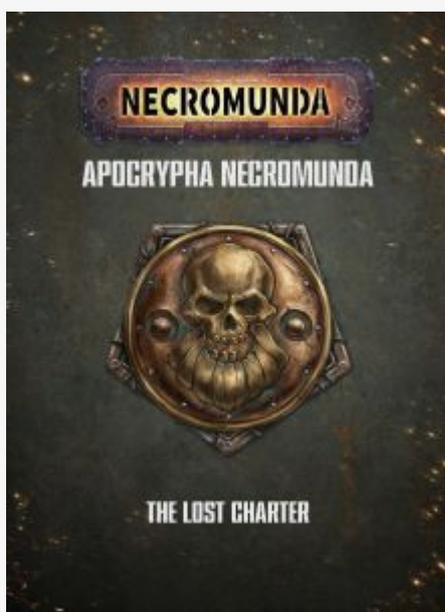


Потерянная хартия / The Lost Charter (статья)

WARPFROG

Гильдия Переводчиков Warhammer

Потерянная хартия / The Lost Charter
(статья)



Переводчик	Incarnadine
Издательство	Games Workshop
Серия книг	Апокрифы Некромунды / Aposrypha Necromunda
Год издания	2022
Подписаться на обновления	Telegram-канал
Обсудить	Telegram-чат
Скачать	EPUB , FB2 , MOBI
Поддержать проект	

Железноголовые скваты редко бродят по плохо освещенным закоулкам подулья. И не только потому, что в пепельных пустошах обычно можно найти лучшую добычу, или потому, что все встречные называют их «карликами», «недолюдми» или столь же оскорбительными терминами. На самом деле скваты не любят общаться с населением Некромунды, считая ульевиков в целом недалёковидными и несносными людьми - не говоря уже о том, что они редко отличают один конец фазового ключа от другого. Тем не менее, иногда держатель хартии или изгнанник из лагеря проходит через огромные пепельные ворота города-улья в поисках торговли, археосокровищ или мести. Именно так и обстояло дело с Далином Ларсексоном, так называемым Безумным Механиком из Красных Руин. Держатель хартии горного клана

Джардлан, Далин был вынужден покинуть клановую заставу, когда его инженерные проекты переросли его мастерскую. Большинство скватов охотно примирятся с шумом, дымом и огнем в поисках лучшего экзобура или пылевого краулера, но когда это регулярно приводит к обрушению или взрыву частей их жилища, терпение иссякает довольно быстро.

Далин, вместе со своими последователями из числа шахтеров и старателей, перебрался на отдаленный аванпост Красные Руины - гору к востоку от Экваториального хребта, окрасившуюся в багровый цвет в результате какой-то древней промышленной катастрофы. Там Далин продолжал свою работу в относительном спокойствии. Так было до тех пор, пока захожий скват по имени Грендл Грендлсен не рассказал ему о поселении преступников в Дыре Еретиков, а точнее, о древнем пустотном корабле, вокруг которого было построено это поселение. Мало кто из жителей Некромунды знал о происхождении корабля, но Грендл хорошо рассмотрел его маркировку и некоторые забытые технологии, все еще находящиеся внутри. Внутри корабля находились секреты, утерянные с момента рождения Некромунды, и, что еще важнее, возможный осколок наследия: сокровищница информации, оставленная древними скватскими шахтерами-хартийцами.

Убедив группу своих товарищей-скватов в важности корабля, он двинулся к улью Примус. Сначала они отправились на север по Хребтовой дороге к улью Хронос и подземному ходу Некромагниум, держась подальше от регионов вокруг улья Секундус. Несмотря на это, они были вынуждены пройти недалеко от Башни Гермиата и провели несколько полных циклов без сна в железных панцирях своих пылевых краулеров, держа горизонт под прицелом. Удалившись от башни и достаточно уйдя к северу, чтобы избежать Пылевой Стены, окружающей Секундус, Далин направил свой отряд на запад, через горы, и выносливые скваты петляли среди безжизненных пиков Экваториального хребта, пока не спустились на Палатинское плато. Отбиваясь от воинских отрядов кочевников Пепельной пустоши и дорожных налетчиков, они добрались до поселения Трубопровод-1. Местные, которые никогда не отвергали торговцев - как бы те ни выглядели - совершили с Далином обмен, и, заправившись и перевооружившись, он направился по Пыльной дороге на северо-запад, в сторону Отвального города.

