

THE HORUS HERESY™

Алан Меррет

ОБРАЗЫ ЕРЕСИ

Вражда, невежество, вероломство и смерть



«СЕМЕНА ЕРЕСИ БЫЛИ ПОСЕЯНЫ В ЧАС ВЕЛИЧАЙШЕГО ТРИУМФА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА»



Битва за «Бездну» – Нил Робертс

[illegible]

THE HORUS HERESY®

ОБРАЗЫ ЕРЕСИ

КНИГА ПЕРВАЯ



ХРЕСТОМАТИЙНЫЕ КАРТИНЫ ВОЙНЫ И ПРЕДАТЕЛЬСТВА

ОТ АЛАНА МЕРРЕТА

СОЗДАТЕЛИ

Автор текстов.....	Алан Меррет
Редактор и составитель	Лори Голдинг
Концептуальный дизайнер.....	Джон Бланш
Иллюстратор обложки.....	Нил Робертс
Художник-оформитель.....	Пол Радж
Верстающий	Эдриан Вуд
Создание конечного макета.....	Тони Коттрелл и Оуэн Брэнхем
Художники, работы которых представлены в книге.....	Аббар Амьял, Стив Белледин, Джон Бланш, Стив Бултер, Алекс Бойд, Джеймс Брейди, Пол Кэррик, Кевин Чин, Кари Кристенсен, Эд Кокс, «Дааркен», Пол Дэйнтон, Дэвид Дин, Адам Дентон, Крис Дьен, Уэйн Инглэнд, Эл Еремин, Карл Франк, Дэвид Галлахер, Марк Гиббонс, Джон Гравато, Дес Хэнли, Эндрю Хэпворт, Пол «Проф» Герберт, Джон Ходжсон, Нил Ходжсон, Ральф Хорсли, Дэвид Хаднат, Пол Джикок, Хью Джеймисон, Нуала Кинрадэ, Кос Кониотис, Карл Копински, Сэм Ламонт, Кенсон Лоу, Чак Лукач, Колин Макнейл, Томас Мэннинг, Дэйв Миллгейт, Торстейн Нордстренд, Джастин Норман, Доминик Эдингер, Пэт Олифф, Джен Пейдж, Тони Паркер, Джим Павелец, Бен Пек, Майкла Филиппи, Рэйчел Пирс, Эрик Полак, Марк Пул, Рис Пью, Дэвид Рэббитт, Эрик Рен, Карл Ричардсон, Нил Робертс, Джеймс Риман, Рик Сардинья, Дэн Скотт, Фил Сибберинг, Эдриан Смит, Джей-Ди Смит, Энн Стоукс, Ян Стриклэнд, Тьернен Тревалион, Крис Тревас, Андреа Удерцо, Франц Вохвинкель, Дэн Уитон, Джон Уигли, Брэд Уильямс, Сэм Вуд и Джон Зелезник.

Печатное издание Black Library

Производство Black Library

Эта книга увидела свет благодаря Джону Бланшу, Бену Дугласу, Кристиану Данну, Стиву Хорвату, Джервису Джонсону, Уильяму Кингу, Грэму Лиону, Риду Пристли, Эдду Ральфу, Деметрису Тампакудису, всем сотрудникам Games Workshop, и, разумеется, замечательным художникам, работы которых представлены на её страницах.

Отдельно стоит упомянуть множество людей, долгие годы корпевших над развитием истории Ереси: писателей, художников, координаторов, планировщиков, макетчиков, менеджеров, редакторов и прочих остающихся в тени работников, безустанный и преданный труд которых сделал всё это возможным.

Перевод: Str0chan

Верстка русской версии: Zver_506

Особая благодарность за помощь с макетами **Desperado**, **Nefelyr'** у за шаблоны, **dima_v** за пересканирование отдельных страниц, **Boooooom** у за консультации, а также **OverQuantum** с форума iXBT за восстановление поврежденных jpg.

Впервые опубликовано Black Library, Games Workshop,
в Великобритании в 2013 году,
Уиллоу-роуд, Лентон,
Ноттингем,
NG 7 2WS.

© Black Library, the Black Library logo, The Horus Heresy, The Horus Heresy logo, The Horus Heresy eye device, Space Marine Battles, the Space Marine Battles logo, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Games Workshop, the Games Workshop logo and all associated brands, names, characters, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2013, variably registered in the UK and other countries around the world.
All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.
This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.
British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Веб-сайт Games Workshop: www.games-workshop.com

Веб-сайт Black Library: www.blacklibrary.com

Веб-сайт Forge World: www.forgeworld.co.uk

СОДЕРЖАНИЕ

КНИГА ПЕРВАЯ

Предисловие.....	6
Хронология.....	7

ЭРА ИМПЕРАТОРА

Пролог.....	10	Иерархия вооруженных сил Империи.....	48	Император облакает Гора почестями.....	86
Эра Раздора.....	13	Двуединство легионов космодесанта.....	50	Совет Терры.....	88
Великий Крестовый поход.....	14	Имперская Армия.....	52	Регент Малкадор.....	90
Экспедиционные флоты.....	16	Варп.....	58	Гор сомневающийся.....	92
Военный совет.....	18	Псайкеры и варп.....	60	Давинские ложи.....	94
Департаменто Муниторум.....	20	Астропаты.....	62	Падение Гора на Давине.....	94
Происхождение Космических Десантников.....	22	Астрономикон.....	64	Гор-предатель.....	100
Легионес Астартес.....	24	Навис Нобилите.....	64	Хаос Обманивающий.....	100
Примархи.....	36	Санкционированные псайкеры.....	65	Гор-конспиратор.....	102
Кустодийская гвардия.....	38	Черные корабли.....	65	Далеко идущие планы Гора.....	104
Бессмертные стражи.....	45	Сестры Безмолвия.....	66	Распространение Ереси.....	106
Имперские командующие.....	46	Механикумы Марса.....	78		

ИСТВАН III

Воссоединение у Иствана.....	112	Война на Истване III.....	122	Встреча Гора и Фулгрима на Истване.....	136
Смерть мира.....	116	Полет «Эйзенштейна».....	126	Беспокойство варпа.....	138
Предательство.....	120	На поверхности.....	130	На борту «Мстительного духа».....	140

ПРОСПЕРО

Красные колдуны Просперо.....	144	Эдикт «О капелланах».....	150	Космические Волки.....	158
Тысяча Сынов.....	144	Возвращение Магнуса на Просперо.....	152	Проклятие Вульфена.....	160
Кризис библиариев.....	146	Предвидение Магнуса.....	154	Разорение Просперо.....	162
Библиарии космодесанта.....	146	Предупреждение Магнуса.....	155	Гор на Истване V.....	180
Никейский Собор.....	148	Реакция Императора на действия Магнуса.....	156	Западня расставлена.....	180

ИСТВАН V

Гор собирает подручных.....	180	Гор командует ложное отступление.....	202	Ересь Гора.....	220
Легионы собираются в системе Истван.....	188	Неистовство Ферруса.....	204	Слова Магистра войны.....	222
Феррус отдает приказ об атаке.....	192	Феррус противостоит Фулгриму.....	208		
Наступление лоялистов на Истване V.....	194	Резня в зоне высадки.....	212		
Высадка.....	198	Фулгрим и Магистр войны.....	218		



ПРЕДИСЛОВИЕ

История Ереси Гора началась с маленького отрывка текста, напечатанного в самом первом и давно уже исчезнувшем из продажи дополнении к правилам игры вселенной Warhammer 40,000, вышедшем в цикле Chapter Approved под заголовком «Книга Астрономикона». Эти несколько предложений, опубликованные в начале 1988 года, видятся скромнейшим отражением того, что последовало в будущем.

«Многие рассматривают Ересь Гора как величайшее отдельное бедствие, когда-либо обрушивавшееся на Имперium. Точные детали этого события известны лишь Императору, а более общие фрагменты истории со временем превратились в расхожие легенды. Согласно одной из версий, Гор некогда был наиболее доверенным из служителей Императора, но скрытое зло, таившееся в его сердце, соблазнило его и заставило заключить союз с демонами и прочими разрушительными силами. Переманив на свою сторону третью часть армий Империя, Гор направился к Земле, где два великих воинства сражались на протяжении семи дней и семи ночей. Наконец, Император собственноручно одолел предателя и изгнал его в Око Ужаса вместе с третьей частью сил человечества».

Позднее в том же году Games Workshop выпустило настольную игру «Адептус Титаникус» и эпохальное дополнение в сеттинге Warhammer/Warhammer 40,000 под названием «Царства Хаоса: Рабы Тьмы». В обоих случаях читателям попали в руки истории, содержащие расширенную и дополненную информацию, которая делала вселенную более проработанной. Кроме того, четко подтверждалось, что Ересь является наиболее важным и ярким событием в мифологии Warhammer 40,000. С тех пор история восстания многократно приукрашивалась, дополнялась и использовалась в качестве источника вдохновения – в последующие годы Games Workshop и её дочерние компании выпустили десятки продуктов, так или иначе касающиеся данной темы.

Ересь Гора обрела, в определенной степени, культовый статус среди поклонников Warhammer 40,000, но до выхода в свет цикла иллюстрированных изданий – «Образов» – её история никогда не публиковалась в рамках единого повествования. Эти четыре тома связывались общим сюжетом, бравшим начало в последние годы Великого Крестового похода и завершающимся судьбоносной битвой на борту боевой баржи Гора, «Мстительного духа». Представленное вам обновленное издание содержит оригинальные книги и, кроме того, включает в себя некоторые совершенно новые тексты и превосходнейшие иллюстрации, взятые из популярного цикла произведений Black Library «Ересь Гора».

Алан Меррет
Январь 2013 года

ХРОНОЛОГИЯ

Тысячелетия

Эпоха

Описание

1-15

Эпоха Терры

Человечество правит Землей, возносятся и погибают цивилизации. Происходит колонизация Солнечной системы. Люди заселяют Марс, спутники Юпитера, Сатурна и Нептуна.

15-18

Эра Технологий

Человечество начинает колонизировать звёзды, используя досветовые космические корабли. Изначально удается достигнуть лишь близлежащих систем, и основанные там поселения должны выживать самостоятельно, отделенные от Земли расстоянием, на преодоление которого уходит до десяти средних продолжительностей жизни.

18-22

Эра Технологий

Изобретение варп-привода ускоряет колонизацию Галактики. Основываются федерации и империи, происходят первые встречи с иными расами и разгораются первые Войны Чужаков. Научно доказано существование людей-псайкеров, которые начинают рождаться повсюду на человеческих мирах.

22-25

Эра Технологий

Появление Навигаторов позволяет людским космолётам совершать ещё более дальние варп-прыжки. Убыстряется научно-технический прогресс, и человечество вступает в золотую эру просвещения. Объединенные миры людей заключают пакты о ненападении с десятками инопланетных рас.

25-26

Эра Раздора

Ужасные варп-шторма делают невозможными межзвездные путешествия. Поначалу редкие, в конечном итоге они разрастаются, не позволяя совершать какие бы то ни было варп-прыжки. Резко возрастает количество мутаций среди новорожденных. Человечество вступает в темные времена безвластия и отчаяния.

26-30

Эра Раздора

Миры людей растерзаны гражданскими войнами, восстаниями, хищническими атаками и вторжениями чужаков. Псайкеры и прочие мутанты захватывают власть на некоторых планетах, население которых вскоре становится жертвой порождений варпа. Человечество оказывается на грани уничтожения.

30-по сей день

Эпоха Имперiums

Земля, завоеванная Императором, заключает союз с механикумами Марса. Варп-шторма наконец-то стихают, и межзвездные путешествия вновь становятся возможными. Император возводит Астрономикон и создает легионы Космического Десанта, а затем снова объединяет человеческие миры в ходе Великого Крестового похода, продлившегося две сотни лет.

ЭРА ИМПЕРАТОРА



Император – Эдриан Смит



Это легендарное время.

Могучие герои сражаются за право повелевать Галактикой, завоеванной огромными армиями Императора Человечества в ходе Великого Крестового похода. Бессчетные чуждые расы, наголову разбитые Его элитными войсками, отступили в свои логова зализывать раны.

Занимается заря новой эпохи человеческого господства.

Возводятся сверкающие цитадели из мрамора и золота, прославляющие многочисленные победы Императора. На миллионе миров установлены триумфальные арки в память о деяниях самых могучих и смертоносных воинов.

Первые и главнейшие среди них – примархи, сверхлюди, ведущие армии космодесантников Императора от победы к победе. Эти великолепные и неустойчивые в бою создания – величайший итог Его генетических экспериментов. Космодесантники – самые могучие человеческие воины в истории Галактики, каждый из них способен одолеть сотню смертных бойцов, и имя им легион!

Собранные в громадные армии из десятков тысяч солдат, космические десантники и их повелители-примархи ныне правят звёздами во имя Императора.

Возглавляет их Гор, первый и самый могучий среди равных, в котором Император видит истинного сына. Гор – Магистр войны, главнокомандующий всей военной мощью Империи, покоритель тысяч и тысяч миров, завоеватель Галактики, воин, непревзойденный никем, кроме, возможно, самого Императора. Его звезда сияет ярко, и солдаты обожают своего повелителя – но он разрушит их доверие!

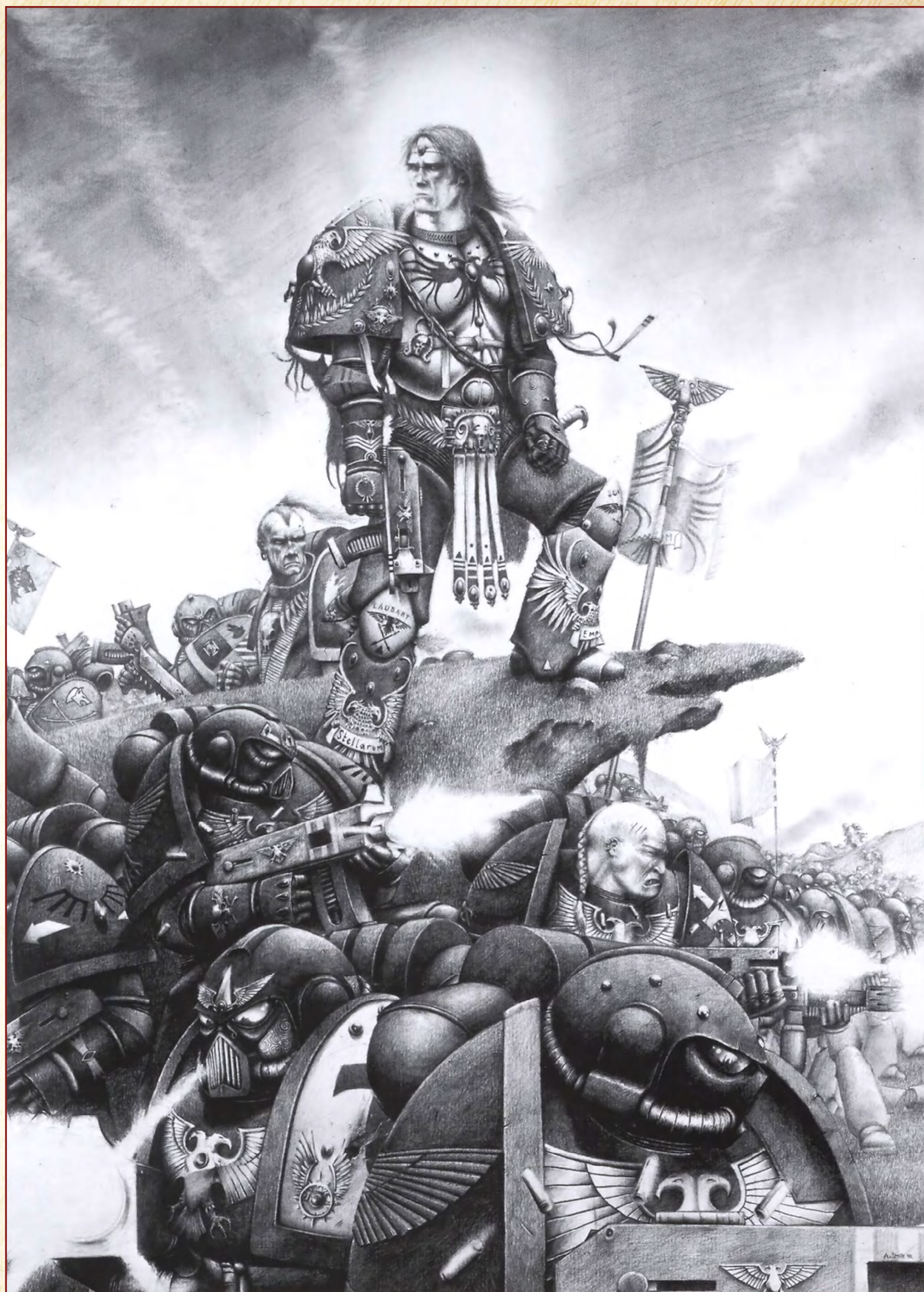
Ни воины Гора, ни Император не знают о том, что Магистр войны согражден тайными силами варпа. Хаос нашептывает в ухо примарха, и он прислушивается к лукавой и вероломной лжи. Почему Гор должен подчиняться воле Императора? Разве не он вел к бессчетным победам легионы космодесанта? Разве нет на его теле шрамов, полученных в тысяче битв? Пролит ли Император хоть слезинку над космическими десантниками, павшими жуткой смертью от рук чужаков? Нет, это Гор сражался, истекал кровью и оплакивал погибших! Он планировал войны и одерживал победы! Он завоевал верность космодесантников! И Гор должен быть провозглашен Императором Человечества!

Император, восседая на троне Земли, размышляет о будущем. Он в одиночку создал великолепнейшую военную машину в истории. Его гений породил примархов и их наследников, воинов Космического Десанта, хитроумно подобрав необходимые гены. Несравненный разум Императора разработал Великий План: объединение могучих империй Терры и Марса и совместный Крестовый поход, вызволивший человечество из рабства чужаков и порождений варпа. Именно Он помог навигаторам полностью реализовать их потенциал, сделав возможными безопасные варп-переходы на огромные расстояния. Но труд погруженного в мечты Императора ещё не окончен, и сейчас Его мощный интеллект рассчитывает будущее человечества. Время работает против него; способность Повелителя Людей к предвидению ослабевает; с каждым днем Ему все сложнее поддерживать свет Астрономикона, видимый по всей Галактике; грядущее омрачено и непроглядно. Император знает, что повсюду рождаются создания, подобные ему, но не такие сильные духом, менее способные противиться соблазнам варпа и неизвестным ужасам, скрывающимся там.

Его внимание сосредоточено на этих множющихся псайкерах. Пришло время отдать приказ о создании пси-машин и тестовых установок «Оккулум», устройств, предназначенных для поиска дремлющих псайкерских генов среди населения. Таким образом, и те, кто открыто проявляет свои способности, и те, кто остаются латентными псайкерами, могут быть обучены и очищены, защищены от угроз варпа и злобных созданий, обитающих в нем. Будущее человечества – хрупкий сосуд, и лишь Император может уверенно и осторожно пронести его через преграды.

Его великие армии выполнили свою задачу; пришло время распустить легионы и отдать новые повеления космодесанникам, назначив их охранять планеты людей и поддерживать новый порядок. Примархи, бывшие их военачальниками, станут правителями миров и проводниками Великого Плана.

Гор жаждет отмщения! Он хочет окончательно очистить Галактику от врагов человечества. Ни один чужак не должен остаться в живых, чтобы и дальше угрожать людям. Легионы должны выследить и уничтожить всех неприятелей! Нельзя заставлять славные армии Империи складывать мечи и болтеры, нельзя выхолащивать космодесантников и превращать их в простых стражников и полицейских! Демон шепчет в ухо Гора разумные и убедительные слова – теперь Император должен остерегаться змея!



Единство – Эдриан Смит



Император Человечества – Джон Блани



ЭРА РАЗДОРА

Этот ужасный период в истории человечества продолжался более пяти тысячелетий. Всё это время миры людей были разделены бурящими варп-штормами, что сделало межзвёздные путешествия совершенно невозможными. Земля оказалась полностью отсечена от своих колоний и союзников, и по всей Галактике человеческие планеты погрузились во тьму войны и анархии. Пока отдельные фракции и империи сражались за власть, от единства людей остались лишь растерзанные воспоминания.

После раскола человеческой цивилизации сотни чуждых рас воспользовались появившейся возможностью – они разоряли незащищенные миры и порабощали их обитателей. Целые планеты подвергались разграблению, а население беспощадно вырезалось. Те, кому удалось пережить вторжения пришельцев, быстро впади в ничтожество; но ещё более страшную угрозу несли порождения варпа.

На тот момент никто не осознавал в полной мере факт существования созданий из имматериума и угрозу, которую они представляли для человеческого разума. Там, где концентрация псайкеров оказалась наибольшей, эти существа сумели пробить барьер между варпом и реальностью, после чего целые миры пали жертвой неопишуемых кошмаров, прорвавшихся в бреши. Некоторые планеты были поглощены целиком и навсегда исчезли в имматериуме.

Человечество оказалось на грани уничтожения: выжившие, но изолированные миры людей, терзаемые внутренней смутой, постоянно атакуемые чужаками и находящиеся под угрозой вторжений из варпа, превратились в жалкие подобию самих себя. Необходимо было некое сверхчеловеческое усилие, чтобы спасти человеческую расу и освободить её от этих адских пут.

Во времена Эры Раздора Земля пребывала в ужасном положении: поколения непрерывных сражений в буквальном смысле превратили планету в пустошь, а её обитателей – в диких вырожденцев-кочевников. Во главе варварских племен стояли безумные пророки и фанатичные вожди, поэтому мир раз за разом сотрясали религиозные войны. Земля была полностью отрезана от своей прежней межзвёздной империи; в зоне прямой досягаемости остался лишь Марс, но загадочные техножрецы Красной Планеты стали смертельными врагами для безумного сброда Древней Терры.

Из таких пучин безнадежности вознесся могучий лидер – Император, сильный разумом и дальновидностью; немногие догадывались о его истинной природе пси-мутанта. Завоевав огромные территории Земли, он осуществил многочисленные изменения в жизни людей, изгнав страх и слепую веру, приведя на их место практичность и рассудительность. Затем Император приступил к генетическим экспериментам, призванным стабилизировать геном населения планеты и воссоздать человеческую расу, какой она была до начала радиационных бурь. Кроме того, он учредил Военный совет, составленный из наиболее способных генералов и ряда высокопоставленных гражданских администраторов, относившихся к Императору как к божеству.

Императорский Дворец – Джон Бланиш

ВЕЛИКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Итак, из праха Эры Раздора вознесся могучий лидер, человек, отныне и впредь называемый лишь Императором. О его происхождении нет никаких записей и вообще ничего неизвестно, но именно на Земле он начал ковать империю, вобравшую в себя множество миров человечества. Быстро завоевав Терру, Император затем воссоединил прежде враждовавшие группировки.

С самого начала он использовал в боях генетически модифицированных воинов, предшественников космических десантников. Этим постчеловеческим солдатам не нашлось равных во время Объединительных Войн, и, легко одолев противников на Земле, они тем самым вынудили техножрецов Марса пойти на переговоры о мире. Именно эти воины, сражавшиеся с праведной яростью, впервые заговорили о своей миссии как о «крестовом походе».

Сразу же после того, как завершилось покорение Терры, произошло грандиозное событие космического масштаба – по имматериуму пронеслась мощнейшая ударная волна, заставившая стихнуть варп-шторма, которые бушевали на протяжении пяти тысяч лет.

Первой областью Галактики, отвоеванной Императором и его легионами Космического Десанта, стала Солнечная система. Чужаков-захватчиков изгнали со спутников Юпитера и Сатурна, а поработанных ими несчастных переселили на Землю.

