Велизарий Коул, Визарх, Иврайна и Тигурий должны быть размещены в пределах 3" от трона Гиллимана, а все остальные независимые персонажи из армии Имперiums должны быть размещены более чем в 12" от трона Гиллимана.

После этого игрок за Хаос размещает свои боевые единицы где угодно в своей зоне расстановки. До половины своих боевых единиц он может убрать в резерв, но помните, что из резервов их можно вывести только с помощью глубокого удара.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Хаос ходит первым, если только игрок за Имперium не перехватит у него инициативу (см. книгу правил ВХ40к).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Эта миссия длится шесть игровых ходов или пока Робаут Гиллиман не будет убит.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

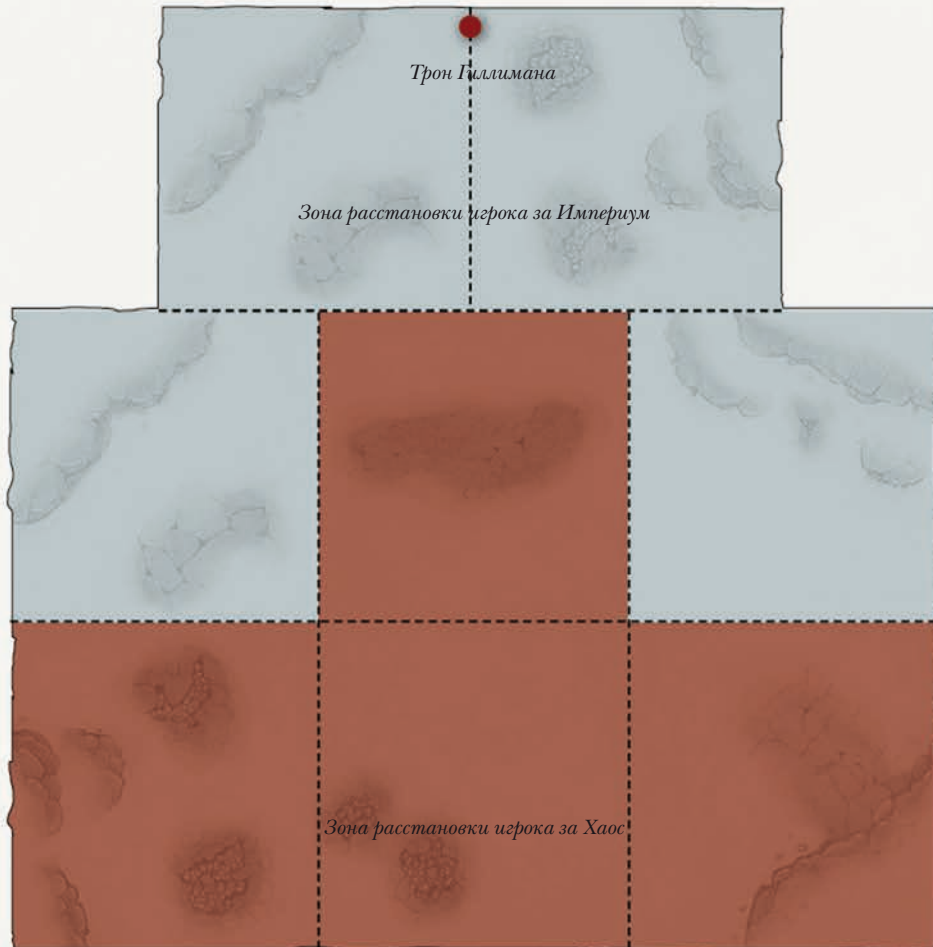
Игрок за Хаос побеждает, если Робаут Гиллиман будет убит до окончания миссии. Любой иной результат приведёт к победе игрока за Имперium.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Резервы (только для игрока за Хаос).

Автореликварий: в начале битвы трон Гиллимана укрыт автореликварием, размещённым Велизарием Коулом, и считается непроходимым ландшафтом. Его нельзя атаковать в фазе стрельбы, пока в пределах 3" от него находится Коул, управляющий полем. В дополнение, пока в пределах 3" находится Тигурий, на автореликварий не действуют психосилы, а пока в пределах 3" находятся Визарх или Иврайна, то его нельзя атаковать в фазе наступления. Если несмотря на эти защитные меры, автореликварий всё же будет атакован, то считается, что он имеет стойкость 7, 10 ран и спасбросок за броню на 3+. Все атаки в ближнем бою наносят по нему попадания автоматически. Если автореликварий уничтожается до того, как Гиллиман воскреснет, то игрок за Хаос немедленно побеждает в битве.

Гиллиман воскрешённый: в начале каждого своего хода игрок за Имперium должен бросать кубик и прибавлять 2 к результату броска за каждый прошедший до этого игровой ход. Если модифицированный результат броска равен или больше 6, то Робаут Гиллиман воскресает! Поместите его модель как можно ближе к трону Гиллимана, но более чем в 1" от вражеских моделей. Он может действовать как обычно до конца сражения, но специальное правило «автореликварий» больше не действует.



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: «ЧЕСТЬ МАКРАГГА»

Пробиваясь к Терре, крестоносный флот Гиллимана попадает в засаду объединённых сил Красных Корсаров и демонов Тзинча под началом Кайроса Судьбоплёта. В ходе разрушительного штурма воинству Хаоса удаётся пробить огромную брешь в переборке на командном ярусе «Чести Макрагга», флагмана примарха. Волны отступников и потусторонних тварей вливаются на мостик, имея целью захватить Гиллимана и покончить с его крестовым походом раз и навсегда.

АРМИИ

Выберите армии, как описано в книге правил ВХ40к.

Один игрок выступает за Имперium и в обязательном порядке набирает в свою армию Робаута Гиллимана и Победоносную гвардию (с. 131). Остальная часть армии должна состоять из подразделений Ультрадесанта, но не может включать никакую технику, кроме дредноутов. Робаут Гиллиман должен быть военачальником армии.

Противник выступает за Хаос и набирает все свои боевые единицы из фракции Космического Десанта Хаоса и/или демонов Хаоса. В дополнение его армия должна включать Кайроса Судьбоплёта в качестве военачальника и хотя бы одного герольда Тзинча. Все остальные демоны в армии должны быть демонами Тзинча. Технику включать нельзя.

ПОЛЕ БОЯ

Сражение разворачивается на мостике «Чести Макрагга». Силы Хаоса попали на мостик через пролом в одном из его концов, как показано на карте расстановки. Зона перед проломом является открытым пространством, но вся остальная часть мостика подразумевает наличие укреплений. Платформы и проходы над мостиком возле края поля боя дают Ультрадесантникам возможность обстреливать врага с высоких позиций, а консоли, заполняющие центральную часть мостика, могут служить баррикадами. Следуя требованиям из книги правил ВХ40к и используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии, расставьте элементы ландшафта из вашей коллекции, которые наилучшим образом отобразят мостик «Чести Макрагга».

РАССТАНОВКА

Игрок за Имперium расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки (см. карту).

После этого игрок за Хаос делит свои войска на три волны, в каждой из которых должна выступать хотя бы одна боевая единица. Ни в одной волне нельзя посылать больше половины от общего количества боевых единиц армии. Кайрос Судьбоплёт должен идти в третьей волне. В резерв ничего убирать нельзя.

Все модели первой волны выставляются в пределах 12" от пролома. Вторая волна прибывает в первом ходе игрока за Хаос так, как если бы боевые единицы прибывали из резерва с края стола, где находится пролом. Третья волна прибывает аналогично второй, но во втором ходе игрока за Хаос.

Когда волна прибывает, она также включает любые боевые единицы Хаоса, которые были полностью уничтожены ранее. Если того пожелает игрок за Хаос, то в начале своего хода он может уничтожить любые модели в любых своих боевых единицах, чтобы эти боевые единицы вернулись в игру с полными силами в следующей волне.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Имперium ходит первым.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

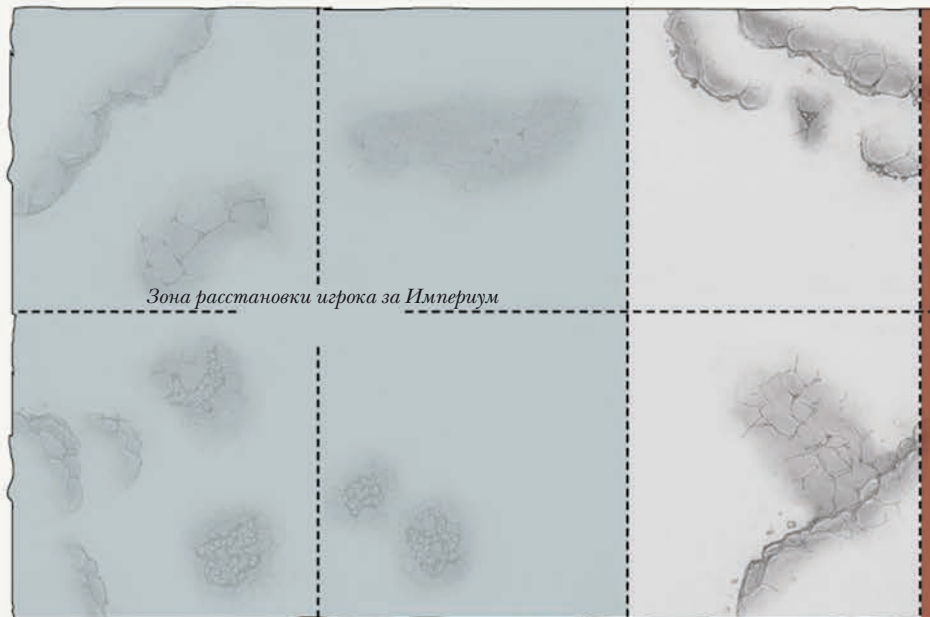
Эта миссия длится шесть игровых ходов или пока Кайрос Судьбоплёт не будет убит.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за Хаос побеждает, если Робаут Гиллиман будет связан пси-цепями из своих чувств вины, злости и разочарования (как описано ниже). **Игрок за Имперium побеждает, если Кайрос Судьбоплёт будет убит.** Любой иной результат приведёт к ничьей.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Заклинания отчаяния Кайроса Судьбоплёта: в пси-фазе вместо использования любых других психосил Кайрос Судьбоплёт может пропеть заклинания отчаяния. Любые герольды Тзинча в пределах 6" от него могут вторить его пению, но при этом они не смогут использовать любые психосилы в текущем ходе. Для произношения заклинаний бросьте три кубика за Кайроса Судьбоплёта и по одному дополнительному кубику за каждого трёх герольдов Тзинча, помогающих ему. Например, если Кайросу помогли 6 герольдов, то всего вы должны бросить 5 кубиков. Каждый результат, равный или больше 3, считается успешным. Подсчитывайте количество успешных бросков на протяжении всей игры. Если их количество станет равно 6 или больше, Гиллиман будет связан пси-цепями из своих чувств вины, злости и разочарования, а игрок за Хаос автоматически победит в сражении.



Зона расстановки игрока за Имперium

Против

ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ПОСЛЕДНИЙ МОСТ

Гиллиман и его сподвижники освобождены из плена, но единственный путь к бегству пролегает сквозь врата Паутины, находящиеся в сердце их тюрьмы – Чернокаменной Крепости. Прорываясь с боем через бескрайние орды демонов и космодесантников Хаоса, имперские воины наконец достигают последнего моста, ведущего к цели. Они окажутся на свободе, если успеют перебраться на ту сторону до того, как хаосисты преградят им дорогу.

АРМИИ

Выберите армии, как описано в книге правил ВХ40к.

Один игрок выступает за Имперium и в обязательном порядке берёт Робаута Гиллимана в качестве военачальника. Кроме того, он может включить в свою армию следующие боевые единицы: теневидец (отображает Ходящую-по-покрову), Сайфер, капитан Сикарий, гроссмейстер Волдус. В армию можно взять любые подразделения следующих фракций: Космический Десант, Серые Рыцари, Легион Проклятых, Адептус Механикус, арлекины. В армию нельзя включать летательные аппараты.

