

Гвардия Ворона (First Founding) (статья)

WARPFROG

Гильдия Переводчиков Warhammer

Гвардия Ворона (First Founding)
(статья)



Автор	Каллум Дэвис / Callum Davis
Переводчик	Shalliar
Издательство	Black Library
Входит в сборник	Первое основание / First Founding
Год издания	2023
Подписаться на обновления	Telegram-канал
Обсудить	Telegram-чат
Скачать	EPUB , FB2 , MOBI
Поддержать проект	

Орден: Гвардия Ворона

Номер легиона: XIX

Примарх: Корвус Коракс, Повелитель Воронов, Освободитель, Владыка Теней

Действующий магистр ордена: Кайваан Шрайк, магистр теней

Родной мир: Освобождение (луна Киавара)

Отличительные черты: угольно-черные волосы и глаза, кожа цвета слоновой кости, высокий рост и худощавое телосложение, сочувствие обездоленным

Примечательные ордены-наследники: Черная Стража, Рыцари Ворона, Ястребы Некрополя, Рапторы, Ловчие Разлома

Боевая специализация: партизанские действия, убийства важных целей, операции с быстрым развертыванием

Боевые кличи: использование боевых кличей в целом отвергается, но иногда произносится девиз «Victorus aut Mortis» («Победа или Смерть»)



Содержание

Вступление

Геральдика и униформа

Родной мир

Уникальные атрибуты ордена

Ритуалы тени

Черная Метка

Рекрутирование

Орден на войне

Герои ордена

Кайваан Шрайк — магистр теней

Корвин Северакс

Легенда ордена: исчезновение Корвуса Коракса

Заключительные мысли

Вступление

Гвардия Ворона — это нож Императора, наносящий удар из тьмы; Его глаза, смотрящие из теней; Его ночные стражи. Убийцы, лазутчики и партизаны, которым нет равных, Гвардейцы Ворона не идут на войну, выставляя напоказ яркие геральдические цвета, как поступают многие другие ордены, но вместо этого проявляют себя там, где ни один лучик света не тревожит шныряющих вредителей и бесконтрольно плодящиеся ужасы. Подобные места стали для них домом, и в силу этого те враги Императора, что избрали тени своим пристанищем, не найдут в них ни безопасности, ни даже возможности спокойно вздохнуть.

Как и подобает братству, нашедшему приют во тьме, Гвардия Ворона является непостижимым и скрытным воинством. Они мало общаются с членами других орденов — более того, порой даже используют их в качестве приманки для противника ради воплощения в жизнь своих собственных планов, если сочтут это необходимым. Не свойственно им также и желание выставлять свои достижения напоказ и греться в лучах славы, несмотря на бесчисленные победы, одержанные орденом за последние тысячелетия, и заслуженное признание граждан со всего Империиума.

Эта относительная сдержанность дает сынам Коракса замечательную возможность в полной мере использовать свойственную им исключительную наблюдательность. Они могут узнать о надвигающейся

угрозе по едва заметным признакам и используют самые незначительные преимущества для достижения победы над врагом. Лишь самые изворотливые противники могут похвастаться тем, что им удастся избежать внимания Гвардии Ворона. Впрочем, несмотря на любовь к тишине, секретам и тьме, Гвардейцы Ворона всем сердцем желают лишь одного — освобождения человечества. Эта мечта была привита им примархом-прародителем, чье детство омрачала жизнь в тюрьме, управляемой жестокими деспотами, считавшими всех заключенных не более, чем рабами. После восстания, которое сокрушило железную хватку тиранов на горле обездоленных, Коракс поклялся освободить всех тех, кто продолжает страдать от плетей угнетателей — и даже теперь, десять тысяч лет спустя, Гвардия Ворона чтит его память, стремясь возвысить человечество и избавить его от оков. К сожалению, это означает и то, что им приходится идти на великие жертвы для достижения своей цели. Потомки Освободителя не просто должны с головой нырнуть во тьму, дабы вывести из нее человечество, но и остаться там навсегда, дабы Его народ вновь не вернулся в тень. Впрочем, благодаря этому бесчисленные защитники осажденных имперских миров со временем изменили свое отношение к темноте — из места, где скрывается опасность, она превратилась в источник надежды, ведь всегда существует вероятность, что оттуда неожиданно вырвутся славные воины Коракса, спасут подданных Императора и обрушат заслуженную кару на Его врагов.

Так или иначе, несмотря на умопомрачительное мастерство Гвардии Ворона, можно сказать и так, что тьма преследует и их самих, никогда не отставая более чем на шаг — и по всей вероятности, эта погоня никогда не закончится. Гвардейцы Ворона являются одним из тех орденов, чье геносемя находится в шаге от гибели, что стало следствием катастрофической попытки их примарха восполнить потери, понесенные легионом во время печально известной резни на Исстване V. Стыдясь своих сомнений в прародителе, Гвардейцы Ворона убеждены в том, что Коракс экспериментировал с генотехом, не обладая необходимыми для этого навыками, что вылилось в создание целой орды чудовищ, большая часть из которых была жутко изуродована и совершенно безумна, не годясь даже для того, чтобы принять участие в бою. Это событие впоследствии привело к тому, что генокод Гвардии Ворона оказался неисправимо испорчен.

