

Саламандры (First Founding) (статья)

WARPFROG

Гильдия Переводчиков Warhammer

Саламандры (First Founding) (статья)



Автор	Ник Кайм / Nick Kyme
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: Саламандры

Номер легиона: XVIII

Примарх: Вулкан, Великий Змий

Действующий магистр ордена: Ту'Шан, Регент Прометея

Родной мир: Ноктюрн

Отличительные черты: красные глаза, угольно-черная кожа, устойчивость к огню

Примечательные ордены-наследники: Драконьи Копья, Штормовые Гиганты, Черные Драконы

Боевая специализация: пирокласты, огнеметы и мелта-оружие

Боевой клич: «В пламя битвы, на наковальню войны!»



Содержание

Вступление

Родной мир

Ноктюрн

Гора Смертельного огня и прочие вулканические кряжи

Прометей

Рекрутирование

Обозначения и геральдика

Мантия саламандры

Ритуальное шрамирование

Металлургия и кузнечное дело

Орден на войне

Герои ордена

Реликвии и вооружение ордена

Легенда ордена: Девять

Заключительные мысли

Вступление

В самой сути ордена Саламандр, также известных, как Огнерожденные, заключается необычное противоречие. Их облик, часто скрытый за вычурными и искусно сработанными доспехами, нельзя назвать никак иначе, кроме как «демоническим». Кожа всех Саламандр черна, как уголь, и несет на себе многочисленные шрамы, полученные в процессе клеймения. От их плоти исходит неестественный жар, а воздух вокруг них неизменно наполняется запахом пепла — кажется, будто они даже выдыхают его. Этот устрашающий облик дополняют пылающие красные глаза, в которых светятся не только радужки, но и белок (впрочем, зрачки Саламандр все еще остаются различимы, и замечание о горящих глазах не следует воспринимать буквально)^[1]. Этот необычный эффект вызван слабым радиоактивным излучением, свойственным их родному миру и вызвавшим у космодесантников ордена меланиновую мутацию. Все это, вкупе с присущей многим Огнерожденным аурой безмолвной силы, обусловленной их стоическим, интроспективным характером, создает весьма тревожащее впечатление.

Тем не менее, несмотря на устрашающий внешний вид, эти воины очень высоко ценят человечество. Не будет преуменьшением заявить, что среди всех орденов Первого основания, именно Саламандры выше всего ценят святость человеческой жизни. Разумеется, это не означает, что другие космические десантники не считают себя защитниками человечества и не поступают соответствующим образом, но никто из них не заходит так далеко, как Саламандры, в стремлении спасти людские жизни — порой даже в ущерб своим собственным, или даже наплевав на успешное завершение задания.

Эта склонность к самопожертвованию, равно как и к полной самодостаточности, является одним из

основных постулатов верований Саламандр, иначе называющихся Прометейским кредо или же культом Прометея — одной из нескольких официально одобренных автохтонных вариаций Имперского кредо. Историю этого учения можно отследить вплоть до времен Великой Ереси (около М31) — той эпохи, когда Саламандры являлись легионом. Именно Вулкан — молотодержец, магистр кузни и примарх Саламандр, — поведал им об этом пути. Знакомство Великого Змия с его легионом увело десантников с пути саморазрушения, обусловленного нездоровой тенденцией отыскивать возможности принимать участие в асимметричных боевых действиях и впоследствии отказываться отступать, несмотря ни на что. Такое поведение обычно приводило к победе, но ценой серьезных потерь, быстро восполнить которые легион не имел никакой возможности. Более сбалансированную философию, которой Вулкан научил своих сыновей, Саламандры использовали в качестве основы для культуры своего ордена, которой они в итоге и придерживались последние десять тысяч лет, вплоть до начала эпохи Индомитус.

Родной мир

Ноктюرن

Расположенный в сегментуме Ультима и омываемый светом Кальдастера^[2], Ноктюرن находится в глубине Империиума-Санктус и является одним из крупнейших миров системы Ноктюрна (при этом и единственным обитаемым). В число других планет системы входят Чор'ва и Чераш, служащие удаленными «смотровыми башнями», а также безжизненный Фензар и скопление, известное под прозвищем «Драконий Зоб» — оно более не может поддерживать жизнь, но используется в качестве смертельно опасного испытательного полигона для новобранцев ордена.

Саламандры сохраняют тесные связи со своим родным миром — и, в отличие от многих других орденов Космодесанта, живут прямо среди местного населения, выступая в качестве образцов для подражания и защитников. В соответствии с системой имперской таксономии, Ноктюرن считается миром смерти класса «Альфа» и по всем показателям не должен быть способен к поддержанию человеческой жизни, походя в этом плане на малые планетоиды системы. Близость Ноктюрна к своему чрезмерно крупному спутнику, Прометею, приводит к периодам повышенной тектонической и сейсмической активности, что выражается в виде землетрясений и извержений титанических масштабов, опустошающих поверхность планеты — и не стоит также забывать о том, что большую часть поверхности Ноктюрна составляют горные хребты из активных вулканов, пепельные пустыни и кислотные океаны.

Периоды частых катаклизмов, граничащие по серьезности с массовыми вымираниями, случаются примерно каждые пятнадцать терранских лет, и в народе известны под названием «Пора испытаний». Большая часть культуры ордена и населения его родного мира основывается на следующем принципе: «То, что не убивает тебя, делает тебя сильнее». В случае с Ноктюрном это практически буквально означает закалку в огне, семиологический резонанс с которой переносится во многие ритуалы и образ мышления членов ордена.

Выживание во время Пору испытаний является возможным лишь благодаря городам-убежищам — семи жизненно важным для народа Ноктюрна поселениям, которые уходят корнями к изначальным Великим домам Ноктюрна.