Противник выступает за Хаос и набирает все свои боевые единицы из фракции Космического Десанта Хаоса и/или демонов Хаоса. В дополнение его армия должна включать Скарбранда в качестве военачальника. Все остальные демоны в армии должны быть демонами Тзинча или Кхорна.

ПОЛЕ БОЯ

Сражение протекает в гигантском ангаре, где полно мостов, лестниц и разнообразных платформ. Многие мосты и платформы чрезвычайно велики, и на них легко могут развернуться боевые танки. Карта сражения воспроизводит несколько мостов, ведущих к portalу Паутины, тогда как промежутки между секциями поля боя отображают почти бездонную пропасть, разделяющую мосты и платформы (см. специальные правила).

Ширина мостов (то есть секций игрового поля) может разниться от 12" до 18", а не обязательно быть 24" – всё зависит от доступного для игры пространства. В зависимости от ширины мостов портал Паутины должен находиться в пределах от 36" до 72" от зоны расстановки Имперiumа. Следуя требованиям из книги правил ВХ40к и используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии, расставьте элементы ландшафта из вашей коллекции, которые наилучшим образом отобразят ангар.

РАССТАНОВКА

Игрок за Имперium расставляется первым, размещая все свои боевые единицы где угодно в своей зоне расстановки. В резерв ничего убирать нельзя.

После этого игрок за Хаос расставляет все свои боевые единицы где угодно в своих зонах расстановки. Демонов Тзинча можно выставить только в зоне расстановки Тзинча, а демонов Кхорна – только в зоне расстановки Кхорна. Космических десантников Хаоса можно выставлять в любой из зон расстановки игрока за Хаос. В резерв убирать ничего нельзя.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Имперium ходит первым, если только игрок за Хаос не перехватит у него инициативу (см. книгу правил ВХ40к).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Эта миссия длится восемь игровых ходов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Игрок за Хаос получает по 3 победных очка за каждую полностью уничтоженную боевую единицу Имперiumа. Игрок за Имперium получает по 2 победных очка за каждую полностью уничтоженную боевую единицу Хаоса и 4 победных очка за каждую боевую единицу Имперiumа, сбежавшую в Паутину (см. специальные правила миссии ниже).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

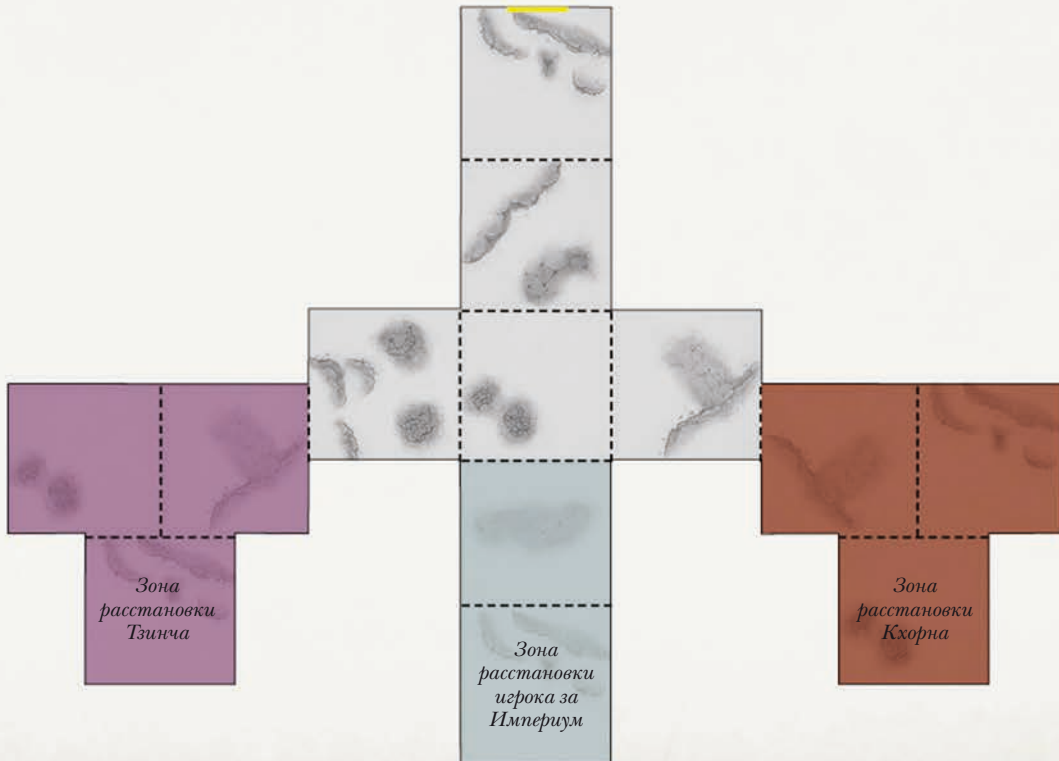
Пропасть: промежутки между мостами считаются за бездонные пропасти, которые могут преодолеть только летательные аппараты, летающие монстры, гравциклы, скиммеры, боевые единицы с реактивными или прыжковыми ранцами. Завершать движение над подобными участками, отображающими пропасть, могут только летательные аппараты, гравциклы, скиммеры и боевые единицы с реактивными ранцами.

Ярость Скарбранда: боевые единицы Имперiumа, находящиеся в пределах 36" от Скарбранда, не могут завершать своё движение дальше от Скарбранда, чем они были на начало движения. Более того, они обязаны пытаться напасть на противника, если находятся в пределах 12" от него в подфазе нападения и способны это сделать. Правило «ярость Скарбранда» не распространяется на Робаута Гиллимана и любые боевые единицы из ордена Ульгрэдесанта в пределах 12" от него.

Паутина: боевые единицы Имперiumа, на начало своей фазы движения находящиеся в пределах 6" от края стола, отображающего портал Паутины, могут сбежать в Паутину вместо проведения манёвров. В этом случае боевая единица удаляется из игры (при этом она не считается уничтоженной).



Портал Паутины



ОТГОЛОСКИ ВОЙНЫ: ПОСРЕДИ ОКЕАНА БУРЬ

Робаут Гиллиман и его выжившие крестоносцы сумели преодолеть Паутину и выйти на поверхность Луны. Они оказались на дне кратера в Море Бушующем, но, как только поднялись к краю чаши, из портала за ними возник Магнус Красный во главе многочисленной армии космодесантников Хаоса из Тысячи Сыновей. Имперской армии остаётся только развернуться и сдерживать Циклопа до прибытия подкреплений с Терры.

АРМИИ

Выберите армии, как описано в *книге правил ВХ40к*.

Один игрок выступает за Империиум. Его армия разделена на два контингента. Первый должен включать Робаута Гиллимана в качестве военачальника и может включать любые из следующих боевых единиц: теневидец (отображает Ходящую-по-покрову), Сайфер, капитан Сикарий, святая Целестина, Велизарий Коул, инквизитор Грейфакс, гроссмейстер Волдус. В первый контингент можно взять любые подразделения следующих фракций: Космический Десант (с тактикой ордена Ульградесанта), Серые Рыцари, Адептус Механикус, арлекины. Летательные аппараты включать нельзя.

Второй контингент может состоять из любых подразделений следующих фракций: Сёстры Безмолвия, Адептус Кустодес, Космический Десант (с тактикой ордена Имперских Кулаков). Все боевые единицы этого контингента должны быть способны проводить глубокий удар или транспортироваться в подходящей технике. Данный контингент может включать «Валькирии» в качестве приданных транспортов для боевых единиц Сестёр Безмолвия, а также летательные аппараты Имперского Флота из линейки моделей Forge World.

Противник выступает за Хаос. Все его боевые единицы должны иметь спецправило «демон Тзинча» или состоять в подразделении Тысячи Сыновей. В дополнение армия должна включать Магнуса Красного в качестве военачальника.

ПОЛЕ БОЯ

Сражение происходит в гигантском кратере на поверхности Луны. Кратер усеян остовами списанных имперских космолётов, которые предоставляют отличное укрытие для обеих армий. В начале сражения армия Империиума сосредоточена по краям кратера, а армия Хаоса прибывает через портал Паутины в его центре. Следуя требованиям из *книги правил ВХ40к* и используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии, расставьте элементы ландшафта из вашей коллекции, которые наилучшим образом отобразят кратер.

РАССТАНОВКА

Игрок за Империиум расставляется первым, размещая все боевые единицы из первого контингента где угодно между краем кратера и краем поля боя; в резерв убирать ничего нельзя. Все боевые единицы из второго контингента должны начинать игру в резерве.

После этого игрок за Хаос расставляет свои боевые единицы где угодно в своей зоне расстановки, но не ближе чем в 24" от края кратера. Боевые единицы из армии Хаоса могут начать игру в резерве, но учтите, что боевые единицы Космического Десанта Хаоса могут вступать в игру только через портал Паутины (см. специальные правила).

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за Империиум ходит первым, если только игрок за Хаос не перехватит у него инициативу (см. *книгу правил ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Эта миссия длится шесть игровых ходов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

Первичные задачи

Игрок за Хаос получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную боевую единицу Империиума и по 1 победному очку за каждое ранение, нанесённое Магнусом Красным Робауту Гиллиману.

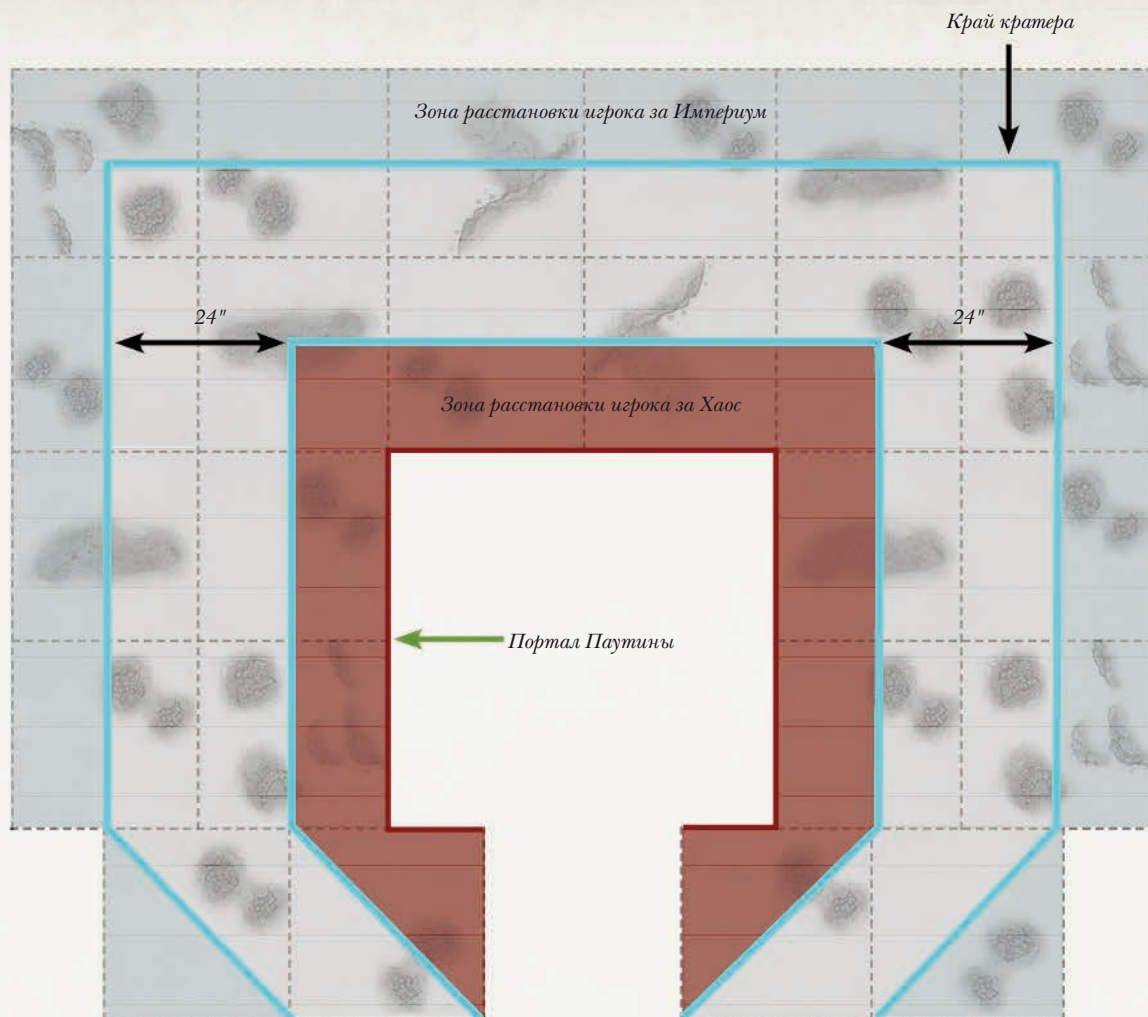
Игрок за Империиум получает по 1 победному очку за каждую полностью уничтоженную боевую единицу Хаоса и по 1 победному очку за каждое ранение, нанесённое Робаутом Гиллиманом Магнусу Красному. Игрок за Империиум также получает 3 победных очка, если он закроет портал Паутины (см. специальные правила миссии).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Глубокий вакуум: все атаки имеют специальное правило «раздирающее».