Тройственный путь теней

Созданный самим Кораксом, Тройственный путь теней символизируется в виде трезубца или грозового когтя с тремя клинками и состоит из трех компонентов: «Пути бдительности», а также «Пути скрытности» и «Пути засад». Общим замыслом, объединяющим эти Пути, является идея о том, что владение одним способом ведения войны делает победу достижимой, двумя — вероятной, а всеми тремя — неизбежной. Воины Гвардии Ворона постигают учения этих путей во время службы в Пятой, Четвертой и Третьей ротах, причем изучение уроков Коракса начинается с Пути бдительности. Боевые братья учатся постигать слабости своих противников и исследуют особенности их поведения. Добравшись до Пути скрытности, воины начинают превращать сами тени в мощное оружие, равно как и сливаться с ними в единое целое. Скрываясь в затишье между звуками, потомки Коракса используют ужасный грохот взрывов и вой ветра в качестве прикрытия для собственного продвижения. Третий же путь, Путь засад, отличается от предыдущих тем, что упор в нем делается не на неустанное наблюдение, но на жестокие, бескомпромиссные действия — ведь скрытность и слежка за врагом бесполезны, если добытая благодаря им информация не используется для безжалостной расправы над врагом.

Геральдика и униформа

Modus operandi Гвардии Ворона полагается, в большей части, на избежание обнаружения, так что

пускай орден и использует формальные обозначения, предписанные Кодексом Астартес, на войне его боевые братья часто пользуются положениями, позволяющими изменять свою символику с целью введения врага в замешательство. Члены ордена находят применение широкому спектру различных обозначений, которые они меняют «на лету» прямо на поле боя, для того чтобы посеять сомнения в умах вражеских полководцев и скрыть от них собственные намерения. Еще одним препятствием для противников Гвардии Ворона становится нелюбовь этих Астартес к внешним проявлениям статуса, из-за чего лидеры и выдающиеся воины слабо выделяются среди рядовых бойцов ордена. Часто случается так, что в силу этого противники сынов Коракса серьезно переоценивают численность космических десантников на поле боя, что вызывает у них панику и приводит к поспешным и необдуманным решениям, чем всегда готовы воспользоваться Гвардейцы Ворона.

Исторически сложилось так, что Гвардия Ворона всегда предпочитала Тип-6 «Корвус» всем другим моделям силовой брони — что очевидно хотя бы по самому названию доспеха, которое является данью уважения примарху и XIX легиону, тестировавшему эту броню во время одной из кампаний Великого крестового похода и сумевшему полностью раскрыть ее потенциал. Гвардия Ворона по достоинству оценила защищенные силовые кабели, улучшенные авто-чувства доспеха и повышенную степень мобильности, которую тот предоставлял своим носителям. Впоследствии, воины легиона составили список рекомендаций по дальнейшему улучшению полюбившегося им доспеха, и в будущем их замечания были приняты к сведению имперскими оружейниками. Впрочем, после основания «Ультима», большую популярность в ордене получил и новый Тип-10 «Фобос», обладающий всеми теми же качествами, за которые десантники в свое время полюбили «Корвус».

Корвия

Многие воины Гвардии Ворона носят с собой черепа небольших воронов — так называемые «корвии». Ловкие, шустрые и крайне осторожные птицы, которым принадлежат эти черепа, живут в темных лесах Киавара — родного мира ордена, — и охота на них является важной частью обрядов посвящения в ряды Гвардии или духовных исканий, которыми занимаются воины. Она может выступать даже в качестве своеобразной формы медитации. Отпрыску Коракса придется потратить не один месяц на то, чтобы отточить свои навыки в достаточной мере для того, чтобы поймать одно из таких существ голыми руками, но успешная охота служит очевиднейшим подтверждением его упорства, терпения и незаметности — тех качеств, которые орден высоко ценит. Таким образом, непримечательный тотем становится почетным символом в глазах всех членов братства — и если Гвардеец Ворона падет в бою, один из его выживших товарищей непременно заберет корвию с его тела в знак уважения к усопшему, нося ее с собой до тех пор, пока ему не представится возможность вернуться на Киавар для захоронения этого талисмана.

Родной мир

Оперативной базой Гвардии Ворона выступает укрытая силовыми куполами безвоздушная луна, прозванная Освобождением, что вращается вокруг технологически развитого мира под названием Киавар. До пришествия Коракса, спутник планеты назывался Ликеем и был тюремной колонией, где заключенных, отправленных туда тиранами Киавара, заставляли трудиться в качестве шахтеров. Великое множество «преступников», попавших на луну, являлись немногим более, чем критиками действующей на Киаваре власти, или же и вовсе совершенно невиновными людьми, осужденными по ложным обвинениям лишь ради того, чтобы шахты Ликее не испытывали недостатка в рабочей силе.

Отправка на Ликей в прошлом могла значить лишь одно — медленную смерть от бесконечного,

изнурительного труда — и неудивительно, что местный народ неустанно молился о появлении избавителя. Их молитвы не остались неслышанными — однажды группе шахтеров повезло обнаружить странного ребенка с кожей белее алебаstra. Они назвали его Кораксом — «Освободителем». Коракс рос необычайно быстро, жадно поглощая все знания, которыми делились с ним заключенные, заботившиеся о нем, а они, в свою очередь, каждый день напоминали мальчику о том, что его судьба — рано или поздно принести им избавление. Под чутким руководством примарха его верными последователями вскоре были посажены семена грядущего восстания — бунтари устраивали забастовки, минировали уязвимые точки Ликея, создавали запасы оружия и постоянно тренировались в ведении партизанской войны, благодаря чему, в конце концов, их мятеж увенчался успехом, и товарищам Коракса удалось занять громадный шпиль, совсем недавно бывший оплотом их притеснителей. В ответ на такую дерзость лидеры техногильдий Киавара объявили шахтерам Ликея войну, но тираны были обречены на поражение, когда оказалось, что Коракс сумел добраться до запасов атомного оружия, спрятанных на луне, и пустил их в ход. Молодому примарху было нелегко пойти на этот шаг, но он твердо верил, что быстрое окончание войны позволит спасти жизни миллиардов, даже если миллионам придется сгинуть в ядерном пламени. После одержанной им победы Коракс переименовал Ликей в Освобождение, а колоссальная башня, откуда гильдийцы правили над своими рабами, стала называться Вороний шпиль. Когда же Император, в конце концов, нашел своего сына, Шпиль стал крепостью-монастырем XIX легиона, и он до сих пор остается оплотом Гвардии Ворона, даже спустя десять тысяч лет.