Эфонион, в просторечии известный как «Огненный шип», ни в коем случае не является уникальным в плане обладания прозвищем. Назван же он так в честь огромной, напоминающей копьё скалы

вулканического происхождения, что пронзает само сердце города и является одним из множества геологических чудес планеты. Климена — «Скопище торговцев», иногда называемая просто «Скопищем», служит в качестве торгового центра и порта планеты, где могут приземляться малые космические суда и где заключаются многие из проводимых местными сделок с Адептус Механикус. Единственное островное поселение Ноктюрна — Эпиметус, — расположено в Едком море, обширной сернистой пучине, поверхность которой пересекают рыбаки и охотники. Эпиметус также называют «Городом драгоценностей» за его запасы драгоценных камней и роскошно украшенный центральный шпиль. Граничащая с Гей'саррским океаном Гелиоса, также известная как «Город-маяк», славится своими мастерами рукопашного боя. «Престол племенных царей» — Гесиод, — приютил у себя ноктюرنцев голубых кровей и благородного происхождения. Его граждан чествуют на всем Ноктюрне, а само поселение является, без сомнения, крупнейшим и наиболее важным из всех городов-убежищ. Скаррок, «Драконий хребет», стоит на суровой земле, населенной такими же суровыми людьми. Фемида же, что зовется «Городом воинов-королей», расположена на Арридийской равнине — опасном даже по меркам Ноктюрна месте, — и в силу этого служит домом сильнейшим бойцам и самым стойким охотникам.

Места, где располагаются города-убежища, были заселены еще во времена первых колонистов Ноктюрна, в те времена являвшихся всего лишь собранием кочующих племен, а сами поселения основали так называемые «шаманы земли»^[3], которые, основываясь на эзотерических практиках и собственных суевериях, выявили самые стабильные (в плане геологии) регионы планеты. Построенные в этих местах постоянные поселения в конце концов дожили до эпохи Индомитус, пускай и не обойдясь без улучшений в виде повсеместного внедрения имперских технологий, поставляемых на Ноктюрн в качестве платы за запасы редких минералов и драгоценных камней, что оказываются в руках местного населения после очередной серии катаклизмов. С помощью мощных пустотных щитов, сейсмических глушителей и прочих чудес технологии, привезенных с Марса представителями Адептус Механикус, жители Ноктюрна продолжают свою борьбу за выживание. Во время самых ужасных бедствий, кочующим ноктюрнцам приходится собираться в длинные караваны и отправляться искать пристанища за стенами городов-убежищ — впрочем, во время этих опасных миграций им составляют компанию сами Саламандры, считающие своим долгом защищать и оберегать местное население. Такой альтруизм свидетельствует о глубоко укоренившейся в Саламандрах добропорядочности, редко встречающейся в такой же степени у других космических десантников.

Гора Смертельного огня и прочие вулканические кряжи

Крупнейшим из вулканов Ноктюрна является гора Смертельного огня — невероятное нагромождение дымящихся фумарол, пузырящихся кальдер и скал из остывшей магмы, размером сопоставимое с целым континентом. Нельзя переоценить культурное и духовное значение этой горы — для местных она служит местом отправления священных ритуалов, а также является точкой выхода на поверхность «крови сердца» планеты и последним пристанищем глубинных змиев Ноктюрна. Комплекс пещер под вулканом никогда не был целиком нанесен на карты^[4], но нет сомнения в том, что эти подземные проходы простираются очень далеко. В глубине горы скрыт «Пиреум» — зал, имеющий для ордена сакральное значение. Именно здесь Саламандры кремируют своих мертвых героев, с верой в то, что те, пройдя своеобразное перерождение, станут частью горы, а их духи обретут покой в земле.

Лик Ноктюрна тут и там перечеркивают цепи из скоплений меньших вулканов. Хотя ни одно из них не

обладает таким же разрушительным потенциалом, как гора Смертельного огня, они все равно способны нанести огромный ущерб, что подкрепляется и их численностью, постоянно растущей вследствие раздирающих НоктюРН катаклизмов. У местных на этот счет имеется общеизвестная поговорка: «Назвать каждый вулкан не проще, чем каждую песчинку или крупицу пепла»^[5]. Впрочем, ДракониЙ Шпиль и Змеиный Клык все же заслуживают отдельного упоминания — уступая горе Смертельного огня, они все же остаются внушительными вулканическими цепями, за что и заслужили свои почетные прозвища, отсылающие к мифическим существам, что живут, согласно преданиям, у самого ядра НоктюРна.

Древние ритуалы

НоктюРНцы с невероятным усердием цепляются за присущий им ритуализм, обращаясь к собственной одухотворенности и внутреннему миру, дабы обрести лучшее понимание самих себя и всей остальной вселенной. Их практики в конце концов дали начало нескольким необычным обрядам, одним из которых является Пылающая Тропа. Эта традиция, некогда соблюдаемая одряхлевшими племенными вождями, что уходили в пустыню, дабы прожить свои последние дни «в огне», со временем перекочевала и в орден Саламандр, которые используют Пылающую Тропу в качестве средства духовного очищения. Беря пример с воинов древности, Саламандра может отправиться в странствие, чтобы излечить свою духовную хворь и выковать себя заново. Тем не менее, это крайне опасное мероприятие, и практически ни одному Огнерожденному не удалось вернуться после него в орден.