Низкая гравитация: все модели пехоты имеют класс «прыжковая».

Портал Паутины: находящиеся в резервах боевые единицы Космического Десанта Хаоса из армии игрока за Хаос должны вступать в игру с края поля боя, помеченного как «Портал Паутины». Находящиеся в резервах боевые единицы демонов Хаоса из армии игрока за Хаос не могут использовать портал Паутины и должны прибывать посредством глубокого удара.



Второй имперский контингент: второй имперский контингент начинает игру в резерве. Делать броски на выход из резерва не нужно – все боевые единицы второго имперского контингента автоматически прибывают из резерва в четвёртом ходе игрока за Империиум. Не являющиеся летательными аппаратами боевые единицы Империиума из второго контингента могут прибыть на поле боя только посредством глубокого удара – они не могут войти в игру с края стола.

Орбитальная поддержка: начиная с четвёртого хода игрока за Империиум все капитаны Космического Десанта могут совершать орбитальные удары (эта атака теперь может совершаться не только магистрами орденов). В дополнение на орбитальные удары больше не действует правило «одноразовое».

Сверхчеловеческая решимость: если Магнус Красный или Робаут Гиллиман убиты, не удаляйте их из игры – они избавляются от любых последствий полученных ранений и продолжают игру с полностью восстановленным числом ран. В первый раз примархи восстанавливаются автоматически. Во второй раз кидайте кубик: раны восстанавливаются на 2+. В третий раз на 3+, в четвёртый и последующие разы – на 4+. Один неудачный бросок, и модель умрёт! Данное специальное правило заменяет спецправило Робаута Гиллимана «доспехи Судьбы» (но он и дальше может использовать предоставляемый доспехами Судьбы непробиваемый спас-бросок на 3+).

Закрытие портала Паутины: если в начале своей фазы стрельбы Ходящая-по-покрову находится в пределах 3" от края портала Паутины, то она может закрыть его. Бросьте кубик; на 2+ портал Паутины закрывается, а боевые единицы Космического Десанта Хаоса больше не могут использовать его для вступления в игру. В дополнение, если Магнус Красный погибнет в том же ходе, в каком был закрыт портал, то он автоматически проваливает бросок по правилу «сверхчеловеческая решимость» и умирает.

КАТАКЛИЗМЫ ВОЙНЫ

МИССИИ КАТАКЛИЗМОВ ВОЙНЫ

Миссии Катаклизмов войны отображают ужасающие сражения между мощнейшими армиями Галактики в ужасный час надвигающейся бури. Ради победы игроки должны выжить после опасных происшествий и потусторонних феноменов на поле боя, а также с умом расходовать командные очки на стратагемы. Если вы хотите сыграть миссию Катаклизмов войны, то в начале вам нужно выбрать одну из трёх миссий или бросить кубик для определения миссии случайным образом:

D6 Миссия

- 1-2 Укротить шторм
- 3-4 Капризы варпа
- 5-6 Укрытие от шторма

СТРАТАГЕМЫ

Если в миссии катаклизмов войны вы используете батальную армию, то она будет иметь определённое количество командных очков. Они тратятся на использование стратагем, каждая из которых отображает имеющийся у вашей армии стратегический или тактический потенциал (см. ниже). Базовое значение командных очков батальных армий равно 3, но за каждое включённое в армию подразделение или за каждое формирование в составе подразделения прибавляется по 1 командному очку.

Вы можете тратить командные очки на использование стратагем перед или в ходе сражения. Каждый раз, когда вы используете стратагему, вычитайте потраченные очки из общей суммы ваших командных очков. Если у вас недостаточно очков для использования определённой стратагемы, то вы не можете её использовать. Если не указано обратное, вы можете использовать одну и ту же стратагему несколько раз за сражение.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

В миссиях Катаклизмов войны также используются правила эмпирейных бурь из первой части кампании «Надвигается буря». Однако, если вы хотите отобразить нарастающую мощь бушующих варп-штормов, как описано в повествовании, и вы достаточно храбры, то в начале каждого своего хода можете генерировать два последствия эмпирейных бурь вместо одного. Бросая кубики по таблице последствий эмпирейных бурь, перекидывайте одинаковые результаты, выпавшие в одном ходе.

Стоимость в командных очках

- | Стоимость в командных очках | Стратагема |
|-----------------------------|---|
| 1 | Команда на переброс: вы можете перебросить один кубик. |
| 1 | Окопы: после расстановки обеих сторон выберите на поле боя одну свою боевую единицу не-техники. До тех пор, пока вы не переместите какие-либо модели этой боевой единицы, в первом игровом ходе вы можете перебрасывать результаты спас-бросков, равные 1, за эту боевую единицу. |
| 1 | Немедленные подкрепления: используйте эту стратагему непосредственно перед совершением броска на резервы за любую из ваших боевых единиц. Боевая единица автоматически прибывает из резервов, и совершать броски не требуется. |
| 1 | Безрассудная храбрость: используйте эту стратагему непосредственно перед прохождением одной из ваших боевых единиц теста на боевой дух. Тест автоматически пройден, и совершать броски не требуется. |
| 2 | Ответный огонь: используйте эту стратагему сразу после того, как ваш противник закончил отыгрывать стрелковую атаку одной из своих боевых единиц. Ваша боевая единица может совершить ответную стрелковую атаку против боевой единицы, которая вела по ней огонь, как если бы сейчас шла ваша фаза стрельбы. |
| 2 | Стратегическая передислокация: После того, как обе стороны совершили расстановку, вы можете переставить одну боевую единицу на поле боя. |



КАТАКЛИЗМЫ ВОЙНЫ: УКРОТИТЬ ШТОРМ

Когда по миру проносятся вырвавшиеся на свободу энергии эфира, лишь воин с могучей силой воли может предотвратить неопишуемые разрушения, сдержав буйство Имматиериума за древними линиями силы.

АРМИИ

Наберите армии, как указано в книге правил ВХ40к.

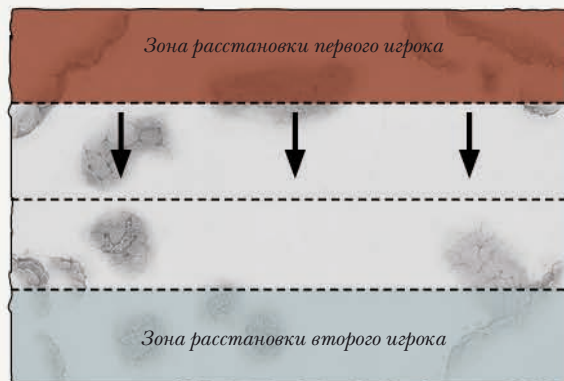
Примечание авторов: для соответствия условиям победы и духу этой миссии мы рекомендуем включить в вашу армию как можно больше (независимых) персонажей.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано в книге правил ВХ40к. Используйте случайную зону расстановки (см. книгу правил ВХ40к), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После выставления ландшафта и определения карты расстановки игроки должны разместить на поле боя 3 маркера объектов на равном расстоянии от центральной линии между двумя зонами расстановки, как показано в примере ниже.



РАССТАНОВКА

Игроки должны расставиться стандартным методом, описанным в книге правил ВХ40к.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (см. книгу правил ВХ40к).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры, описанная в книге правил ВХ40к.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце каждого своего хода игроки могут проходить тест на лидерство за каждого из своих персонажей в пределах 3" от маркера объекта (даже если тот оспаривается вражеской боевой единицей). Если проходящий тест персонаж имеет специальное правило «несокрушимая воля», то он может перебросить результат теста. Если хотя бы один находящийся на нужном расстоянии от маркера объекта персонаж проходит тест, то он успешно укрощает эмпирейную бурю, бушующую на этой линии. Управляющий игрок получает 1 победное очко за каждый маркер объекта, который он успешно укротил в любом из своих ходов. Если игрок успешно укротил эмпирейную бурю возле всех трёх маркеров объектов в одном и том же ходе, то он дополнительно получает D3 победных очков.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Первая кровь, прорыв обороны, убить военачальника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Эмпирейные бури (см. с. 104 в кампании «Надвигается буря: Падение Кадии»), **ночной бой, резервы, стратагемы** (с. 114)

Ярость эмпирейной бури: в этой миссии игроки должны генерировать по три последствия эмпирейных бурь в начале каждого своего хода. Однако за каждую успешно укрощённую в своём предыдущем ходе эмпирейную бурю игроки могут проигнорировать по одному последствию эмпирейных бурь и немедленно сгенерировать другое.

Цена неудачи: если игрок попытается укротить эмпирейную бурю возле маркера объекта, и все предпринятые в этом ходе попытки укрощения окажутся неудачными, то эмпирейная отдача ударит по разумах всех поблизости. Бросьте кубик за каждую модель (дружественную или вражескую) в пределах 6" от маркера объекта. На 4+ модель получает ранение, при этом спас-броски любого рода не допускаются. Более того, против полученных таким образом ранений броски по правилу «берегитесь, сэр» также не допускаются, даже если бы они были автоматически успешными.

КАТАКЛИЗМЫ ВОЙНЫ: КАПРИЗЫ ВАРПА

Сражения в оке эмпирейной бури невероятно опасны и зачастую непредсказуемы, поскольку там царит безумие и невозможное становится обыденным.

АРМИИ

Наберите армии, как указано в *книге правил ВХ40к*.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано в *книге правил ВХ40к*. Используйте случайную зону расстановки (см. *книгу правил ВХ40к*), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После выставления ландшафта и определения карты расстановки игроки должны разместить на поле боя D3+2 маркера объектов, как описано в *книге правил ВХ40к*.

РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться стандартным методом, описанным в *книге правил ВХ40к*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (см. *книгу правил ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры, описанная в *книге правил ВХ40к*.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры каждый объект, удерживаемый игроком, приносит ему 1 победное очко.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Первая кровь, прорыв обороны, убить военачальника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Эмпирейные бури (см. с. 104 в кампании «Надвигается буря: Падение Кадии»), **ночной бой, резервы, стратагемы** (с. 114).

Нагнетающая обстановка: показатель лидерства всех моделей на поле боя уменьшается на 1 пункт.

Варп-очаг: в начале каждого игрового хода бросайте кубик за каждый маркер объекта и сверяйтесь с таблицей ниже. Эти эффекты длятся до конца хода.