На Марсе в свое время возникло и развилось могучее общество, объединенное поклонением Богу-Машине, посвятившее себя изучению и созданию всевозможных машин и механизмов. Правящим органом являлся парламент технократов, называемый «Механикум Марса», с которым Император и заключил союз, не став вторгаться на Красную Планету.

Доступ к гигантским фабрикам Марса позволил Императору значительно усилить боевую мощь легионов космодесанта за счет улучшенного снаряжения. Кроме того, техножрецы предоставили для транспортировки его армий огромные боевые корабли, способные путешествовать в варпе, а также могучие машины войны, известные под именем титанов.

Император лично возглавил легионы Космического Десанта в ходе выполнения великой миссии – освобождения человечества от гнета чужаков и порождений варпа, едва не уничтоживших его. Так начался Великий Крестовый поход, и одна за другой планеты людей возвращались законным хозяевам. Ксеносов-поработителей изгоняли или уничтожали в ходе поистине эпических войн; миры, зараженные существами из имматериума, очищали с орбиты апокалиптическими вирусными бомбардировками и ударами вихревых ракет.

В ходе Великого Крестового похода легионы космодесанта воссоединились со своими примархами. Многие из планет, на которых они выросли и которыми теперь управляли, стали родными мирами легионов. На них были основаны постоянные базы, и Космический Десант мог наносить оттуда удары, направленные против почти всех врагов.

Могущество Империи достигло высшей точки, и ничто не могло встать на пути Императора и его несокрушимой армии.



Солнце Прометея – Нил Робертс



ЭКСПЕДИЦИОННЫЕ ФЛОТЫ

В ходе Великого Крестового похода огромные вооруженные силы Имперiums были сведены в целый ряд отдельных боевых групп, известных под названием Экспедиционных флотов. Изначально существовал лишь один флот, возглавляемый самим Императором, но по мере продвижения Крестового похода по Галактике организовывались всё новые и новые. Возглавляли эти флоты наиболее доверенные и влиятельные военачальники.

В целях более эффективного снабжения и относительно точного отслеживания перемещений экспедиций по Галактике, каждый из Экспедиционных флотов получал порядковый номер от Военного совета. Ко времени окончания Великого Крестового похода в Имперiums насчитывалось почти 5 000 основных экспедиций и более 60 000 активных вспомогательных групп.

Состав каждого отдельного флота не был строго определен. В него могли входить различные соединения боевых кораблей, полки Имперской Армии, те или иные дополнительные подразделения и даже легионы космодесанта; все они то присоединялись к экспедиции, то покидали её, в зависимости от текущих стратегических требований. Постоянными оставались лишь порядковые номера, и, хотя ни один из них никогда не обладал каким-то символическим значением, некоторые флоты со временем начали ассоциироваться с конкретными примархами или прочими влиятельными лидерами Имперiums.

Кроме того, цифровые обозначения Экспедиционных флотов применялись к покоренным ими планетам: например, кодировка 63-19 означала, что данный имперский мир является девятнадцатым по счету в списке освобожденных 63-й Экспедицией. Таким образом, административные служащие Имперiums могли отслеживать передвижения отдельных флотов в хронологическом порядке, зная координаты обнаруженных ими планет.



Экспедиционные флоты – Кевин Чин

ВОЕННЫЙ СОВЕТ

Великий Крестовый поход был поистине гигантским предприятием, включавшим в себя миллионы солдат и тысячи космических кораблей. Имперские армии вели кампании по всей Галактике; десятки тысяч миров ждали спасения.

В то время вооруженные силы Империи состояли из полнокровных легионов космодесанта, тысяч вспомогательных полков, призванных с недавно отвоеванных планет, предоставленных механикумами гигантских боевых машин (главнейшими из которых были могучие титаны Коллегии Титаника) и великого множества иных, не столь многочисленных организаций и силовых подразделений. Наиболее выдающейся среди них была Кустодийская Гвардия, воины которой являлись телохранителями Императора.

Все эти соединения поддерживались крайне разнообразными группами боевых, десантных и транспортных кораблей, командование которыми могли осуществлять легионеры, механикумы или прочие имперские командую-

щие и высокопоставленные лица.

Для управления делами Великого Крестового похода Император дал необходимые полномочия Военному совету, который со временем фактически стал правящим органом Империи. Посредством этого законы Императора были привнесены на сотни тысяч человеческих миров.

Военный совет возглавил лично Император, а его правой рукой стал Малкадор Сигиллит; кроме того, местом в совете обладал каждый из примархов и глава Кустодийской стражи. После заключения союза с Марсом к списку присоединился и генерал-фабрикатор Механикум. Поддержку Военного совета осуществляла команда астропатов, обеспечивающая связь между его участниками, поскольку со временем реальные собрания становились всё более непрактичными, учитывая размеры растущего Империиума и неустрашимые трудности варп-путешествий.



Нуль-госпожа – Джон Бланиш

МАЛКАДОР СИГИЛЛИТ

В ходе покорения Земли Император собрал вокруг себя доверенных помощников, делегировав им полномочия и задачи, соответствующие людям подобного статуса. Большая часть его служителей происходила из рядов Космического Десанта или личных телохранителей.

Исключением из правила стал Малкадор – не воин, а ученый, человек с повадками священнослужителя. С первых лет Объединительных Войн он неотлучно находился возле Императора, и, возможно, один лишь повелитель Сигиллита знал что-то о его происхождении. Малкадор всегда носил простое облачение с капюшоном, словно обычный терранский чиновник.

Сигиллиту было доверено управление делами Императорского Дворца, и, таким образом, всей администрацией недавно завоеванной Терры. По мере продвижения Великого Крестового похода могущество и влияние Малкадора только росло: он стал надзирающим за сбором Имперской Десятины и возглавлял Имперский Администратум.

Учитывая, что Сигиллиту выпала неестественно долгая жизнь, ходило много слухов об истинной природе этого загадочного создания. Одни называли его псайкером, первым прошедшим через ритуал связывания души; другие утверждали, что Малкадор находился в дальнем родстве с Императором.



Малкадор Сигиллит – Джон Гравато



Золотой Дворец – Джон Бланиш

ДЕПАРТАМЕНТО МУНИТОРУМ

Чтобы успевать за постоянно растущим объемом работ по управлению Экспедиционными флотами, а также сопутствующими вопросами логистики и линиями коммуникаций, на Терре было создано новое подразделение Администратума, прерогативой которого стал тотальный контроль над снабжением всех армий Великого Крестового похода. Со временем сфера компетенции этого отдела расширилась, включив в себя исполнение реквизиционных требований Армии, а так же снабжение боеприпасами и поддержание работоспособности всех транспортных и боевых кораблей, машин и вооружений. Формально о создании Департамента Муниторум в его итоговом виде было объявлено незадолго до великого Уланорского Триумфа.

Задачи, стоявшие перед Муниторумом, оказались поистине колоссальными, и отдел быстро разрастался, чтобы справиться с возникающими вызовами. Многие сотни тысяч чиновников были призваны в его бесчисленные подразделения и подсекции из рядов Администратума на Терре, и, по мере того, как увеличивалась численность Департамента, росло его могущество и расширялись полномочия.

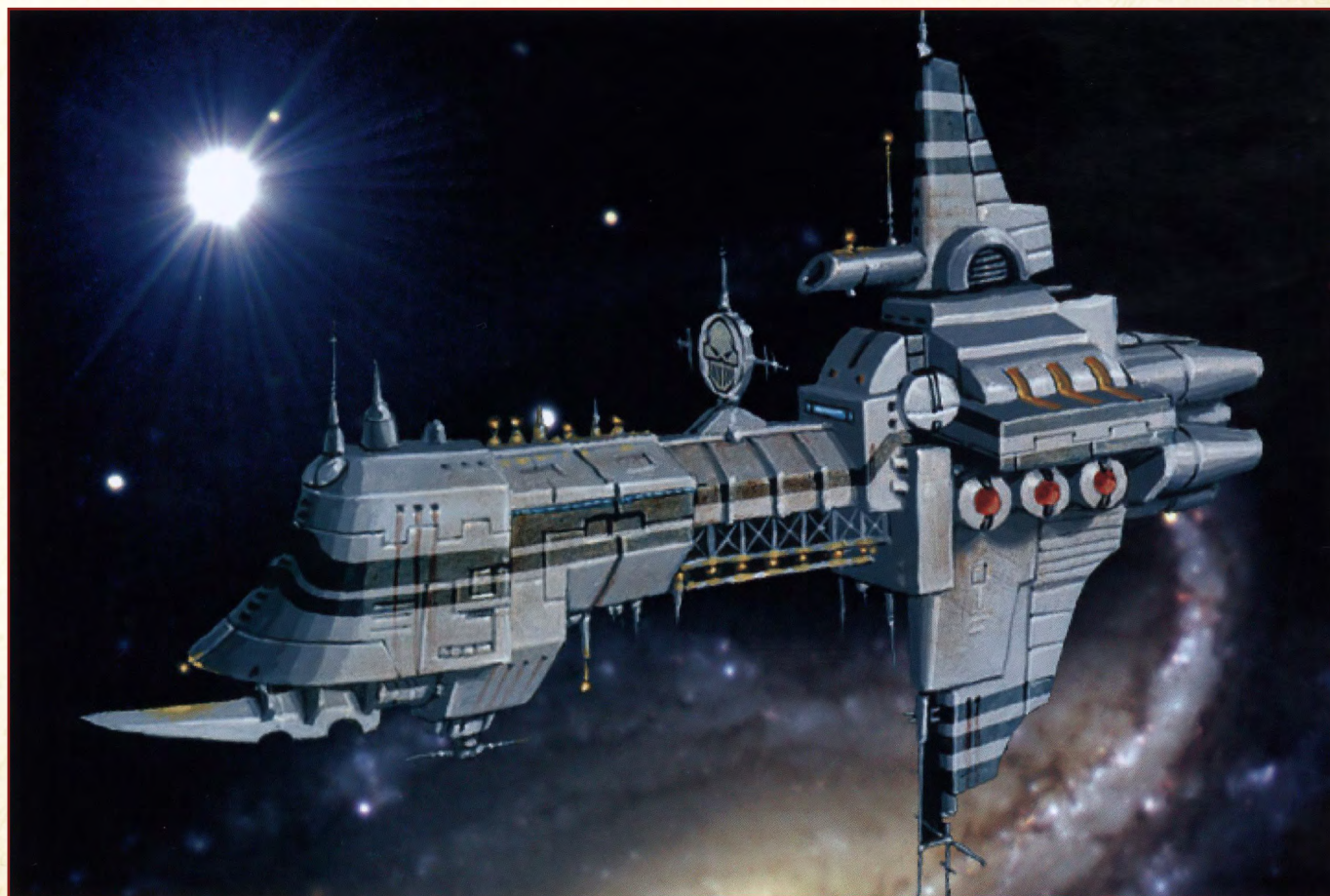
Всего лишь через несколько месяцев после официального учреждения, деятельность Муниторума уже не ограничивалась одним лишь снабжением и ремонтом – Департамент волевым образом вошел в трясину политических интриг, окружавших крупнейшие флоты и их командующих. Отделу было дано задание обеспечивать следование Экспедиций головной стратегии Военного совета, а также призывать к порядку наиболее своевольные подразделения имперских вооруженных сил. Это привело к росту недоверия и беспокойства во флотах, поскольку многие военнослужащие увидели в происходящем попытку бюрократов утвердить свою власть и перехватить руководство боевыми действиями. Данную точку зрения разделяли несколько чрезвычайно важных персон, которые, как могли, противостояли вмешательствам Департамента Муниторум, не перестуя при этом грань прямого отказа в сотрудничестве.



Строевой адъютант – Джон Блани



12-й Урславский пехотный полк – Кос Кониотис



«Контрадор» – Дэвид Дин

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Исследования и разработки, приведшие к созданию космодесантников Легионес Астарес, начались во времена Эры Раздора, когда Земля была изолирована от остальной Галактики. Императору удалось собрать команду выдающихся ученых и оборудовать секретную лабораторию генной инженерии в обширных подземельях своей терранской цитадели.

Под этими мрачными сводами и были созданы первые суперсолдаты. Лично отбирая кандидатов из числа своих телохранителей, Император подвергал их хирургическим и психологическим изменениям – таким образом, воины не просто становились поразительно могучими, у них также развивалась невероятная сила воли. После безжалостных тренировок и соответствующего ментального закалывания, солдаты превращались в неуправляемую военную силу, непоколебимо верную Императору.

Ранние космодесантники были собраны в полки, каждый из которых насчитывал всего лишь несколько сотен воинов. Император дал имя каждому из двадцати таких подразделений, и эти названия, став синонимами его могущества, вселяли страх в сердца врагов. Армия, созданная из первых суперсолдат, завоевала Землю и заставила бесчисленные враждующие группировки покориться воле Императора. Впервые за бесчисленные тысячелетия, планета объединилась под властью одного человека.

Численность космических десантников быстро возросла по мере того, как Император набирал рекрутов среди недавно завоеванных племен Терры, и ко времени, когда мир оказался под его полным контролем, каждый из легионов мог выставить на поле боя несколько тысяч воинов.



За Императора! – Дес Хэнли



ВОИНСТВО КРЕСТОНОСЦЕВ

Очевидно, что легионы Космического Десанта являлись самыми мощными военными организациями в Империи, если не во всей Галактике, поэтому казалось разумным даровать им некое представительство в имперских органах власти на время Великого Крестового похода. Для реализации этого замысла на Терру были откомандированы избранные воины каждого легиона, объединенные в группу под названием «Воинство Крестоносцев».

Воинство располагалось в здании, называемом Командорством, и в его священных залах воины вели летописи славных побед своих братьев, оплакивали павших и в целом действовали как доверенные лица примархов в Солнечной системе.

ЛЕГИОНЕС АСТАРТЕС

Легионы Космического Десанта и их примархи



I Легион – «Темные Ангелы»
Лев Эл'Джонсон



– ОШИБКА #CDIV –
файл не найден



III Легион – «Дети Императора»
Фулгрим



VII Легион – «Имперские Кулаки»
Рогал Дорн



VIII Легион – «Повелители Ночи»
Конрад Кёрз



IX Легион – «Кровавые Ангелы»
Сангвиний

ЛЕГИОНЕС АСТАРТЕС

Легионы Космического Десанта и их примархи



IV Легион – «Железные Воины»
Пертурабо



V Легион – «Белые Шрамы»
Джагатай-хан



VI Легион – «Космические Волки»
Леман Русс



X Легион – «Железные Руки»
Феррус Манус



– СЕРТО –
указом имперских властей



XII Легион – «Пожиратели Миров»
Ангрон

ЛЕГИОНЕС АСТАРТЕС

Легионы Космического Десанта и их примархи



XIII Легион – «Ультрадесант»
Робавт Жилиман



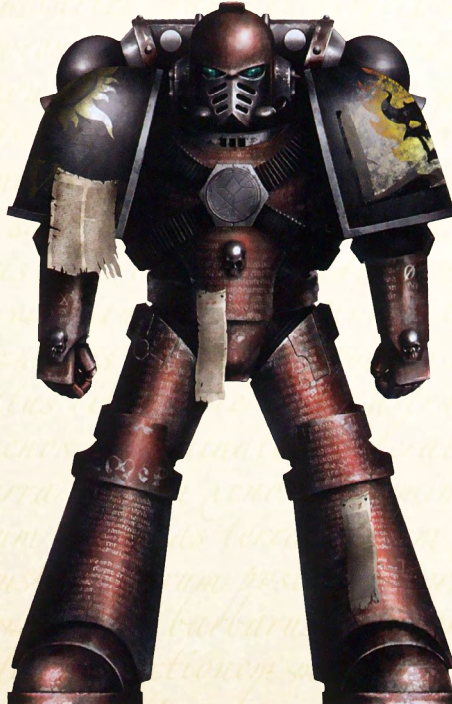
XIV Легион – «Гвардия Смерти»
Мортарнон



XV Легион – «Тысяча Сынов»
Магнус Красный



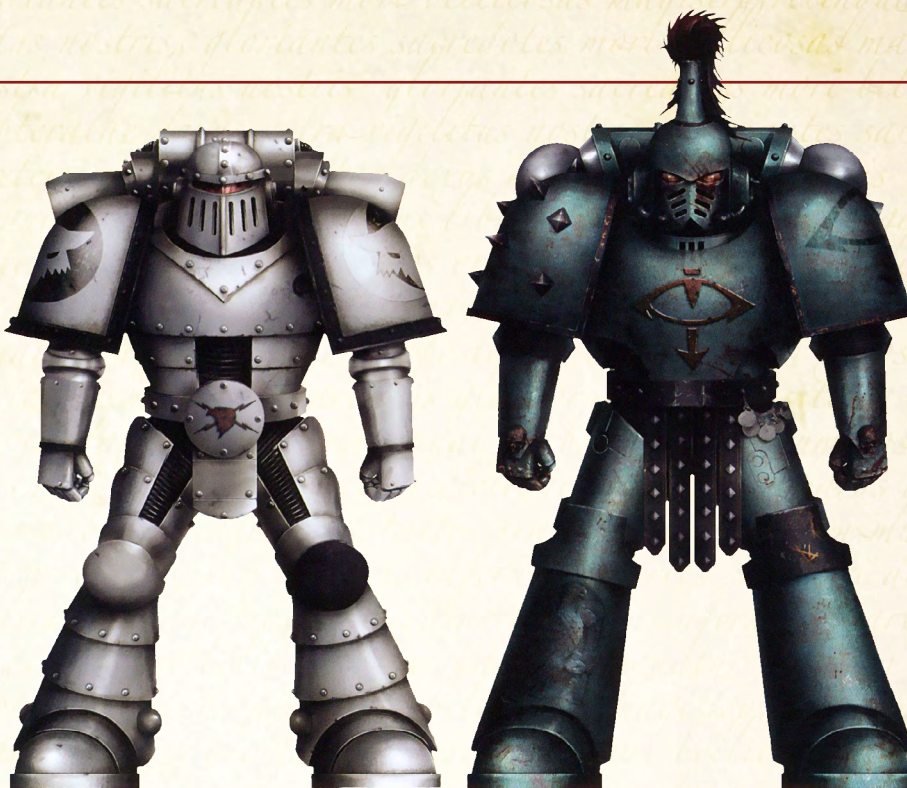
XVII Легион – «Несущие Слово»
Лоргар



[Отказ от серого цвета произошел
ок. 006.M31 – причины неизвестны]

ЛЕГИОНЕС АСТАРТЕС

Легионы Космического Десанта и их примархи



XVI Легион – «Лунные Волки/Сыны Гора»
Гор

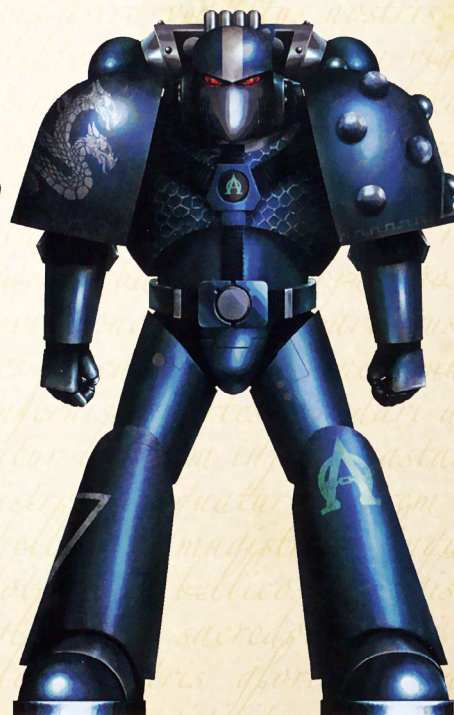
[Новые геральдические цвета приняты на поздних стадиях Великого Крестового похода, с целью отразить переименование легиона]