Еще одной частью наследия древних ноктюРНцев, на сей раз имеющей отношение к сражениям, является ритуал Почерневшей Руки. Подражая доисторическим охотникам, обжигавшим наконечники своих деревянных копий в пламени, воины НоктюРна воронят свои клинки в огонь и растирают золу между ладоней, надеясь таким образом получить благословение стихии или морально подготовиться к грядущему бою. Находятся и такие Огнерожденные, что заходят еще дальше в следовании урокам своей древней истории, в дополнение ко всему прочему погружая в огонь свои бронированные кулаки и дожидаясь, пока те не почернеют. Это одновременно служит и данью уважения старым традициям, и укрепляющим братские узы ритуалом.

Прометей

Крепость-монастырь Саламандр служит также в качестве главного космического порта ордена и является первой линией обороны против инопланетных захватчиков. Ее занимают Огненные Змии — воины Первой роты, единственные из всех Огнерожденных (за исключением новобранцев), кто не проживает среди населения НоктюРна. Эти воины являются элитой ордена — специалистами по ближнему бою, обученными использованию тактической дредноутской брони. Первым среди Огнерожденных предоставляется широкий выбор вооружения — среди них особой популярностью пользуются тяжелые огнеметы, а также сочетание громового молота и грозового щита. Ветераны ордена — исключительно умелые бойцы, и, хотя со стороны они могут показаться безрассудными, на самом деле Змии проявляют даже большую готовность к самопожертвованию ради тех, кто не может защитить себя сам, чем остальные воины Саламандр. Огненные Змии — прекрасные образчики отваги и человечности Саламандр, но в то же время они обладают сдержанным, стоическим характером, граничащим с замкнутостью.

Стоит заметить, что лунная крепость ордена не только служит гаванью для его флота, состоящего из могучих боевых барж, ударных крейсеров и разного рода мониторов и прочих сторожевых кораблей, защищающих НоктюРН, но и скрывает внутри себя зал Пантеона. Это священное и тихое место, где совет капитанов и остальных старших офицеров ордена размышляет над серьезными вопросами,

затрагивающими всех Огнерожденных. Кроме того, здесь же хранится и Том Огня^[6] — собрание учений примарха Вулкана. Совет старейшин служит очередной отсылкой к древним традициям Ноктюрна — хотя и напоминает в какой-то степени систему управления, используемую Ультрадесантом, верящим в коллективное принятие решений. Отличается подход орденов к этому в том, что здесь собираются племенные вожди, а не сенаторы.

Каким бы хорошо защищенным не был Прометей благодаря своему флоту и гарнизону, нельзя просто так отменить и вклад, вносимый в его оборону «Оком Вулкана» и кораблем-кузницей под названием «Чаша огня». «Чаша» является огромным рукотворным чудом, мифическим судном-наковальней, одаряющим Саламандр шокирующим изобилием оружия и прочего военного снаряжения, тогда как «Око Вулкана» представляет из себя монументальный оборонительный лазер с огромным разрушительным потенциалом. Оба этих артефакта были созданы руками самого Вулкана, вследствие чего адепты ордена относятся к ним с величайшим почтением.

«Погибели» Ноктюрна

Изначально, именно перу Каллимана принадлежало описание последних дней Ноктюрна. В своих эпических поэмах этот философ поведал о нескольких пророчествах, касающихся гибели вулканического мира. Большинство мифов связаны с тектонической нестабильностью Ноктюрна или же с его древними обитателями.

Первая так называемая «погибель» связана с «Пробуждением Урдракула». Старейший и крупнейший из глубинных змиев, Урдракул, согласно преданиям, дремлет, обвившись кольцами вокруг самого сердца Ноктюрна. Его имя переводится как «пылающая рука» или «коготь» и используется в качестве почетного прозвища для могучего оружия или другого атрибута войны. В конце времен этот зверь должен восстать из спячки, отчего вздрогнет вся планета. Земля задрожит, а горы начнут истекать своей пылающей кровью, когда огромное тело Урдракула начнет медленно ворочаться в центре мира. В конце концов, змей пробьется через кору планеты, и «кровь сердца» разольется по всему Ноктюрну, затопив его поверхность и всех живущих на ней людей в неохватном море лавы.

Второй «погибелью» Каллиман считал так называемое «Великое разделение». В своих трудах писатель описывает «бесконечную тьму, опустившуюся на Ноктюрна, когда воздух заволокла пелена из пепла и сажи» и «кошмарную дрожь, начавшуюся, когда полотно мира начало трещать по швам». После этого земля должна была разойтись по линиям разломов, что сопровождалось бы серией разрушительных землетрясений. В конце концов, по экватору Ноктюрна разверзлась бы такая глубокая трещина, что планету разорвет на две части, обреченные безжизненными и холодными вечно скитаться по пустоте космоса.

Третье массовое вымирание он связывал с «Ферро Игнис», или же «Огненным мечом» — предвестником конца времен, разрушителем и пылающим клинком, приговорившим Ноктюрна к смерти.

Остальные задокументированные Каллиманом мифы включают в себя описания «Темпус Инфернус» — «Времени огня». Существует их великое множество, но все они, с небольшими отличиями, включают в себя темы, связанные с гибелью от рук зверей, капризов самой земли или огня.

Рекрутирование

Испытания, которым подвергаются потенциальные новобранцы ордена, необычайно суровы, к тому же сам Ноктюрна служит в качестве идеального учебного полигона, быстро отсеивающего всех, кто лишен внутренней силы и стойкости, необходимых для того, чтобы попасть в ряды Огнерожденных. Провал одного из испытаний часто означает верную смерть, что может показаться контринтуитивным для последователей культа Прометея, обычно стремящихся спасти жизни, но Саламандры также верят и в идею существования «горнила», в котором должны быть закалены новые рекруты. Те, кто решается

принять участие в испытаниях, идут на этот шаг по своей воле — и те из них, кто вследствие этого погибает, просто-напросто возвращаются в землю, в соответствии с учениями о ноктюрнском цикле смерти и перерождения^[7].