D6 Результат

- 1 Изгиб реальности:** сместите маркер объекта на 2D6" в случайном направлении и немедленно совершите ещё один бросок по таблице (учтите, что этот результат может быть применён несколько раз за один ход!). Если маркер объекта смещается на вершину непроходимого ландшафта или за пределы поля боя, уменьшите расстояние смещения на минимально необходимую для избегания этого величину.
- 2 Варп-стабильность:** в этом ходе ничего не произошло.
- 3 Пути в эфире:** в начале вашей фазы движения вы можете удалить с поля боя любую из своих боевых единиц не-техники в пределах 6" от этого объекта (если она не связана боем) и немедленно снова ввести её в игру посредством глубокого удара.
- 4 Средоточие эмпирейных сил:** если одна из ваших боевых единиц на начало пси-фазы контролировала этот объект, прибавьте D3 варп-зарядов к их общему фонду.
- 5 Варп-пузырь:** все модели в боевой единице, контролирующей этот объект, имеют непробиваемый спас-бросок на 5+ или прибавляют 1 к уже имеющемуся у них непробиваемому спас-броску (до максимума в 3+).
- 6 Временная аномалия:** боевые единицы, контролирующие этот объект, ведут огонь навскидку с полным показателем навыка стрельбы.

КАТАКЛИЗМЫ ВОЙНЫ: УКРЫТИЕ ОТ ШТОРМА

Когда повсюду свирепствуют гибель и охватывает умопомрачение, рождённое варпом, сражающимся армиям остаётся только напрямую атаковать друг друга и добиваться преимущества путём захвата любых укрытий, которые могут уберечь от ярости шторма.

АРМИИ

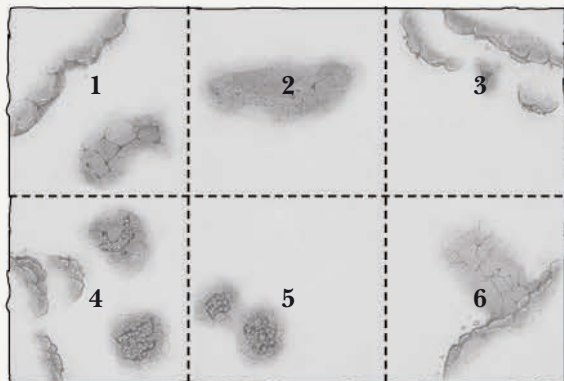
Наберите армии, как указано в *книге правил ВХ40к*.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано в *книге правил ВХ40к*. Используйте случайную зону расстановки (см. *книгу правил ВХ40к*), чтобы узнать, какую карту расстановки использовать в данной миссии. Каждый игрок кидает D6, перебрасывая одинаковые значения. Тот, кто выкинет число выше, может решить, на какой половине стола будет расставляться. Противостоящий игрок, соответственно, расставляется на противоположной половине.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

На данном этапе маркеры объектов не расставляются. Однако вне зависимости от используемой карты расстановки поле боя должно быть разделено на шесть секторов равного размера, пронумерованных от 1 до 6, как показано ниже. После начала сражения в каждом из секторов появится маркер объекта (см. специальные правила миссии).



РАССТАНОВКА

Игроки должны расставляться стандартным методом, описанным в *книге правил ВХ40к*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, что расставлялся первым, может решить ходить первым или вторым. Если он решает ходить первым, тогда оппонент имеет право попытаться перехватить инициативу (см. *книгу правил ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Миссия длится семь игровых ходов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

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

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Первая кровь, прорыв обороны, убить военачальника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Эмпирейные бури (см. с. 104 в кампании «Надвигается буря: Падение Кадии»), **ночной бой**, **резервы**, **стратагемы** (с. 114).

Эмпирейные проявления: в начале каждого игрового хода после первого при помощи броска кубика случайно определите, в каком из шести секторов проявится маркер объекта. Если маркер объекта уже проявился в этом секторе, то продолжайте перебрасывать результат до тех пор, пока не будет выявлен сектор без маркера объекта. При проявлении маркера объекта поместите его в центре этого сектора, а затем сместите на 2D6" в случайном направлении. Если маркер объекта смещается на вершину непроходимого ландшафта, уменьшите расстояние смещения на минимально необходимую для избегания этого величину.

Успокоившийся варп: в этой миссии объекты представляют собой святыни эфирного успокоения, по воле богов или судьбы проявившиеся на поле боя и предоставляющие укрытие от бушующих варп-штормов. Пока боевые единицы, контролирующие маркер объекта, находятся в пределах 3" от него, они могут игнорировать все последствия эмпирейных бурь, которые в противном случае оказывали на них влияние.

ВОЙСКА АДЕПТУС АСТАРТЕС

В данном разделе представлены художественные описания и правила для войск, ведомых воскрешённым Робаем Гиллиманом. Вместе с соответствующими кодексами армий Империя они позволяют превратить вашу коллекцию миниатюр в непобедимое воинство, готовое одолеть всех врагов человечества в настольных сражениях W40k.

ИНФОЛИСТЫ

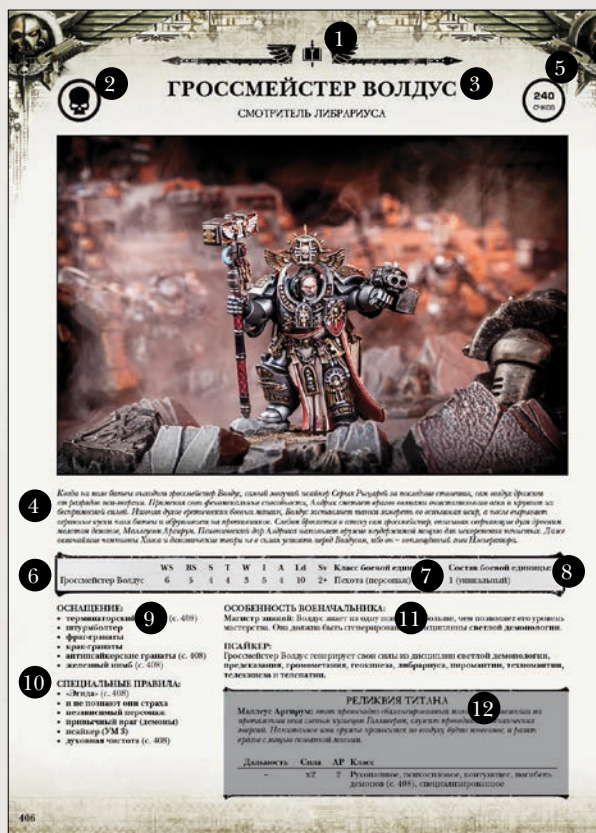
Следующий раздел содержит несколько инфолистов, в каждом из которых представлены либо отдельная статья списка армии, либо формирование. В обоих случаях в инфолисте можно найти все правила, необходимые для использования ваших моделей в настольных сражениях W40k.

В отличие от большинства других боевых единиц в игре W40k, Гроссмейстера Волдуса и Робая Гиллимана можно включить в любое подразделение армий Империя, невзирая на ограничения по фракции.

СТАТЬИ СПИСКА АРМИИ

В каждой статье списка армии представлена отдельная боевая единица и содержится следующая информация:

- Фракция:** в этом месте отличительным символом указывается фракция боевой единицы. Все боевые единицы из этой книги относятся к фракции культа Падиших Ангелов, Серых Рыцарей или Космического Десанта.
- Роль на поле боя:** в этом месте отличительным символом указывается роль боевой единицы на поле боя. Все боевые единицы из этой книги играют на поле боя роль командных единиц, элитных единиц или властелинов войны. Знаки для этих ролей приведены в книге правил W40k.
- Наименование боевой единицы:** здесь вы увидите наименование боевой единицы.
- Описание боевой единицы:** здесь приводится художественное описание, в котором рассказывается о сильных и слабых сторонах боевой единицы, а также о тактике боя и методах ведения войны, которые она использует в мрачном будущем 41-го тысячелетия.
- Стоимость в очках:** тут указывается стоимость боевой единицы в очках без учёта усовершенствований. Она нужна, если вы набираете армию на установленное количество очков.
- Профиль боевой единицы:** данная секция показывает перечень характеристик каждой модели, которую может включать боевая единица.
- Класс боевой единицы:** эта секция отсылает к главе правил о классах боевых единиц в книге правил W40k. К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту или прыжковую пехоту, к которым применимы соответствующие правила на движение, стрельбу, наступление и т. д.
- Состав боевой единицы:** здесь приведено количество и класс моделей, что составляют исходную боевую единицу без каких-либо усовершенствований.
- Оснащение:** здесь перечислено вооружение и снаряжение моделей боевой единицы. Многие виды оружия и оснащения подробно описаны далее в этом же разделе. Стоимость всех моделей вместе с их базовым оснащением уже включена в стоимость боевой единицы в очках.
- Специальные правила:** тут приведены все специальные правила, которые распространяются на модели боевой единицы. Уникальные специальные правила детально разъясняются в этой же главе, в то время остальные можно найти либо далее в этом же разделе, либо в главе «Специальные правила» в книге правил W40k.



- Особенности военачальника:** иногда в инфолисте персонажа имеется специфичная особенность военачальника, которая в таких случаях указывается в данной секции.
- Реликвии и артефакты:** в некоторых статьях упоминаются уникальные предметы оснащения – они-то и приводятся в этой секции. Как и в случае с оснащением, они уже включены в стоимость боевой единицы.

ФОРМИРОВАНИЯ

Инфолисты формирований помечаются данным символом. Правила для формирований можно найти в книге правил W40k. В инфолисте формирования приводится перечень статей из списка армии, которые составляют данное формирование, а также указываются любые ограничения и специальные правила для боевых единиц, входящих в формирование.







САЙФЕР

ВЛАДЫКА ПАДШИХ

190
ОЧКОВ



Среди всех тайн, что окружают Тёмных Ангелов, секрет Сайфера, пожалуй, является наиболее интригующим. Этот загадочный воин словно бы по воле случая возникает из теней на полях битв по всей Галактике и шквальным огнём из пистолетов сражает любого, кому не повезло оказаться предатрой на пути к его неизвестным целям. Среди огня и дыма сражений, в расе, разрывающейся на бегу, Сайфер кажется своим обречённым жертвам зловещим призраком. Где бы ни появился Падший Ангел, бывшие союзники вскоре обращаются друг против друга, и разыгрывается кровавая бойня. Сайфер, впрочем, никогда не страдает от последствий, вызванных его аурой разногласий. Некая благая (или, возможно, нечистая) сила хранит Падшего, и всякий раз, когда ему грозит смерть, воин исчезает бесследно, порой при совершенно необъяснимых обстоятельствах. Но он всегда возвращается: на протяжении истории Имперума Сайфер снова и снова выходил на свет, постоянно оставаясь на шаг впереди преследователей, Тёмных Ангелов, и приносил с собой гибель и смутнение.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Сайфер	7	10	4	4	3	8	3	10	3+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- фраз-гранаты
- крак-гранаты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- вечный воин
- проворность
- ударил-отступил
- независимый персонаж
- проникновение
- скрытый пеленой

Что посеете, то и пожнёте: Сайфер не может быть военачальником армии. В дополнение, показатель лидерства военачальника армии, включающей Сайфера, падает на 1 пункт.

Дульные вспышки: в фазе стрельбы Сайфер может вести огонь из обоих своих пистолетов дважды или по одному разу из каждого до или после бега. При упреждении Сайфер использует полный показатель навыка стрельбы. В фазе наступления половина атак Сайфера (с округлением вверх) имеют силу 4 и AP5, а оставшиеся атаки – силу 7 и AP2.

Божественная защита: если Сайфер теряет последнюю рану или удаляется из игры как потеря по другой причине и в пределах D6" от него есть вражеская модель, то считается, что Сайфер взят в плен живьём. Если же при удалении Сайфера как потери на указанном расстоянии нет вражеских моделей, то он чудесным образом сбегает. Если Сайфер сбегает, то он не приносит победных очков за своё уничтожение.

В ПОГОНЕ ЗА ПАДШИМИ

Со времен Ереси Гора сами Тёмные Ангелы и их капитулы-наследники охотятся за Сайфером и другими Падшими. В ходе неустанной погони орден вынудил воина-отступника и его братьев в чёрных доспехах бежать к дальним рубежам Галактики, но пока что Сайфер ускользает от преследователей.