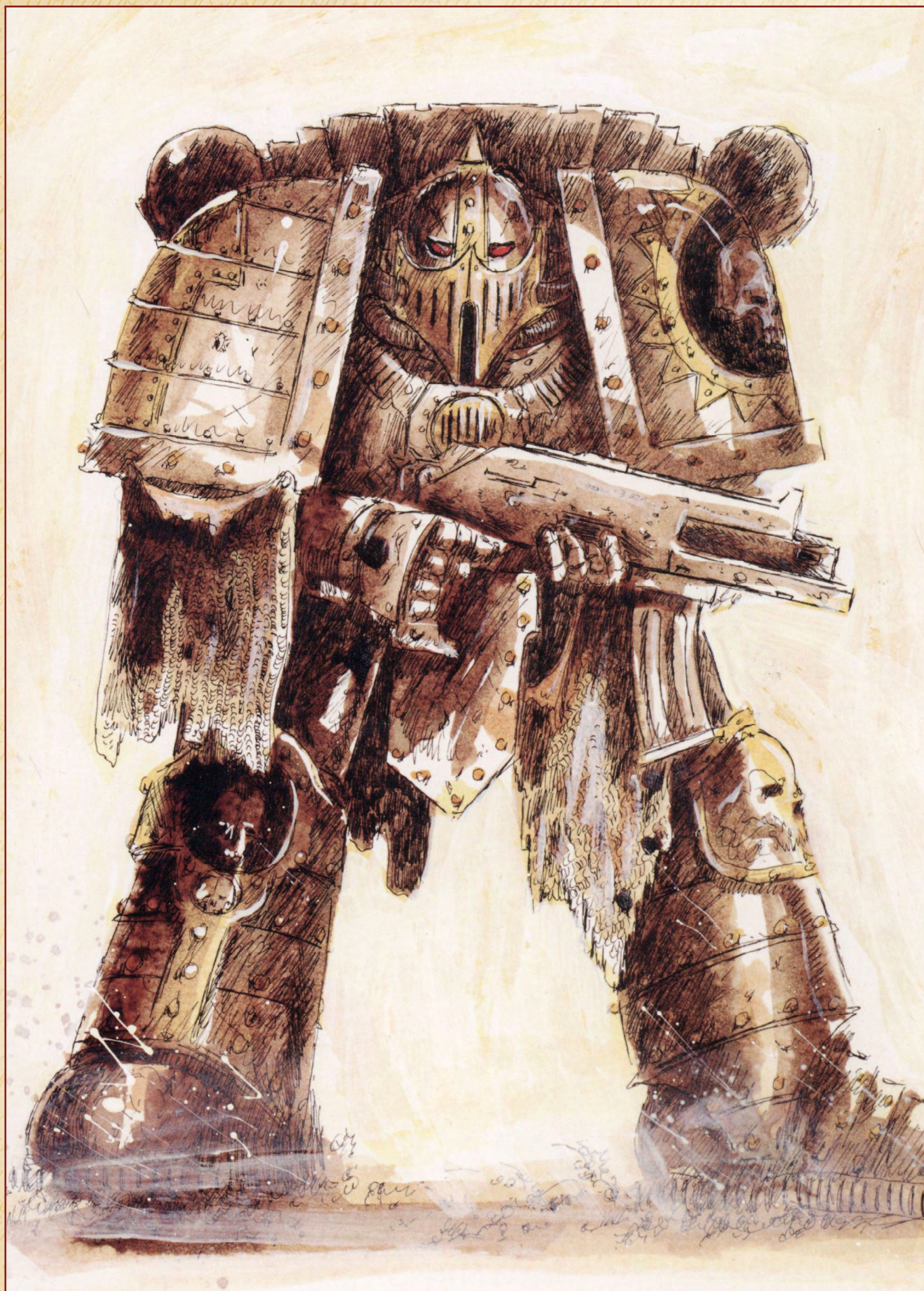
XVIII Легион – «Саламандры»
Вулкан



XIX Легион – «Гвардия Ворона»
Коракс



XX Легион – «Альфа Легион»
Альфари



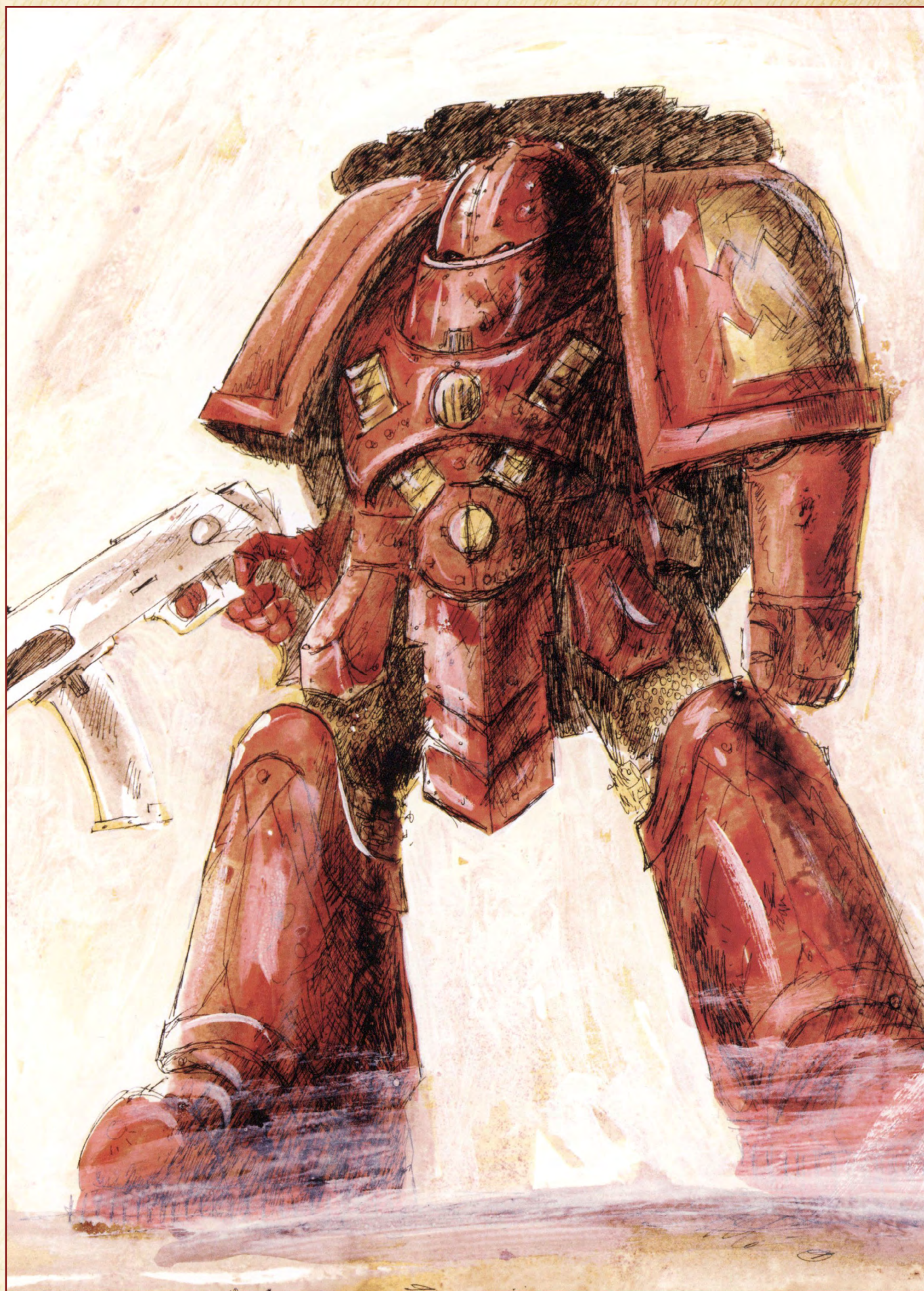
Космодесантник Гвардии Смерти – Джон Бланиш



Чемпион Гвардии Феникса – Джон Блани



Космодесантник Детей Императора – Джон Блани



Космодесантник-ветеран Пожирателей Миров – Джон Блани

...astra vigilatus nostris gloriantes sacerdotes mori bellicosas magistro relinquatur laborem inferius as...



Гвардеец Феникса – Джон Блани



Космодесантник-ветеран – Джон Блани



Терминатор-катафрактий – Джон Блани



Космодесантник Лунных Волков – Джон Блани

ПРИМАРХИ

Во времена Эры Раздора, пока Земля оставалась изолированной, Император уже планировал наперед. Готовясь к отвоёванию Галактики, он создал двадцать примархов – сначала в своем воображении, а затем и в реальности. Этим уникальным созданиям суждено было стать военачальниками Императора, великими лидерами, способными завоевать миллионы миров во имя его. Каждый примарх должен был обладать силами и умениями за пределами человеческих возможностей; вероятно, способными сравниться с теми, которыми владел сам Император.

Но вышло так, что его амбициозные мечты едва не разрушило катастрофическое событие: странный варп-вихрь, похитив эмбрионы примархов из подземной лаборатории, разбросал их по Галактике. Попав на различные планеты, дети повзрослели и с течением лет стали могучими воинами и повелителями людей.

Во время Великого Крестового похода Император поочередно отыскивал примархов, которые, благодаря сверхчеловеческим умениям и физиологии, к моменту воссоединения высоко вознеслись в принявших их обществах.

Наличие крайне сильной связи между примархами и их легионами указывает на то, что эти создания являлись ключевым элементом создания космодесантников. Очевидно, что последние обладали тем же генетическим материалом, а также физическими и психологическими особенностями, что и их прародители. Указанная связь оказалась настолько прочной, что после обнаружения каждый примарх становился естественным и неоспоримым лидером своего легиона, с которым у него оказывалось невероятно много общего.

Во многих случаях, приемная планета примарха становилась новой операционной базой легиона, называясь отныне и впредь его «родным миром». Кроме того, примархи зачастую рекрутировали в ряды Астартес своих верных последователей из прежних времен.

Ходит множество теорий и спекуляций об истинной природе этих существ, самых могучих созданий Императора. Словно боги, они шествовали на полях сражений Великого Крестового похода; их имена и легенды о них будут жить вечно. Некоторые говорят, что примархи были созданы из собственного генетического материала Императора, «сконструированы» так, чтобы стать вождями людей, воинами и героями, могучими военачальниками, со стратегическими талантами которых могли сравниться лишь их харизма и ментальная мощь. Каждый из них обладал уникальными способностями, отделявшими этих созданий от остального человечества.

Планировал ли Император, что именно примархи выведут человечество из-под власти тёмных сил и направят в новый золотой век? Или они были всего лишь побочным результатом экспериментов, завершившихся созданием космических десантников?

Что за таинственная сила разбросала младенцев-примархов по Галактике? Немногие сохранившиеся записи рассказывают об этом событии неясно и расплывчато. Традиционно

считается, что это был варп-вихрь, бурлящий водоворот, открывший портал или проход между отдалёнными планетами. Истина, скорее всего, навсегда останется сокрытой.

А что насчет самого рассеяния примархов? Было ли оно задумано Императором, с тем, чтобы его создания познали жизнь за пределами генетической лаборатории? Хотел ли он,



Примархи – Нил Робертс

чтобы примархи стали творцами своей судьбы и доказали, чего стоят? Или же это был извращенный замысел Тёмных Богов, решивших разрушить мечты Императора и низвергнуть его

надежды на спасение человечества? Существует и ещё более странная теория – якобы эмбриональные тела примархов не смогли сдержать первобытные психические энергии, приме-

ненные в ходе их создания, и, вырвавшись на свободу, эти силы и создали варп-вихрь.



КУСТОДИЙСКАЯ ГВАРДИЯ

Космические десантники не были единственными суперсолдатами, созданными Императором. Первой группой генетически и психологически измененных бойцов стали его собственные телохранители, Легио Кустодес. Задача этих воинов звучала просто – обеспечить безопасность Императора, всегда и везде.

Кустодии, превосходящие в силе космодесантников, были поистине грозными воинами и отличались несокрушимой верностью Императору. Отряд этих служителей, самых преданных и верных среди всех, всегда сопровождал Повелителя Людей – даже когда он удалялся в личные походы.

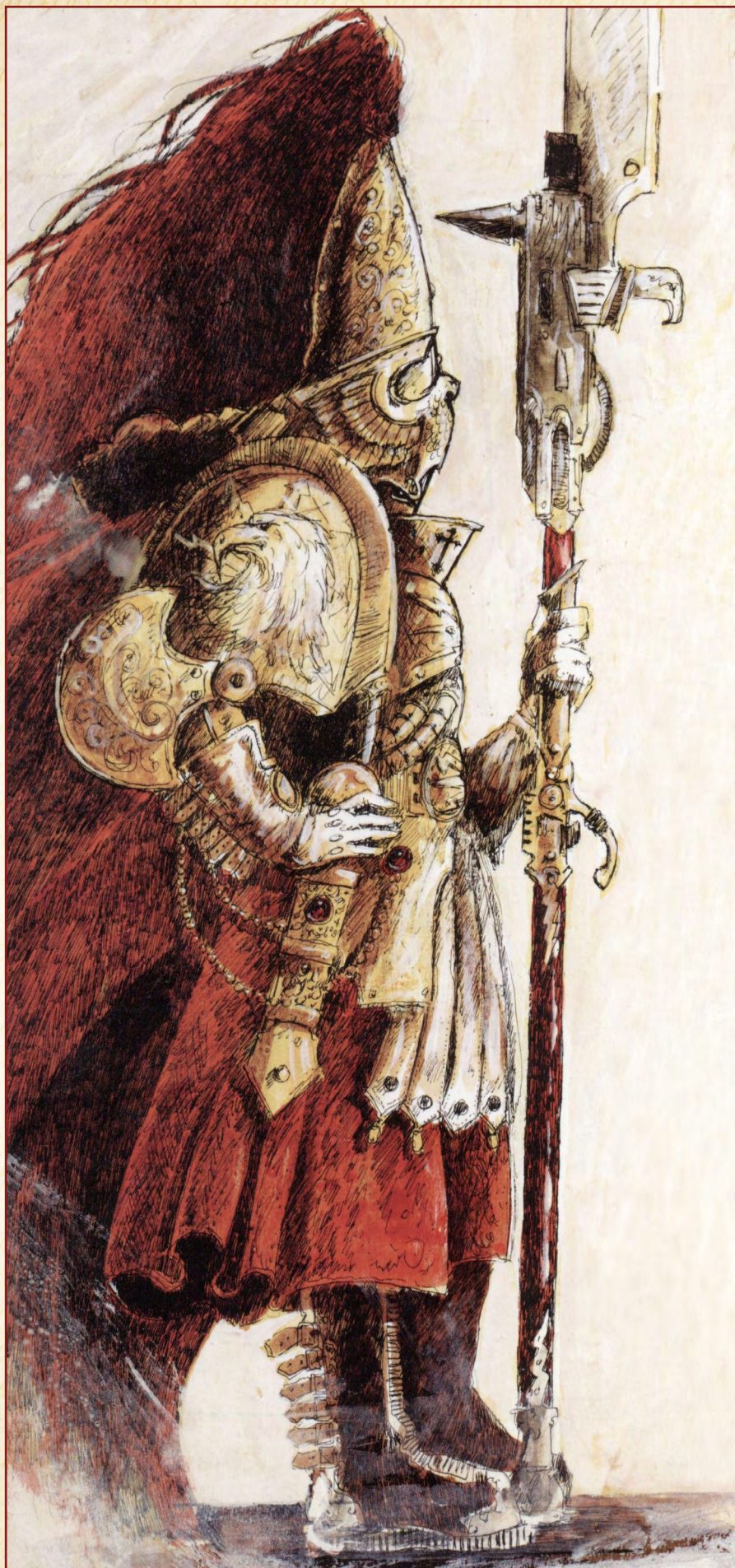
В последующие годы Кустодийская гвардия начала исполнять поручения, выходящие за рамки личной охраны правителя Империи. Небольшие группы воинов часто получали приказы сопровождать Легионес Астарте с целью удостовериться в твердости их следования воле Императора.

Кустодии обладали доступом ко всему множеству типов оружия и снаряжения, используемого космическими десанниками, включая десантные и боевые машины. Кроме того, они имели право распоряжаться личными боевыми кораблями и прочими средствами передвижения Императора, чтобы всегда оставаться рядом с ним.

В дополнение к обширному арсеналу Космодесанта, Кустодийская гвардия использует разнообразные виды оружия, доступные ей одной. К таковым относится «копье стража» – сочетание болтера и силового топора, стандартное оснащение отделения кустодиев.

«Эти люди – мои телохранители, не щадающие жизни ради обеспечения моей физической безопасности. В их верности мне не может быть сомнений; никто не вправе ставить её под вопрос. Я, и только я, буду обладать достаточной властью, чтобы судить их свыше. Ни один прочий военачальник не сможет командовать ими в бою или использовать в иных целях. Никому не будет позволено удалять их от меня, действием или бездействием препятствовать выполнению ими своего долга. Да будет так!»

— Император



Кустодий – Джон Блани



Аквила – Сэм Вуд



Нерон – Крис Дьен



Траянар – Нью Джеймисон



Примарус – Андреа Удерцо



Вальдор – Эдриан Смит



Асцетум – Эдриан Смит



Командное отделение кустодиев – Эдриан Смит



Константин Вальдор – Нил Робертс



Лентум – Сэм Вуд



Гвардия Ареса – Сэм Вуд

gloriantes sacerdotes mori bellicosas magistro relinquatur laborem inferis as-
astra vigilitus nostris gloriantes sacerdotes mori bellicosas magistro relinquatur laborem



Агриколус - Эдриан Смит



БЕССМЕРТНЫЕ СТРАЖИ

Легио Кустодес, личные телохранители Императора, начали сопровождать его во времена Эры Раздора, и тех пор бдение кустодиев над персоной правителя Империи не прерывалось ни разу. В бою рядом с ним всегда сражались две роты стражей; отряд верных воинов сопровождал Императора, даже когда он удалялся в свои покои в стенах Императорского Дворца.

Каждый из кустодиев – великолепный и грозный воин, превосходящий в силе и стойкости не только обычного человека, но и космодесантника. В бою им нет равных; они непоколебимо преданы и верны Императору. Хотя, судя по всему, стражи не обладают собственными пси-способностями, их сила воли столь велика, что они способны противостоять атакам могущественнейших псайкеров – за исключением, быть может, самого Императора.

Утверждается, что существует всего лишь тысяча этих элитных воинов, но подобные слухи крайне недостоверны. Только Императору и членам его внутреннего круга известна точная численность кустодиев. С уверенностью можно говорить лишь о том, что никто и никогда не видел более тысячи стражей вместе – да и такое случилось лишь однажды, в знаменитой битве за Гирос-Травиан. Она состоялась во времена Великого Крестового похода, и противником был орочий военачальник, Гхаркул Чёрный Клык, командующий огромной ордой зеленокожих.

Примархи Гор, Рогал Дорн и Мортарион, бывшие во главе своих легионов, оказались пред лицом врага, многократно превосходящего имперцев числом, и были близки к поражению, когда Император атаковал ксеносов с борта золотой боевой баржи. Ведя за собой тысячу кустодиев, он нанес удар в самое сердце орочей орды, лично сразившись с Гхаркулом. Император обезглавил гигантскую чернокожую тварь, а Легио Кустодес тем временем истребил

лучших бойцов военачальника; говорят, что за считанные минуты полегло больше ста тысяч чужаков и Ваааргх! был полностью разгромлен. Согласно легендам, в битве погибли только три стража, и их имена, бережно сохраненные для истории, были выгравированы на доспехах Императора.

Происхождение Кустодийской гвардии окутано мифами и легендами. Известно, что Император покорил Землю во времена Эры Раздора, и во главе его армий шли первые Космические Десантники. В какой-то момент будущий Повелитель Человечества замыслил и создал примархов, но неясно, планировал ли он просто получить источник геносемени для производства новых космодесантников, или же эти существа стали вершиной его генетических экспериментов.

Как бы то ни было, растущие примархи были исторгнуты с Земли некой таинственной силой и разбросаны по Галактике. Лишь позднее они воссоединились с родственными им Космическими Десанниками и возглавили соответствующие легионы. Никто не ставит под сомнение тот факт, что примархи и легионеры астартес обладали сходными генетическими, физиологическими и психологическими особенностями.

Кое-кто утверждает, что кустодии относятся к Императору точно так же, как космодесантники к своим примархам; что при создании стражей использовалась его собственная генная матрица и таким способом была обеспечена абсолютная верность Легио Кустодес. Несогласные указывают, что кустодии не так похожи на Императора, как легионеры схожи с их примархами, и в качестве образца физического и психологического состояния телохранителей использовался иной источник, утраченный в безвластные времена Эры Раздора. Истина, скорее всего, навсегда останется сокрытой.



Аквилон – Джон Гравато

ИМПЕРСКИЕ КОМАНДУЮЩИЕ

Галактика велика, а путешествия через варп, в лучшем случае, непредсказуемы. Время в имматериуме движется по странным законам, и налаживание межзвездной связи – главная проблема новорожденного Империя. В ходе Великого Крестового похода на отвоеванных планетах медленно внедрялся новый тип людей-псайкеров – астропатов. Но, несмотря даже на это, нет никакой гарантии, что сообщения, переданные ими через варп, придут в место назначения или окажутся правильно интерпретированными. Очевидно, что такой способ руководства человеческими мирами, разбросанными по всей Галактике, весьма непрактичен.

Вследствие этого, вновь покоренные планеты передавались в управление имперских командующих. Некоторые из них были военными, получившими в награду за службу целый мир, чтобы руководить им во имя Императора; другие – местными правителями, принесшими клятву верности Повелителю Человечества.

На имперских командующих возложена высокая ответственность: они должны платить Императору десятину солдатами и необходимыми материалами; принимать и снабжать его армии и флоты; очищать население от мутантов, прежде всего псайкеров. Каждый правитель планеты знает, что в назначенный час придут огромные Чёрные корабли и увезут отловленных псайкеров на Землю – такова Имперская Десятин.

Также имперские командующие обязаны защищать человечество и не вступать в сношения с врагами Империя. Списки последних весьма разнообразны, но обязательно включают чужаков, мутантов и тех, кто сотрудничает с ними. (О демонах в те времена не упоминали, но, в любом случае, сомнительно, чтобы кто-нибудь с ходу отличил порождение варпа от ксеноса или чудовищно мутировавшего человека).

Великий Крестовый поход, в определенной степени, праведное предприятие, поэтому многие отвоеванные миры с радостью встретили спасение от разъедавшего их беззасты. Население некоторых планет немедленно обратилось к почитанию Императора как бога; особенно ярко это проявлялось во многих местах, где процветали легенды и пророчества об «Императоре Звёзд», который принесет освобождение от сил зла. На просторах нового Империя появились бесчестные демагоги, принявшие тайне разжигать религиозный пыл человечества, и, чем решительнее Император отвергал свою божественность, тем настойчивее звучали призывы ораторов всё же признать её.



Маршал-милитант – Джон Блани



Имперский аристократ – Джон Бланиш

ИЕРАРХИЯ ВООРУЖЕННЫХ СИЛ ИМПЕРИУМА

Огромные организации, известные как Легионес Астартес, или легионы Космического Десанта, составляли ядро военной мощи Империи и являлись главной ударной силой вооруженных сил Императора. Их возглавляли примархи, сверхлюди, благословленные силами и возможностями, невообразимыми для обычного человека. Каждый из них, военачальников Императора, командовал гигантским войском боевых кораблей, танков, орудий и солдат. Магистр войны, главный среди примархов, осуществлял общее командование сражающимися армиями Империи ко времени начала Ереси.

Размеры легионов Космодесанта не были ограничены, и большинство из них насчитывали, как минимум, 100 000 бойцов. Крупнейшим, причем с заметным отрывом, являлся легион Ультрадесанта, примарх которого, Роберт Жиллиман, мог призвать к оружию 250 000 космических десантников. Пополнение набиралось среди жителей родного мира легиона, или же с любого из сотни диких миров, знаменитых воинственностью своих обитателей.

Внутренняя структура армий Космодесанта несколько варьировалась от легиона к легиону, но ядром каждой из них была рота воинов, возглавляемая капитаном. Эти

подразделения, как правило, объединялись в батальоны, обычно состоявшие из пяти рот; командовали ими лейтенанты. Далее, два батальона составляли бригаду, которая могла называться «полком», «крылом», «орденом» или «великой ротой». Их возглавлял космодесантник в ранге командующего, или, в некоторых случаях, лорда-командующего. После возведения в чин Магистра войны, Гор стал главнокомандующим всех армий Императора и Повелителем Примархов.

В подчинении у космодесантников находились полки Имперской Армии – с продвижением Великого Крестового похода по Галактике, даже Легионес Астартес не могли обеспечить все потребности Империи в солдатах. Таким образом, было оглашено, что каждый покоренный мир обязан выставлять своих бойцов и передавать их под командование примархов. Некоторые из них, например, родные планеты легионов, миры-кузницы механикумов или планеты Солнечной системы, освобождались от подобной десятины. Пусть солдаты Имперской Армии и не обладали мощью космических десантников, они могли упорно сражаться, а одна лишь численность делала их идеальным выбором для проведения осад, массовых вторжений или несения гарнизонной службы.

Миры-кузницы Механикус, хоть и освобожденные от обычной десятины, были

обязаны, согласно договору с Императором, снабжать его армии боевыми машинами различных типов. Главнейшими среди них были титаны, огромные двуногие творения войны, управляемые экипажами технотрецов и снабженные целыми арсеналами разрушительных вооружений. Кроме того, механикумы выставляли на поле боя полки боевых роботов и различные виды артиллерийских орудий, от небольших, малокалиберных полевых пушек, до громадных бомбардировочных установок размером с дом. В бою подразделения Механикус выполняли приказы и распоряжения примархов, либо своих старших командиров.



Капитан Космического Десанта – Джон Бланиш



Писец Администратума – Джон Блани

ДВУЕДИНСТВО ЛЕГИОНОВ КОСМОДЕСАНТА

Изначально ряды Космических Десантников пополнялись только на Земле. Во времена Эры Раздора древнюю Терру терзали неумолкающие войны соперничающих племен, бьющихся за власть над миром. В конечном итоге победу одержал один-единственный человек, ставший Императором, и своим триумфом он в немалой степени был обязан сверхчеловеческим воинам, космодесантникам, созданным им самим.

К тому моменту, как Император начал межзвездную кампанию – Великий Крестовый поход, призванный освободить человечество из лап чужаков, – каждый из двадцати легионов мог выставить на поле боя многотысячную армию космодесантников. Но, даже несмотря на это, численность воинов была невелика для свершения поистине геркулесового подвига, требовавшегося от них. Требовалось спасти миллионы человеческих миров и защитить их от множества нависающих угроз, поэтому Император приказал легионам пополнять свои ряды из числа обитателей отвоеванных планет.

Процесс создания космодесантника непрост и не быстр, поэтому любой потенциальный рекрут должен пройти тщательное обследование и жесткий отбор. Лучших новичков представляли глубоко воинственные человеческие общества, в которых, для будущих сражений, воспитывали физически сильных и психически стойких людей. Большинство кандидатов ждала неудача на том или ином этапе отбора; лишь небольшой процент новичков в итоге становился космическими десантниками.

Воссоединившись с примархами, Император обнаружил, что каждый из них стал правителем планеты, на которой вырос. Между примархами и их «приемными» мирами возникло великое родство; большинство из этих сверхлюдей стали могучими королями, повелителями народов и вождями фанатично преданных армий.