Изнурительные марши по пепельным пустошам и скитания по пустыням под палящим солнцем — это всего лишь прелюдия к настоящим испытаниям, ждущим любого потенциального рекрута. Не стоит забывать и о местной фауне, также готовой бросить новичатам вызов — вне зависимости от того, поручили ли им охоту на ее представителей, или же заставляют избегать встречи с ней. Неважно, чем занят рекрут — пересечением Погребальной пустыни со стаей са'рков за спиной или же схваткой один на один с лео'нидом на просторах Арридийской равнины — Ноктюрн всегда найдет способ выявить сильнейших мальчиков в любой когорте соискателей. Родной мир Саламандр неизменно предоставляет ордену разнообразнейший и изменчивый режим тренировок.

Рекрутирование Саламандрами новых членов в целом основывается на проверке рекрутов влиянием как минимум двух стихий — чаще всего, различных вариаций на тему земли и огня. Испытания Пылающими песками, Кровоточащим камнем^[8], Обжигающим пламенем и Дикими зверьми — все они, в той или иной ситуации, использовались для закалки нового набора соискателей.

Отдельного упоминания заслуживает уникальное испытание, предназначенное для тех рекрутов (или даже отдельных боевых братьев), кто проявляет определенный психический потенциал и обращает на себя внимание одного из библиариев ордена — а иногда даже и их главы. Тотемный путь — это форма «психического странствия», которое новообращенный лексиканий (библиарий самого низшего ранга) должен предпринять в глубинах горы Смертельного огня. Как и в случае со всеми остальными испытаниями и тренировочными мероприятиями, орден не ожидает, что выжить удастся всем кандидатам.

Обозначения и геральдика

Являясь приверженцами Кодекса Астартес, Саламандры пользуются обычными для большинства орденов обозначениями отделений и прочей символикой, однако украшения их силовых доспехов призваны вызывать ассоциации с культурным наследием Ноктюрна. Разными ротами и отдельными отделениями часто используются изображения пламени и пожарищ. Единообразность символики усиливает сплоченность членов ордена и предотвращает чрезмерные вольности в использовании обозначений отделений, но орден все же поощряет определенную степень креативности. Естественным образом это означает то, что среди боевых братьев очень популярны символы, связанные со змиями Ноктюрна. Ощерившаяся морда хищного ящера, изображенная в профиль — самый общеизвестный признак того, что перед тобой стоит воин Саламандр (хотя и не единственный). Цвет и расположение этого символа зависят от роты, к которой принадлежит боевой брат — обычно, впрочем, он наносится на наплечник. Тлеющие угли и кузнечный молот, а также жаровня и наковальня тоже используются членами ордена, пускай и менее часто. Офицеры и ветераны Саламандр часто закрывают один наплечник чешуей, оставляя его без любой другой символики — это служит выражением почтения к змиям, обитающим к глубине земли.

Кроме того, к правым наплечникам и наколенникам разрешается прикреплять и небольшие украшения, призванные служить напоминанием о подвигах, почетной службе во время определенной кампании или крестовом походе, или даже о погибших братьях. Различные варианты латных перчаток силовой брони

тоже являются плодородной почвой для самовыражения среди Саламандр.

Мантия саламандры

Из всех прекрасных украшений, носимых Саламандрами во время их военных кампаний, ни у одного нет такого же духовного значения, как у так называемой «мантии». Если описать ее максимально просто, то она представляет из себя плащ из кожи змия и является частью ритуала посвящения для каждого соискателя, стремящегося попасть в ряды Саламандр^[9]. Хотя не все боевые братья надевают эти плащи, идя в бой (подобное поведение чаще присуще офицерам и специалистам), у каждого воина Саламандр есть своя мантия, обладающая собственным именем, которое дал ей ее владелец.

Плащ этот является частью заключительного ритуала, завершающего цикл обучения и оценки Огнерожденными потенциальных рекрутов. Новобранец, справившийся со всеми предыдущими испытаниями, должен совершить одно последнее деяние — выследить, убить и освежевать смертельно опасного огненного змия, представителя одного из множества видов местных ящеров, обитающего, помимо всего прочего, в Погребальной пустыне, Скорийской равнине и среди Пепельных хребтов Фемиды. Это символический и во всех смыслах сакральный подвиг, а не простое забивание охотником своей добычи — более того, в этом испытании именно соискатель является жертвой, которая должна справиться с куда более опасным врагом. Когда змий наконец-то побежден, наступает черед освежевать его тушу и должным образом обработать добытую шкуру. Она становится основой для создаваемой позже мантии, и долгом каждого воина Саламандр, вне зависимости от его ранга, является обеспечение ее сохранности и проявление уважения к существу, которое подарило воину этот трофей.

Ритуальное шрамирование

Сам акт шрамирования служит символом стойкости Саламандр, но кроме этого выступает и в качестве летописи деяний и клятв каждого Огнерожденного. Данный ритуал, как и многие другие, уходит корнями в далекое прошлое Ноктюрна. Идея о подкреплении принесенного обета огнем (или же клеймом, в данном случае) имеет огромное культурное значение и высоко ценится самими обладателями таких шрамов.

В отличие от многих других практик Саламандр, в ритуальном шрамировании десанникам помогают смертные служители, называемые жрецами-клеймителями. Эта позиция считается почетной в рядах слуг ордена, и у каждого Саламандры имеется свой собственный жрец, к которому тот относится с высочайшей степенью уважения и чей труд высоко ценит. Искусство ритуального шрамирования окружено множеством традиций и на его освоение смертные тратят не один год.