Следующие правила используются во всех миссиях, в которых участвуют Сайфер или боевые единицы Падших вместе с моделями из фракции Тёмных Ангелов.

Любой ценой: в этих миссиях используются следующие вторичные задачи в дополнение к уже имеющимся:

- Если Сайфер взят в плен (см. специальное правило «божественная защита») моделью Тёмных Ангелов*, то игрок, которому принадлежит эта модель, немедленно получает 3 победных очка.
- Если Сайферу удалось сбежать или он пленён моделью, не относящейся к Тёмным Ангелам, то ни одна из сторон не получает победных очков.
- Если Сайфер не был пленён и не сбежал до конца боя, то игрок, чья армия включает Сайфера, получает D3 победных очков.

* Если несколько моделей, часть из которых – Тёмные Ангелы, а часть нет, могут пленить Сайфера, то случайным образом определите, какая из моделей захватит его в плен.

Им нет прощения: все модели Тёмных Ангелов со специальным правилом «Крыло Смерти» также получают специальное правило «фанатик».

ПАДШИЕ АНГЕЛЫ

Сайфер и его Падшие относятся к фракции Падших Ангелов, которая обозначается этим значком.



Модели фракции Падших Ангелов имеют следующие категории союзов с боевыми единицами из других фракций в одной с ними армии:

Боевые братья: армии Империи (кроме Тёмных Ангелов), Космический Десант Хаоса.

Выгодные союзники: альдари, некроны, орки, рыцари-отступники.

Отчаянные союзники: Империя Тау.

Только если грянет апокалипсис: демоны Хаоса, культы генокрадов, демонопоклонники Кхорна, тираниды.

Если Сайфер не состоит в формировании Падших чемпионов, то его можно включить в основное подразделение любой из армий Империи или в основное подразделение фракции Космического Десанта Хаоса. Сайфер не занимает ячейку в схеме организации войска. Ни Сайфера, ни Падших нельзя включить в армию, в которой присутствуют любые боевые единицы из фракции Тёмных Ангелов.

ТАИНСТВЕННЫЕ РЕЛИКВИИ

Пистолеты Сайфера: Падший владеет неописуемо смертоносным оружием – парой превосходно сбалансированных, пышно украшенных пистолетов. Их хозяин, наделённый поистине нечеловеческой меткостью, сражает целые отделения неприятелей шквалами разрывных болтов и сгустков плазмы.

Сайфер вооружён болт-пистолетом и плазменным пистолетом старинного производства, которые имеют следующие профили:

	Дальность	Сила	AP	Класс
Болт-пистолет Сайфера	16"	4	5	Пистолет
Плазменный пистолет Сайфера	12"	7	2	Пистолет



ПАДШИЕ

100
ОЧКОВ



Эти загадочные озлобленные воины сражаются с иступлённой решимостью, не желая потерпеть поражение или оказаться в плену. Вынужденные постоянно убегать от немаломогого возмездия Тёмных Ангелов и их орденов-наследников, Падшие со временем стали совершенно беспощадными к своим преследователям. Каждый из таких бойцов, как правило, располагает внушительным арсеналом оружия и доспехов, которые он захватил в пиратских набегах или снял с убитых им Адептус Астартес. Некоторые банды Падших предпочитают сражаться с неприятелями в ближнем бою, тогда как другие истребляют противников издалека. Как бы то ни было, эти отступники – смертельно опасные враги, готовые вершить любые тёмные дела и терпеть самые тяжкие лишения ради того, чтобы чуть дольше остаться на свободе.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Падший	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	Пехота	4 Падших
Чемпион Падших	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	Пехота (персонаж)	1 чемпион Падших

ОСНАЩЕНИЕ:

- болт-пистолет
- болтган
- оружие ближнего боя
- фраг-гранаты
- крак-гранаты

ОПЦИИ:

- Можно включить до пяти дополнительных Падших, 20 очков/модель
- Чемпион Падших может заменить свой болт-пистолет и/или оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
 - молниевые когти, 15 очков
 - силовое оружие, 15 очков
 - силовой кулак, 25 очков
- Чемпион Падших может взять мелта-бомбы, 5 очков

- Чемпион Падших может заменить одно оружие чем-то одним из следующего:
 - комбиогнёт, -мелтаган или плазмаган, 10 очков
 - плазменный пистолет, 15 очков
- Один Падший может заменить свой болтган чем-то одним из следующего:
 - огнёт, 5 очков
 - тяжёлый болтер, мелтаган или автопушка, 10 очков
 - плазменная пушка или ракетная установка (с фраг- и крак-ракетами), 15 очков
 - лазерная пушка, 20 очков
- До четырёх Падших могут выбрать что-то одно из следующего:
 - заменить болт-пистолет плазменным пистолетом, 15 очков/модель
 - заменить оружие ближнего боя чем-то одним из следующего:
 - о силовое оружие или молниевые когти, 15 очков/модель
 - о силовой кулак, 25 очков/модель
 - заменить болт-пистолет и болтган парой молниевых когтей, 30 очков/модель
 - заменить болтган чем-то одним из следующего:
 - о огнёт, 5 очков/модель
 - о мелтаган, комбиогнёт, -мелтаган или -плазмаган, 10 очков/модель
 - о плазмаган, 15 очков/модель

ПАДШИЕ ЧЕМПИОНЫ



В неприятеля, внезапно атакованного Падшими чемпионами, со всех сторон летят болт-снаряды и сгустки плазмы. Ошеломлённый враг пытается дать отпор беспощадным воинам, но его отряды уже окружены и взяты на прицел. Среди безумного грохота битвы Сайфер меткими pistolетными выстрелами истребляет одного противника за другим, ускользая подобно призраку от скрещивающихся очередей. Собранные и направляемые своим духовным лидером, Падшие сражаются, как единый организм, максимально используя свою огневую мощь и дисциплину для уничтожения целей. Даже эти чемпионы не знают тёмных секретов Сайфера, но понимают, что не вправе потерпеть неудачу или выказать слабость в его присутствии – иначе следующими умрут они сами.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- Сайфер
- 1-3 боевые единицы Падших

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- проникновение

Предводитель Падших: любая боевая единица из этого формирования, находящаяся в пределах 12" от Сайфера, имеет специальные правила «и не познают они страха» и «упорство».

ГРОССМЕЙСТЕР ВОЛДУС

СМОТРИТЕЛЬ ЛИБРАРИУСА

240
ОЧКОВ



Когда на поле битвы выходит гроссмейстер Волдус, самый могучий псайкер Серых Рыцарей за последние столетия, сам воздух дрожит от разрядов пси-энергии. Применяя свои феноменальные способности, Алдрик сметает врагов волнами очистительного огня и крушит их беспримерной силой. Изгоняя духов еретических боевых машин, Волдус заставляет танки замереть во вспышках искр, а после выфрывает огромные куски поля битвы и обрушивает на противников. Следом бросается в атаку сам гроссмейстер, описывая сверкающие дуги древним молотом демонов, Маллеусом Аргифум. Псионический дар Алдрика наполняет оружие неудержимой мощью для искоренения нечистых. Даже величайшие чемпионы Хаоса и демонические твари не в силах устоять перед Волдусом, ибо он – воплощённый гнев Императора.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Гроссмейстер Волдус	6	5	4	4	3	5	4	10	2+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)

ОСНАЩЕНИЕ:

- терминаторский доспех (с. 126)
- штурмболтер
- фраг-гранаты
- крак-гранаты
- антипсайкерские гранаты (с. 126)
- железный нимб (с. 126)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- «Эгида» (с. 126)
- и не познают они страха
- независимый персонаж
- привычный враг (демоны)
- псайкер (УМ 3)
- духовная чистота (с. 126)

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА:

Магистр знаний: Волдус знает на одну психосилу больше, чем позволяет его уровень мастерства. Она должна быть сгенерирована из дисциплины **светлой демонологии**.

ПСАЙКЕР:

Гроссмейстер Волдус генерирует свои силы из дисциплин **светлой демонологии**, **предсказания**, **громометания**, **геокинеза**, **либраниуса**, **пиромантии**, **техномантии**, **телекинеза** и **телепатии**.

РЕЛИКВИЯ ТИТАНА

Маллеус Аргифум: этот превосходно сбалансированный молот, создававшийся на протяжении века слепым кузнецом Галливером, служит проводником психических энергий. Напитанное ими оружие проносится по воздуху, будто невесомое, и разит врагов с мощью скованной молнии.

Дальность	Сила	AP	Класс
–	x2	2	Рукопашное, психосиловое, контузирующее, погибель демонов (с. 126), специализированное

ОПЛОТ НЕПОРОЧНОСТИ



Когда орды демонов прорываются через завесу реальности, они неизбежно натываются на Оплот Непорочности. Телепортируясь на поле боя, Серые Рыцари перекрывают дорогу врагам и готовятся отразить натиск чудовищ. Какой бы ни была цель воинов – запретить потусторонних извергов внутри храма, где их призвали, защитить некий благословенный артефакт или укрепить оборону союзников перед атакой тварей, – Оплот Непорочности всегда выманивает неприятелей на себя. Сплетая воедино свою психическую мощь и молитвенные напевы, Серые Рыцари вытягивают эмпирейную энергию, что подпитывает их недругов. Пока демоны бессильно пытаются разбить Оплот Непорочности, воины Титана завершают закланье массового изгнания.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 библиарий (см. кодекс Серых Рыцарей)
- 2 боевые единицы паладинов (см. кодекс Серых Рыцарей)
- 2 боевые единицы терминаторов Серых Рыцарей (см. кодекс Серых Рыцарей)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Библиарий должен принадлежать фракции Серых Рыцарей и быть оснащён терминаторским доспехом. Боевым единицам данного формирования нельзя брать приданные транспорты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Построение «Оплот»: пока на поле боя находится не менее трёх боевых единиц из данного формирования, вы можете добавлять 1 к результату любого теста на отрицание ведьмовства.

Аура непорочности: пока на поле боя находится не менее трёх боевых единиц из данного формирования, то при успешном проявлении любой боевой единицей из этого формирования психосилы «изгнание» она действует на все боевые единицы со специальным правилом «демон» в пределах 12" от любой боевой единицы данного формирования.

ПРИЛОЖЕНИЕ СЕРЫХ РЫЦАРЕЙ

Гроссмейстер Волдус использует несколько специальных правил армии из кодекса *Серых Рыцарей*, которые для вашего удобства собраны здесь вместе с его вооружением и оснащением.

БРОНЯ

ТЕРМИНАТОРСКИЙ ДОСПЕХ

Доспех терминатора – также называемый тактическим дредноутским доспехом – является наиболее тяжёлым и прочным комплектом личной брони, доступным имперским воинам. Его керамитовые пластины отражают почти все атаки обычным оружием, тогда как Круг Терминатус, вделанный в наплечник каждого такого бойца, защищает носителя даже от выпадов силовых клинков или мelta-выстрелов.

Терминаторский доспех предоставляет спас-бросок за броню на 2+ и непробиваемый спас-бросок на 5+. Более того, модели в терминаторском доспехе имеют специальные правила «крупногабаритный», «глубокий удар» и «безостановочный» и не могут совершать преследование.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

«Эгида»

Броня Серых Рыцарей покрыта гексаграмматическими оберегами. В сочетании с псионической силой хозяина такой доспех способен устоять перед потусторонним колдовством.

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, может перекидывать результаты тестов на отрицание ведьмовства, равные 1.

Духовная чистота

Из всех псайкерских дисциплин тяжелее всего овладеть демонологией, и лишь тот, кто чист душой, может надеяться, что не погубит себя при её использовании.

Псайкеры Серых Рыцарей могут генерировать свои психосилы из дисциплины демонологии (см. книгу правил *VX40k*). Они могут генерировать только светлые силы из дисциплины демонологии и не могут проявлять тёмные силы из этой дисциплины. В дополнение, если не указано иное, то при попытке проявления психосил из дисциплины светлой демонологии псайкеры Серых Рыцарей подвергаются опасностям варпа только в том случае, если при прохождении пси-теста выпадают две или более «шестёрок».