Киавар и Освобождение всегда удовлетворяли потребности ордена в материальном обеспечении — неважно, идет ли речь о доспехах, боеприпасах, тяжелой технике или более специализированном снаряжении, изготовленном с применением технологий, которые сдавшиеся Кораксу гильдийцы сумели спрятать от адептов Марса. Пускай Киавар и является верным Империи миром, исправно поставляющим свои изделия на другие планеты, по-настоящему техногильдии уважают лишь Гвардию Ворона — что полностью устраивает ее воинов. Потомки Коракса больше озабочены безопасностью своего дома — и для этого они не только постоянно муштруют местные силы самообороны, обучая их искусству скрытности и ведения партизанской войны, но и соорудили обширную сеть укреплений, которые делают любое поползновение на владения Гвардии Ворона чистым самоубийством. В качестве примера одного из таких укреплений можно привести редуты Черного хребта — скопление традиционных оборонительных сооружений, подкрепленное настоящим лабиринтом из скрытых от лишних глаз опорных пунктов.

Впрочем, самым неприступным строением, принадлежащим Гвардии Ворона, все равно остается, разумеется, сам Вороний шпиль. Пронзающий небеса спутника, на котором он возведен, Шпиль был укреплен многометровыми бронепластинами из адамантия, многослойными пустотными щитами и бесчисленными орудийными батареями, совокупная огневая мощь которых может отбить нападение целого флота. Впрочем, чего Вороньему шпилю недостает, так это захватывающей дух красоты — напротив, это сооружение выглядит так, словно его лучшие дни давно прошли. Обветшалое и мрачное с виду строение легко недооценить — но опять же, Гвардию Ворона не сильно заботят внешние проявления статуса. Они не из тех, кому важны прославляющие их деяния мозаики или искусно сотканые гобелены. Их крепость-монастырь, подобно самому Корвусу Кораксу, остается неприметным, меланхоличным и в то же время смертоносным местом — и потомки Освободителя даже представить себе не могут лучшего дома.

Некогда служившая приютом для целого легиона, теперь колоссальная башня, по большей части, заброшена — но даже в этой картине всеобщего запустения одно место, опечатанное еще в глубокой древности, заслуживает отдельного упоминания — запретный апотекарион, то темное место, где Коракс проводил эксперименты, в ходе которых геносемя Гвардии Ворона оказалось непоправимо испорчено.

Скрытый глубоко под Вороньим шпилем, в лабиринте шахтерских тоннелей, он был очищен изнутри горящим прометием, после чего Коракс уничтожил все записи о происходивших там ужасах и запечатал тяжелые двери комплекса как физически, так и с помощью сверхъестественных средств.

Тем не менее, последствия поступков Коракса — включая убийство созданных им чудищ, — продолжают преследовать его потомков даже теперь, в виде психического эхо, которое набирает силу по мере того, как Освобождение приближается к точке своего апогея. В эту так называемую «Ночь Далекой луны» по коридорам запретного апотекариона разносится нечеловеческий вой — и ветеранам Первой роты приходится стоять на страже у входа в это темное место на тот случай, если каким-то образом вопли обретут физическую форму.

Уникальные атрибуты ордена

Ритуалы тени

Урок Ритуалов тени заключается в том, что пускай тьма и может укрывать что-то от взора, она скрывает внутри себя и истину. Эти практики являются тщательно оберегаемыми секретами Гвардии Ворона и ее наследников — более того, даже в рядах сынов Коракса подавляющее большинство не знает о них ничего, кроме горстки названий, типа «Вороньего храма», «Пира костей», «Пустого колокола» или «Зова стаи», и того факта, что проводятся ритуалы исключительно на корспэйке^[1]. Тем, кому повезло пройти Ритуалы тени и освоить Тройственный путь тени, получают право добавлять к своему званию приставку «теновой» — и, хотя этот знак отличия является необходимым для того, чтобы занимать пост капитана, на деле заслужить его может любой боевой брат.

Черная Метка

Черная Метка — это явление, которое мало кем обсуждается в рядах Гвардии Ворона, и которое никто из них не может полностью объяснить. Иногда упоминаемое также как «Пепельная Слепота» в древнейших записях Вороньего шпиля, это состояние, судя по всему, встречалось у сынов Коракса еще со времен основания их легиона, и суть его заключается в том, что в моменты сильнейшего стресса воина может охватить странная форма боевого безумия, заставляющая его сражаться с невероятным упорством, не сдерживаемым никакими представлениями о самосохранении. Многие из тех, кто подпал под воздействие этого необычного феномена, погибают в бою, но тем, кому удастся выжить, везет лишь немногим больше — чаще всего они так и не приходят в себя. Именно для того, чтобы контролировать Черную Метку, Корвус и разработал в свое время Тройственный путь, но введение этой практики увенчалось лишь частичным успехом — жертвой безумия с тех пор пало меньшее число боевых братьев, но и исцелиться от него удалось еще меньшему числу воинов.