Самый первый свой шрам новообращенный инициат получает во время так называемого Ритуала Боли, и клеймо это может иметь множество форм — вроде чешуйки или клыка. Клеймо наносится чаще всего на тело, ибо ритуальное шрамирование лица — прерогатива ветеранов, на теле которых уже не осталось места для новых отметок. Впрочем, порой новые клейма выжигаются поверх старых, создавая более сложные узоры, обретающие еще более глубокий смысл.

Каждый шрам в своей основе является проявлением языка знаков Ноктюрна, и может принимать самые разные формы, в число которых входят: наковальня, символизирующая стойкость или выживание после

серьезного ранения; пламя, указывающее на храбрость носителя; спираль, имеющая множество значений, но чаще всего даруемая тому, кто спас чью-то жизнь; копьё — символ умелого охотника и стрелка; око дракона — выражение мудрости и терпения; меч, отмечающий совершенные в бою убийства; кальдера — знак отличия того, кто совершил великий подвиг. Особым почетом пользуется шрам в виде змия, который получают лишь ветераны ордена, отслужившие в рядах Первой роты.

Приведенный выше список ни в коем случае не является всеобъемлющим — у Саламандр имеется и множество других символов, которые могут указывать на принадлежность к одному из Великих домов, службу под началом конкретного капитана или в определенной кампании. В любом случае, все почетные шрамы носят Огнерожденными с величайшим почтением и служат выражением положения и авторитетности каждого отдельного воина в ордене.

Металлургия и кузнечное дело

Кредо, которого придерживаются члены ордена, проповедует полную самодостаточность — и неудивительно, что это затрагивает создание и обслуживание ими своего снаряжения. Все Огнерожденные являются умелыми мастерами, ценящими не только практичность оснащения, но также его красоту и искусность, проявленную при изготовлении какого-либо предмета. Кузнецов и металлургов Ноктюрна издавна называли «кователями металла», и эта традиция, уходящая во времена до обнаружения Вулкана, успешно прошла испытание временем, как и большая часть культуры Ноктюрна.

Тот, кому представится шанс вдоволь поглазеть на броню и оружие воина Саламандр, увидит, что они несут на себе следы ручной работы и отличаются высочайшим качеством изготовления. Мало кто из космических десантников может похвастаться тем же уровнем мастерства, что и Огнерожденные — и еще меньше Астартес лично создают свои собственные доспехи или клинки, ведь в других орденах такая задача обычно поручается оружейникам или смертным ремесленникам. Саламандры необычайно горды своей способностью создавать нечто прекрасное и в то же время надежное, единое в форме и функциональности — и правда, многие из лучших кузнецов Империи готовы расплакаться от зависти к талантам Огнерожденных. Впрочем, для членов этого братства акт творения не служит средством для демонстрации своего превосходства — они всего лишь стремятся почтить свое культурное наследие и историю. Терпение и любовь к точности, требуемые для этого, в итоге стали одними из тех качеств, которыми Саламандры научились наслаждаться.

Даже самые смиренные из боевых братьев Саламандр выковывают свои собственные клинки и болтеры. В арсенале ордена полно образчиков такого оружия, изукрашенного позолотой, окованного серебром или даже более редкими металлами. Космические десантники часто имеют личные оружейные, и Саламандры не являются исключением в этом плане. Их почтенные капитаны и прочие корифеи могут похвастаться обширными арсеналами, в которых находится собрание самых разных клинков, копий и причудливого дальнобойного оружия, но во главе угла у каждого уважающего себя Огнерожденного все равно стоит молот, увязывающий воедино большую часть воинского кодекса Саламандр.

Искусно выкованные силовые доспехи воинов Ноктюрна тоже богато изукрашены. Личины драконов на боевых шлемах, прекрасно отделанные нагрудники, покрытые чешуей поножи — все это, и многое другое, находит свое место в оружейных членов ордена, даже если некоторые из украшений, создаваемых Саламандрами, оказываются так тонко сработаны, что их трудно разглядеть невооруженным глазом.

Практические познания по части кузнечного дела — часто неприменимые обычными смертными из-за жесточайших условий кузниц Саламандр, где не хватает воздуха, а жар поистине невыносим, — являются лишь частью взаимоотношений Огнерожденных с этим аспектом своей культуры. Ничуть не меньшую роль играет и изучение ими металлургии — более того, оно является важнейшим аспектом того, что делает членов ордена общепризнанными мастерами по части оружейного дела. Саламандр может выявить силу и слабость любого металла на ощупь или даже по запаху. Он может добыть руду из земных недр, определить, как именно можно закалить добытый металл, перековать его так умело, что готовое творение будет практически неразруσιμο, или легко создать сплав, идеально сочетающий гибкость и прочность. Такой пронизательности нельзя научить — она у Огнерожденных в крови, ведь они потомки Вулкана, от которого земля и металлы не могли утаить никаких секретов.

Самыми опытными из кователей металла являются магистры кузни, которые занимают одну из самых почетных позиций в ордене. Они отвечают за поддержание в надлежащем состоянии всего обширного арсенала ордена, включая его технику, дредноутов и запасы тактической дредноутской брони — но кроме того, они также являются и хранителями знаний, добытых древними кузнецами Ноктюрна. Пронся их секреты из поколения в поколение, они таким образом сохраняют и некоторую долю мудрости своего примарха. Великие чудеса, созданные с помощью этой связи с глубокой древностью, считаются остальными членами ордена настоящими реликвиями и служат воплощением учений Вулкана.