Во многих случаях, воинства примархов обладали странной схожестью с легионами Космодесанта, несмотря на то, что генетические сыновья Императора на протяжении долгих лет не имели никакой связи с астартес. Воины, входившие в состав их армий, могли оказаться весьма подходящими рекрутами для Космического Десанта, и действительно, в последующие годы десятки тысяч таких бойцов прошли необходимые испытания. В результате этого, многие легионы значительно увеличили боевую мощь, а в некоторых случаях родные миры примархов превратились в единственную площадку набора кандидатов – либо по причине глубокой связи между повелителями Легионес Астартес и воспитавшей их планетой, либо из-за её общества, обеспечивающего превосходный источник новичков. Казалося, что некоторые легионы нашли не только своих примархов, но и мир, который с полным правом могут назвать «домом».

После воссоединения легионес Астартес с потерянными генетическими прародителями, усилия, прилагаемые космодесантниками в ходе Великого Крестового похода, невероятно возросли. Легионы, возглавляемые примархами, стали совершенно неудержимыми – они вызволяли человеческие миры из рабства

буквально один за другим. В последующие несколько лет иные легионы также рекрутировали десятки тысяч космодесантников из воинских каст планет, ставших новой родиной астартес.

Появления такого множества новых бойцов в рядах легионов представлялось фантастическим успехом. Воины с новых родных миров обладали многими характеристиками, схожими с имевшимися у космодесантников, призван-



Легион – Нил Робертс

ных с Терры; это делало их идеальными кандидатами в астарес.

Каждый из легионов проводил собственную политику относительно того, каким образом ввести такое множество новичков в действующую

структуру подразделений. Порой новоиспеченные космодесантники становились частью имевшихся отрядов, увеличивая их численность или восполняя потери. В других легионах примархи просто вводили в существующую структуру

новые соединения космодесантников, призванных с родного мира.



ИМПЕРСКАЯ АРМИЯ

Великий Крестовый поход продолжался, обнаруживалось всё больше миров, требующих избавления, и потребность Империи в солдатах росла немалыми темпами. Даже могучие легионы Космического Десанта не могли в одиночку справиться с возникающими трудностями, поэтому имперские власти издали приказ о наборе с каждой освобожденной планеты бойцов в количествах, покрывающих военные нужды.

Для каждого мира были проведены соответствующие расчеты и определен популяционный ценз, по которому чиновники Императора рассчитали десятину, подлежащую выплате в солдатах и материальной части; при этом число полков, собранных на той или иной планете, различалось на целые порядки. Так, малонаселенные миры обязаны были ежегодно выставлять лишь горстку подразделений, а переполненным мирам-ульям неподалеку от ядра Галактики приходилось бесперебойно отправлять на передовую целые сотни полков. Собранные вместе, это громадное воинство получило название Имперской Армии.

Её необстрелянные соединения были включены в командную структуру Легионес Астарес и оказались напрямую подчинены космическим десантникам, транспортники которых прибывали на каждый из миров и увозили полки Имперской Армии сражаться на далеких полях битв по всей Галактике.

Огромные размеры Империи, ненадежная

природа варп-путешествий и громадное количество освобожденных миров разбивали любые попытки стандартизировать Армию, поэтому полки чрезвычайно различались по своему снаряжению, дисциплине и уровню боевой подготовки.

Каждая из планет, выплачивавших десятину, старалась наилучшим образом снабдить отправляемых на войну солдат. Бойцам с развитых индустриальных миров выдавали прочные бронежилеты и новенькие лазганы стандартного образца; воины с диких миров могли считать себя везунчиками, получив пару сапог и какой-нибудь огнестрел. Некоторые планеты поставляли Крестовому походу обученных солдат, организованных в отделения, роты и полки. Другие подкидывали Империи нечто, больше похожее на вооруженные толпы или военизированные банды. Но, несмотря ни на что, воины Имперской Армии с честью проявляли себя в сотнях кампаний и на тысячах полях сражений.

Чтобы обеспечить дисциплинированность и верность армейских подразделений, примархи зачастую назначали в них специальных офицеров, выполнявших функции комиссаров. Эти воины-ветераны гарантировали, что полки Имперской Армии будут беспрекословно выполнять свой долг перед сверхчеловеческими повелителями.

Пусть и не столь могучие, как боевые группы Космодесанта, объединенные под командованием примархов, армейские подразделения всё равно достойно усилили

Экспедиции, добавив им огневой мощи. Порой легион Космического Десанта распоряжался сотнями вспомогательных полков Имперской Армии – сражаясь под началом астарес, эти солдаты использовались в качестве подкреплений и, зачастую, во время осад или массовых вторжений. Кроме того, они вставали гарнизоном на недавно освобожденных мирах.

Армейские подразделения редко несли службу в пределах родной звездной системы. Фактически, примархи активно избегали этого, чтобы обеспечить абсолютную верность солдат легиону Космодесанта, к которому они были прикомандированы и рядом с которым сражались.



2-й Катаканский нерегулярный полк – Уэйн Рейнольдс



Надсмотрщик – Джон Бланиш

astris vigilans nostris gloriantes sacerdotes mori bellicosas magistro relinquatur laborem inferis astutes praedari devotionem mundi barbaris gladiorum portantes terrae regnum scari exterminatus libenter deus astris vigilans nostris gloriantes sacerdotes mori bellicosas magistro relinquatur laborem inferis astutes praedari devotionem mundi barbaris gladiorum portantes terrae regnum scari exterminatus libenter deus



Боевой псайкер – Джон Бланиш



4-й Фасадийский пехотный полк – Эндрю Хэворт



9-й Катаканский пехотный полк – Эрик Полак



«Грифон» – Дэн Скотт



11-й Салланский пехотный полк – Джеймс Брейди



Посланник Империи – Джон Бланиш

ВАРП

Варп – это отдельное или параллельное измерение чистой энергии, существующее совместно с материальным миром – так называемым «реальным пространством». Каждая точка в пространстве-времени материального мира имеет собственный аналог, некое отражение в сложных переплетениях силовых линий имматериума.

Если в реальном пространстве действуют привычные законы физики и время идет своим чередом, то в варпе существует лишь беспорядочная, хаотичная энергия, которая закручивается, струится, образует потоки, приливы и водовороты. Порой по имматериуму, нарушая привычное течение энергии, прокатываются отголоски могучих катаклизмов, известных под названием варп-штормов. Время здесь движется странно – если вообще движется.

Человеческие ученые открыли, что космический корабль, войдя в варп в одной точке реального пространства, может через несколько дней перехода выйти из него в другой, отстоящей на несколько световых лет. Таким образом, используя имматериум, можно пересечь всю Галактику, и подобное странствие, которое на субсветовой скорости длилось бы целые поколения, займет всего лишь пару месяцев.

Нельзя сказать, что суда в варп-пространстве движутся определенным курсом. Они просто переходят с одного потока энергии на

другой, несомые нематериальными волнами, пока не достигнут точки выхода в реальный мир. Короткие варп-переходы, хоть их ни в коем случае нельзя назвать безопасными, могут осуществляться с определенной степенью точности и надежности. Более длинные прыжки крайне непредсказуемы и чрезвычайно опасны.

Течения имматериума весьма сложны и противоречивы: корабли, рискнувшие совершить длительное путешествие, зачастую далеко отклоняются от курса, или же навсегда теряются в хитросплетениях варпа. Более того, на их долю выпадают немислимые временные сдвиги – известные суда, прибывавшие в пункт назначения через несколько лет после, и даже за годы до назначенного срока.

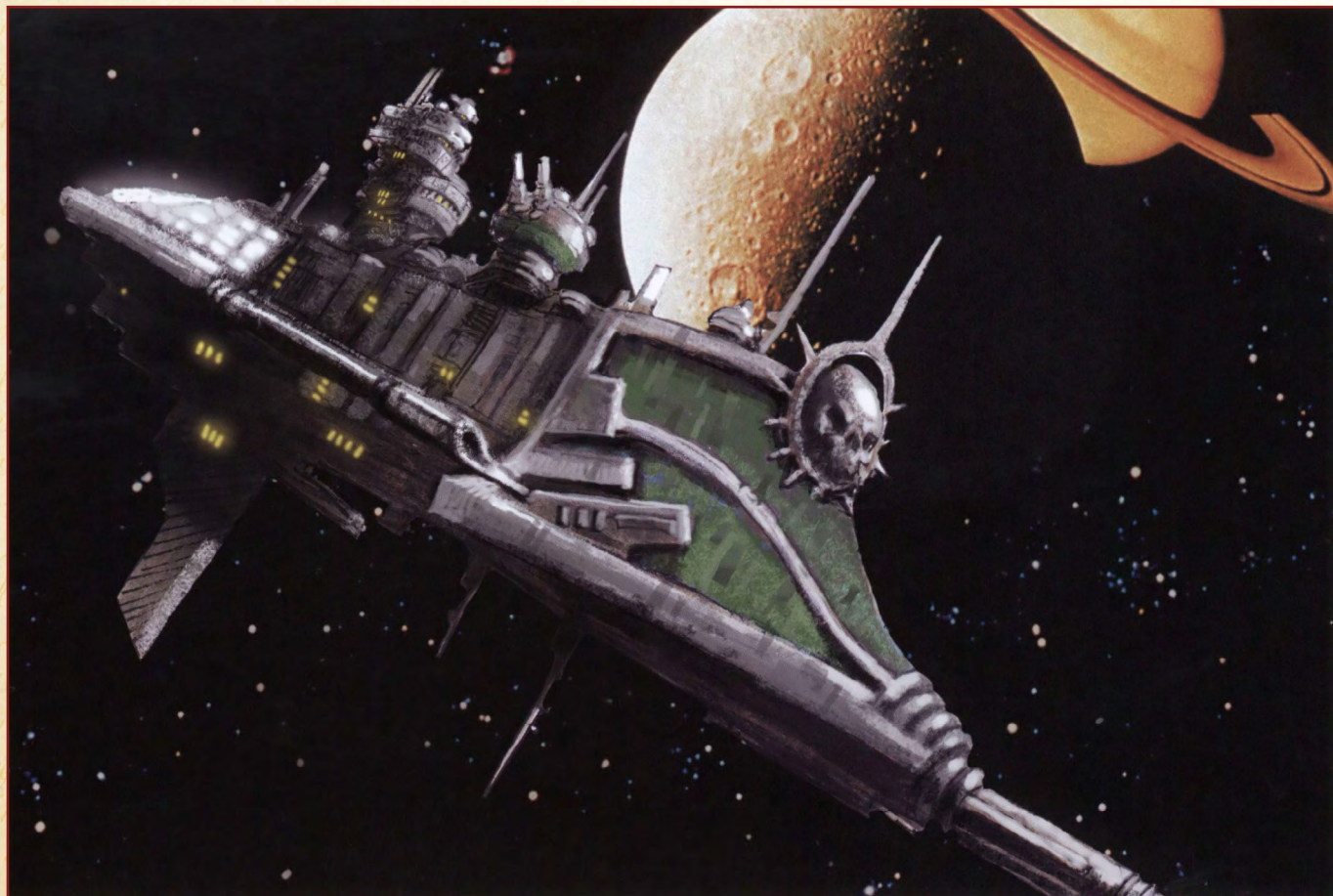
Варп-штормы и прочие возмущения эфира могут сделать навигацию совершенно невозможной. Корабли должны избегать подобных областей, иначе они рискуют навсегда исчезнуть или погибнуть в буйствующих водоворотах энергии. Это означает, что некоторые регионы материального мира становятся недостижимыми через имматериум – та или иная планета может оказаться в изоляции на дни, недели или века. Во времена Эры Раздора мощнейшие варп-шторма сотрясали все Эмпирей, сделав межзвездные путешествия невозможными на протяжении почти пяти тысячелетий.

Немногие из людей – если такие вообще есть – четко понимают природу варпа и его

отношение к реальному миру. Бессчетные философы, ученые и псайкеры, пытавшиеся объяснить суть имматериума, так и не смогли раскрыть его тайн (а если и сумели, то не стали делиться полученным знанием с остальным человечеством).

Впрочем, псайкеры обладают определенным сродством к варпу и могут интерпретировать некоторые из его энергий. Подобные откровения обычно являются в форме снов и видений; но немногие понимают, что имматериум является колодезем, из которого пси-одаренные люди черпают свои силы.

Напротив, широко известно, что Эмпирей – родина хищных чудовищ, известных под общим названием «варп-сущест». Эти кровожадные твари охотятся на неосторожных псайкеров, слишком часто взаимодействующих с имматериумом, а также на обитателей космических кораблей, попавших в энергетический штиль на волнах варпа.



«Стойкость» – Джастин Норман



Потоки варпа – Нуала Кинрадэ

ПСАЙКЕРЫ И ВАРП

Император – первый и величайший среди человеческих псайкеров, но есть и иные обладатели подобных талантов. Фактически, в каждом обществе, на всех планетах Галактики живут люди, отмеченные пси-способностями. И в каждом новом поколении появляется на свет всё больше псайкеров.

Большинство из них обладает лишь скромными, практически безобидными умениями – например, сверхъестественным везением в азартных играх или способностью заглядывать на несколько секунд в будущее. Подобное, как правило, не таит в себе вреда, но у человеческих псайкеров есть и иные, куда более зловещие таланты. Вот лишь немногие из их числа: умение передвигать объекты или возжигать огни силой мысли; способность призывать молнию с небес или управлять умами других людей.

За пси-таланты приходится расплачиваться, и некоторые псайкеры сходят с ума, измученные бесконечными пророческими снами и видениями. Другие теряют контроль над своими способностями и наносят страшные раны себе и окружающим. В связи с этим многие псайкеры становятся жертвами «охоты на ведьм», умерщвляются или изгоняются из общества.

Впрочем, существует намного более страшная угроза человечеству, чем неуправляемые умения отдельного псайкера. Она таится в истинной природе связи между варпом и

пси-способностями людей, о которой мало что известно имперским обывателям.

Применяя свои таланты на деле, псайкер обращается к имматериуму, источнику неестественной энергии, питающему силы каждого из этих людей. К несчастью, варп населен ужасными созданиями, невообразимыми кошмарами, жаждущими лишь развращать и уничтожать. Черпая энергию Эмпиреев, псайкер неизбежно привлекает внимание этих тварей – и, чем больше он забирает, тем пристальнее оно становится.

Лишь люди с самой могучей волей способны закрываться от взглядов порождений варпа, и то лишь кратковременно; один лишь Император кажется защищенным от их влияния. В конце концов, варп-сущности удаётся закрепиться в материальном мире – как правило, ценой жизни псайкера. Пусть недолго, но порождение Эмпиреев способно существовать в истинной реальности, овладев телом несчастного. Одержимость обычно сопровождается пугающими физическими изменениями, так как порождение варпа пытается вылепить из похищенной плоти некую пародию на свою изначальную форму.

После этого у злобного чудовища остается немного времени до того момента, как украденное тело лишится всех жизненных сил, и варп-сущность всегда тратит отпущенный ей срок, пускаясь в оргию разрушения. Некоторые создания имматериума заметно коварнее: они пытаются внедриться в

человеческое общество, как можно дольше сохраняя в тайне свою истинную природу. Как правило, эти существа стараются выпестовать новых псайкеров, чтобы затем похитить уже их тела и таким образом остаться в материальной вселенной.

Самые могущественные и опасные из всех обитателей варпа зовутся демонами Хаоса, и немногим из людей – если такие вообще есть – ведомо об их существовании. Если о них известно Императору, то Владыка Людей предпочитает держать столь опасное знание при себе, понимая, что оно способно низвергнуть человечество в пучины безумия и анархии.

Демоны Хаоса – чрезвычайно разумные, лукавые и злобные создания, жестокие отражения людских эмоций и мастера манипулирования незащищенными умами псайкеров. Они обещают великую власть и богатство, но обычно любой договор, заключенный с этими существами, идет на пользу им одним. В отличие от прочих обитателей варпа, существование демонов не беспечно – каждый из них служит более могущественному сородичу, и все вместе они подчинены воле одной из четырех Великих Сил, богам Хаоса Нурглу, Кхорну, Тзинчу или Слаанеш.



Вендракон – Джон Гравато



Дети Разложения – Эдриан Смит



Мадаил – Джон Гравато

АСТРОПАТЫ

В последние месяцы завоевания Земли Император создал специальное подразделение межзвёздной связи, предвидя необходимость в особых псайкерах для планируемого Крестового похода по Галактике.

В большинстве случаев, Император не поощрял использование пси-умений: даже в те далекие дни он осознавал опасности, которыми эти таланты угрожали своим хозяевам и человечеству в целом. Впрочем, Владыка Людей мог определить, кто из его подданных достаточно силен, чтобы противостоять искусам варпа, и, с определенной осторожностью, некоторые псайкеры были отобраны для выполнения специальных задач.

Астропаты, или астротелепаты – это индивидуумы, способные взаимодействовать с себе подобными на огромных межзвёздных расстояниях. Очевидно, что подобный талант жизненно важен во времена, когда человеческие миры разделены многими световыми годами, и пси-связь – единственный способ поддерживать некое подобие целостности Империи.

Каждый астропат проходит через особый процесс, закаляющий его умения, и одновременно укрепляющий защиту против психических опасностей. Этот ритуал называется «присоединением души», и провести его может один лишь Император.

Данная церемония производится в Императорском Дворце, и псайкеры приводят пред очи Императора по сто человек за один раз. Стоя на коленях, кандидаты должны выдержать ужасную, мучительную боль, пока Повелитель Человечества своей силой изменяет их разум, присоединя к ним наимельчайшую частичку собственной мощи.

К сожалению, разум Императора настолько могуч, что не все псайкеры выживают в ходе ритуала. Некоторые сходят с ума, и все ощущают те или иные изменения, произошедшие с их личностями. Чистая энергия воли Императора обладает ещё одним эффектом: её воздействие настолько сильно, что некоторые, самые delicate нервы (прежде всего, зрительные) могут быть повреждены. В связи с этим, все астропаты слепы, а некоторые также лишены обоняния, осязания или слуха.



Астра Телепатика – Джон Бланиш



Юбак Звездный Взор – Кари Кристенсен



Кай Зулан – Нил Робертс

АСТРОНОМИКОН

Перед тем, как направить Великий Крестовый поход к звездам за пределами системы Сол, Император приказал возвести на Земле Астрономикон. Для наблюдения за работами с Марса были призваны многочисленные техножрецы, и огромные толпы жителей Терры были наняты для строительства гигантского здания-машины.

В свое время Астрономикон являлся крупнейшим отдельным строением на Земле, но куда поразительнее то, что этот огромный механизм представлял собой всего лишь инструмент, при помощи которого Император мог направлять поток своих безграничных психических сил.

Навигационный пси-луч Астрономикона пронзил варп, и навигаторы – создания, способные воспринимать его уникальные частоты и модуляции – получили опорную точку, от которой отталкивались при расчете курса. Используя этот маяк, они прокладывали маршруты, преодолеваемые кораблем за считанные дни, а не недели; за месяцы, а не годы.

Так, благодаря мудрости Императора, межзвёздные перелёты вновь стали осуществимыми на практике.

Астрономикон сияет в имматериуме, и навигаторы, видящие этот энергетический маяк, полагаются на его свет в странствиях по Галактике. Немногим известно, что

путеводный луч подпитывается психической энергией самого Повелителя Людей – но, тем не менее, его часто называют Божественным Светом или Светом Императора.

Впрочем, Астрономикон – не единственный способ навигации при дальних варп-переходах. Император, если пожелает, способен с некоторым напряжением сил передать в Эмпиреи сигнал, воспринимаемый навигаторами или иными тренированными псайкерами.

Точно так же Император может отключить Астрономикон или перекрыть путь его луча. Лишь горстке посвященных известно, что великий маяк действует за счет психической энергии Владыки Человечества – и все они живут в страхе, что, если Император утратит силы или будет убит, то Галактика низвергнется в новую Эру Раздора.

НАВИС НОБИЛИТЕ

Навигаторы – древнее ответвление человеческого рода, и они жили среди людей ещё во времена, предшествовавшие Долгой Ночи. Неизвестно, когда впервые появились эти существа, но некоторые подозревают, что к их созданию приложил руку Император. Навигаторов можно назвать «особой разновидностью человеческой формы» или «мутантами». Для сохранения способностей у потомства они должны вступать в кровосмесительные браки, и каждый навигатор принадлежит к тому или иному

Дому – огромной семье с переплетенными родственными связями.

Особый ген, которым обладают все эти создания, позволяет им прозревать варп и, таким образом, направлять космические корабли, отыскивая верный путь в нематериальном измерении. Человеческий звездолет, лишенный навигатора, быстро заблудится в водовороте течений иного мира и никогда уже не найдет обратной дороги. Правда, естественные способности позволяют им более-менее уверенно прокладывать маршрут только для коротких переходов по Эмпиреям.

Однако же, навигаторы способны воспринимать особые частоты и модуляции Астрономикона и ощущать его путеводный луч сквозь огромные просторы варп-пространства. Эта «опорная точка» позволяет им намного точнее рассчитывать курс и, тем самым, направлять корабли в куда более продолжительных странствиях, чем было позволено природой.



«Коса Жнеца» – Джастин Норман

САНКЦИОНИРОВАННЫЕ ПСАЙКЕРЫ

Одновременно с развертыванием Великого Крестового похода появились псайкеры, не являющиеся астропатами или навигаторами, но признанные достаточно стойкими, чтобы свободно заниматься той или иной деятельностью в Империи. Огромные Чёрные корабли получили приказ посетить каждый из освобожденных миров и вернуться на Землю с грузом пси-одаренных людей. Проведенные затем строжайшие испытания позволили изолировать слабовольных или безумных псайкеров, а затем разобраться с ними отдельно: в основном, провалившихся лоботомировали и определили в чернорабочие.

Псайкеров, лучше контролировавших себя и обладавших большей силой воли, раскидали по различным имперским департаментам. Большую часть направили в Императорский Дворец, где они подверглись ритуалу присоединения души и превратились в астропатов, других приписали к легионам Космического Десанта, для обучения в недавно созданных Библиариумах. Некоторые псайкеры оказались в распоряжении иных, более тайных организаций Империи.

ЧЁРНЫЕ КОРАБЛИ

Правителей каждой вновь покоренной человеческой планеты извещали о том, что впоследствии к ним явятся Чёрные корабли, на которые необходимо будет погрузить обнаруженных псайкеров. Это обязанность, входившая в выплаты Имперской Десятины, была наиважнейшей для любого имперского командующего.

Чёрные корабли находились в ведении Адептус Астра Телепатика, организации, занимавшейся испытаниями псайкеров. После прибытия на Терру, подавляющему большинству невольных пассажиров этих судов предстояло подвергнуться ритуалу присоединения души. Немногочисленные счастливчики, пережившие эту процедуру, приписывались к корпусу астропатов.

В экипажи Чёрных кораблей входили таинственные воины-следователи, известные как Сестры Безмолвия. Набирались они из числа Неприкасаемых, редкой разновидности человеческой расы, психически «пустых» созданий. Подобные существа – анафема для псайкеров, которым тяжело просто находиться рядом с ними. Присутствие Неприкасаемых отрицательно сказывается на пси-способностях окружающих, они полностью защищены от телепатического воздействия и прочих подобных вещей. Таким образом, Сестры могли отыскивать тайных псайкеров, сражаться с ними и захватывать их, если возникнет необходимость.