Члены ордена считают, что причина существования Черной Метки кроется во влиянии геносемени Коракса, так как глаза тех, кто попал под ее воздействие, превращаются в две черные сферы — прямо как у примарха, — а их поведение начинает напоминать метания Коракса в начале его самовольного изгнания. Хотя эта теория является, по большей части, лишь плодом домыслов, к ней относятся достаточно серьезно, чтобы обездвигивать выживших после очередного сражения безумцев и

передавать их аптекариям ордена для тщательного обследования. Эти специалисты ищут лекарство от пагубного недуга, но проводят свои исследования в тайне, дабы никто не проводил очевиднейших параллелей с неудачными экспериментами самого примарха.

Рекрутирование

Народ Освобождения всегда глубоко чтит Коракса за дарованную им свободу, и вследствие этого верность и уважение смертных обитателей луны распространяются и на потомков примарха. Со временем свое отношение к сыну Императора переменили даже жители самого Киавара, несмотря на все то, что сотворил с ними Коракс во время своей войны с киаварскими притеснителями. В результате этого Гвардия Ворона всегда имела возможность вести интенсивный набор юношей в своей родной системе — более того, простой люд с радостью передавал своих сынов капелланам, аптекариям и библиариям ордена, когда те в очередной раз являлись за новобранцами. Тем не менее, Гвардия Ворона ничего не имеет против набора рекрутов и с других планет, если юнцы докажут ордену, что достойны этого.

После неудачных экспериментов Коракса, проводимых им во время Ереси Гора, вышло так, что генофонд ордена оказался одновременно истощен до крайности и непоправимо испорчен. Гвардейцы Ворона лишены мукраноида, позволяющего космическому десантнику выделять субстанцию, защищающую его кожу от экстремальных температур и воздействия космического вакуума. Не хватает у них геносемени и железы Бетчера, которая наделяет представителя Адептус Астартес способностью плевать едкой кислотой.

В силу вышеупомянутой нестабильности и относительного дефицита геносемени, Гвардейцы Ворона считают имплантацию своего генного материала большой честью для кандидата — и одновременно с этим тяжким бременем. Они не привыкли взваливать такую ношу на кого попало, и поэтому цикл обучения новых рекрутов является более долгим, чем у других орденов, и множество соискателей погибает задолго до получения своего первого имплантата — потомки Коракса считают себя обязанными убедиться в том, что в их ряды вступают лишь наилучшие.

Новобранцы ордена подвергаются бесчисленным испытаниям как под защитой силовых куполов Освобождения, так и в негостеприимных пустошах Киавара. Юноши лицом к лицу сталкиваются со смертельной опасностью в лице чудищ и мутантов в условиях вечной нехватки еды, питья и сна, и для выживания им приходится учиться терпению, позволяющему успешно охотиться и избегать обнаружения.

Одним из примечательных препятствий на пути к становлению является так называемое испытание Смотрящего. Это не тест физических способностей новобранца, но исследование пределов его восприятия. После спуска на территории, принадлежащие бандам Киавара, юнец должен будет запомнить как можно больше деталей о своем окружении — к этому могут относиться как потенциальные пути проникновения и бегства после убийства важной цели, так и цвет тряпья, в которое был замотан уличный попрошайка, появившийся в поле зрения кандидата лишь на пару мгновений. Кроме того, от мальчиков ожидается и анализ происходящего с точки зрения морали — может случиться и так, что они должны будут выразить свое мнение насчет вора, занимающегося кражами ради того, чтобы накормить свою семью, силовика, готового отпустить мелких уголовников в обмен на сведения о кровожадных лидерах банд, или даже представителя местной администрации, берущего взятки ради того, чтобы профинансировать какую-то полезную для общества инициативу.

Испытание Правосудия является более глубоким анализом склада ума кандидата — с его помощью орден выясняет, в достаточной ли степени ценности мальчика соответствуют идеалам самой Гвардии Ворона — отваге, верности, а также жажде справедливости и свободы. Для прохождения этой ордали — куда более суровой, чем любое физическое упражнение, по свидетельствам многих Гвардейцев, — новообращенного привязывают к стулу и оставляют в крошечной темноте, после чего он переходит на попечение капеллана и библиария ордена. Псайкер погружается в его разум напрямую, подмечая каждую мысль и ощущение кандидата, пока духовник изматывает мальчика все более сложными моральными дилеммами и многогранными сценариями, требуя ответов на тему того, как поступил бы подопытный в каждой конкретной ситуации. Это не простое разглагольствование — на каждый вопрос капеллана действительно имеется приемлемый ответ, и присутствие библиария гарантирует то, что мальчик не сумеет использовать ложь для успешного прохождения допроса. Даже попытка солгать специалистам служит достаточным основанием для того, чтобы кандидат был убит на месте или лоботомирован, чтобы начать свою новую жизнь в качестве сервитора.

Переходя к телесным испытаниям, стоит упомянуть испытание Призрака, во время которого кандидата-одиночку высаживают в Ологотийские пустоши^[2], после чего тот должен преодолеть сто девяносто миль за три дня без провизии, одновременно с этим не привлекая внимания местных хищников. Это лишь одно испытание из множества, которые должны подтвердить способность соискателя быстро преодолевать труднопроходимую местность, не забывая о скрытности и постоянном анализе своего окружения.

Тем, кто прошел все предыдущие испытания, дается возможность продолжительного служения в рядах Десятой роты, где новобранцы проведут не один год, постигая искусство саботажа, партизанских боев и скрытного проникновения. Весьма часто контингентам скаутов, также называемых в обиходе «Крыльями», выдается возможность поучаствовать в боевых операциях вместе с полноправными братьями ордена и отточить свои навыки. Для некоторых неофитов одно из таких сражений становится последним испытанием перед тем, как им будет даровано право получить черный панцирь.