Большая часть плодов стараний талантливых мастеров отличается тонкой работой или же хитроумно спрятана, в стремлении сохранить гармоничность во внешнем виде их творений и подкрепить величественный образ воинов ордена. Используя особые сплавы или уникальные металлы, наподобие обдурита, Саламандры не забывают и о более распространенных керамике и адамантии, с которыми они обращаются с большим умением, чем многие другие ремесленники. В руках одаренного магистра кузни адамантий становится гибче и легче, при этом не теряя своих защитных свойств. Керамит же после обработки делается невероятно крепким, вдобавок обретая еще большую стойкость к воздействию высоких температур.

Пускай по форме и функционалу некоторые изделия разных Саламандр и имеют определенное сходство между собой (к примеру, Прометейские доспехи, драконьи клинки и болты «Ярость дракона»^[10]), каждое творение Огнерожденных — неважно, специализированное или нет, — все же остается уникальным и имеет бесчисленное множество мелких отличий от аналогов.



ПИКТ-ФАЙЛ #SLM5987231. Сын Вулкана стойко преодолевает адский жар вулканических пещер Ноктурна в стремлении создать смертоносное оружие, достойное наследия его примарха.

Орден на войне

Среди Огнерожденных ходит присказка, которая идеально описывает предпочитаемый ими способ ведения войны: «Лицом к лицу, клык к клыку!» Хотя Саламандры, являясь орденом Адептус Астартес, могут сражаться в любых условиях и с любым противником, не ограничивая себя в тактиках, необходимых для достижения победы, нельзя отрицать их склонности к ведению ближнего боя. Под этим не всегда подразумеваются именно рукопашные схватки — хотя физическая сила и стойкость боевых братьев ордена и служат в них отличным подспорьем, — но скорее использование зажигательного оружия с малой эффективной дальностью поражения (такого как мелта-ружья или огнеметы), что вынуждает Саламандр бросаться прямо в самое сердце вражеских сил.

Во время Очищения Равика, Саламандры выставили на поле боя множество единиц тяжелой техники и бойцов, подготовленных к ближнему бою, дабы истребить закрепившихся на планете зеленокожих. Возглавляемые отделением центурионов, вооруженных огнеметными рукавицами, искоренители-примарис и штурмовые десантники с огнеметами в руках атаковали орочью орду в лоб. «Лэндрейдеры» модели «Искупитель» прикрывали пехоту с флангов своим собственным разрушительным арсеналом, одновременно с этим выступая в качестве якоря для строя Саламандр. Огнерожденные неумолимо наступали, игнорируя град орочьих пуль, барабанивших по их доспехам, и когда им удалось сблизиться с врагом, Саламандры обрушили на поле боя адский огонь, вполне достойный упоминания в какой-нибудь эпической саге или стихотворении. Земля утонула в бескрайнем море пламени, от которого в небо тут и там вздымались клубы черного непроглядного дыма — но это не стало помехой для Саламандр, которые с неизменной методичностью продвигались вперед, постепенно расширяя свой строй, чтобы окружить

зеленую орду и собрать чужаков воедино, после чего их можно было бы уничтожить одним ударом... Что, в конце концов, и произошло, и об орках более не напоминало ничто, кроме участка выжженной земли.

Во время сражения за Шпиль Водан Саламандрам пришлось уйти в оборону, и при этом они вновь подтвердили свою предрасположенность к асимметричным боевым действиям. Превосходящие их числом враги отрезали Огнерожденных от поставок припасов и подкреплений, так что десантники были вынуждены отступить к обветшавшим укреплениям Шпиля и удерживать позиции, пока культисты и космические десантники Хаоса волна за волной обрушивались на его стены. Осадные дредноуты Саламандр стояли плечом к плечу с отделениями тяжелых заступников и когортами агрессоров, не уступая еретикам ни пяди земли. Грамотно пользуясь статичными укреплениями, наподобие бункеров типа «Падение молота» или сервотурелей «Огненный удар», Огнерожденные отдали врагу инициативу, которой тот никак не мог воспользоваться. Подобно неразрушимой наковальне, Саламандры выдержали все атаки противника. Когда же предатели истожили все свои силы, покрытые шрамами, но несломленные, воины Ноктюрна вышли из-за стен Водана, сметая со своего пути измотанных врагов и превращая неизбежное поражение в решительную победу.

Хотя тактикам Саламандр и недостает динамики, они все же доказали свою эффективность — и не только на поверхности земли, но и в сражениях на борту космических кораблей. Отточенные до совершенства умения Саламандр не раз находили себе применение на начальных этапах Неодолимого крестового похода, во время которых на первый план вышли именно космические сражения со всеми сопровождающими их трудностями.

Кроме того, именно Саламандры первыми предложили стать проводниками и защитниками так называемых «флотилий факелоносцев», когда Гиллиман объявил о начале этой великой военной кампании. Технологии проекта «Примарис» стали настоящим откровением для Огнерожденных, с благодарностью принявших этот дар, который позволил им пополнить свои ряды множеством новых воинов. Тем не менее, несмотря на приток новой крови, орден не лишился своих традиций. Даже те боевые братья, что лишь в сознательном возрасте впервые посетили Ноктюرن, вскоре узнали о его путях и в полной мере приняли свое генетическое наследие, так что теперь новобранцы ничем не отличаются от своих «первородных» братьев. В конце концов, черты, перенятые боевыми братьями ордена от примарха-прародителя и источника своего благоденствия, никогда не зависели от места их рождения.