Погибель демонов

Нет оружия более действенного против порождений Хаоса, чем психосиловые «Немезиды» Серых Рыцарей. На этих клинках вырезаны руны демоноубийства, а в рукоятках установлены продвинутые генераторы силового поля, настроенные на пси-волну владельца.

Если психосила «ментальная мощь» успешно проявлена, и её целью является боевая единица, оснащённая хотя бы одной единицей психосилового оружия, то, пока действует данное благословение, в дополнение к его обычным эффектам вы можете перекидывать неудачные броски на ранение и пробитие брони, когда данная боевая единица атакует психосиловым оружием модели с правилом «демон».

ОСНАЩЕНИЕ

Правила для нижеследующих предметов можно найти в книге правил *VX40k*.

- Штурмболтер
- Крак-гранаты
- Фраг-гранаты (см. штурмовые гранаты)

ЖЕЛЕЗНЫЙ НИМБ

Железный нимб – не только драгоценный символ высокого звания в рядах Серых Рыцарей, но и эффективное защитное устройство. Под сияющим металлом венца скрыт мощный источник энергетического поля, способного отразить даже самый сокрушительный удар.

Модель с железным нимбом имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

АНТИПСАЙКЕРСКИЕ ГРАНАТЫ

Для создания этих гранат используется немыслимо редкая субстанция, которая считается побочным продуктом эзотерического процесса, поддерживающего работу Астрономикана. В момент взрыва возникает плотное облако пси-отражающих частиц, смертельных для псайкеров.

СТРЕЛЬБА

Если боевая единица с антипсайкерскими гранатами совершает стрелковую атаку, одна модель может кинуть гранату вместо использования другой единицы стрелкового оружия

Дальность	Сила	AP	Класс
8"	2	–	Штурмовое 1, взрыв, пси-шок

Пси-шок: если боевая единица, содержащая модели со специальным правилом «псайкер», «братство псайкеров/чернокнижников» или «пси-пилот», получает попадание от оружия со специальным правилом «пси-шок», то в дополнение к любому другому урону одна случайно выбранная модель псайкера в этой боевой единице подвергается опасностям варпа.

НАСТУПЛЕНИЕ

Модели со специальным правилом «псайкер», «братство псайкеров/чернокнижников» или «пси-пилот», совершающие нападение на боевую единицу с антипсайкерскими гранатами, не получают бонусных атак за нападение. Однако, если боевая единица, на которую совершено нападение, уже связана боем с предыдущего хода или залегла, эти гранаты не действуют, и атакующие модели получают бонусные атаки как обычно.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ПРОТИВНИКИ

Приближается катастрофа, Хаос набирает силу, и армиям Имперума приходится тяжёло как никогда. Помимо известий о бесчётных демонических вторжениях, рыцари Титана получают тревожные сообщения о ксеносах, напитанных энергией варпа, и полях битв, истерзанных псионическими аномалиями.

По согласию обоих игроков ниже следующие правила могут быть использованы в любом сражении, которое включает боевые единицы из фракции Серых Рыцарей. Представленные здесь правила позволят вам создать историю, в которой Серые Рыцари сталкиваются с врагом, выходящим за рамки их привычной сферы деятельности. Благодаря этим правилам оппонент Серых Рыцарей (далее называемый «противником») получит возможность взять под контроль одержимых демонами воинов и дирижировать целым inferнальным вторжением.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ ОДЕРЖИМОСТЬ

Военачальник противника получает специальные правила «демон», «губитель плоти», «губитель брони» и «сокрушающая атака», а также непробиваемый спас-бросок на 3+.

С любым независимым персонажем в армии противника (исключая персонажей из фракций культов генокрадов, некронов, Империи Тау или тиранидов) можно сделать что-то одно из следующего:

- Можно усовершенствовать до псайкера (УМ 1) со специальным правилом «демон».....*бесплатно*
- Можно усовершенствовать до псайкера (УМ 2) со специальным правилом «демон».....*25 очков/модель*

Усовершенствованные подобным образом независимые персонажи могут генерировать свои силы из дисциплины **тёмной демонологии**.

Также с любым независимым персонажем из числа псайкеров в армии противника (исключая персонажей из фракций культов генокрадов или тиранидов) можно сделать следующее:

- Можно усовершенствовать, дав специальное правило «демон».....*бесплатно*

Усовершенствованные подобным образом независимые персонажи могут генерировать свои силы из дисциплины **тёмной демонологии**.

Противник может включить в свою армию боевые единицы из фракции демонов Хаоса в качестве выгодных союзников (только если они уже не являются братьями по оружию).

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ВТОРЖЕНИЕ

Когда раздвигается завеса реальности и повсюду на поле сражения проявляются ужасные феномены, жаждущие резни демоны вырываются из варпа или овладевают телами слабых разумом созданий. Серые Рыцари, чётко осознавая свой долг, бесстрашно идут в наступление.

В начале каждой из своих пси-фаз противник бросает кубик, прибавляет к результату номер текущего хода, и сверяется со следующей таблицей:

D6 Результат

- 2 **В варпе спокойно:** ничего не происходит.
- 3 **Волнение в варпе:** в этой фазе противник генерирует дополнительный варп-заряд за каждого псайкера в своей армии.
- 4 **Благословения Тёмных богов:** противник выбирает одну дружественную боевую единицу. Эта боевая единица прибавляет 1 пункт к показателям своих силы и стойкости. Каждую боевую единицу можно выбрать только один раз.
- 5 **Тёмная буря:** противник бросает кубик за каждую не связанную боем боевую единицу (дружественную или вражескую) на поле боя. При выпадении 6 боевая единица получает D6 попаданий с силой 4 и AP3 и специальным правилом «укрытие не спасает». Техника получает попадания по бортовой броне. Ранения распределяет управляющий игрок.
- 6 **Варп-волна:** все модели со специальным правилом «демон» получают бонус +1 к своим непробиваемым спас-броскам до начала следующей пси-фазы противника.
- 7 **Одержимость:** противник выбирает одного дружественного независимого персонажа, который получит специальные правила «демон» и «вечный воин».
- 8 **Ураган Хаоса:** противник бросает кубик за каждую не связанную боем боевую единицу (дружественную или вражескую) на поле боя. При выпадении 6 боевая единица получает D6 попаданий с силой 6 и AP3 и специальным правилом «укрытие не спасает». Техника получает попадания по бортовой броне. Ранения распределяет управляющий игрок.
- 9 **Безграничная сила:** в этой фазе псайкеры противника удерживают варп-заряды на 3+.
- 10 **Призыв:** противник выбирает одного из своих псайкеров и немедленно проявляет с его помощью психосилу «*призыв*» из дисциплины **тёмной демонологии**. Варп-заряды не расходуются. Броски на отрицание ведьмовства совершать нельзя.
- 11 **Судный день:** противник бросает кубик за каждую не связанную боем боевую единицу (дружественную или вражескую) на поле боя. При выпадении 6 боевая единица получает D6 попаданий с силой 8 и AP3 и специальным правилом «укрытие не спасает». Техника получает попадания по бортовой броне. Ранения распределяет управляющий игрок.
- 12+ **Массовая одержимость:** все боевые единицы не-техники противника получают специальные правила «демон», «бесстрашие» и «яростное нападение». Если этот результат выпал второй или последующие разы, модели со спецправилом «демон» получают бонус +1 к своим непробиваемым спас-броскам (максимум можно улучшить до 2+).



РОБАУТ ГИЛЛИМАН

ПРИМАРХ УЛЬТРАДЕСАНТА

350
ОЧКОВ

Полководец. Герой. Мстящий Сын. Робаут Гиллиман – примарх Ультрадесанта, владыка Ультрамара и несравненный вождь людей. Воскрешённый трудами Адептус Механикус и иннари, он стремится объединить силы Имперiums и оттеснить служителей Тёмных богов. Возвышаясь даже над богатырскими воинами своего ордена, Гиллиман устремляется в битву с грозным и урюмым видом. В одной его руке сияет пылающий меч Императора, за которым при каждом взмахе тянутся языки огня. Другая кисть облачена в Державную Длань, старинную латную перчатку, способную легко разрывать на куски бронемашину и крушить врагов примарха. Но главное оружие Робаута – несравненный талант военачальника. Ни один неприятель не может уследить за манёврами и стратегическими ходами Гиллимана, и потому обречён на поражение ещё до начала боя.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Робаут Гиллиман	9	6	6	6	6	6	6	10	2+	Монструозное создание (персонаж)	1 (уникальный)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- несокрушимая воля
- тактика ордена Ультрадесанта
- вечный воин
- бесстрашие
- не ведая боли
- проворность
- точные выстрелы
- точные удары
- привычный враг (Хаос*)

* Понятие «Хаос» охватывает все боевые единицы из фракций демонов Хаоса, Космического Десанта Хаоса или демопоклонников Кхорна.

Лорд-командующий Имперiums: пока Гиллиман находится на поле боя, дружественные боевые единицы из армий Имперiums перебрасывают неудачные результаты проверок на боевой дух, утрашение и подавление огнём.

Примарх 13-го легиона: один раз за игру в дополнение к уже имеющимся доктринам вы можете ввести в действие одну доктрину опустошителей, штурмовую доктрину и тактическую доктрину (см. кодекс *Космического Десанта*). Когда любая из данных боевых доктрин вступает в силу, под её действие попадают все модели Ультрадесанта в вашей армии.

Непреклонная воля: на показатель лидерства Гиллимана не могут действовать негативные модификаторы любого вида. Кроме того, он может перебрасывать неудачные результаты тестов на отрицание ведьмовства.

ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА:

Абсолютное мастерство: Робаут Гиллиман имеет все командные особенности военачальника из книги правил *VX40k*.

РЕЛИКВИИ УЛЬТРАМАРА

Меч Императора и Державная Длань: этот силовой кулак, наделённый божественной мощью, является улучшенным вариантом прославленной латной перчатки, которую Гиллиман носил в период Ереси Гйра. Он позволяет примарху не только истреблять врагов в ближнем бою, но и сметать их шквалами бронейных снарядов издали.

Меч Императора и Державная Длань используются вместе с указанным ниже профилем.

Дальность	Сила	AP	Класс
-	10	1	Рукопашное, губитель брони, контузящее, душесжигатель, прикосновение Императора, огненный вихрь

Прикосновение Императора: если результат броска на попадание этой атаки равен 6, она отыгрывается с силой D, а не с силой 10.

Огненный вихрь: в подфазе схватки вместо проведения обычных атак Гиллиман может провести против связанных с ним боем вражеских боевых единиц столько атак, сколько их моделей находится в пределах 1" от него.

Державную Длань также можно использовать как дистанционное оружие с нижеследующим профилем. Её можно использовать и как рукопашное, и как дистанционное оружие в каждом ходе.

Дальность	Сила	AP	Класс
24"	6	2	Штурмовое 3, раздирающее

Доспехи Судьбы: внутренние системы данной брони, созданной лучшими оружейниками Адептус Механикус, дополнены продвинутыми устройствами жизнеобеспечения. Эти превосходные латы идеально подходят Гиллиману и защищают его даже от самых смертоносных атак.

Доспехи Судьбы предоставляют непробиваемый спасбросок на 3+. В дополнение, если Робаут Гиллиман убит, поместите маркер в том месте, где он был убит. В начале вашего следующего хода киньте кубик. На 4+ раны Гиллимана залечены его доспехом – поместите его как можно ближе к маркеру, но более чем в 1" от любых боевых единиц; количество его ран равно D3. В противном случае Гиллиман умирает. Если в конце игры маркер находится на поле боя, то Гиллиман считается убитым.