Длительная, болезненная и опасная служба, которая выпадает на долю скаутов, в итоге превращает их в исключительных воинов резерва, которые едва ли уступают по опытности и умениям членам боевых рот. В награду за то, что они дожили до превращения в полноценных боевых братьев, молодые воины получают возможность выбрать себе новое имя, состоящее из «боевой» и «почетной» частей. Боевое имя чаще всего служит отсылкой к одному из древних героев ордена, что связывает бойца с историей Гвардии Ворона, тогда как почетное прозвище обычно является киаварским наименованием какого-либо хищника, оружия, именем фольклорного героя или любым другим элементом культуры Киавара, что навсегда привязывает воина к его дому.

Киаварский рух

Одним из обрядов посвящения, через которые проходят начинающие капелланы ордена, является ритуальная охота на птицу рух. Эти свирепые и сообразительные хищные птицы обитают высоко в Диаготийских горах и являются священными в глазах Гвардии Ворона. Долгий и изнурительный подъем к местам, где они устраивают свои гнезда, сам по себе является непростым испытанием даже для космического десантника — и некоторые воины действительно лишаются жизни в попытке взобраться на одну из гор, тут и там усеянных бритвенно-острыми выступами. Так или иначе, от духовника ожидается, что тот сумеет одолеть свою жертву голыми руками и переправить тяжелую тушу с негостеприимной горной вершины обратно на Вороний шпиль. Если капеллану удастся вернуться домой победителем, то кости птицы рух станут частью его облачения, одновременно служа данью уважения величественному животному и выступая в качестве оберега, позволяющего духу зверя — как верят члены реклюзиама, — сопровождать своего убийцу в бою и придавать ему сил, необходимых для того, чтобы тот мог должным образом вести своих боевых братьев. Сам факт того, что соискателю удалось перехитрить и прикончить настолько могучее создание, как птица рух, как нельзя лучше демонстрирует его отвагу, стойкость, упорство и воинское мастерство, а также служит доказательством того, что он не чурается смертельной опасности и изнурительных испытаний. Ни одному капеллану не обойтись без всех этих качеств, если он рассчитывает на уважение со стороны таких воинов, как Гвардейцы Ворона^[3].

Орден на войне

Разведка, саботаж, скрытное проникновение, засады и убийства — вот излюбленные инструменты сынов Коракса, мастеров теневых искусств, которых страшатся деспоты, тираны и все прочие враги Императора. Никто не может чувствовать себя в безопасности, став противником Гвардии Ворона — неважно, отсиживается ли он в тылу или сражается на поле боя, — ведь любая тень может скрывать в себе убийцу. Самому бдительному стражнику достаточно лишь моргнуть — и у космического десантника появляется возможность занять идеальную позицию для нанесения смертельного удара. Воины Гвардии Ворона способны обмануть самые совершенные системы безопасности и самых дотошных часовых — и даже годами обходиться без снабжения, одновременно с этим разрушая узлы связи, уничтожая вражеские пути снабжения и склады с техникой. Всего этого достаточно для победы над целыми армиями — но когда Гвардия Ворона обучает и вооружает местных повстанцев, общими усилиями они способны низвергать целые империи.

Для отпрысков Коракса, открытая война служит ничем иным, кроме как добивающим ударом, кульминацией долгой кампании, состоящей из вводящих врага в заблуждение уловок и внезапных налетов. В далеком прошлом примарху и его товарищам удалось одолеть техногильдии Киавара, силы которых превосходили повстанцев как числом, так и по качеству оснащения — и добился он этого исключительно с помощью хитрости, тактического мастерства и поощрения инициативности среди своих бойцов. Благодаря этому примеру Гвардия Ворона навсегда усвоила, что одна лишь грубая сила никоим образом не является залогом победы. Члены ордена знают, что, проявив должное терпение, можно перехитрить и одолеть даже самого могучего врага — и понимают, что один-единственный выпад в сердце врага, будучи тщательно выверенным, приведет к победе куда быстрее, чем кровопролитная война на истощение. Гвардия Ворона специализируется на атаках в стиле «бей-беги», никогда не останавливаясь в одном месте надолго и оставляя противников в неведении касательно своей численности и местонахождения. Она тщательно планирует свои атаки, так что когда приходит время нанести удар, производится он с хирургической точностью — и именно в тот момент, когда враг оказывается наиболее уязвим.

Тактики и стратегии, используемые Гвардией Ворона, хорошо сочетаются с активным использованием отделений скаутов, бойцов с прыжковыми ранцами, а также отрядов авангарда, вроде лазутчиков или подавителей, что поступили в распоряжение ордена после того, как существование космодесантников-примарис перестало быть тщательно охраняемым секретом. Многие из этих воинов отлично подготовлены к скрытному передвижению на своих двоих, но Гвардия Ворона, кроме всего прочего, всегда умело пользовалась десантными капсулами для нанесения своих добивающих ударов. Более того, авиация и техника ордена оснащена продвинутыми маскирующими технологиями, гарантирующими то, что враг даже не поймет, что атакован, пока не станет слишком поздно. Высокая степень мобильности ожидается даже от отделений огневой поддержки — они должны всегда оставаться в движении, дабы не отставать от своих более быстрых братьев и успевать подыскивать подходящие позиции для предоставления товарищам огневого прикрытия.