Герои ордена

Обладая историей настолько долгой и полной почестей, неудивительно, что орден Саламандр может похвастать множеством великих воинов и лидеров. Ту'Шан — магистр ордена и Регент Прометей, является одним из выдающихся героев эпохи Индомитус, но помимо него можно упомянуть и других известных Саламандр, вроде Сола Ба'кена — магистра рекрутов, рожденного среди адских ям Фемиды и обладающего телосложением, впечатляющим даже для представителя Астартес, или Хазона Да'кира — загадочного воина скромного происхождения, бывшего сержантом ордена и впоследствии ставшего библиарием — только для того, чтобы исчезнуть бесследно во время сражения за Ноктюرن. Кроме того, стоит вспомнить и аптекаря Фугиса — мудрого и сдержанного воина, ставшего единственным Саламандром, пережившим путешествие по Пылающей тропе.

Адракс Агатон

Мостом через культурную пропасть, разделяющую десантников-примарис и «первородных», служит Адракс Агатон, магистр арсенала и капитан Третьей роты Саламандр, прозванной «Пирокластами». Он был первым членом своего ордена, пересекшим Рубикон Примарис — но сделал он это не для спасения своей жизни после серьезного ранения (как происходило с многими членами других орденов), но для укрепления единства в своем братстве. Послужной список Агатона долг и полон славных деяний. Бывший сержант тактического отделения, Адракс унаследовал свой пост после гибели предыдущего капитана, Н'келна, и спустя некоторое время после этого повел Третью в бой на Гевииксе. Кроме того, он принял участие в битве за Ноктюрн, помогая отбить нападение отдавшихся Хаосу ренегатов, а позже — и в очищении Ренайи, где ему пришлось уничтожить глубоко укоренившийся культ генокрадов. Адракс Агатон — стойкий воин и само воплощение прагматизма. Кроме того, он является и талантливым охотником, на что указывает шкура змия с пустошей Арридийской равнины, его родных земель. Хотя капитан, безо всяких сомнений, уважает учения Прометейского кредо, он, будучи свирепым воином, славится и своей безжалостностью, заслужившей ему грозную репутацию даже среди собратьев.

Реликвии и вооружение ордена

Саламандры являются превосходными оружейниками, вследствие чего их орден может похвастать великим множеством реликвий и артефактов. В их число входят и те, которые были созданы многие тысячи лет назад самим Вулканом или мастерами под его чутким руководством, и используются эти легендарные орудия и чудеса технологии лучшими из числа Огнерожденных.

Саламандры придают реликвиям, выражающим пик их мастерства как ремесленников, особое сакральное значение. В отличие от некоторых орденов, которые порой считают за священную реликвию кусок ткани или древнее знамя, укрытое от разрушительного влияния времени за мерцающим стазисным полем, Саламандры более склонны обращать свое внимание на артефакты, которым нипочем превратности судьбы и которые служат выражением лучших черт ордена.

Молот Маллеус Ноктум (что буквально переводится как «черный удар» или «черный молот») использует Адракс Агатон, его создатель. Могучее оружие с двусторонним бойком оснащено уникальным генератором расщепляющего поля, которое увеличивает силу наносимого удара и может с легкостью расколоть даже самую крепкую броню. В пару этому молоту капитан Пирокластов избрал ручной огнемет «Драккис» (что, вероятно, переводится как «дракон» или «змей»), нестандартный пистолет ручной работы.

Древний талисман, известный лишь как Печать Вулкана, некогда был частью облачения примарха, оторванной от его доспеха во время древней войны. Со временем она стала символом первого Отца Кузни и теперь воины несут ее в бой для воодушевления своих собратьев. В число этих героев входили, к примеру, капелланы Элизий и Ксавьер.

Шлем Драклоса — изделие, вышедшее из-под рук самого Ту'Шана, действующего магистра ордена, и созданное с использованием тысяч чешуек ноктюрнских ящеров. Ту'Шан, уступающий в умении лишь магистру кузни Саламандр, выковал этот шлем с таким умением, что до сих пор никому не удавалось преодолеть его защиту. Совершенно непробиваемый, кроме всего прочего, он также защищает своего носителя от огня и радиации любого рода, а его причудливый облик, вызывающий ассоциации с драконами, неизменно вызывает у сторонних наблюдателей чувство тревоги.

Легенда ордена: Девять

«В глубине земли пела наковальня Великого Змия, молот его был вспышкой пламени, искрой вдохновения. Он ковал железо и сталь, пока старые змии следили из длинных теней. С выкованной богом силой он подчинил их своей воле — и Девятью они были прозваны, ведь таким было их число. Один был кораблем, с боками, подобными блестящей чешуе, а в венах его пылала кровь сердца самого Ноктюрна. Должен он был стать кузней — великой машиной, неистощимым источником меньших чудес. Также он сотворил и око, призванное не просто смотреть, но разить насмерть — ужасающего надзирателя за своими владениями. В другое чудо Змий влил неугасающий огонь, гневный, как темнейшие пучины ада, и стал тот неудержимым пожаром. Еще одним творением его стало копье — ведь разве не был Змий охотником древних пепельных равнин? Укус его был таким же смертельным, как и драконьи клыки. За ним последовал плащ, каждая чешуйка в котором была толще сотни щитов — мантия, воистину достойная короля, напоминание о Кесаре, чей звериный дух обитает внутри нее. Следующим стал огненный кулак, латная перчатка, от хватки которой скрываться было так же бесполезно, как от драконьего дыхания. Лик Великого Змия помрачнел, пока тот вбивал горесть и энтропию в вековечный металл, и песни их стали вестниками смерти и разрушения. Огонь Змия почти иссяк, когда из-под его рук вышло последнее творение — колесница, стойкая, как сама земля, и чернее самой темной пустоты.

И стало чудес Девять, но когда взглянул кузнец на свои творения, он лишь содрогнулся при виде того, чем оказались плоды его трудов. И когда тьма опустилась на людские миры, Великий Змий разметал Девять по всему свету, и судьба их отныне неизвестна. Останутся они сокрыты до тех пор, пока чемпион, наделенный несокрушимой волей и праведным сердцем, не отыщет их — но случится это лишь в конце времен, когда сама вселенная расколется надвое и Великий Змий вновь не воспрянет, дабы присоединиться к своим сыновьям в последней погибели».