ТРИУМВИРАТ ПРИМАРХА



Странные прихоти судьбы связали воедино Робаута Гиллимана, гроссмейстера Волдуса и Сайфера, Падшего Ангела. Они вместе ступают по дороге провидения, и никому неизвестно, что ждёт их в конце – избавление или проклятие. На поле битвы триумвират воинов становится неустойчивой силой; они укрепляют боевой дух и силы подчинённых, безжалостно сметая на своём пути оборонительные порядки неприятелей. Пока режут пистолеты Сайфера, Волдус сметает врагов очистительным пламенем или защищает союзников от урона. В самой гуще сражения шагает Гиллиман, который рубит и расстреливает неисчислимых врагов подобно возрождённому богу, вдохновляя своих воинов громогласными боевыми кличками.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- Сайфер
- Гроссмейстер Волдус
- Робаут Гиллиман

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Отмеченные судьбой: в каждом ходе вы можете перебрасывать один неудачный результат спас-броска каждой моделью данного формирования.

Вдохновляющее присутствие: пока гроссмейстер Волдус и Робаут Гиллиман находятся на поле боя, все дружественные боевые единицы армий Империи имеют специальное правило «упорство».

ПОБЕДОНОСНАЯ ГВАРДИЯ



Победоносцы, лично отобранные самим примархом на роль его телохранителей и посланников, стремятся к совершенству во всех аспектах военного дела и государственной политики. Эти космодесантники-ветераны, суммарный боевой опыт которых насчитывает множество столетий, если не тысячелетий, бесстрашно идут на врага с высоко поднятой головой, метко ведя огонь из болтеров. В авангарде их ступает отделение почётной гвардии Ультрадесанта под началом самого Катона Сикария, капитана ордена и вспыльчивого мастера клинка с планеты Талассар. Победоносная гвардия – несравненное собрание отважных героев, что способны прорубить себе дорогу через целые армии неприятелей и оставить за собой курганы их трупов, к вящей славе Ультрамара и вечных владений Императора.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- капитан Сикарий (см. кодекс Космического Десанта)
- 1 боевая единица почётной гвардии (см. кодекс Космического Десанта)
- 4 авангардных или арьергардных отделения ветеранов в любой комбинации (см. кодекс Космического Десанта)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Боевые единицы из данного формирования не могут брать приданные транспорты или начинать игру погружёнными в транспорт.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Сражаются как полубоги: все модели из данного формирования прибавляют 1 пункт к показателям своих навыков ближнего боя и стрельбы.

Избранники примарха: пока боевая единица из данного формирования находится в пределах 3" от Робаута Гиллимана, он может совершать броски по правилу «берегитесь, сэр» как если бы являлся частью этой боевой единицы.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА УЛЬТРАДЕСАНТА

В данном разделе подробно разобраны дополнительные правила, особенности военачальника и тактические задачи, отражающие боевой стиль Ультрадесанта. Вы можете использовать их, чтобы выставить на игровой стол подразделение или даже целую армию Ультрадесанта или какого-то из их наследных орденов.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ УЛЬТРАДЕСАНТА

Любое подразделение фракции Космического десанта может быть подразделением Ультрадесанта, если все входящие в него боевые единицы имеют спецправило тактики ордена Ультрадесанта (с. в кодексе КД). Подразделения Ультрадесанта относятся к фракции Космического Десанта и во всех отношениях считаются подразделениями Космического Десанта.

РЕЛИКВИИ УЛЬТРАМАРА

Боевые единицы в подразделении Ультрадесанта, обычно способные брать предметы из списка реликвий ордена из *кодекса Космического Десанта*, вместо этого могут брать предметы из списка реликвий Ультрамара по указанной сумме очков. Для подразделения вы можете набирать предметы из обоих списков. Одна модель может взять только один артефакт. Одна модель в вашей армии, способная взять предмет из списка штандартов Космодесанта, вместо этого может взять штандарт Макрагга Неосквернённого.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

При генерировании своих особенностей военачальник Ультрадесанта может сделать бросок по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в *книге правил VX40k* или *кодексе Космического Десанта*, или по таблице справа.

ТАБЛИЦА ОСОБЕННОСТЕЙ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

D6 ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

- 1** **Благородный лик:** *истинный ультрамарский патриций, вид которого вдохновляет бойцов.*
Ваш военачальник и все дружественные боевые единицы из фракции армий Империи (см. *книгу правил VX40k*), в пределах 12" от него должны перекидывать неудачные результаты проверок на боевой дух, подавление огнём и устрашение.
- 2** **Хранитель Ультрамара:** *герой, изгоняющий орды захватчиков.*
Ваш военачальник имеет специальное правило «контратака».
- 3** **Образцовый воин:** *всегда знает, куда наносить удары.*
Ваш военачальник имеет специальное правило «привычный враг».
- 4** **Мастер стратегии:** *нет никого более решительного и смертоносного.*
Вы можете прибавить 4 к результату любого броска на перехват инициативы.
- 5** **Мастер тактики:** *мгновенно выбирает верный план.*
Пока ваш военачальник жив, в начале каждого своего хода вы можете отменять активную тактическую задачу и генерировать новую. Если в миссии, которую вы отыгрываете, нет специального правила «тактические задачи», то перекидывайте этот результат.
- 6** **Знарок Кодекса:** *верно расставляет стратегические приоритеты.*
Ваш военачальник и дружественные боевые единицы в пределах 6" от него имеют специальное правило «распределение огня».



РЕЛИКВИИ УЛЬТРАМАРА

Хранилища Ультрамара распахнулись, и теперь величайшие чемпионы Империи выступают на войну в наилучшем снаряжении за последние десять тысяч лет. В армии может быть только по одному предмету из следующего списка.

ТАРЕНТСКИЙ ПЛАЩ 35 очков

Этот покров, обнаруженный в аграрии Тарент, явно был создан в Тёмную эпоху технологий. Благодаря микросистемам жизнеобеспечения и каналам рассеивания энергии, вплетённым в ткань, плащ оказался невероятно ценной находкой для Ультрадесантников, ведущих бой с демонами посреди пустынных регионов планеты.

Владелец плаща имеет специальные правила «вечный воин» и «оно неубиваемо».

ШЛЕМ ПОРИЦАНИЯ 30 очков

В этом красном шлеме записано полное собрание наставлений Эониды Тилея, приведших к его великому порицанию. Доересовые труды воина, считавшиеся изменческими, описывают оптимальные способы убийства любого космодесантника его боевым братом. Даже спустя десять тысяч лет они остаются лучшим исследованием на данную тему.

Владелец шлема Порицания имеет специальное правило «привычный враг». Также он может перекидывать неудачные результаты всех бросков на попадание и ранение против космических десантников Хаоса.

СВЯТОЙ НИМБ 15 очков

Энергетическое поле, проектор которого встроено в этот железный венец филигранной работы, не только отражает пули и вылады вражеских клинков, но и укрепляет силу воли владельца, что позволяет ему выдерживать опустошительные пси-атаки и оставаться на ногах даже после самых тяжёлых ранений.

Только для капитанов Космического Десанта. Владелец Святого нимба имеет специальные правила «несокрушимая воля» и «не ведая боли».

СОЛДАТСКИЙ КЛИНОК 20 очков

Ультрадесантники бережно хранят этот обманчиво простой меч со времён основания капитула. Хотя в него не встроено генератор расщепляющего поля, Солдатский клинок почти без сопротивления разрубает самую толстую броню из керамики и пласта. Меч был откован с таким мастерством, что его мономолекулярная режущая кромка не нуждается в заточке даже после тысячелетий службы и неисчислимых битв.

Заменяет одно рукопашное оружие модели.

Дальность	Сила	АР	Класс
-	Как у обладателя	2	Рукопашное

ШТАНДАРТ МАКРАГГА НЕОСКВЕРНЁННОГО 60 очков

Когда в королевстве Ультрамар вспыхнули Тиранидские войны, и твари флота-улья Бегемот высадились на Макрагге, этот славный штандарт непреклонно реял над рядами ксеносов. Для всех Ультрадесантников он символизирует неизбежную мощь их столицы и ордена. Любого воина, взявшего заветный стяг, охватывает непоколебимая решимость и гордость, рождённая из понимания того, что никакие враги не справятся с ним и его братьями, унаследовавшими боевые навыки от самого примарха.

Дружественные боевые единицы в пределах 12" от знаменосца (носителя штандарта) прибавляют 1 пункт к своему показателю лидерства. В дополнение знаменосец и его боевая единица получают +1 атаку, пока знаменосец жив. И наконец, бросайте кубик каждый раз, когда дружественная модель пехоты Ультрадесанта умирает в пределах 6" от владельца штандарта (делайте бросок прежде чем удалить её как потерю). На 5+ она может совершить внеочередную стрелковую атаку (если сейчас идёт фаза движения, пси-фаза или фаза стрельбы) или ввязаться в бой и провести атаки на своём обычном этапе инициативы (если сейчас идёт подфаза схватки).

«ОТМЩЕНИЕ УЛЬТРАМАРА» 20 очков

Этот древний штурмболтер, последний раз применявшийся в ходе Тиранидских войн, наделён машинным духом, способным значительно увеличивать темп огня. Кроме того, хотя «Отмщение Ультрамара» стреляет обычными масс-реактивными снарядами, их вещество меняется при прохождении через освящённую зарядную камору на биореактивное. Соответственно, в момент попадания болта плоть цели просто испаряется.

Заменяет одно дистанционное оружие модели.

Дальность	Сила	АР	Класс
24"	1	5	Штурмовое 4, отравленное (2+)



ПОБЕДОНОСНАЯ УДАРНАЯ ГРУППА

В данном разделе описываются соединения, используемые Ультрадесантниками и их братьями в капитулах, славящихся мужеством, честью и тактическим гением. Победоносная ударная группировка и все специальные правила, приведённые далее, уникальны для Ультрадесанта и его орденов-наследников.

ВЫБОР АРМИИ

В настольной игре ВХ40к есть два основных способа составить армию из коллекции миниатюр. Первый называется вольным методом и предполагает выбор любых боевых единиц, какие вы захотите. Второй подразумевает сбор батальной армии, у которой есть свои жёсткие рамки, но есть и преимущества. Оба этих способа подробно описаны в русской книге правил ВХ40к (с. 116).

Если вам нравится вольный метод, тогда в зависимости от имеющихся у вас моделей космических десантников просто воспользуйтесь инфолистами, которые представлены в разделе «Войска Космического Десанта». Если вы хотите использовать батальный метод, тогда вам необходимо распределить свои миниатюры по подразделениям, что само по себе представляет довольно увлекательный процесс. Наиболее распространённые из подразделений – это общевойсковые и союзные. Учтите, что вы также можете включить в батальную армию любые формирования, представленные в разделе войск Космодесанта.

Кроме того, на выбор имеется особого рода подразделение Космического Десанта под названием «Победоносная ударная группировка», которое можно взять в любую батальную армию. В отличие от подразделений, представленных в книге правил ВХ40к, схема организации этой ударной группировки состоит из ячеек, заполняемых формированиями и боевыми единицами, но не по выполняемой ими роли на поле битвы. Тем не менее здесь тоже имеются обязательные и опциональные элементы, а также свои ограничения и командные преимущества, как и у любого другого подразделения.

И хотя боевые единицы обычно не могут принадлежать более чем к одному подразделению, боевые единицы из формирования, состоящего в Победоносной ударной группировке, можно назвать исключением. Они одновременно считаются и частью формирования, и частью подразделения и, следовательно, получают все полагающиеся командные преимущества и специальные правила. Если ваш военачальник выбран из формирования или отдельной боевой единицы, которые входят в состав Победоносной ударной группировки, тогда вашим основным подразделением является вся Победоносная ударная группировка.

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Данное подразделение должно включать хотя бы одно главное формирование и одно вспомогательное. Дополнительно оно может включать в любой комбинации сколько угодно главных формирований и до трёх командных формирований. Также оно должно включать от одного до десяти вспомогательных формирований за каждое главное. В данное подразделение могут быть включены только приведённые здесь инфолисты. Все боевые единицы из этого подразделения должны относиться к фракции Космического Десанта и быть набраны из ордена Ультрадесанта.

КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Идеальные доктрины: вы можете вводить в действие каждую из боевых доктрин (штурмовую, тактическую и опустошитель) (с. 308 в кодексе Космодесанта) по одному разу за игру. При вступлении в силу любой боевой доктрины под её действие попадают все модели Ультрадесанта в вашей армии. В дополнение в любом из своих ходов вы можете в любой комбинации ввести в действие штурмовую, тактическую и доктрину опустошителей, придерживаясь стандартных ограничений на количество использований каждой доктрины.

Объект под защитой: все боевые единицы не-техники в этом подразделении получают специальное правило «объект под защитой». Если только у вражеской боевой единицы нет того же специального правила, дружественная боевая единица с этим специальным правилом контролирует объект, даже если в зоне его маркера находится вражеская победоносная боевая единица.

Сын Ультрамара: если это подразделение является вашим основным, то вы можете перекидывать результат броска по таблице особенностей военачальника из ордена Ультрадесанта (с. 132).



1+ главных формирований



От 1 до 10 вспомогательных за каждое главное



0-3 командных



БОЕВАЯ ПОЛУРОТА
(см. кодекс *Космического Десанта*)



ПОБЕДОНОСНАЯ ГВАРДИЯ
(с. 131)



УДАРНАЯ УЛЬТРАГРУППИРОВКА
(см. кодекс *Космического Десанта*)



**ОПЕРАТИВНАЯ
БРОНЕТАНКОВАЯ ГРУППА**
(см. кодекс *Космического Десанта*)



**КОМАНДОВАНИЕ УДАРНОЙ
ГРУППИРОВКИ**

- 1 боевая единица из следующего списка:
 - Робаут Гиллиман
 - Марней Калгар
 - капитан¹
 - капеллан²
- 0-1 Почётная гвардия
- 0-1 командное отделение



ОПЕРАТИВНАЯ ГРУППА 1-Й РОТЫ
(см. кодекс *Космического Десанта*)



ГРУППА ВОЙСК ПВО
(см. кодекс *Космического Десанта*)



**КОМАНДНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ
РЕКЛЮЗИАМА**
(см. кодекс *Космического Десанта*)



**ОПЕРАТИВНАЯ РАЗВЕДГРУППА
10-Й РОТЫ**
(см. кодекс *Космического Десанта*)



ГРОЗОВОЕ АВИАКРЫЛО
(см. кодекс *Космического Десанта*)



КОНКЛАВ ЛИБРАРИУСА
(см. кодекс *Космического Десанта*)



**УДАРНАЯ ГРУППА СИЛ
ПОДАВЛЕНИЯ**
(см. кодекс *Космического Десанта*)

¹ Вместо капитана можно взять капитана *Сихария* (см. кодекс *Космического Десанта*)

² Вместо капеллана можно взять капеллана *Кассия* (см. кодекс *Космического Десанта*)



**БРОНЕТАНКОВЫЙ КЛИН
«ЛЭНДРЕЙДЕРОВ»**
(см. кодекс *Космического Десанта*)



**ОСАДНАЯ КОГОРТА
ЦЕНТУРИОНОВ**
(см. кодекс *Космического Десанта*)

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ УЛЬТРАДЕСАНТА

Ниже представлены шесть тактических задач для использования в настольных сражениях ВХ40к, доступные только игрокам за Ультрадесанта. Эти задачи помогают отразить героизм и глубокие тактические познания воинов Ультрамара.

Если ваш военачальник относится к ордену Ультрадесанта, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11 – 16), описанные в книге правил ВХ40к.

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

D66	Результат
21	Защитите главный объект
22	Несомненный героизм
23	Чемпионы Имперiums
24	Мы идём в бой за Макрагг!
25	Следуйте Кодексу
26	Подтвердите мощь доктрины

11 ЗАЩИТИТЕ ГЛАВНЫЙ ОБЪЕКТ

Вид: УЛЬТРАДЕСАНТ

Ты рассчитал координаты важнейшей цели на поле битвы. Теперь удержишься возле неё, чтобы получить преимущество.
Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если выполните тактическую задачу вида «взять и удерживать» или «взять штурмом и оборонять».

12 НЕСОМНЕННЫЙ ГЕРОИЗМ

Вид: УЛЬТРАДЕСАНТ

Встреть натиск своих врагов с непоколебимой решимостью – они должны понять, что столкнулись с бесстрашными потомками Гиллимана.
Вы получите 1 победное очко, если в этом ходе одна или более ваших боевых единиц успешно пройдут проверку на боевой дух. Вы можете выполнить эту тактическую задачу даже в конце хода противника.

13 ЧЕМПИОНЫ ИМПЕРИУМА

Вид: УЛЬТРАДЕСАНТ

Ты получил приказ атаковать лучших воинов противника. Убей лидеров, и вся вражеская армия развалится.
Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода хотя бы один из ваших персонажей Ультрадесанта бросит вызов на поединок или будет в нём участвовать.

14 МЫ ИДЁМ В БОЙ ЗА МАКРАГГ!

Вид: УЛЬТРАДЕСАНТ

Тебе дана команда выдвигаться. Иди в наступление, перенеси войну на территорию противника.
Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если одна из ваших боевых единиц будет находиться в пределах 12" от края стола противника. Если же три или более ваших боевых единиц будут находиться в пределах 12" от края стола противника, тогда вы получите D3 победных очков.

15 СЛЕДУЙТЕ КОДЕКСУ

Вид: УЛЬТРАДЕСАНТ

К триумфу можно ползти по сантиметру или идти семимильными шагами. Одолей врага, полагаясь на своё обучение и дисциплину.
Вы получите D3 победных очков в конце своего хода, если за время этого хода выполните как минимум две другие тактические задачи.

16 ПОДТВЕРДИТЕ МОЩЬ ДОКТРИНЫ

Вид: УЛЬТРАДЕСАНТ

Покажи нефтятельно истинную мощь Кодекса Астартес.
Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена вражеская боевая единица. Если же за время этого хода будут уничтожены три или более вражеских боевых единиц, тогда вы получите 2 победных очка. Если же за время этого хода будут уничтожены шесть или более вражеских боевых единиц, тогда вы получите 3 победных очка. Вы удвоите число победных очков, если за время этого хода заодно введёте в действие боевую доктрину.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ:

КОЛОДА КАРТ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

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

ГЛОССАРИЙ

A

Absolute mastery – абсолютное мастерство
Adept of the Codex – знаток Кодекса
Adversary – противник
Aegis – «Эгида»
Amidst the sea of Storms – «Посреди Океана Бурь»
Armour of Fate – доспехи Судьбы
As ye sow, so shall ye reap – что посеете, то и пожнёте
At any cost – любой ценой
Aura of purity – аура непорочности

B

Blazing weapons – дульные вспышки
Blessings of the Dark Gods – благословения Тёмных богов
Bulwark formation – построение «Оплот»
Bulwark of purity – Оплот Непорочности

C

Cataclysm of war – Катаклизм войны
Champions of the Imperium – чемпионы Империи
Chaos anti-aircraft fire – зенитный огонь Хаоса
Chaos reinforcements – подкрепления Хаоса
Chaotic hurricane – ураган Хаоса
Command points – командные очки
Command re-roll – команда на переброс

D

Daemonbane – погибель демонов
Daemonic adversary – демонический противник
Daemonic incursion – демоническое вторжение
Daemonic possession – демоническая одержимость
Dark tempest – тёмная буря
Disabling the Webway portal – закрытие портала Паутины
Divine protection – божественная защита
Doomsday – Судный день
Dual intercept! – Двойной перехват!

E

Empyric manifestations – эмпирейные проявления
Empyric nexos – средоточие эмпирейных сил
Endless skies – бесконечные небеса

F

Fallen – Падший/Падшие
Fallen champion – чемпион Падших
Fallen champions – Падшие чемпионы (формирование)
Fallen leader – предводитель Падших

Fight like demigods – сражаются как полубоги
Fold in reality – изгиб реальности
Follow the Codex – следуйте Кодексу
Foxholes – окопы
Fury of the empyric storm – ярость эмпирейной бури

G

Gathering storm: Rise of the Primarch – кампания «Надвигается буря: Воскрешение примарха»
Grand Master Voldus – гроссмейстер Волдус
Guilliman Revived – Гиллиман Воскрешённый

H

Hand of Dominion – Державная Длань
Hard vacuum – глубокий вакуум
Narrowing environment – нагнетающая обстановка
Hell Blade chaos fighter – истребитель Хаоса «Адский клинок»
Hell Talon chaos fighter – истребитель Хаоса «Адский коготь»
Helm of censure – шлем Порицания

I

Imperial anti-aircraft fire – зенитный огонь Империи
In pursuit the Fallen – в погоне за Падшими
Insane bravery – безрассудная храбрость
Inspiring presence – вдохновляющее присутствие
Intercept – перехват
Interception points – точки перехвата

K

Kairos Fateweaver's incantations of despair – заклинания отчаяния Кайроса Судьбоплёта

L

Limitless power – безграничная сила
Lord commander of the Imperium – лорд-командующий Империи
Lore master – магистр знаний
Low gravity – низкая гравитация

M

Macragge's honour – «Честь Макрагга»
Malleus Argyrum – Маллеус Аргирум
Mass possession – массовая одержимость
Master of strategy – мастер стратегии
Master of tactics – мастер тактики
Mysterious relics – таинственные реликвии

N

Never forgive – им нет прощения
Noble visage – благородный лик

O

Orbital support – орбитальная поддержка

P

Paragon of war – образцовый воин
Pathways of the aetherworld – пути в эфире
Perfect doctrine – идеальные доктрины
Possession – одержимость
Primarch of the Ultramarines – примарх Ультрадесанта
Primarch of XIII legion – примарх 13-го легиона
Proof of doctrine – подтвердите мощь доктрины
Purity of spirit – духовная чистота

R

Rapid reinforcements – немедленные подкрепления
Renegade knights – рыцари-отступники
Return fire – ответный огонь
Roboute Guilliman – Робавт Гиллиман

S

Sanctic halo – Святой нимб
Sanctuary from the Storm – укрытие от шторма
Scions of Guilliman – отпрыски Гиллимана
Secure objective primaris – защитите главный объект
Skarbrand's rage – ярость Скарбрэнда
Soldier's blade – Солдатский клинок
Son of Ultramar – сын Ультрамара
Squadron intercept! – Перехват эскадрильей!
Standart of Macragge Inviolate – штандарт Макрагга Неосквернённого
Stratagems – стратагемы
Strategic redeployment – стратегическая передислокация
Summoning – призыв
Superhuman resolve – сверхчеловеческая решимость

T

Tarentian cloak – Тарентский плащ
Temporal anomaly – временная аномалия
The Auto-Reliquary – автореликварий
The battle of Guilliman's shrine – «Битва за усыпальницу Гиллимана»
The breach – пролом
The Emperor's sword – меч Императора
The final bridge – «Последний мост»
The price of failure – цена неудачи
The primarch chosen – избранныки примарха
The void – пропасть
The warp becalmed – успокоившийся варп
The warp is calm – в варпе спокойно

The warp stirs – волнение в варпе
The Webway – Паутина
The Webway portal – портал Паутины
Through flames – сквозь огонь
To bind the storm – «Укротить шторм»
Touch of the Emperog – прикосновение
Императора
Touched by fate – отмеченные судьбой
Triumvirate of primarch – триумvirат
примарха

U
Unflinching heroism – несомненный
героизм
Unyielding will – непреклонная воля
Vagaries of the Warp – капризы варпа
Vengeance of Ultramar – «Отмщение
Ультрамара»
Victrix guard – Победоносная гвардия
Victrix strike force – Победоносная
ударная группировка

W
Warden of the librarius – смотритель
либраниуса
Warden of Ultramar – хранитель
Ультрамара
Warp bubble – варп-пузырь
Warp loci – варп-очаг
Warp stability – варп-стабильность
Warp surge – варп-волна
We march for Macragge – Мы идём в бой
за Макрэгг!
Whirling flame – огненный вихрь