Цистар – Андреа Удерцо



Навигатор – Пол Дэйнтон

СЕСТРЫ БЕЗМОЛВИЯ

Возможно, Сестры Безмолвия являлись наиболее загадочными среди всех слуг Императора. Каждая из них приносила обет молчания, знак верности Повелителю Человечества и собственной миссии. Пусть немногочисленные, Сестры заслужили огромное уважение в Империи, и большинство служителей Императора испытывало к ним определенное благоговение. Мало кто решался открыто встать на пути воительниц или влезть в их дела.

Сестры Безмолвия были воинами-следователями, призванными отыскивать и укрощать необученных псайкеров. В связи с этим, они принадлежали к одному из департаментов Дивизиона Астральной Телепатии, имперской организации, ответственной за контроль над всеми пси-одаренными людьми. Под командованием Дивизиона находились Чёрные корабли, огромные транспортники, курсировавшие между бесчисленными мирами Империи с целью сбора псайкеров и доставки их на Терру. Там эти люди проходили испытания, в конечном итоге определявшие их судьбу: большая часть, пройдя ритуал присоединения души, вливалась в ряды астропатов, из которых в основном и состоял Дивизион Астральной Телепатии.

На борту каждого из Чёрных кораблей находился контингент Безмолвного Сестринства, но, что было непривычно

для Дивизиона, ни одна из воительниц не обладала пси-способностями. Напротив, они относились к Неприкасаемым, странному и крайне редкому виду человеческих особей – психически «пустым». Такие индивидуумы являются носителями гена парии и обладают иммунитетом к любым пси-атакам или телепатическому воздействию. Само присутствие Неприкасаемых способно лишить человека пси-способностей, поэтому псайкеры не выносят близкого соседства с ними, испытывая видимый дискомфорт. Подходя вплотную или коснувшись пси-одаренного создания, пария даже может причинить ему мучительную боль. Таким образом, Сестры идеально подходили на роль сыщиков, способных выследить скрывающегося псайкера среди нормальных людей или найти человека, искренне не подозревающего о своих силах.

Хотя Сестры Безмолвия и были обычными людьми, отличная воинская подготовка в сочетании с природными антипсионическими способностями делала их опасным противником для любого беглого или преступного псайкера. В распоряжении Сестринства находился богатый арсенал вооружений и устройств, специально предназначенных для использования при нуллификации и задержании таких созданий. Помимо этого, воительницы имели право убивать или уничтожать любых псайкеров, захват, пересылка на Терру и последующие испытания которых признавались слишком рискованными.



Карательное отделение «Белые Тигрицы» – Дэн Уитон



Нуль-дева – Джон Бланиш



Карательное отделение «Зимние ястребы» – Джон Блани



Карательное отделение «Железные рысы» – Сэм Вуд



Поисковое отделение «Морозные рыси» – Дэвид Хаднат



Карательное отделение «Огненные ястребы» – Стив Белледин



Сторожевое отделение «Белые соколицы» – Джон Бланиш



Отделение ведьмознатцев «Ледяные змеи» – Крис Дьен



Нуль-дева – Джон Блани



Амендера Кендел – Хью Джеймисон



Отделение поддержки «Белые аспиды» – Ральф Хорсли



Мелэна Вердат – Сэм Вуд



Нуль-дева – Джон Блани



Сторожевое отделение «Зимние вороны» – Дэн Уитон



Йенеция Крол – Сэм Вуд



Отделение ведьмознатцев «Ледяные барсы» – Джон Бланиш



«Милость Господи» – Крис Дьен



Штурмовое отделение «Коготь Ворона» – Сам Вуд

МЕХАНИКУМЫ МАРСА

На протяжении тысячелетий Марс находился под управлением странной касты, известной как «Механикум» или «Культ Механикус», причем входящие в неё техножрецы поклонялись таинственному Богу-Машине. Эта религиозная секта пришла к власти в первые столетия Эры Раздора, и впоследствии всё население планеты посвятило себя изучению и производству машин всевозможных типов и предназначений.

Когда Галактику охватили варп-штормы и для человечества начался ужасный период раздробленности, механикумы утратили свое могущество, а Марс разделил тяжкую долю остальных людских миров. Красная Планета была отсечена от своих колоний; её крепостные навигаторы более не могли прокладывать безопасные маршруты в Эмпиреях. В конечном счете, Марс не рухнул в пучины безвластия и хаоса лишь благодаря могучей воле техножрецов, стойчески хранивших веру в Бога-Машину.

В течение Эры Раздора механикумам удавалось направлять космические корабли к другим планетам Солнечной системы. Свои усилия техножрецы сосредоточили на Земле, древнем центре власти и могущества всего человечества — они знали, что Терра хранит многочисленные тайны, а воюющие на ней племена варваров неспособны отыскать их и использовать себе во благо.

Так и случилось, что жрецы Марса стали жесто-

чайшими врагами терранских племен, подозрительно относившихся ко всем технологиям. На протяжении столетий Культ Механикус жаждал разgrabить Землю, похитить все оставшиеся на ней секреты создания машин и механизмов.

Кроме того, техножрецы неотступно пытались разгадать тайну катастрофы, постигшей Галактику, ради чего периодически отправляли в варп-странствия огромные корабли, надеясь отыскать любые возможные подсказки. За долгие века Эры Раздора Марс покинули тысячи таких Эксплораторских флотов, и многие из них основали новые колонии, впоследствии ставшие мирами-кузнями — а остальные просто исчезли навсегда.

Когда на Земле пришел к власти Император, техножрецы Красной Планеты увидели в нем родственную душу, человека науки, ценившего машины и технологическое развитие. По мере того, как на Марс просачивались всё новые слухи, некоторые механикумы, вспоминая древние пророчества, даже начали сравнивать Повелителя Людей со своим Богом-Машиной.

В итоге Император заключил союз с Культом Механикус, обещая техножрецам защиту и уважение их суверенитета над мирами-кузнями в обмен на постройку могучего боевого флота и снабжение его армии всем, что необходимо для ведения войны. Более того, Владыка Человечества передал в услужение Марсу шесть Домов Навигаторов, призванных заменить давно вымерших крепостных мутантов механикумов. Таким образом, их корабли снова получили возможность безопасно путешествовать через

варп.

После того, как Культ Механикус назначил на Терру посланника, генерал-фабрикатора, Император в знак уважения предоставил тому место в Военном Совете.



Хи-Нью 73 – Крис Дьен



Генерал-фабрикатор Кельбор-Хал – Дес Хэнли



Альфа-Ро 25 – Джон Гравато



Сибиланс – Франц Вохвинкель



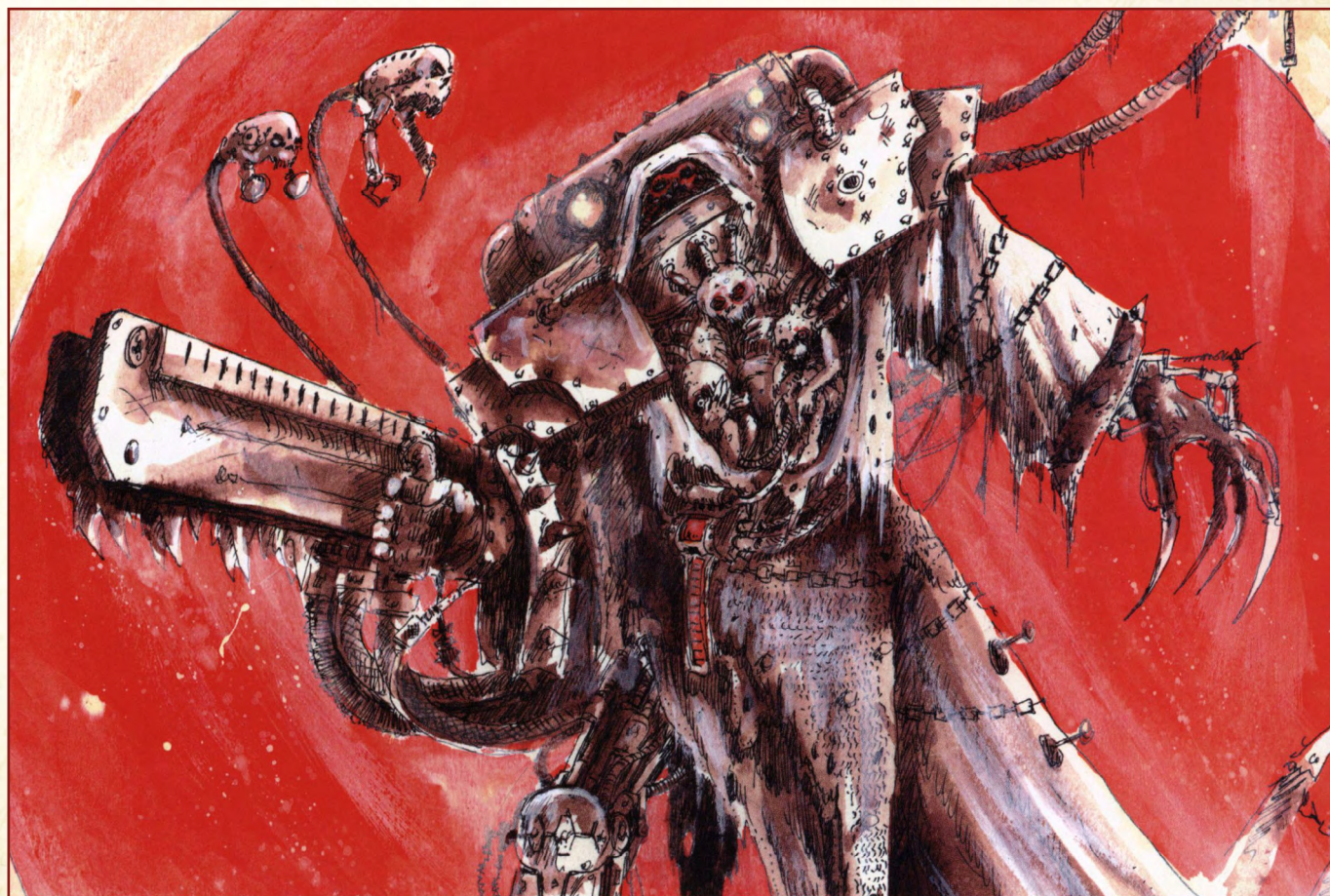
Зета-Фи 07 – Кари Кристенсен



Посланник Меаьгатор – Кари Кристенсен



Эпсилон-Ро 32 – Энн Стоукс



Тёмный Механикум – Джон Бланиш



Альфа-Зета 54 – Чак Лукач



Урци Злобный – Хью Джеймисон



Кориэль Зета – Джон Бланиш

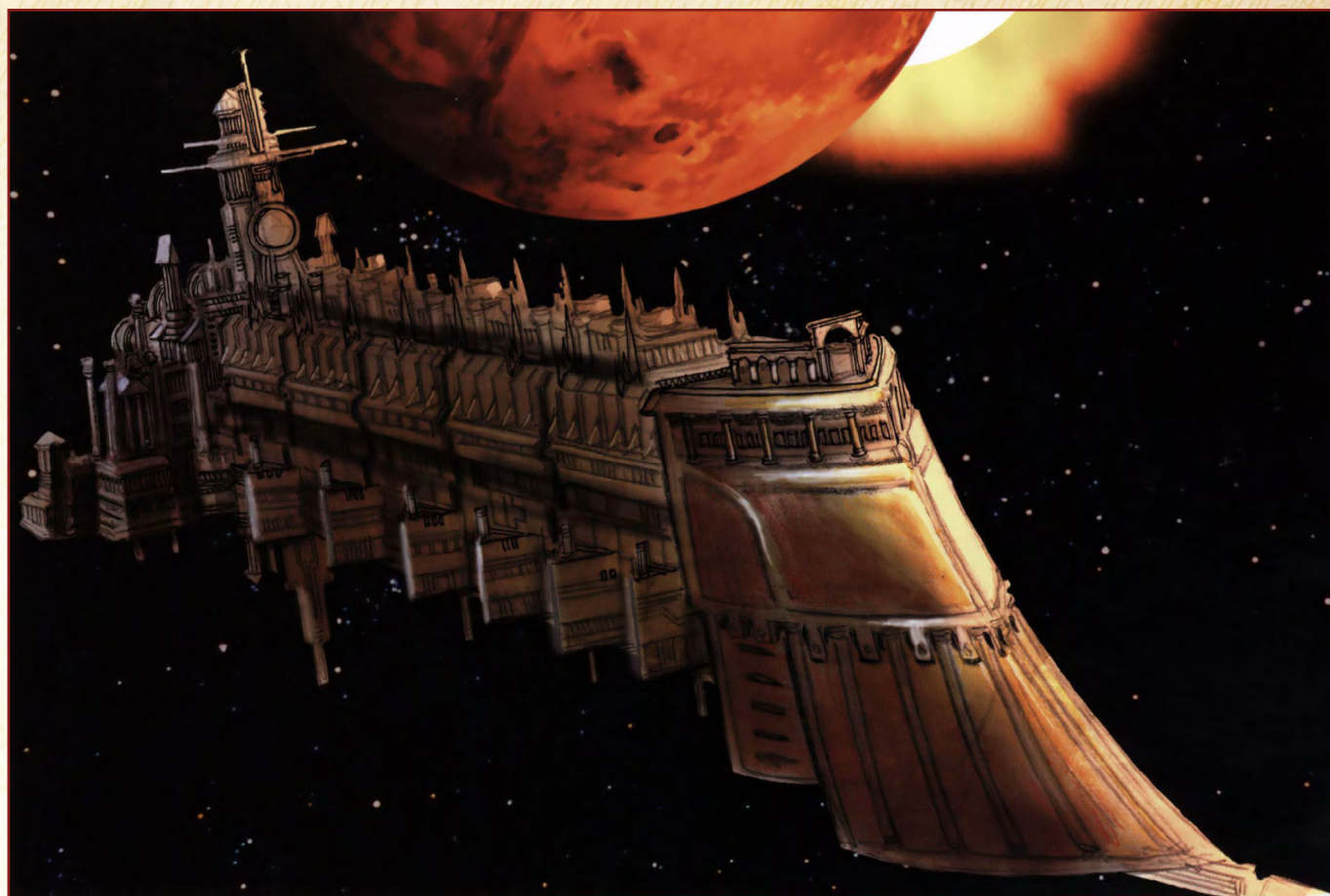


ПОСЛАНИК МАРСА.

Этот ориссав Красной Планеты, на-
руку на агитационном поле
химический предостерегает змеи
Механикус, ответственности за свя-
тские Минератора и Его регионов
поддешными боужениями.

Планетный посланник скрывает
экономическую руку под одеждой,
поскольку Минератор неба
обращение к его человеческим
экспериментам. Жреца сопровождают
католические братья и
бел-инженер миса-кузницы.

Посланик Марса – Джон Блани



Аратан – Джастин Норман



Ро-Мю 31 – Пол Герберт

ИМПЕРАТОР ОБЛЕКАЕТ ГОРА ПОЧЕСТЯМИ

Одержав множество славных побед в Великом Крестовом походе, Император решил, что пришла пора ему вернуться на Землю и приступить к следующему этапу плана по спасению человечества. Не было никаких сомнений в том, что его сыновья-примархи, вновь и вновь превосходно проявлявшие себя, сумеют успешно завершить текущие кампании. Скоро Галактика будет совершенно очищена от чужаков и прочих угроз планетам людей.

Гора, величайшего из своих чемпионов, Император облек титулом Магистра войны и передал ему командование всеми вооруженными силами Империи. Прочим примархам было велено следовать распоряжениям Гора и завершить великую миссию под его началом. Весть о том, что Император больше не будет сражаться рядом с сыновьями, была встречена ими с некоторым беспокойством, но Владыка Людей остался непоколебим в своем решении. Для примархов – сказал он – пришло время показать, какими могучими лидерами они стали, время возглавить битву за спасение Человечества!

И вот что Император говорил Гору:

«Ты для меня всё равно, что сын, и вместе мы почти завоевали Галактику. Теперь для меня настал час возвратиться на Терру. Мои солдатские труды окончены и переходят к тебе, поскольку мне предстоит решить величайшие задачи, ждущие в моем земном пристанище. Я нарекаю тебя Магистром войны, и с этого дня все мои армии и военачальники должны выполнять твои приказы, как если бы они слетали с моих собственных уст.

Но выслушай такое предупреждение: твои братья-примархи сильны духом, разумом и телом. Не пытайся изменить их, но используй их лучшие стороны с умом. Многие труды предстоят тебе, ибо ещё немало миров ждет освобождения, и немало людей ждет спасения. Я верю в тебя. Слава Гору! Слава Магистру войны!»

Объявив Гора Магистром войны и повелителем всех имперских армий, Император вернулся на Землю, в свой великий Дворец. Там его ждала непростая работа, истинную суть которой Повелитель Человечества не желал обсуждать ни с любимым сыном, ни с кем-либо из своих военачальников. Призвав к себе избранных советников, в том числе Малкадора и генерал-фабрикатора Марса, Император удалился в тайные подземелья цитадели.

Тем временем Гор, обремененный новыми обязанностями, немедленно приступил к переговорам с остальными примархами и разработке планов по завершению Великого Крестового похода. Большинство братьев Магистра войны испытывали разочарование от того, что Император более не будет сражаться вместе с ними; особенно сильно это терзало Ангрона, считавшего, что Владыка Людей подвел его во второй раз. После того, как Гор поочередно узнал мнение каждого примарха, оказалось, что все они решили, будто Император отвернулся от них – и Магистр войны пообещал братьям никогда не оставлять их.



Лживые боги – Фил Сибберинг

...eradicacionem mundi barbarus gladiorum postestas terra regnum venos exterminatus liberatae deus astra regillas contra gloriantes sacerdotis non bellorum magistro reliquatur laborum inferis astartes praedari devictionem mundi barbarus gladiorum postestas terra regnum venos exterminatus liberatae deus astra regillas contra gloriantes sacerdotis non bellorum magistro reliquatur laborum inferis



...eradicacionem mundi barbarus gladiorum postestas terra regnum venos exterminatus liberatae deus astra regillas contra gloriantes sacerdotis non bellorum magistro reliquatur laborum inferis astartes praedari devictionem mundi barbarus gladiorum postestas terra regnum venos exterminatus liberatae deus astra regillas contra gloriantes sacerdotis non bellorum magistro reliquatur laborum inferis

СОВЕТ ТЕРРЫ

По возвращении на Землю Император призвал к себе Малкадора и генерала-фабрикатора. Согласно новым распоряжениям повелителя, они более не должны были поддерживать кампании Великого Крестового похода, отныне находившиеся в надежных руках примархов и новоявленного Магистра войны Гора. Император нуждался в свободном времени и сосредоточении всех своих сил на следующем великом проекте.

Исходя из этих соображений, Владыка Людей создал первый Совет Терры – в отличие от Военного Совета, который теперь возглавлял Гор, новый орган власти занимался государственными делами, а также установлением и поддержанием Имперского Закона во множестве человеческих миров. В частности, Совет Терры контролировал сбор Имперской Десятины; также под его патронажем находились все гражданские правительства Империи.

Малкадор, наиболее доверенный советник Императора, отныне именовался Первым лордом Совета и мог руководить им в отсутствие Повелителя Человечества. Также в Совет Терры входили генерал-фабрикатор Механикум, командир кустодиев Константин Вальдор, руководители корпуса астропатов и представители различных административных подразделений.

Создав новый орган власти Империи, Владыка Людей скрылся в грандиозных лабораториях и мастерских под Императорским Дворцом, где и ушел с головой в работу над новым проектом. Он заключался в создании мощнейших пси-машин, странных механизмов, точное устройство и предназначение которых было известно одному лишь Императору. Даже ближайшие соратники и техники, трудившиеся рядом с ним, могли только догадываться о конечной цели работы.

С тех пор, как Император заперся в своих подземных комплексах, ширились признаки будущих проблем. Примархи неприязненно встретили известия о создании Совета Терры – вернейшие последователи Владыки Людей почувствовали себя преданными. Почему с ними не проконсультировались, почему не предложили им места в новом органе власти? Сыновья Императора, менее прочих способные держать себя в руках, пришли в ярость: после всех войн, которые они провели и выиграли во имя Императора, разве не было случившееся настоящей изменой? Неужели их победы ничего не значили?

Казалось, что Император готов отвернуться от своих военачальников и наделить полную власть жалких бюрократов и марсианских адептов-лизоблодов.



Руки Императора – Сэм Вуд



РЕГЕНТ МАЛКАДОР

Малкадора Сигиллита тревожили заботы. Уже много месяцев Император не покидал огромных подземелий Дворца, трудясь над своим тайным проектом. Каждый день Первому лорду приходили всё новые запросы рабочих и материалов; великий замысел, над воплощением которого днём и ночью трудился Владыка Людей, обладал наивысшим приоритетом, и приказы, полученные Малкадором, четко гласили, что никакое событие не должно прервать или замедлить грандиозное предприятие. Отвечая на постоянные требования Императора, обширные ресурсы древней Терры всевозрастающим потоком направлялись в подземные комплексы Дворца.

Пост регента не радовал Малкадора, и каждое наступившее утро, казалось, приносило новые проблемы. Примархи Космического Десанта открыто не признавали его власть, постоянно ставя под вопрос право Сигиллита командовать ими; механикумы Марса неустанно и ежедневно присылали требования об аудиенции у Императора; порой складывалось впечатление, что Регент обязан лично разъяснить приказы каждому мелкому клерку и чиновнику Терры, прежде чем тот поймет, что ему делать.

Но, несмотря на отвлекающую текучку, Малкадор разглядел опасность нарастающего кризиса. Варп-штормы вредили межзвёздному сообщению, свет Астрономикона слабел. Целые регионы Империи оказались отрезанными от Терры, прямая связь с Магистром войны отсутствовала на протяжении недель, и Регент обнаружил, что не в силах установить точное местонахождение и состояние большинства легионов Космодесанта. Сигиллит чувствовал, что Империя уже много лет не была так слаба, как сейчас, и может оказаться легкой жертвой для целеустремленного врага.

Большая часть примархов просрочила доклады на Терру: о Джагатай-хане и Белых Шрамах ничего не было слышно с момента объявления Гора Магистром войны, и лишь запутанные, неполные сообщения приходили от Пертурабо с Олимпии.

К счастью, в Солнечной системе ещё оставался контингент Несущих Слово, хотя их примарх вместе с остальной частью легиона пребывал на каком-то неизвестном задании. Малкадора успокаивало, что хотя бы древняя Терра защищена от непосредственной угрозы.

Решив разобраться с перебоями в работе Астрономикона, Регент сделал это своим главным приоритетом. Если удастся восстановить связь с Гором и другими примархами, то они, несомненно, ответят на призыв во имя Императора и грядущий кризис удастся предотвратить.



Благословение Императора – Карл Франк



Джагатай-хан – Джон Блани

ГОР СОМНЕВАЮЩИЙСЯ

Гор пребывал в расстроенных чувствах с того времени, как Император отбыл на Терру и скрылся в своих подземельях и лабораториях. Какой бы высокой ни была честь титулования Магистром войны, она казалась ничем в сравнении с горечью утраты, не оставившей примарха с тех пор, как духовный отец покинул его. После этого Гор делал всё от него зависящее для продолжения кампании и достойного руководства Великим Крестовым походом, но за последнее время погибло уже много космических десантников, а Император ни разу не почтил их своим присутствием.

Остальные примархи спорили между собой, завидовали новому чину Гора и часто ставили под вопрос его решения. Некоторые просто не обращали внимания на приказы Магистра войны или извращали смысл полученных распоряжений в личных целях. Гор быстро научился доверять лишь малой толике своих братьев, тем, кто без колебаний следовал за ним и которыми он мог легко манипулировать. Будь проклят Император, взваливший на него такую неразбериху!