Стоит отметить, что главной опорой стратегий Гвардии Ворона много тысяч лет оставалась децентрализованная командная структура. Во время восстания на Ликее примарх Коракс, несмотря на все свои достоинства, не мог быть везде одновременно, а надежные средства связи являлись труднодоступной роскошью, поэтому лидеру повстанцев ничего не оставалось, кроме как довериться своим командирам на местах. Это, в свою очередь, дало лейтенантам примарха большую свободу действий не только при выполнении порученных им приказов, но и при реагировании на непредвиденные последствия. Еще одним преимуществом такого подхода являлось то, что потеря

командира редко становилась препятствием на пути к цели для последователей Коракса (как смертных, так и постлюдей). Кроме того, Коракс всегда подчеркивал важность честного и непредвзятого обмена мнениями со своими воинами. Когда в разработке боевых планов участие принимают все бойцы, каждый из них берет на себя ответственность за успех операции, и командиру не приходится, фигурально выражаясь, вести подчиненных за ручку.

Несмотря на то, что Коракс не противился реализации положений Кодекса Астартеc, а его орден, по сути, можно считать следующим Кодексу, на практике Гвардия Ворона редко выставляет на поле боя целые роты. Вместо этого она полагается на крайне мобильные ударные группы, называемые в обиходе «когтями». Когти по своей численности могут опускаться даже до уровня отделения и вольны разделяться или объединяться в единое целое, если к этому располагают условия кампании. Кроме того, Гвардия Ворона временами использует так называемый «Протокол Моритат». Задействование этого протокола означает то, что в зону боевых действий отправляется один-единственный десантник — иногда для того, чтобы обучить местное население тактикам партизанской войны, а порой и для выполнения миссий настолько деликатных, что поручить их нельзя даже боевому отделению из нескольких человек. Каждая ударная группа Гвардии Ворона обладает полной тактической свободой и не обязана отчитываться о каждом своем шаге перед вышестоящими офицерами — единственным требованием, которое ставится перед большей частью когтей, является присутствие в их рядах аптекаря. Геносемя ордена так уязвимо, что Гвардия Ворона не может позволить себе лишний раз рисковать теми прогеноидами, что находятся в ее распоряжении, поэтому в рядах ордена куда больше аптекариев и Адептов Спирали, чем во многих других орденах.

Отвоевание Сафиниуса

Крайне редко, лишь в ходе самых отчаянных битв, можно увидеть то, как Гвардия Ворона выходит на поле боя практически в полном составе. В ходе эпохи Индомитус одним из таких сражений стала война за возвращение в лоно Империи богатого прометием мира под названием Сафиниус. Чтобы изгнать с планеты группировку Повелителей Ночи и орды их последователей-садивов, потомкам Коракса пришлось напрячь все свои силы и пустить в ход каждую известную им хитрость.

Спустя какие-то несколько недель после того, как еретики заняли важный для Империи мир, магистр Гвардии Ворона, Кайваан Шрайк, отправил на поверхность планеты сотни своих воинов. Воспользовавшись сведениями, полученными от этих бойцов, и показаниями продвинутых авгуров с замаскированных кораблей ордена, Гвардия Ворона просчитала, где и как ей предстоит нанести предателям смертельный удар. К сожалению, до наступления нужного момента потомки Коракса были вынуждены бездействовать, пока Повелители Ночи и их лизоблюды пытали, убивали и свеживали заживо бесчисленные тысячи беззащитных смертных, но Гвардейцы Ворона понимали, что если раскроют себя раньше времени, то погибнут зазря и все подданные Императора на этой планете в конце концов разделят их участь, умерев в невыносимых муках. Чтобы спасти миллиарды, воинам ордена пришлось безучастно наблюдать за гибелью миллионов.

Когда же наступил урочный час, Гвардия Ворона безжалостно атаковала Повелителей Ночи со всех направлений — как из-под земли, наконец-то покинув обширные складские комплексы и глубочайшие шахты Сафиниуса, — так и с воздуха, обрушиваясь на предателей с помощью гравитютов, прыжковых ранцев и «Громовых ястребов». Воины Коракса предугадывали каждый шаг Повелителей Ночи и парировали каждый их выпад. Они убивали культистов прямо во сне, уничтожали хранилища с боеприпасами и освобождали измученных пленников. В конце концов, когда обстановка накалилась до предела и была удостоена личного внимания самого Шрайка, противостояние вылилось в открытые сражения на вершинах добывающих шпилей, на сотни футов выступающих над поверхностью прометиевых морей — а также в жестокие схватки в донельза тесных служебных коридорах электростанций. Повелителям Ночи, шокированным яростным натиском Гвардии Ворона, ничего не оставалось, кроме как отступить, и спустя несколько недель заводы Сафиниуса заработали в штатном режиме.



ПИКТ-ФАЙЛ #RG3529681. На этой странице изображено то, как отпрыски Коракса скрываются в тенях, используя свои непревзойденные навыки для устранения ключевых вражеских целей.

Герои ордена

Кайваан Шрайк — магистр теней

Шрайк является самым способным воином в рядах Гвардии Ворона, вдобавок к этому обладая репутацией освободителя бесчисленных миров и вестника правосудия. Он освоил все составляющие Тройственного пути, но большей части своих побед он обязан Пути засад. Любые сомнения по этому вопросу можно развеять, просто упомянув войну с дикими зеленокожими на мире-улье под названием Таргус VIII. Ударная группа Шрайка, тогда еще служившего теневым капитаном Третьей роты, действовала независимо от оставшихся позади сил вторжения и уничтожила множество приоритетных целей, а сам Кайваан принял личное участие в дерзкой операции по уничтожению колоссального орудия орбитальной обороны, укрытого глубоко в орочьем тылу. К сожалению, Гвардейцы Ворона оказались заперты на планете, когда посланные за ними «Громовые ястребы» были уничтожены. Шрайку и его воинам пришлось провести на Таргусе еще два года — и само собой разумеется, что они не сидели, сложа руки. Капитан неустанно трудился, ведя партизанскую войну против ксеносов — вырезал патрули чужаков, взрывал склады с техникой и заправочные станции, отмечал цели для орбитальных бомбардировок... Когда военная кампания, в конце концов, увенчалась успехом, Шрайк был награжден Лаврами Импералис за свой неоценимый вклад в победу, но капитан принял почетную награду лишь в знак уважения к своим павшим воинам.