По пути им встречались банды из Пеплограда и даже из такого далекого места, как Синдерак, хотя дорожные отряды Орлоков, Эшеров и Голиафов благоразумно держались на расстоянии - обычно после того, как их «подбадривали» очередью из болтера. Далин двигался по Большой Пепельной дороге на восток, и по мере того, как они выходили с Глубоких пустошей на окраины Палатинского кластера, где над горизонтом начинали медленно возвышаться города-ульи, на хребтовых тропах становилось все больше восьмиколесных грузовиков и патрулей блюстителей. В последующие дни великие ульи кластера неуклонно увеличивались в размерах, то появляясь, то исчезая в клубящихся желтых облаках по мере приближения Далина. Самый большой из них, улей Примус, высился над остальными; его силуэт исчезал в небе, так и не показав верхушку своего шпиля.

В конце концов, спустя несколько недель после отправления из Красных Руин, Далин добрался до Разломных Ходов, окружающих основание улья Примус. Сотни мостов перекинулись через огромный ров, а всевозможные подъемники и краны поднимали товары из его глубин или спускали в темноту. Дальнюю сторону Разломных Ходов опоясывали десятки ворот, каждые высотой более ста метров. За ними находилась огромная грузообменная станция улья Примус - Нексус.

Именно здесь Далин столкнулся с бюрократией Гильдии торговцев и непреклонными законами лорда Хельмавра, касающимися недолюдей. Несмотря на многочисленные попытки подкупа - а когда это потерпело неудачу, то и не слишком скрытые угрозы - скватам отказали во входе в улей Примус: мрачнолицые гильдейцы при поддержке силовиков и турелей с тяжелыми стабберами дали понять, что

их виду здесь не рады. Далин, проделавший такой долгий путь, уже был готов штурмовать улей со своим небольшим отрядом скватов здесь и сейчас, но за разговором следил управляющий местного купола.

За сумму, значительно меньшую, чем та, которую бы истребовали гильдейцы, управляющий купола провел Далина вниз, в заваленный район Разломных Ходов, где лавина пепла образовала мост через пропасть. Старинный конвейер на противоположном краю вел в подземный улей и «торговое» поселение Порт Бешеного Пса. Вынужденные оставить свои машины за пределами улья - но не раньше, чем установили сторожевые боты и автотурели - Далин и его скваты вошли в подулье. Как и в Отвальном городе, они смогли выменять у местных припасы, поскольку подульевичи вели себя куда менее предвзято, чем обитатели самого улья. Даже когда несколько банд решили попытать счастья и ограбить этих странных на вид чужаков, никто, казалось, не возражал, что Далин сделал из потенциальных воров «показательный пример». Из Порта Бешеного Пса скваты двинулись вглубь улья, пройдя через Два Туннеля с их преступниками-мусорщиками, а затем в Отстойник на дне улья.

Поболтавшись несколько циклов по питейным притонам Отстойника и потерпев странные взгляды как бандитов, так и гильдейцев, Далин смог получить наводку на Дыру Еретиков от кого-то из местных Эшеров. Несмотря на предупреждения избегать этого места, он и его скваты спустились в темноту дна улья. Достигнув края великого чернильного океана, они двинулись в обход по берегу. Целые циклы прокладывания пути по туннелям, заросшим грибами, и обрушившимся куполам, кишачим мутировавшими крысами и обезумевшими культистами, наконец-то привели скватов к добыче Далина, и держатель хартии с восхищением узрел древнее судно, возникшее из тьмы впереди. Большая часть корабля, возвышавшегося над самым стоком, скрывалась под склизкой поверхностью, однако вокруг его ржавеющего корпуса раскинулся лачужный городок из ветхих зданий, который покрывал имеющиеся кусочки «суши», заполняя большую часть километрового купола, в котором размещались и корабль, и поселение. Также весь аванпост был окружен изрядно потрепанным забором, чтобы отгородиться от ужасов из стока и бродячих чумных зомби.

Далин, обуреваемый алчностью, мало задумывался о местных жителях Дыры Еретиков и уж точно не собирался позволить им встать между ним и его трофеем. Несмотря на это, осмотрительный держатель хартии велел своим старателям приготовить оружие и быть начеку, приказав половине из них построиться вокруг него и двигаться к обломкам, в то время как другая половина, включая экзобур «Вартиджан», осталась в стороне, чтобы прикрывать огнем.

Из рубки остова высоко над поселением за приближением скватов к воротам наблюдал нынешний правитель Дыры Еретиков Урсан Грейвс. Могущественный псайкер-изгой и беглец от правосудия лорда Хельмавра, Урсан потратил годы на то, чтобы превратить Дыру Еретиков в убежище для себе подобных. Седой старый вещун даже сформировал совет из своих коллег-псайкеров-изгоев, единственной целью которого было сохранять поселение в качестве прибежища изгоев, преступников и мутантов - при условии, что те будут соблюдать мир и подчиняться его правилам.