«Девять и Последняя погибель»,
эпическая сага, вышедшая из-под пера
Зен'де, поэта и философа.



ПИКТ-ФАЙЛ #SLM9254376. Аллегорический рельеф, выкованный в пламени Ноктурна. На этой скульптуре представлены девять легендарных артефактов примарха Вулкана. Некоторые из них изображены в соответствии с их реальным обликом — например, Копье Вулкана, которым в эпоху Индомитус владеет действующий Отец Кузни Саламандр, Вулкан Ге'стан. Суть других реликвий, до сих пор не найденных орденом, остается загадкой, и мастер изобразил в виде метафор.

Вот перечень известных Огнерожденным артефактов:

- «Око Вулкана» представлено в виде сияющего глаза большого зеленого дракона.
- Мантия Кесаря стала на барельефе крыльями, сложенными у дракона за спиной.
- Рукавица Кузни служит основанием для наковальни Великого Змия.
- «Чаша огня», расположенная в центре собрания реликвий, окутана нефритовым пламенем.

Далее следует упомянуть творения Вулкана, что еще не были найдены орденом:

- Машина Горестей, изображенная в виде сложного механизма, построенного вокруг плачущей статуи.
- Обсидиановая Колесница, о которой практически ничего не известно, за исключением описаний ее непробиваемой брони.
- Песня Энтропии — большая арфа с объатыми огнем струнами.
- Вольное Пламя, представленное в виде огненного дыхания Великого Змия.

Возможно, когда-нибудь Саламандрам удастся узнать правду о сокровищах их примарха.

Заключительные мысли

Саламандры — да и сами жители Ноктюрна, которым Огнерожденные обязаны частью своего наследия, — без сомнения, являются духовно развитым народом, склонным к самоанализу, но в то же время храбрым и неизменно человеческим. Каждый из воинов ордена, облачаясь в свои прекрасные доспехи, становится ходячим произведением искусства, при этом оставаясь живой кальдерой, пышущей жаром кузни и пахнущей пеплом. Огнерожденные — это великолепный образец того, что из себя должен представлять защитник человечества: воина, совершенно самоотверженного и одновременно с этим внушающего нечеловеческий ужас. Проведя с ними время, узнав об их деяниях и путях, увидев их во времена войны и мира, волей-неволей испытаешь странный когнитивный резонанс, когда окажется, что закованные в драконьи доспехи дьяволы на деле обладают благородными, сострадательными душами.

1. Покраснение белка и радужной оболочки глаза, как считается, также дарует всем Саламандрам восприимчивость к определенному инфракрасному излучению — это явление среди них зовется «огненным взором» и находит обширное применение в кузнечном деле.
2. Также известный как Дракенгааз или Морщинистый Страж, солнце Ноктюрна одновременно животворяще и безжалостно.
3. В переводе с ноктюнского языка символов.
4. Ни одному исследователю, кем бы он ни был — ноктюнцем, марсианином или же кем-то еще, — не удавалось выжить в экстремальных условиях глубочайших уровней пещерного комплекса. В народе ходят фантастические слухи о странной природе того, что скрывается под поверхностью Ноктюрна, и о лабиринте, которому нет конца.
5. Авторство этой присказки приписывается Зен'де — давно умершему, но до сих пор почитаемому ноктюнскому философу.
6. Том Огня является не простой книгой, но представляет из себя целую коллекцию из исписанных пергаментных свитков, артефактов, выжженных на металле изречений и даже зашифрованных данных, записанных на талисманах и разного рода украшениях. В этом эклектичном собрании запечатлена большая часть истории, мифологии и древних верований Саламандр и жителей Ноктюрна.
7. Эта философия, стоящая у истоков большей части ноктюнских мифов о сотворении мира, именуется «Кругом огня», и берет свое начало из поверья о том, что сыны и дочери Ноктюрна не умирают по-настоящему, а просто возвращаются в землю родного мира после погребения или кремации, дабы в конце концов переродиться. Подобные верования основываются на преобразующем влиянии

пламени и целительной силе земли. Все это в какой-то степени напоминает общепринятую у Адептус Астартес практику извлечения и имплантации геносемени — хотя, в случае с Огнерожденными, понятие перерождения обретает куда более выраженный духовный подтекст, а потенциально и вовсе может быть воспринято совершенно буквально. В некоторых сохранившихся записях из имперских архивов заявляется и такое, что сам примарх Вулкан является бессмертным, неспособным умереть — и даже то, что он уже не один раз «умирал», только чтобы чудесным образом вернуться с того света совершенно невредимым.

8. Испытание Кровоточащего камня представляет из себя смертельно опасное восхождение на вулканическую скалу под названием Синдара, расположенную в глубине Погребальной пустыни. Любой соискатель, способный добраться до плато на вершине Синдары, будет встречен там приветствиями со стороны своих будущих боевых братьев.
9. Частью облачения воина могут являться также и птеруги или набедренные повязки, изготовленные из кожи ящера, но им не придается такого же ритуального значения.
10. Саламандры часто создают и свою собственную амуницию, и практика эта распространяется не только на патроны для болтеров, но и, например, на прометий и другие виды огнесмесей, обретающие уникальный химический состав.

Источник — [https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Саламандры_\(First_Founding\)_\(статья\)&oldid=23340](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Саламандры_(First_Founding)_(статья)&oldid=23340)

Эта страница в последний раз была отредактирована 4 августа 2023 в 17:57.