По мере того, как с Терры просачивались известия о новых постановлениях Императора, Гор всё меньше узнавал в нем человека, которого когда-то считал отцом. Всё чаще и чаще Магистр войны думал лишь о своей великой миссии, о завоевании Галактики и о том, как добыть ещё больше славы для легионов.



Договор Гора – Дес Хенли



Гор – Джон Блани

ПАДЕНИЕ ГОРА НА ДАВИНЕ

Магистр войны воссоединился со своим легионом, ныне носящим имя Сынов Гора, на спутнике Давина. Космические Десантники, имевшие определенные связи с воинской культурой планеты, оказались там, ответив на призыв давинских жрецов. Зачистка луны от культистов, поклоняющихся чуме, оказалась несложной задачей для легиона, но Гор пал в бою, сраженный клинком убийцы.

В рану проникло заражение, и медицинские специалисты Сынов Гора оказались не в силах излечить примарха. Магистр войны оказался на краю гибели, и в отчаянии его сыновья обратились за помощью к давинцам.

Гор попал на попечение к одной из планетарных сект, и, внесенный в храм Ложи Змея умирающим человеком, через несколько дней вышел оттуда на своих ногах, явно исцеленный и преисполненный энергии. Никто не знал, какие обряды производились ради спасения примарха.

Так зерно ереси было посеяно в сердце величайшего из чемпионов Императора, а, значит, и внутри одной из могущественнейших военных сил в Галактике.

ДАВИНСКИЕ ЛОЖИ

Некогда на Давине процветало цивилизованное и прогрессивное общество, но изоляция, принесенная Эрой Раздора, низвергла его в бездну анархии. Быстро впад в варварское ничтожество, одичавшие народы планеты стали кочующими племенами.

Теперь Давином управляли воинские ложи, полурелигиозные сообщества, объединенные по признаку поклонения тому или иному зверю. Каждая из них называлась в честь такого животного: например, Ложа Медведя, Ложа Ястреба, Ложа Змея, Ложа Ворона и Ложа Гончег Пса. Их возглавляли мрачные воины-монахи, по виду напоминавшие жрецов; они же исполняли таинственные ритуалы внутри сект.

Чтобы уяснить, как подобный мир мог существовать среди более цивилизованных обществ Империи, нужно вспомнить, что Давин был всего лишь одним из сотен тысяч человеческих миров, разбросанных по Галактике. Если бы не происшествие с Магистром войны, эта планета так бы и осталась ничем не примечательной и никому не известной.



Ци Рех – Стив Белледин



Жрец Тороса – Джон Гравато



Кенриз – Кари Кристенсен



Воин давинской ложи – Джон Блани



Жрец давинской логи – Джон Бланиш

АНАФЕМ

Анафемы – совершенно уникальный вид оружия, созданный расой чужаков-кинебрахов в момент наивысшего величия их межзвёздной цивилизации. С виду напоминающие обычные мечи, они изготавливались с использованием ныне запретных и почти забытых методик и технологий. Говорили, что в анафемах заключена неотвратимая погибель врага, и, обнаженные в бою, эти клинки немедленно обретали прочнейшую связь с выбранной целью.

В последние дни Великого Крестового похода, 63-я Экспедиция, ведомая никем иным, как Магистром войны Гором, вступила в дипломатический контакт с человеческой цивилизацией, представители которой называли себя «интерексами», обсуждая их вхождение в состав Империи. В какой-то момент переговоров один из грозных анафемов оказался похищен, и последующая война завершилась полным и абсолютным истреблением интерексов и кинембрахов.

С официальной точки зрения, личность похитителя клинка до сих пор остается загадкой, но, по слухам, кражу осуществил Эреб, Первый капеллан легиона Несущих Слово, в то время сопровождавший 63-ю Экспедицию. В самом деле, когда восстание Гора уже набирало ход, Магистр войны подарил аналогичный проклятый меч Детям Императора, зная, что он должен прийти по вкусу примарху Фулгриму, известному своим тщеславием и любовью к экзотическому оружию.

Более того, такой же анафем ранил Гора на спутнике Давина. Хотя нет никаких доказательств тому, что во всех случаях речь идет об одном и том же клинке, вряд ли Эреб согласился бы отдать столь могучее оружие Фулгриму, не использовав перед этим силы меча в собственных целях.



Апотекарий Фабий – Сэм Вуд



Фулгрим Фениксиец – Джон Блани



Скорбь Императора – Джон Гравато

ХАОС ОБМАНЫВАЮЩИЙ

Вслушав Тёмных богов Хаоса, Гор заключил с ними договор, согласно которому он должен был обменять жизнь Императора на собственную власть в Галактике. Простая сделка, которая пришлась по душе Магистру войны: человечество находилось под страшной угрозой со стороны демонов варпа, и, если Владыка Людей знал о ней, то словно бы игнорировал опасность.

«Нам нужен один лишь Император, – шептали Тёмные боги в ухо Гора. – Его психическая мощь разрушает наши владения. Сейчас он пребывает в своих подземельях, воплощая очередной самолюбивый замысел, и не думает ни о тебе, ни о твоих воинах, возносит слабых людшек превыше тебя. Если Император будет принесен нам в жертву, мы утратим интерес к вашему миру, а ты станешь законным и справедливым правителем Галактики. Мы принесем тебе в дар человечество, с которым ты сможешь поступать по собственной воле».

Гор хорошо знал, что Император – могущественнейший псайкер среди всех, живших доселе и, возможно, даже тех, кто родится в будущем. Магистру войны также было известно, что источником подобной силы являлся варп. Не очевидно ли, что боги Хаоса говорили правду, что все проблемы изначально заключались в Императоре? Гор понял, что должен бросить вызов Повелителю Человечества.

ГОР-ПРЕДАТЕЛЬ

После своего пребывания на Давине Магистр войны совершенно изменился. В глубинах храма Змея Хаос шептал свои речи в ухо Гора, и его воля, ослабленная телесными ранами, надломилась. Прислушавшись к соблазнительным обещаниям Тёмных богов, Магистр войны вступил с ними в злонамеренныйговор.

Пока тело Гора исцелялось от страшных ранений, разум примарха оставался затуманенным. Почему Императора не было рядом в час величайшей нужды? Почему, когда его жизнь висела на волоске, духовный отец не бросился на помощь, как делал это в ушедшие дни? Почему Император не обращал внимания на все достижения Гора? Почему благоволил лизоблюдам и бумагомаракам Терры? Почему Гор должен выполнять повеления Императора? Разве не он вел к бесчисленным победам легионы Космодесанта? Разве нет на его теле шрамов, полученных в тысяче битв? Пролил ли Император хоть слезинку над космическими десантниками, павшими жуткой смертью от рук чужаков? Нет, это Гор сражался, истекал кровью и оплакивал погибших! Он планировал войны и одерживал победы! Он завоевал верность космодесантников! И Гор должен быть провозглашен Императором Человечества! Законным Владыкой Людей!

Разрушительные Силы заключили с Гором простую сделку: «Отдай нам Императора, и мы подарим тебе Галактику!»



Ересь Гора – Дааркен

ГОР-КОНСПИРАТОР

Магистр войны призвал к себе примархов, которым доверял более всего, и, поочередно встретившись с каждым, совратил их умы своими речами.

Ангрон из Пожирателей Миров яростно ревел, слыша об Императоре, гневно жужжали синаптические имплантаты – примарх считал, что Владыка Людей дважды предал его. Братья, которых Ангрон считал любимчиками отца, с презрением относились к жестоким методам, приносящим победы Двенадцатому легиону. Перед Гором возвышалась бурлящая масса ненависти, и обратить этого примарха оказалось проще всего – достаточно было пообещать ему, что прольется кровь!

Сложнее было привлечь к заговору Мортариона из Гвардии Смерти, но настойчивый Гор всё же сломил его сопротивление. Близится заря новой эры, говорил Магистр войны, эпохи, немислимой прежде, проводниками которой станут примархи. Они будут править силой и справедливостью, поэтому Гор нуждается в Мортарионе и его мощи. Император слаб и утомлен, смещение такого повелителя будет совершенно в порядке вещей.

Фулгрим из Детей Императора всегда стоял ближе всего к Гору; они сражались рука об руку во времена Великого Крестового похода. Совращение Третьего примарха оказалось худшим из всех, поскольку Магистр войны превратил всё хорошее, что было в Фулгриме – честь, стремление к совершенству, любовь к Императору – в нечто грязное и жестокое. Сокрушенный словами брата, примарх превратился в сломенного человека, все мечты которого пошли прахом. После этого Гор пообещал восстановить его честь и дать новую жизнь погибшим грёзам.

Так Магистр войны совратил умы трех ближайших соратников, хитростью заставив их сражаться на его стороне в грядущей войне против «предавшего» Императора. Незвестно, какую роль сыграли в этом Тёмные боги Хаоса, но примархи сами избрали свой путь, неизбежно приведший к финалу, который никто из них не мог предвидеть.

Вернувшись к своим легионам, Ангрон, Мортарион и Фулгрим начали распространять свою ересь в рядах бойцов, тайно сея разложение при помощи воинских лож, недавно введенных по примеру тех, что имелись у Сынов Гора. Большую часть космических десантников удалось обратить с определенной легкостью, поскольку верность Легионес Астарес, в первую очередь, была обращена на примархов, их отцов и наставников. Воины готовы были сражаться и умирать за них.

Впрочем, кое-кого из легионеров не удалось так просто обмануть. Этим бойцам, многие из которых оказались землянами, первыми рекрутами Космического Десанта, Император представлялся богом, и верность ему возникла раньше, чем преданность примархам. Стараясь не раскрыть своих конечных замыслов, примархи подмечали, кому из воинов они не могут доверять. Таких космодесантников ждала мрачная судьба.



Гвозди мясника – Нил Робертс



ДАЛЕКО ИДУЩИЕ ПЛАНЫ ГОРА

Обратив к ереси ближайших соратников, Магистр войны перенес внимание на других примархов и их легионы.

Он приказал Льву Эль-Джонсону, Сангвинию и могучему Робауту Жилиману подготовить имевшиеся у них силы для ряда кампаний на дальних пределах Галактики. Не имея никаких видимых причин подозревать неладное в распоряжениях Магистра войны, примархи занялись планированием миссий и переброской подразделений космодесантников. Таким образом, три легиона, самых непоколебимых в своей верности – Тёмные Ангелы, Кровавые Ангелы и Ультрадесант, – оказались в областях космоса, далеких от Земли и системы Истван.

Целью Магистра войны было уменьшение угрозы своим замыслам со стороны прочих легионов Космического Десанта; он не сомневался в верности собственных Сынов Гора, а также Гвардии Смерти, Пожирателей Миров и Детей Императора, приведенных под его знамена Мортарионом, Ангроном и Фулгримом.

Несущие Слово, Альфа-Легион, Гвардия Ворона, Саламандры и Железные Руки активно участвовали в боевых действиях на полях сражений по всему Империи – их время придет позже. О Белых Шрамах и Повелителях Ночи ничего не было известно, а Имперские Кулаки оказались слишком близки к Императору, и Гор не мог связаться с ними, не вызвав подозрений.

Таким образом, под вопросом оставались Тысяча Сынов Магнуса Красного, Железные Воины Пертурабо и Космические Волки Лемана Русса, все в тот момент расквартированные на собственных родных мирах.



Возвышение Гора – Нил Робертс



РАСПРОСТРАНЕНИЕ БРЕСИ

Магистр войны Гор, обеспечив верность четырех легионов Космического Десанта, надеялся теперь завлечь в паутину обмана новых союзников. Прежде всего, он связался с примархом Пертурабо из Железных Воинов, который обладал внушавшей ужас репутацией во всем, что касалось войн и разрушений, но при этом являлся жалким, никчемным и завистливым созданием. Воинские ложи внутри его легиона уже начали агитацию в пользу Гора, а сам Магистр войны сообщил брату о подготовке восстания на Олимпии, родном мире Железных Воинов.

Пертурабо, твердо вознамерившись совершить нечто достойное и заслужить благосклонность Гора, начал Осаду Олимпии.

Разослав агентов по остальным легионам, Магистр войны начал переманивать на свою сторону имперских командующих и мастеров кузнец, правителей миров-кузней Механикум. Кроме этого, они контролировали внушающие ужас легионы титанов Коллегии Титаника – Гор считал, что, заполучив в свое распоряжение столь могучие машины, он, возможно, сумеет заставить Императора сдаться без лишнего кровопролития.



Триумф – Нил Робертс



Форрикс – Алекс Бойд



«Жиньер», титан типа «Налётчик» – Уэйн Инглэнд



«Саван» – Эдриан Смит



Куллар-Хал – Дэвид Хаднат



Сергар Таргост – Ральф Хорсли



Одовокар – Карл Ричардсон



Кхарн – Уэйн Инглэнд



Техножрец Тёмных Механикумов – Дааркен

Исстван III



Галактика в огне – Нил Робертс

ВОССОЕДИНЕНИЕ У ИССТВАНА

Гор запланировал встречу с примархами – Ангроном из Пожирателей Миров, Мортарионом из Гвардии Смерти и Фулгримом из Детей Императора – в системе Исстван. На третьей планете от звезды бушевало восстание, и Магистр войны объявил во всеуслышание, что намерен подавить бунт и предать зачинщиков в руки правосудия.

Постепенно прибывали силы всех четырех легионов, и над Исстваном III собирался огромный боевой флот. Фулгрим задерживался, но часть его воинов успели присоединиться к союзникам. Таким образом, ударный кулак Гора состоял из основных сил его собственного легиона, а также значительного количества Гвардейцев Смерти, Пожирателей Миров и Детей Императора. Учитывая присутствие трех примархов, данная группировка являлась одним из крупнейших средоточений военной мощи со времен битвы за систему Паргор-Хит, произошедшей во время Великого Крестового похода.

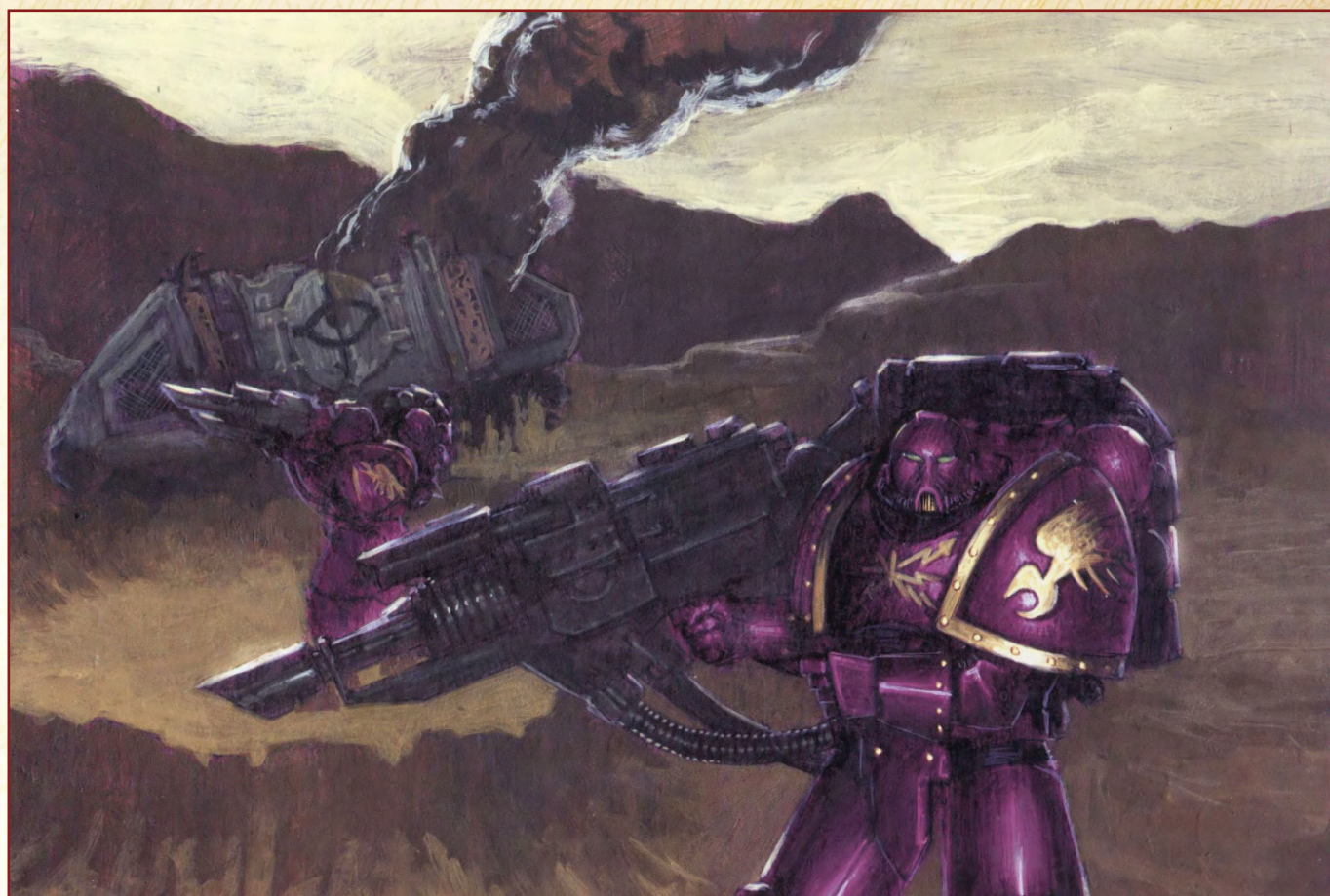
Чтобы обсудить надвигающуюся бурю, братья-заговорщики собрались на флагмане Сынов Гора, «Мстительном духе». Ангрон и Мортарион доложили о состоянии своих легионов и уверили Магистра войны, что большая часть их космодесантников стали участниками воинских лож – теперь эти астартес обязательно последуют за Гором, когда тот объявит себя законным правителем Империиума.

Впрочем, оба примарха также указали и на легионеров, оказавшихся непоколебимо верными Императору. Если не решить эту проблему сейчас, то лояльные космодесантники окажутся серьезной угрозой для замысла Магистра войны. Лорд-командующий Эйдолон, выступавший от лица Фулгрима, подтвердил, что подобные личности есть и среди Детей Императора.

Выслушав это, Гор открыл остальным заговорщикам ужасающий план, с помощью которого собирался избавить их легионы от диссидентских элементов.



Ангрон, примарх Пожирателей Миров – Уэйн Инглэнд



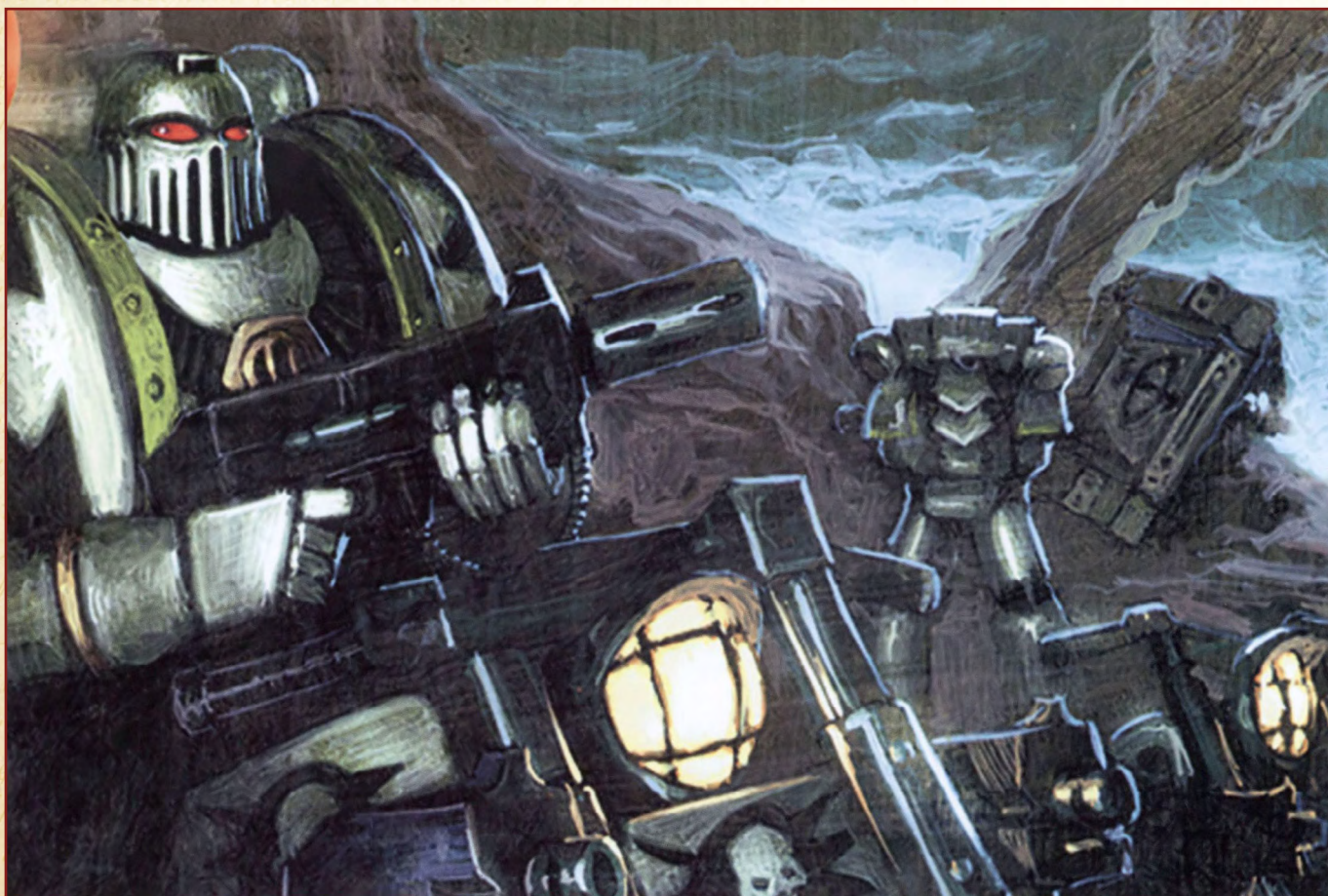
Катерон – Стив Белледи



Чаттрат – Дэн Уитон



Кафен – Стив Белледин



Роррорг – Пол Кэррик



Чандон – Дес Хэнли



Мицелис – Эл Еремин

СМЕРТЬ МИРА

Восставшая планета Исстван III объявила о независимости от Импернума. Её имперский командующий, Вардус Праал, подозревался в том, что является тайным мутантом, возможно – опасным псайкером. Магистр войны получил приказ подавить бунт и доставить Праала на Землю для проведения суда над ним. Так Гору представилась идеальная возможность избавиться от космодесантников, в верности которых он не был уверен. На совещании, в котором также участвовали Ангрон, Мортарион и Эйдолон, заговорщики решили, каким подразделениям легионов они могут доверять, а каким – нет; вскоре после этого офицеры Пожирателей Миров, Гвардии Смерти и Детей Императора получили соответствующие приказы, и началась атака на Исстван III. Приказ о десантировании получили группы легионеров, верность которых Магистру войны не могли гарантировать их командиры.

Первая волна астартес, высадившихся на поверхность планеты, нанесла сокрушительный урон противнику. Уже через несколько часов силы повстанцев оказались полностью рассеянными, десятки тысяч бойцов СПО были уничтожены, сокрушены в серии безжалостных атак. Космодесантники уже превосходили победу – закон Императора будет восстановлен без промедления, а злоумышленники-повстанцы предстанут перед судом.