Пока Далин и его скваты маршировали к поселению, держа оружие наготове, Урсан спустился с обломков, чтобы встретить их. Сопровождаемый дюжиной вешунов при поддержке вооруженных до зубов отбросов улья хозяин Дыры Еретиков решил дать этим странным чужакам понять, с чем они столкнулись. Встретив скватов у ворот поселения, Урсан привлек силу из варпа и выпустил на волю клубящийся ледяной туман, облака которого наполнились кричащими лицами. В это же время из окружающих переулков и зданий вешуны стали проецировать в сознание вторгшихся образы ужаса и страха - видения достаточно сильные, чтобы большинство ульевичей зарыдало от страха. Далин просто глубоко втянул стывший туман, а затем ухмыльнулся, выдыхая крошечные колечки дыма. Что же до

психического нападения на разум скватов, то псайкеры Урсана столкнулись с тем, что их телепатический натиск свело на нет колоссальное упорство недолюдей - Далин и его сородичи-джардланы провели сотни лет в борьбе с бледными психическими мутантами под Великим Экваториальным хребтом и были не по зубам той атаке, которую на них сейчас направили.

Поскольку утонченность не помогла, Урсан приказал направить на скватов турели и предупредил их, чтобы они сдали оружие, если хотят войти в Дыру Еретиков. Возможно, встречаясь Грейвс прежде со скватами, он знал бы, что заставить их расстаться с оружием нелегко, даже если ты им нравишься, а Далин, переоценив стоящую перед ним задачу, быстро менял свое отношение к этому старику и его разношерстной банде вещунов. Тем не менее, Далин не был таким вспыльчивым, как утверждали некоторые из его бывшего клана, и вежливо спросил Урсана, что тот хочет получить в обмен на свой «дом», после чего добавил, что, возможно, могут быть приемлемы немного кредитов и жилье на замену вроде канализационной трубы или мусорной ямы. Не желая терпеть оскорбления, да еще в собственном поселении, Урсан приказал своим турелям дать предупредительный залп поверх голов незваных гостей. Однако едва орудия успели взречь, как скваты ответили своими пушками, не поняв смысла «предупреждения».

В считанные мгновения граница Дыры Еретиков превратилась в зону боевых действий: скваты бежали в укрытия, ведя огонь из автопушек и болтеров, а также швыряясь в защитников гранатами и оскорблениями. Урсан успел добраться до укрытия только благодаря своим способностям к предвидению - старый вещун на бегу уворачивался от пуль и взрывов. Вещуны обрушили на скватов огонь, мороз и чистую энергию варпа. Некоторые из них создавали ужасающие призраки, другие замедляли время или проникали в оружие скватов, портя спусковые механизмы или выбрасывая магазины, а третьи использовали телекинетическую силу, метая обломки сокрушительными кромсающими волнами.

Далин и его передовой отряд выстроились вокруг держателя хартии и попытались пробиться к остову. Подонки улья, мути и преступные изгои осыпали наступающих скватов опустошительным огнем. Большинство из них считало, что закованные в броню нападающие - агенты лорда Хельмавра, явившиеся, дабы предать их правосудию. Хотя нескольких старателей Далина ранили, изгоев теснили назад, убивая точным огнем автопушек и болтеров, а в некоторых случаях - сапогами и кулаками вторгшихся скватов. И хотя закаленный разум старателей давал им почти полную невосприимчивость к телепатическим атакам, пламя варпа, брошенные предметы и давящая сила телекинеза замедляли их.

И все же Далин мог бы добраться до обломков, если бы Урсан не выпустил на волю одно из своих секретных орудий - средство последней надежды, хранившееся на тот случай, если лорд Хельмавр придет стереть Дыру Еретиков с лица земли. Известное как «Мыслитель», оно представляло собой психочувствительного огрина - Урсан сам провел над зверем психическую операцию, чтобы превратить его не просто в грубую силу, а в грубую силу с психическими способностями! Вынырнув из дыма, чудовище устремилось на скватов.

Полагая, что перед ними просто еще один, пусть и крупный, подонок-изгой, Далин бросился на него со своим массивным толчковым молотом и с убийственной силой обрушил оружие. К его удивлению, рука чудовища превратилась в металл, и оно со звонким лязгом отбило удар. Развернув оружие, Далин попытался подсесть ноги огрина, но прежде, чем ему это удалось, тело того вспыхнуло огнем. На секунду скват решил, что это один из его шахтеров поджег существо - по крайней мере, до тех пор, пока оно не отбросило его через дорогу ударом пылающего кулака. Поднимаясь на ноги, Далин увидел, как существо бесчинствует среди его бурильщиков, чье оружие было практически бесполезно против горячей

фигуры, вбивавшей их в землю.