Много позже, во время войны с т'ау на Восточной Украине, Шрайка объявят новым магистром теней — чему поспособствует дерзкая вылазка за геносеменем павших воинов, которую тот предпринял после

гибели магистра Корвина Северакса в сражении за Префекцию. Кайваан принял свое новое назначение с должной благодарностью, но на самом деле его терзают сомнения. Ему недостает свободы действий, которую давал пост капитана роты, и к тому же Шрайк видит в себе ту же слабость, которая погубила и Северакса — воинскую гордость. Кроме того, магистр считает, что его любовь к засадам, использование которых он отточил до совершенства во время своей службы в Третьей роте, означает недостаточную уравновешенность характера и темперамента, без которой Гвардия Ворона не сможет преуспеть.

Хотя никто из боевых братьев ордена не знает этого, Кайваан Шрайк уже приготовился сложить с себя полномочия магистра ордена — но он не может оставить свой пост, пока не найдет подходящую замену. Он понимает, что бросить орден в угоду своим собственным интересам — это проявить высшую степень безответственности. Пускай потомки Коракса, в силу своих собственных предпочтений и соответствующего обучения, и подготовлены лучше всех остальных к действиям без указующего перста своего лидера, даже для них слишком большим потрясением была бы вторая смена магистра ордена за такой короткий промежуток времени — особенно после того, как Великий Разлом разорвал Галактику пополам. Поэтому Шрайк поступил иначе и собрал все высшее командование ордена в Вороньем шпиле — однако лишь для того, чтобы объявить о том, что ордену предстоит рассеяться среди звезд. Перед тем, как отослать капитанов восвояси, Кайваан отдал каждому из них тайные приказания. Никто из его подчиненных не знает, какой высшей цели служат порученные им задачи — но никто не стал оспаривать решение магистра теней.

Излюбленным оружием Шрайка являются Когти Ворона — пара молниевых когтей, созданных после Ереси Гора самим Кораксом, стремившимся внести свой вклад в пополнение опустевшего арсенала своего легиона. Шрайк выбрал это оружие после победы в Состязании теней — традиционном испытании скрытности и изобретательности членов ордена, проводимом каждые двести лет. Победителю этого состязания дается право забрать любой артефакт из реликвариев Вороньего шпиля, где хранится поистине громадное собрание различных образчиков великолепного оружия, большей части которых уже тысячи лет не касалась рука Астартес. В качестве примеров спрятанных там шедевров можно упомянуть силовое копьё, прозванное «Черным Трезубцем», штормболтер «Клич птицы рух», снайперскую винтовку «Хватка сокола», плазменное ружьё «Ярость Киавара» и могучий силовой топор, «Клюв Ястреба». Если вдруг случится немыслимое и безопасность Освобождения окажется под угрозой, все эти смертоносные произведения искусства встретят нападающих, оказавшись в твердых руках Гвардейцев Ворона, без зазрений совести готовых пойти на крайние меры и пустить древнее оружие в ход.

Корвин Северакс

Бывший магистр Гвардии Ворона^[4] управлял орденом около двух сотен лет, приведя своих братьев ко множеству знаменательных достижений. Хотя, разумеется, личное присутствие Северакса на поле боя далеко не всегда становилось фактором в достижении победы — учитывая приверженность Гвардии Ворона к разделению лидерских полномочий между низшими звеньями командной цепи, — вера магистра в эффективность такого подхода окупилась для Империи сторицей. Корвин Северакс всегда являлся стереотипным магистром теней, усердным учеником пропавшего Корвуса Коракса и загадочной фигурой, которую редко видели даже его собственные воины. Тем не менее, часто он лично прокладывал путь для Гвардии Ворона — в точности, как и его примарх тысячелетиями ранее, — а его несравненное владение Тройственным путем привело к тому, что некоторые почитатели магистра заявляли, будто Корвин в своем сходстве с Повелителем Воронов ничуть не уступал любому из своих предшественников. Впрочем, при жизни Северакса о нем высказывались и критики — в частности, они подчеркивали

нетерпеливость магистра, которая, как они считают, и привела, в конце концов, к его гибели.

Сражение за Префекцию было одним из множества сражений Империи с расой т'ау на исходе 41-го тысячелетия, соотносящегося, по понятиям чужаков, с их «Третьей сферой расширения». Командиру ксеносов, Тени Солнца, слишком долго удавалось избегать охотников из числа Белых Шрамов и Гвардии Ворона, так что Северакс, воспользовавшись представившейся ему возможностью, спланировал засаду, которая должна была положить конец ее уловкам. Верный своей природе, Корвин отправился на поле боя, готовый нанести своей добыче смертельный удар, и даже уничтожил «Фантом», которым должна была управлять Тень Солнца... Однако оказалось, что его перехитрили. Боевой скафандр являлся лишь приманкой, что выманила магистра из теней и позволила Тени Солнца оборвать его собственную жизнь.