И, когда исход сражения казался очевидным, на высадившихся легионеров обрушилась

катастрофа. Весь обмен сообщениями с орбиты прекратился, и корабли, обращающиеся вокруг Исствана III, начали бомбардировку поверхности. С небес обрушились смертоносные вирусные боеголовки, предназначенные для уничтожения всего живого в целом мире. Именно это произошло с шестью миллиардами обитателей планеты, не имевших ни единого шанса на спасение.

Исстван III превратился в мертвый мир.

Магистр войны Гор, открыв наконец свой замысел, прямо выступил против Императора. Зная, что ему приказано подавить бунт на Исстване III и восстановить закон и порядок, примарх вместо этого отдал приказ об орбитальной бомбардировке, полностью истребившей население планеты. Кроме того, Гор рассчитывал, что вирусные бомбы погубят космодесантников, на верность которых он не мог положиться в будущем противостоянии с Императором.

Впрочем, планы Магистра войны не были реализованы полностью. Некоторые лояльные легионеры остались на борту боевых кораблей, и среди них оказался капитан XIV легиона Натаниэль Гарро, терранец, один из первых рекрутов Гвардии Смерти. Как только началась бомбардировка, Гарро, ведомый чутьем, немедленно направил корабль прочь от зоны конфликта. Точно так же последовал своим инстинктам и капитан Тарвиц из Детей Императора.

Оставшиеся на орбите лоялисты были немед-

ленно атакованы и перебиты своими братьями-предателями; лишь немногим удалось спастись на реквизированном фрегате «Эйзенштейн» под управлением капитана Гарро. Тарвиц же, похитив «Громовой ястреб», сумел добраться до поверхности Исствана III.

В высадке на планету участвовали более ста рот Космического Десанта, выбранных из числа Сынов Гора, Детей Императора, Гвардии Смерти и Пожирателей Миров. Не менее чем двум третям воинов удалось чудом пережить вирусную бомбардировку, в первую очередь благодаря полученному предупреждению.



Чистота воли – Эрик Ринэйминг



Кейлерол – Ральф Хорсли



Коллан – Кенсон Лоу



«Огонь зари» – Эл Еремин



Дарх – Ральф Хорсли



Десантная капсула гладиаторской группы №27 – Энн Стоукс



Краст – Джон Гравато

ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Гор и остальные заговорщики быстро поняли, что орбитальный удар не сумел уничтожить лояльных космодесантников на поверхности Иствана III. Как только утихли огненные бури, каналы связи с треском возвратились к жизни, вокс-модули и комм-динамики разразились отчаянными сигналами. Никогда прежде в истории легионов не случилось подобного предательства, и выживших легионеров обуревала ярость, не знаящая границ.

Тот факт, что изменниками стали их собственные примархи, лишь распалал гнев космодесантников. Они жаждали кровавой расплаты!

Пока Гор решал, что делать дальше, Ангрон, импульсивный, как и всегда, лично возглавил новую атаку на Истван III. Ведя за собой пятьдесят рот Космического Десанта, примарх Пожирателей Миров высадился на поверхность планеты, и Магистр войны, хоть и пришедший в бешенство, вынужден был поддержать его необдуманный шаг. Сыны Гора, как и оставшиеся подразделения Гвардии Смерти и Детей Императора, получили приказ занять места в десантных кораблях и капсулах.

Сражение за Истван III стало первым конфликтом в истории Империяума, где по разные стороны баррикад оказались космодесантники из одного легиона. Бывшие товарищи и братья по оружию стали жесточайшими врагами, измена и предательство не знали преград, и на поверхности опустошенной планеты правил единственный закон: «Убивай, или убьют тебя». Никто не просил пощады, и никто не давал её.

С одной стороны возвышался Гор, Магистр войны и самопровозглашенный Истинный Повелитель Человечества. Его союзниками были совращенные примархи, Ангрон из Пожирателей Миров и Мортарион из Гвардии Смерти, под началом которых находилась большая часть трех легионов Астарес и множество Детей Императора. Им противостояли уцелевшие космодесантники из первой волны наступления на Истван III, по-прежнему верные Императору, ставшие жертвами горчайшего предательства. Лоялистами командовал капитан Сауа Тарвиц, полный решимости отомстить изменникам.



Ангрон, Владыка Красных Песков – Сэм Ламонт



Каэсорон – Франц Вохвинкель



Бахарт – Дэн Скотт



Чаросион – Крис Тревас

ВОЙНА НА ИССТВАНЕ III

Воины Гвардии Смерти, Пожирателей Миров и Детей Императора, сохранившие верность Императору и выжившие на сожженной планете, стали жертвами худшего из предательств. Подавив восстание на Исстване III, эти космодесантники перенесли кошмарную орбитальную бомбардировку, а затем были вынуждены отражать атаки братьев из своих собственных легионов – изменников, присягнувших Гору и провозгласивших его Истинным Императором!

По мере того, как на руинах убитого мира разгорались сражения между астартес, дояиисты замечали всё больше признаков бесчестных дел Магистра войны, воплотившихся в странных созданиях на поле боя. Среди них оказались киборги в чёрных одеяниях, покрытых погаными рунами, и немедленно стало ясно, что Гор привлек на свою сторону механикумов Марса. Верные космодесантники четко понимали, какими последствиями это грозит: тот, кто контролировал техножрецов, мог использовать в своих целях могучую Коллегию Титаника с её гигантскими боевыми машинами. Больше того, если Марс заключил союз с Магистром войны, то Красная Планета становилась идеальным плацдармом для атаки на Терру и сам Императорский Дворец.

Война продолжалась, и Гор бросил в её пасть верные ему полки Имперской Армии, состоящие из необстрелянных бойцов. Призванные в рамках сбора Десятины, они поклялись в преданности своим новым господам, космическим десантникам, и, даже не подозревая о предательстве Магистра войны, просто следовали приказам командования. Кроме того, в рядах армии Гора оказались банды жестоких культистов с Давина, варваров, которые открыто распевали имена Тёмных богов и демонстрировали нечестивые руны Хаоса. Во главе их шли злобные колдуны, жрецы-чернокнижники Давина.



Мордант – Дэвид Хаднат



Скейн – Эл Еремин



Риланор – Дес Хэнли



Фордаль – Марк Гиббонс



Эйтольхин – Дэвид Хаднат



Ударь и отступи – Эндрю Хэворт



Кархул – Эрик Полак



Хатек – Дэн Скотт

ПОЛЕТ «ЭЙЗЕНШТЕЙНА»

Когда предательская армада Магистра войны начала орбитальную бомбардировку космодесантников-лоялистов на поверхности Иствана III, капитан Гарро из Гвардии Смерти захватил фрегат «Эйзенштейн». Непоколебимо верный Императору, терранец Натаниэль Гарро сражался в бесчисленных битвах Великого Крестового похода рядом с Владыкой Человечества. С трудом осознавая происходящее на планете внизу, он, следуя своим инстинктам, оставил пост и вместе с семьёй десятками других лоялистов принял решение бежать из системы Истван – на Терру.

Легковооруженный крейсер Гарро не мог сравниться с могучими линейными кораблями во флоте Гора, блокирующими Истван III, и «Эйзенштейн» получил немало попаданий, прорываясь через залпы их тяжелых батарей. Истерзанный корабль уковылял из системы, получив страшные повреждения; все астропаты на борту погибли во время боя, а единственный навигатор был смертельно ранен. Крейсер остался без средств межзвездной связи и почти не имел шансов на успешный переход через имматериум.

Гарро оставалось надеяться лишь на то, что «Эйзенштейн» всё же сумеет каким-то образом добраться до Земли, чтобы предупредить Императора о предательстве Гора. Оторваться от преследователей в реальном пространстве не удавалось, и капитан решился попытаться в варпе. Натаниэль отдал приказ, и крейсер, содрогнувшись всем корпусом, совершил переход в тёмное и ужасное царство. Эмпирей не знали покоя, в имматериуме зарождались гигантские штормы. Навигатор, не в силах проложить безопасный маршрут, сообщил, что, задержавшись в варпе, корабль уже не сможет вернуться.

Капитан Гвардии Смерти отдал приказ на обратный переход, не имея представления, куда и когда вынесет их экстренный прыжок в реальное пространство. Когда «Эйзенштейн» покинул Эмпирей, Навигатор пал замертво, скончавшись от ран; опасно нестабильные варп-двигатели могли в любой момент взорваться или, хуже того, забросить крейсер обратно в имматериум, где тот и остался бы навечно.

Итак, «Эйзенштейн» был поврежден без всякой надежды на восстановление, едва не разваливался на части и дрейфовал в неизвестной области космоса. Да, беглецам удалось спастись, но сейчас верным товарищам Гарро казалось, что удача покинула их и не остается ничего иного, кроме как молиться о чуде. Натаниэль, считавший иначе, приказал запустить процесс самоуничтожения варп-двигателей и отстрелить их с поврежденного фрегата. По его замыслу, последующий взрыв, отразившись в имматериуме наподобие маяка, должен был привлечь находившиеся неподалеку корабли. Только бы они оказались дружественными!

Затем в дело вмешалась судьба, приняв облик Рогала Дорна, примарха Имперских Кулаков, обнаружившего израненный крейсер. Флот его легиона в то время дрейфовал поблизости, пойманный в ловушку усиливавшихся варп-штормов, и навигаторы, увидев яркую вспышку

от взрыва в Эмпиреях, сумели определить местоположение «Эйзенштейна».

Представ перед Дорном, Гарро поведал ему о случившемся на Истване III. Очевидно, что примарх был шокирован подобным известием – непоколебимый лоялист, как и все воины своего легиона, Рогал Дорн высоко ценил и глубоко почитал Гора, никогда не ставя под сомнение его мотивы.

Столь трусливому предательству не могло быть оправданий, и повелитель Имперских Кулаков принял два решения: во-первых, приказал большей части флота взять курс на Истван III, прорвать осаду и оказать помощь лоялистам, сражающимся там; во-вторых, лично доставить Гарро к Императору. Несмотря на растущее беспокойство в варпе, легионеры Дорна отправились в систему Истван, а сам примарх отбыл на Землю, забрав с собой капитана Гвардии Смерти и его верный экипаж.



Натаниэль Гарро – Джон Гравато



Полет «Эйзенштейна» – Нил Робертс





Квемондиль – Эд Кокс



Джордан – Хью Джеймисон



Каргуль – Уэйн Инглэнд



Марке – Джеймс Риман

НА ПОВЕРХНОСТИ

Капитан Саул Тарвиц, последний офицер-лоялист в легионе Детей Императора, осматривал развернувшийся перед ним утрюмый пейзаж. Космодесантник стоял посреди развалин некогда восхитительно-го города, имя которого погибло вместе с теми, кто возвел его и жил в чудесных дворцах и мраморных залах. Теперь от них остались лишь груды щебня; лишь каркасы высочайших зданий по-прежнему гордо возвышались здесь и там над окружающими руинами. Тарвиц как раз забрался на одну из таких высоток, чтобы обозреть окрестности и попытаться оценить тактическую ситуацию.

С наблюдательной позиции Саул видел лишь смерть и разрушение. В городе почти не осталось того, что можно было бы назвать «строениями» – во все стороны уходили одни только развалины, ставшие царством смерти. Повсюду на потрескавшихся и расколотых камнях лежали тела всех форм и размеров, какие только могли существовать: давние, разложившиеся останки легионеров, которые не получили даже достойных похорон, соседствовали со свежими трупами недавно погибших космодесантников и солдат-предателей. Воистину мрачное зрелище.

Продолжая осматривать руины, Тарвиц затаил дыхание и наморщил лоб, напряженно пытаясь увидеть или услышать

признаки вражеского присутствия. Ничего не заметив, капитан не стал расслабляться: за последние несколько месяцев враги ни разу не прекращали атаки. Сражения шли непрерывно, смерть постоянно забирала кого-то из бойцов. Саул возглавлял небольшой отряд, не более чем сотню космических десантников – последних выживших лоялистов из легионов Пожирателей Миров, Детей Императора и Гвардии Смерти, воинов, преданных Императору, и потому ставших смертельными врагами для изменников, присягнувших Гору.

Люди Тарвица испытали на себе худшее из возможных предательств, совершенное их бывшими товарищами. Их отправили на поверхность Иствана III для подавления бунта среди местного населения. Это было мощное наступление: тысячи космодесантников, высадившихся в десантных капсулах или кораблях, разгромили повстанцев почти без напряжения сил. Задача оказалась несложной для столь умелых и могучих воинов, и легионеры даже успели кратко отпраздновать одержанную победу – а затем произошло событие, определившее всё, что последовало за ним. Вместо лавровых венков триумфаторов, корабли на орбите обрушили смерть на верных космических десантников. Тысячи и тысячи вирусных бомб были сброшены на поверхность планеты, и шесть миллиардов обитателей Иствана III были в буквальном смысле уничтожены одним ударом. Лишь предупреждение, пришедшее в последнее секунду, и

сверхчеловеческая стойкость спасли астар-тес от такой же судьбы.

После орбитального удара началось наступление предателей. Когда улеглась пламя и рассеялся дым вирусной бомбардировки, лоялисты увидели десантные капсулы, несущиеся к поверхности планеты. Приземлившись, они изрыгнули смертоносный груз: неистовствующих Пожирателей Миров, во главе с их внушающим ужас примархом. Верные космодесантники были ошеломлены тем, как яростно бросились в атаку воины Ангрона, явно забывшие о прежнем родстве или союзнничестве. За ними явились и другие изменники – Дети Императора, Гвардия Смерти и Сыны Гора, – но лоялисты, пусть и глубоко пораженные случившимся, объединили силы и отразили вражеский штурм.

Долгие месяцы на Истване III бушевала война между верными космодесанниками и изменниками, перешедшими на сторону Гора. В начале численность сражающихся сторон была примерно одинаковой, но с течением времени силы предателей росли, а лоялистов – уменьшались. Магистр войны отправлял на поверхность всё больше войск: Легионес Астарте, полки Имперской Армии, призванные во время сбора Десятины, боевые машины Механикум, включая могучих титанов. Верные воины с каждым днем всё сильнее уступали изменникам в количестве и огневой мощи, и в конце концов были вынуждены разбиться на небольшие



Карст – Уэйн Инглэнд

изолированные группы. Малочисленность лоялистов, отныне способных только на краткие контратаки с последующим отступлением и незначительные стычки, делала невозможной нанесение серьезного удара по предателям. Те, в свою очередь, твердо следовали избранной тактике и отрезали верных космодесантников друг от друга, после чего поочередно уничтожали очаги сопротивления. Со временем, на Исстване III осталась лишь незначительная часть воинов, высадившихся в первой волне.

Лоялисты решили дать последний бой в сердце разрушенного города, где орды изменников не смогли бы воспользоваться своим численным преимуществом. Надежно окопавшись, верные легионеры заняли хорошо обороняемые позиции вокруг того, что когда-то было центральным административным районом. Но, несмотря на это, в жестоких сражениях последних недель они понесли значительные потери. Сейчас под началом Тарвица, старшего по званию среди выживших, оставалась всего лишь сотня космодесантников, едва ли рота.

Затем положение дел изменилось. Всё началось с отступления астартес-предателей, которые без предупреждения вышли из боя, оставив сражение неопытным бойцам Имперской Армии и титанам механикумов. Защитники города не понимали причин происходящего, ведь именно космические десантники были для них самой серьезной угрозой, несмотря на огневую мощь боевых

машин Марса и огромную численность неулучшенных солдат.

Оборонявшиеся легионеры с новыми силами бросились в битву, возможно, увидев шанс прорвать окружение, в которое они загнали себя сами. Но верных космодесантников оставалось слишком мало, и силы их были слишком рассредоточены. Настроение лоялистов быстро мрачнело по мере того, как они понимали, что не только погибнут, но и лишатся возможности обрушить возмездие на тех, кто так жестоко предал их – бывших братьев по оружию, по крови, по духу, ставших изменниками и последовавших за Гором.

А потом атакующая армия Магистра войны внезапно отступила. Только что его солдаты пробивались вперед, почти самоубийственно штурмуя позиции окопавшихся астартес, и вдруг просто оставили поле боя. Со своей господствующей высоты Тарвиц видел, как вражеские силы могучим потоком уходят из города по всем направлениям. Отступление было организованным, но поспешным, и уже скоро изменники скрылись из виду.

На Исстване III воцарилось странное спокойствие, беспокоящее Саула куда сильнее, чем неотступные атаки предателей. Капитан испытывал очень скверное предчувствие – «вероятно, Гор приготовил для нас нечто иное», подумал он. Разум Тарвица обрабатывал множество вероятных сценариев, отчаянно пытаясь определить, чего ждать ему и его людям. Мысленно вернувшись к

началу противостояния, верный легионер внезапно понял, что должно произойти.

Когда Саул начал предупреждать своих воинов, первые ракеты новой орбитальной бомбардировки пронзили облака и обрушились на руины города. Через несколько секунд вся эта область превратилась в бурный, неистовый вихрь взрывов, огня и жара. Только истинным чудом кто-то из лоялистов мог бы пережить подобную атаку.



Саул Тарвиц – Дэвид Галлахер



Галактика в огне – Нил Робертс



Соррук – Джеймс Брейди



Северин – Бен Пек



Валок – Пол Герберт





Тифон – Эрик Полак



Боевая слава – Стив Белледин



Тантаэрон – Дэвид Хаднат



Мортург – Крис Тревас

ВСТРЕЧА ГОРА И ФУЛГРИМА У ИССТВАНА

Магистр войны стоял на мостике «Мстительного духа», могучей боевой баржи и командного центра его армий. В иллюминаторе виднелась громадина Иствана III, в почерневшей атмосфере планеты танцевали вспышки света, единственный признак яростной битвы, ведущейся на поверхности.

Под высокие своды мостика вошел Фулгрим, примарх Детей Императора, и Гор, обернувшись к воину в чудесно изукрашенной броне, вперил в него стальной взгляд. На лице Магистра войны, пребывавшего в скверном настроении, застыла мрачная гримаса, но это явно не беспокоило его брата.

«Вот я и вернулся к вам, мой господин. Как продвигается сражение?»

«Об этом позже. Где ты был и почему не возвращался так долго? Ты получил простое задание, и я ждал твоего прибытия ещё несколько дней назад. Железные Руки с тобой? Докладывай без промедления».

«Возникли некоторые затруднения. Дела пошли не так, как мы рассчитывали, Феррус Манус проявил несговорчивость, не вянул голосу разума. Положение стало... запутанным, и, говоря с сожалением, миссия провалилась. Он не присоединится к нам. Феррус – могучий и целеустремленный воин, ещё повезло, что я выбрался целым и невредимым».

«Повезло? Идиот! Феррус ещё жив?»

«Да, но его флот понес большие потери, а легион вдалеке от Земли. Манус не может быть угрозой для нас».

«Это мы ещё посмотрим. Я сделал глупость, дав тебе это задание – думал, что прошлая дружба с Феррусом поможет тебе обратить его на нашу сторону. Вышло же так, что она только помешала тебе избавиться от него! Вместо союзника ты создал мне опаснейшего врага. Лучше бы твою ошибку удалось исправить, Фулгрим, иначе мой гнев окажется поистине ужасным!»

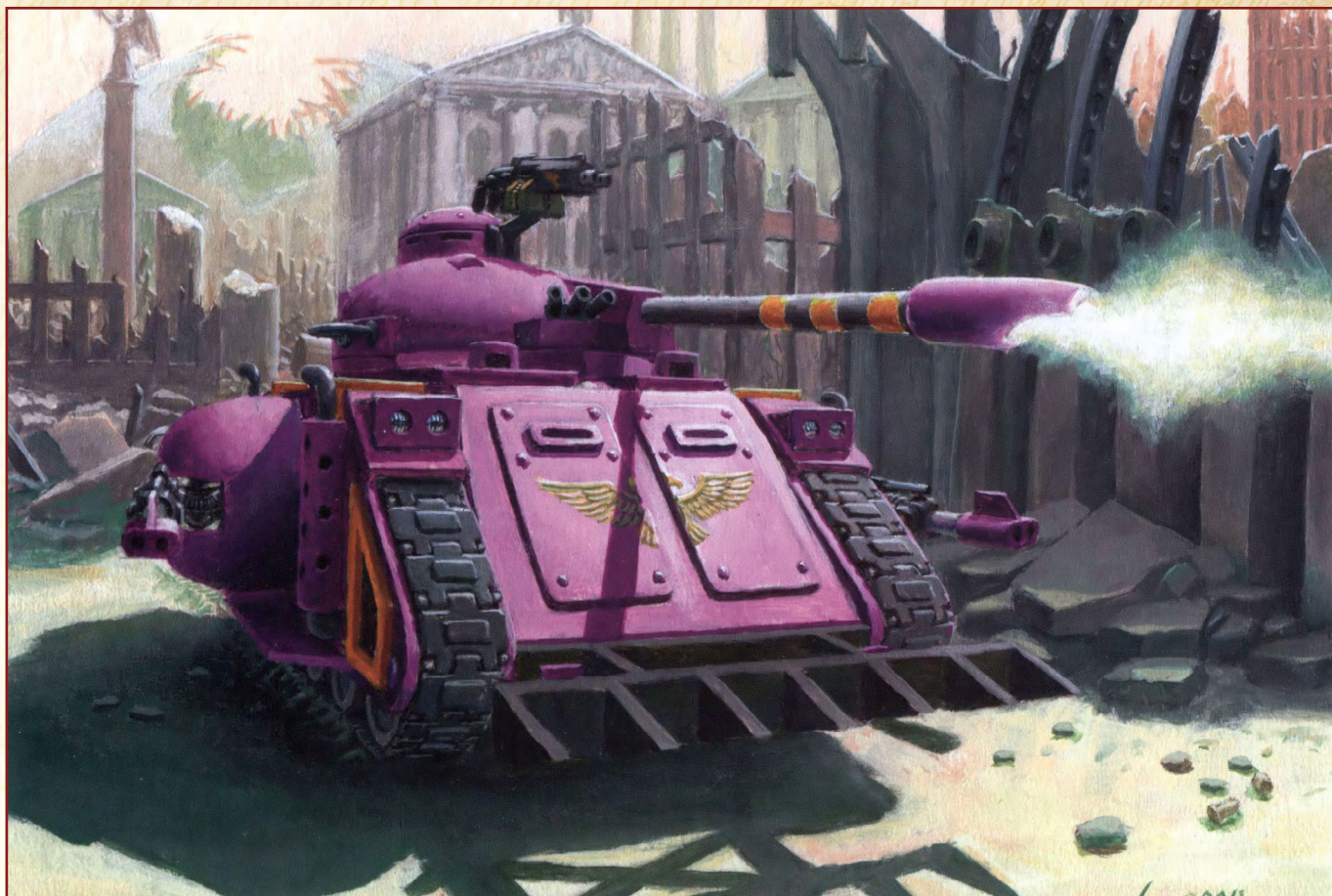
«Сир, когда мы с Манусом встретимся вновь, лишь один из нас останется в живых. Обещаю вам это!»



Драск – Эрик Полак



Гворзлат – Пол Герберт



Агномен – Эрик Рен



Эвдик – Торстейн Нордстренд

БЕСПОКОЙСТВО ВАРПА

Гор обладал могучими союзниками. Когда началась его атака на Исстван III, демоны варпа зашевелились в ожидании своего часа, но, следуя пожеланиям Магистра войны, пока что не проявляли себя. Гор не желал, чтобы о его договоре с этими созданиями стало известно лакеям Императора и самому Повелителю Человечества, а менее всего – остальным примархам. Подобное могло навредить планам Магистра войны, поэтому он заставил демонов послужить ему более хитроумными способами.

Разрушительные Силы не знали покоя, чувствуя слабость врага: голос Императора, отвлеченного своими трудами, едва достигал их владений. Тёмные боги настаивали, что пришло время сокрушить их главного врага, утверждали, что, если им дадут возможность выступить против него, то Гор без труда завоюет Трон Терры. Но Магистр войны отвергал их призывы, считая, что лучше не спеша подготовить момент для удара и атаковать в час, избранный им самим.