Поскольку чудовище имело превосходство, Далин приказал своим старателям отступить - стрельба и психические шквалы изгоев преследовали их, пока они, спотыкаясь, возвращались через ворота поселения в относительную безопасность окружающих пустошей.

Не желая долго откладывать, Далин вскоре разработал план, как вернуться на остов и забрать осколка наследия. Надев шлемы и поставив впереди буровой экзоскелет «Вартиджан» под управлением заместителя Далина, Герги, скваты спустились в сток под Дырой Еретиков. При свете экзобура они пробирались сквозь мешанину из обломков и мертвых тварей - пока из мглы перед ними не вырисовался корпус пустотного корабля. И снова экзоскелет проложил им путь, просверлив дыру в борту судна и впустив скватов внутрь вместе с потоком вонючей жижи.

Урсан, который считал, что скваты отступили туда, откуда пришли, пробудился от сигнала тревоги в поселении, успев лишь схватить свой силовой меч и вызвать Мыслителя мысленной командой.

В тесных коридорах остова две стороны снова встретились, и на сей раз скваты использовали свои размеры и навыки, чтобы сдерживать изгоев в жестоком туннельном бою. Пока наверху бушевала битва, Далин добежал до ядра когитатора, отжал дверь и протиснулся в зазор.

Внутри шум битвы стих, и Далин смог осмотреть заброшенную камеру с грязными штабелями инфокристаллов и мертвыми мыслящими машинами. Расшифровывая древнетерранский текст, Далин водил руками по стеллажу кристаллов, пока не нашел то, что искал - осколок предков! В этот момент он почувствовал, как по позвоночнику пробежал холодок, повернулся и увидел Урсана Грейвса, появившегося из темноты. Псайкер-изгой наотмашь атаковал своим древним энергетическим мечом, голубое сияние которого освещало лица двух бойцов. Далин парировал клинок и с размаху бил Урсана в ответ, хотя казалось, что куда бы ни попало его оружие, повелителя Дыры Еретиков там почему-то не оказывалось. Вскоре Далину стало ясно: этот странный человек предчувствует его атаки еще до того, как они произойдут, и всегда успеваешь уклониться в последний момент. Возможно, больше беспокойства у Далина вызывала не способность противника уходить от ударов, а умение Урсана владеть клинком. Вскоре на доспехах сквата появился с десяток порезов, и Далин почувствовал, что его борода вымокла от пота, а сам он просто пытался уцелеть. Если он хотел выжить, требовалось применить более нестандартную тактику, так что держатель хартии закрыл глаза и обрушил шквал ударов, не задумываясь и даже не зная, куда они направлены. Наградой ему стали хруст молота о кость и звук, с которым Урсана отбросило через всю комнату к дальней стене.

Нависнув над упавшим псайкером, Далин поднял свой молот, чтобы завершить начатое. К счастью для Урсана, в тот же момент дверь в камеру распахнулась, и в нее, пошатываясь, ввалился Мыслитель - все еще пылающий и сражающийся с Гергой в его буровом экзоскелете. Скват едва успел отпрыгнуть в сторону, прежде чем пара громил врезалась в грудь кристаллов данных, подожгла древние устройства, и комнату охватило пламя.

Далин на мгновение встретился взглядом с Гергой. Его заместитель в последний раз кивнул держателю хартии, а затем кинулся на неистового огрина. Держа кристалл в руке, Далин повернулся и пробился наружу из помещения. Немногочисленные оставшиеся скваты присоединились к своему лидеру и, не имея возможности вернуться назад тем же путем, каким пришли, вырвались из Дыры Еретиков под ливнем пуль и болтов.

Впоследствии Урсан Грейвс рассказывал, будто лорд Хельмавр выслал для его поимки команду

недолюдей-охотников за головами и что он выпроводил их, как и всех, кто приходил раньше. За закрытыми дверями, конечно, все было по-другому, и Урсан решил завести для Мыслителя друзей на случай, если карлики-воины надумают вернуться. Что же касается Далина - возможно, он и получил то, за чем пришел, но путь от Дыры Еретиков до Порта Бешеного Пса был очень далек, и его приключения в подулье только начинались...



Источник —

[https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Потерянная_хартия_/_The_Lost_Charter_\(статья\)&oldid=22747](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Потерянная_хартия_/_The_Lost_Charter_(статья)&oldid=22747)

Эта страница в последний раз была отредактирована 26 апреля 2023 в 07:06.