Легенда ордена: исчезновение Корвуса Коракса

Считается, что примарх Гвардии Ворона не видели в Империи с момента разделения легионов. По легенде, после того как Коракс уничтожил чудищ, созданных в ходе провалившейся попытки восстановить обескровленный легион, страдающего примарха поглотило чувство вины. Запершись в Гнездовье — своих покоях, укрытых внутри высочайшей башни Вороньего шпиля, — он провел в уединении целый год, после чего навсегда покинул своих сыновей, на прощание произнес лишь два слова: «Никогда более...» Самой распространенной среди Гвардейцев Ворона является версия о том, что их прародитель отправился в Око Ужаса, надеясь обрести в самовольном изгнании некое подобие искупления, заплатив за него кровью предателей, которые уничтожили его легион и едва ли не обрекли весь Империи на ту же судьбу.

Впрочем, существует и иной пересказ судьбы Коракса, являющийся общеизвестным секретом среди членов ордена. Соответствующая запись, хранящаяся в библиотеке Вороньего шпиля, гласит о том, что Корвус Коракс так никогда и не покинул крепость-монастырь, не говоря уж об Освобождении. Согласно этой версии, примарх запер себя в стазисе, ожидая от Императора прощения за свою неудачу в подавлении мятежа, ставшего явным в системе Исстван. Наконец, нельзя не упомянуть и об одной из самых странных теорий касательно судьбы Освободителя — о той, что гласит, будто бы примарх, в конце концов, переродился в виде сущности из чистой тьмы, что, по-видимому, стало своего рода эволюцией его способности скрывать свое присутствие от сторонних наблюдателей, даже оставаясь у всех на виду.

Так или иначе, конечная судьба Коракса остается неизвестной, и Гвардия Ворона по сей день поддерживает неусыпное бдение на тот случай, если прародитель все-таки явит себя ордену. Гвардейцев Ворона нисколько не волнует тот факт, что за последние десять тысяч лет они ни разу так и не увидели примарха вновь — более того, не получили ни малейшего намека на его возвращение. Они знают, что Коракс раскроет себя, только если сам того пожелает, и если ему хочется скрываться от своих сыновей вечно, то он более чем способен на это — однако это ничуть не умаляет смысла их бдения. Во-первых, оно красноречиво говорит Кораксу (который, быть может, и сам следит за своими потомками) о том, что они никогда не забудут Освободителя и его учений, а во-вторых, это бдение служит маяком надежды для самих членов ордена, выходя далеко за рамки простой практичности или даже традиции. Тем не менее, один лишь факт того, что исчезновение Коракса не повлияло на способность и желание Гвардии Ворона исполнять свой воинский долг, уже красноречиво доказывает то, что она четко усвоила уроки примарха, никогда не забывавшего напоминать о важности независимого мышления.

Гнездовье, разумеется, все еще занимает вершину Вороньего шпиля, однако мало кто посещал эти черные залы после предполагаемого бегства Коракса. В каждом поколении Гвардии Ворона находится

крайне мало тех, у кого хватает и полномочий, и отваги на отключение стазисных полей, оберегающих личные покои примарха. Воинов, все же решившихся войти туда, немедленно охватывает мрачное и беспокоящее ощущение чьего-то присутствия, которое пронизывает каждый уголок покоев и не поддается никакому логическому объяснению. Хотя храбрецы редко обсуждают пережитое ими на вершине Шпиля, иногда они перешептываются со своими доверенными ветеранами о том, что видели — а именно о множестве разбросанных по жилищу примарха листов пергамента, в несколько слоев исписанных черными чернилами. До сих пор все попытки разобраться в оставленных Кораксом текстах приводили лишь к одному итогу — пока читатель скользил глазами по неровному почерку Корвуса, он неизменно заходил в тупик, когда слова примарха оказывались все более неразборчивыми, а скрывающиеся за ними идеи и мысли становились бессвязными и непостижимыми.

Впрочем, может статься и так, что потомкам Коракса однажды все же удастся разгадать смысл этих записей, и раскрыть истину о судьбе своего примарха.



ПИКТ-ФАЙЛ #RG1845282. Художественная интерпретация исчезновения Корвуса Коракса. Существует множество версий о судьбе Владыки Теней — и эта картина изображает то, как примарх улетел напрямик в Око Ужаса, дабы вечно сражаться с силами Хаоса.

Заключительные мысли

Хотя Гвардейцы Ворона и кажутся со стороны мрачными и замкнутыми, вследствие чего многие союзники ордена не могут назвать его ничем, кроме как «загадкой», верность сынов Коракса Империи

никогда не ставилась под сомнение. Готовность Гвардии Ворона скрываться и сражаться в тених позволила ей сразить многих врагов Императора задолго до того, как те получили возможность стать по-настоящему серьезной угрозой, и великое множество зарождающихся культов лишилось всех своих адептов, когда те оказались растерзаны ужасающе острыми когтями воинов ордена, так и не увидев очередного рассвета.

Тем не менее, отпрыски Освободителя это не просто группа безмолвных убийц — они являют собой и символ надежды. Они делают все возможное для того, чтобы вывести человечество из тьмы и сделать его будущее светлее настоящего — даже если для этого самой Гвардии Ворона и придется навсегда остаться в тених.

1. Корспэйк — секретный язык жестов и щелчков вокса, разработанный революционерами из далекого прошлого Ликея.
2. Бескрайние просторы этих пустошей являются домом для стай свирепых мутантов и чудовищ, охочих до свежей плоти.
3. Как и все прочие космические десантники, Гвардейцы Ворона считают, что те, кто отдает приказы, обязаны доказать, что способны и сами выполнить порученную другим задачу.
4. Предшественник действующего магистра ордена, Кайваана Шрайка.

Источник —

[https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Гвардия_Ворона_\(First_Founding\)_ \(статья\)&oldid=23444](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Гвардия_Ворона_(First_Founding)_%28статья%29&oldid=23444)

Эта страница в последний раз была отредактирована 27 августа 2023 в 23:22.