Но демоны не могли ждать, и, словно звери в клетке, метались по странному царству имматериума. По мере того, как росло их нетерпение, в варпе зарождались и раскручивались яростные штормы.

Досада Гибельных Сил выливалась в сотрясения и жестокие вихри, терзавшие энергетическую структуру Эмпиреев. Грандиозные бури, пробудившиеся в имматериуме, играли на руку Гору – он знал, что варп-штормы нарушат сообщение между его врагами. Астропаты Императора онемеют, навигаторы ослепнут, а огромные боевые флоты окажутся бесполезными.



Орбитальная бомбардировка – Джон Ходжсон



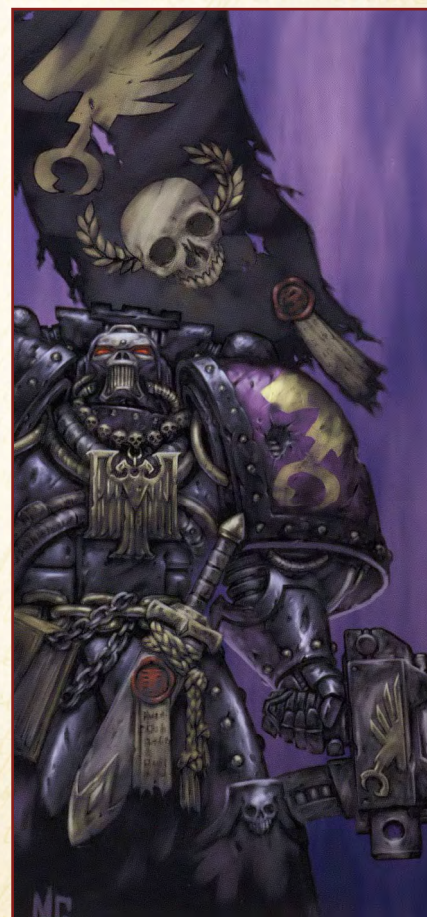
Световой молот – Эрик Рен



Люций – Сэм Вуд



Игнаций Грульгор – Дэвид Галлахер



Чармосиан – Марк Гиббонс

НА БОРТУ «МСТИТЕЛЬНОГО ДУХА»

Малогарст Кривой, советник Магистра войны, явился к нему на аудиенцию. Они встретились в личных покоях примарха на борту «Мстительного духа», и Гор огласил то, что тревожило его.

«Непредвиденная битва за Исстван III привела к ненужному промедлению в войне. Существует серьезная опасность утратить преимущество внезапности над Императором и его лакеями. Несмотря на все усилия наших союзников в варпе, вестники уже несут предупреждения на Терру; возможно, осталось лишь несколько дней до того, как Император узнает о случившейся измене. Если не покончить со всем этим, и поскорее, он нанесет ответный удар».

«Мы опасаемся, что Император уже знает правду – это удалось вытянуть из наших демонических союзников», – отозвался Малогарст.

Затем Магистр войны обратился к группе самых высокопоставленных Сынов Гора.

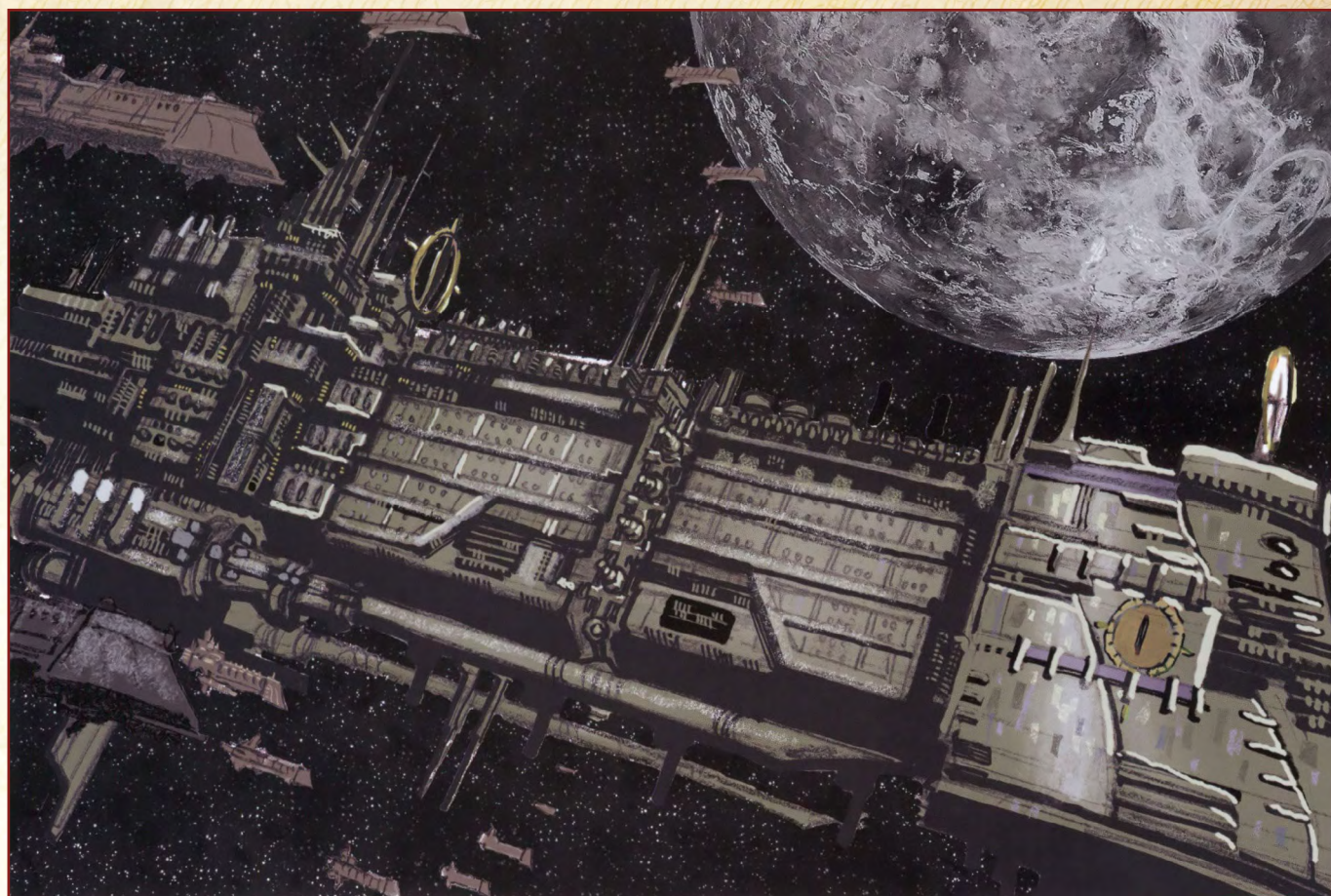
«Если Император выступит против нас, то будет опираться только на доверенные легионы и их примархов. Величайшие среди них – смертоносный триумвират Жиллимана, Сангвиния и ЭльДжонсона. С этой тройцей разберутся, и ни один из них не сможет угрожать нам в ближайшее время. Вспыльчивый и невосдержанный Русс тем временем поведет свой легион в бессмысленную битву против Тысячи Сынов. Дорн – другое дело, столкновения с ним нужно избегать любой ценой. Наконец, Хан недосягаем для нас, но его я не боюсь и верю, что в конечном итоге он окажется на нашей стороне».

«Что касается остальных, то уже ясно, кто присоединится к нам, а кто останется верен Императору. Это известно лишь нам; незнание Императора о том, кому преданы примархи, погубит его. Не должно быть более никаких попыток обратить лоялистов. Я не допущу повторения того, что случилось с Феррусом Манусом, всем ясно?»

Собравшиеся примархи, вожди и темные жрецы склонили головы в знак понимания.



Вероломные ходы – Дэн Уитон



«Мстительный дух» – Джастин Норман



Хаггорт – Джон Уигли



Эзекиль Абаддон – Пол Дейнтон

ПРОСПЕРО



Тысяча Сынoв – Нил Робертс

КРАСНЫЕ КОЛДУНЫ ПРОСПЕРО

Магнус Красный обладал внушительным обликом великана-циклопа с алыми волосами и являлся чрезвычайно мощным псайкером, возможно, самым могущественным псиоником среди примархов. Больше того, он вырос на Просперио, в необычном человеческом обществе, где обитатели райской планеты с радостью принимали пси-мутации, охватившие население. Псайкеры оказались не изгнанниками, а правителями этого мира; Магнус Красный стал величайшим магом Просперио и возглавил его правящий совет.

Воссоединившись с сыном, Император предупредил его об опасностях колдовства и истинной природе варпа. Чувствуя великую мощь Магнуса, Повелитель Человечества, возможно, решил, что неведение тайн имматериума таит для юного примарха большую угрозу, чем знание оных, и открыл ему правду.

Магнус изобразил потрясение и ужас при виде того, что продемонстрировал ему Император. Примарх немедленно согласился отвергнуть чернокнижие и заставить жителей Просперио изменить их взгляды, но втайне отбросил предупреждения генетического отца. Дело в том, что Магнус уже взирал в варп своим великим оком и был восхищен силой и великолепием, обещанными ему.

ТЫСЯЧА СЫНОВ

Затем Магнус воссоединился с Тысячью Сынов, космодесантниками, несущими в себе его гены. Просперио стал новым родным миром легиона, и ряды которого пополнили многие последователи примарха из числа обитателей планеты.

Несмотря на предупреждения Императора, Магнус Красный оставался одержим варпом и изучением колдовских наук. В годы, предшествующие воссоединению легиона и примарха, Тысячу Сынов терзала эпидемия телесных мутаций, и, встретившись с космодесантниками, Магнус сумел предложить им решение. Негласно обучив астартес чернокнижным знаниям Просперио, примарх помог им принять пси-таланты, как дар, а не страдать от них, словно от проклятия. Так Тысяча Сынов стала тайным кабалом воинов-колдунов.

Легион храбро сражался во времена Великого Крестового похода, и мало кто мог сомневаться в их достижениях. Правда, некоторые примархи так и не сумели обрести полное доверие к Магнусу и его Тысяче Сынов. Леман Русс считал владыку Просперио коварным и лицемерным, Мортарион открыто обвинял Циклопа в увлечении колдовством, а Коракс дважды отказывался вести Гвардию Ворона в бой рядом с легионом «чернокнижников».



Фозис Т'Кар – Майкл Филиппи



Рехати – Майкл Филиппи



Катакомбы Тизки – Рик Сардинья

БИБЛИАРИИ КОСМОДЕСАНТА

Магнус Красный, примарх легиона Тысячи Сынов, приложил все усилия к созданию института библиариев Космического Десанта. Некоторые из его братьев уже давно желали в полной мере использовать таланты пси-одаренных астартес. Кроме того, в части легионов пси-мутации встречались весьма нередко, и возникла необходимость в отыскании способа, при помощи которого данные индивидуумы смогут продолжать службу, не становясь угрозой для своих братьев.

Объединившись с несколькими другими примархами, Магнус Красный разработал программу обучения и развития пси-навыков, дополняющую традиционный процесс создания космического десантника. Император санкционировал эти первые эксперименты с пси-одаренными астартес, но с тем, чтобы их результаты были использованы для контроля над спонтанными вспышками пси-мутаций в рядах отдельных легионов. После этого к Повелителю Человечества поступило прошение о позволении набирать псайкеров и в другие Легионы Астартес. К тому моменту библиарии уже показали себя верными и эффективными воинами, поэтому Император согласился с их дальнейшим присутствием на полях сражений.

В целом, библиарии стали мощным дополнением к военной силе легионов Космического Десанта.

КРИЗИС БИБЛИАРИЕВ

Великий Крестовый поход продолжался, и со временем большинство легионов учредили в своих рядах новые подразделения – библиариумы. Сражаясь в многочисленных битвах, пси-одаренные воины проявляли себя так же достойно, как и все остальные космодесантники.

Впрочем, примархи продолжали спорить между собой и с Императором о роли библиариев. Некоторые искренне желали расширить библиариумы и рекрутировать ещё больше псайкеров, в то время как остальные с негодованием относились к самому их появлению в рядах легионов. Леман Русс заявлял, что библиарии – те же самые колдуньи, только под другим именем, а Мортарион прямо обвинял Магнуса Красного в чернокнижничестве.

Возможно, что Император, собиравшийся вернуться на Землю и продолжить свой великий труд за закрытыми дверями подземных комплексов Дворца, тревожился об угрозе, которую будут представлять библиарии после его отбытия с передовой. Очевидно, что его поразили обвинения в адрес Магнуса. Так или иначе, перед отправлением на Терру Император созвал сессию Военного Совета на планете под названием Никея.



Хатор Маат – Карл Франк



Просперо – Джон Блэйн

НИКЕЙСКИЙ СОБОР

Итак, Император созвал Военный Совет на планете Никея, с тем, чтобы разрешить Кризис Библиариев и предъявить Магнусу обвинения в чернокнижничестве. Восседаая на уединенном возвышении, Повелитель Человечества взирал сверху вниз на примархов и прочих сановников, собравшихся в древнем амфитеатре.

Каждый из них по очереди выступил перед Императором – одни примархи говорили против Магнуса, другие в его защиту. Мортарион подтвердил прежнее обвинение в колдовстве. Отвечая на это, Магнус рассказал о великих свершениях библиариев и указал на сидевших в зале астропатов, само присутствие которых свидетельствовало об абсолютной зависимости Империи от псайкеров. После этого повелитель Просперо отверг обвинения Мортариона, сказав: «Если я и повинен в чем-то, то в обыкновенном стремлении к знаниям».

Император вынес решение. Он строжайше запрещал легионам использовать псайкеров, за исключением навигаторов и астропатов. Даже мельчайшие намеки на колдовство несли в себе угрозу и поэтому были недопустимы. Владыка Людей повелел примархам без промедления распустить библиариумы, а самим повелителям легионов – не применять свои, несомненно существующие, психические таланты. Наконец, объявил Император, осталось неясным, прибегал ли Магнус к чернокнижию, но и он должен немедленно отказаться от использования псайкерских сил.

Таким образом, Никейский Собор превратился в Суд над Магнусом Красным, обвиненным в чародействе и внедрении колдовских практик в легионы Космодесанта путем создания института библиариев.

Император едва сдерживал гнев, оглашая приговор повелителю Тысячи Сынов. Хотя не имелось неопровержимых доказательств сношений Магнуса с Тёмными Силами варпа, его генетический отец пришел в ярость – ведь он верил, что за все годы, прошедшие с их первой встречи, сын ни разу не нарушил данного слова. Тогда Император поделился с ним тайнами, известными только им двоим. Теперь же оказалось, что Магнус проигнорировал предупреждения Повелителя Человечества, и, самое меньшее, заигрывал с чёрной магией.

Магнусу Красному было приказано вернуться на Просперо и реорганизовать свой легион: распустить библиариум и вернуть пси-одаренных воинов в боевые роты. Император наложил запрет на использование примархом псайкерских способностей и повелел уходить с глаз долой, произнеся на прощание последнюю угрозу:

«Если ты вновь свяжешься с варпом, Магнус, я сокрошу тебя, а имя твоего легиона будет вычеркнуто из имперских записей до конца времен».



Свет Императора – Дэн Уитон



Азек Ариман – Алекс Бойд

Эдикт «О КАПЕЛЛАНАХ»

По завершении Никейского Собора, легионы Космического Десанта получили приказ о роспуске библиариумов. Император распорядился, что отныне и впредь ни один псайкер не имеет права использовать свои способности в бою, либо продолжать изучение тайн, скрытых в их психических талантах. Легионы, в которых присутствовали такие пси-одаренные легионеры, называемые библиариями, должны были перевести их в обычные боевые подразделения и запретить применение колдовских искусств.

Малкадор Сигиллит, Первый лорд Терры и председатель Военного Совета, не был уверен, что все легионы подчинятся эдикту Императора. Он знал, что многие примархи высоко ценят своих библиариев и мощь, которую эти воины используют против врагов человечества. Более того, для некоторых легионов применение псайкеров стало ключевым элементом стратегии и тактики.

В поисках способа, который позволил бы претворить в жизнь запрет на использование колдовства и обеспечить выполнение легионами приказа Императора, Малкадор вспомнил о Лоргаре и его Несущих Слово.

Пока Император продолжал свои тайные труды в подземельях Дворца, Регент Империи провел от его имени через Совет Терры новый указ. Названный «Повелением о наблюдении», он был больше известен как «Эдикт о капелланах», и основан на опыте легиона Несущих Слово.

Их повелитель, Лоргар, вырос в культовом обществе планеты Колхида, со временем став духовным и военным лидером её населения. Его первую встречу с Владыкой Людей рассматривали как исполнение древнего пророчества, и это событие распалило религиозный жар не только колхидцев, но и самого примарха. Воссоединившись с легионом, Лоргар основал институт клерикальных офицеров; эти воины-жрецы, названные капелланами, утоляли духовные потребности космодесантников и следили, чтобы их преданность Императору оставалась непоколебимой.

Воодушевленный таким примером, Малкадор приказал остальным примархам назначить капелланов, которые должны были поддерживать боевой дух в легионе и следить за выполнением запрета на использование псайкерских способностей. Этим офицерам надлежало выбирать среди космодесантников, наиболее верных долгу и сильнее всего преданных Императору и своим генетическим отцам.

Большинство примархов верноподданно исполнили эдикт и наделили избранных легионеров чинами и обязанностями капелланов. Некоторые не последовали приказу. Что касается Лоргара, то он лишь усмехнулся про себя, оценив иронию эдикта – его легион на тот момент уже тайно склонился к Хаосу.

Учитывая проблемы со связью, возникающие на огромных просторах Галактики, Малкадору не показалось странным или



Берус – Пол Каррик



подозрительным, что не все примархи немедленно сообщили об исполнении эдикта. Кроме того, некоторые из них совершенно точно проявляли двуличность, уверяя Сигиллита, что следуют повелениям Императора, но на самом деле поступали иначе. Со временем их ложь вышла на свет.

Ксавьер – Джеймс Риман

ВОЗВРАЩЕНИЕ МАГНУСА НА ПРОСПЕРО

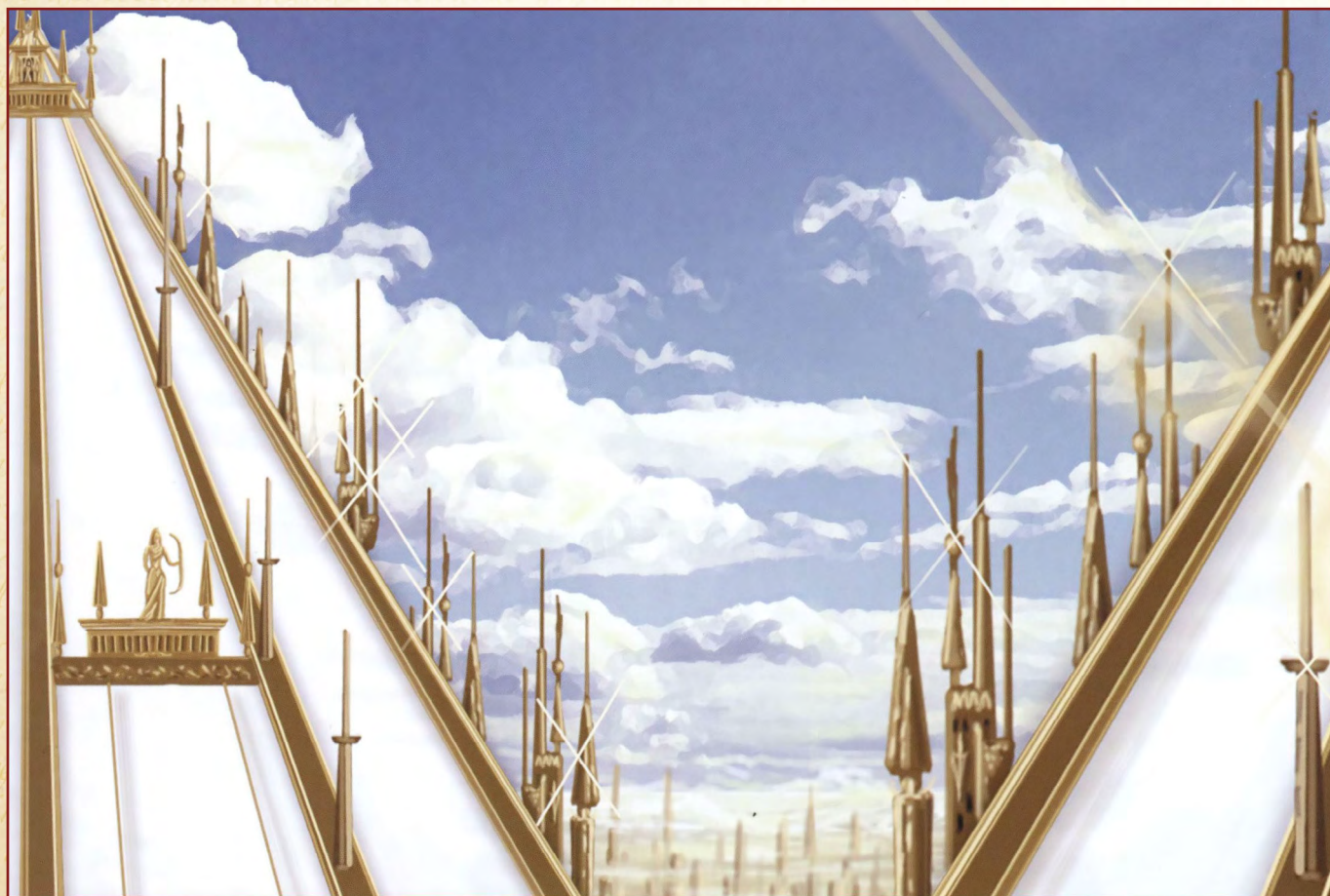
Магнус Красный отступил на свой родной мир, райскую планету Просперио, горько разочарованный тем, как завершился Никейский Собор. Четко и ясно провозгласив приговор, Император заодно выразил и собственные мысли по поводу примарха. Под угрозой смерти Магнуса обязали прекратить занятия колдовством и использование пси-способностей; больше того, приказано было прекратить обучение библиариев Космического Десанта и распустить библиариумы.

Гневаясь на Императора и его решения, Магнус совершенно не собирался отказываться от могущества и славы, обещанных ему варпом. Примарх намеревался продолжить изучение имматериума и создание новых заклинаний, а, встретившись со старшими библиариями, убедился, что и они согласны по-прежнему заниматься чернокнижием, но уже втайне от мира.

Никто не в силах сказать, когда именно варп запятнал Магнуса Красного, но, судя по действиям примарха, разложение глубоко проникло в него ко времени Никейского Собора. Вероятно, что старшие офицеры и библиарии Тысячи Сынов также были к тому моменту совращены Хаосом. Так или иначе, Магнус без каких-либо затруднений добился согласия легионеров на продолжение изучения имматериума.



Утизар – Сэм Вуд



Серебряные шпили – Джен Пэйдж



Магнус Красный – Джон Бланиш



Магнус, Алый Король – Джон Бланиш

ПРЕДВИДЕНИЕ МАГНУСА

Магнус Красный всецело полагался на чернокнижие и тёмное могущество, даруемое варпом. Император, покарив примарха за подобные деяния, предупредил, что без колебаний уничтожит его, если тот продолжит нарушать полученные приказы.

Тем временем Магистра войны исцеляли дикие обитатели планеты Давин, и никто не знал о том, что Гор, искушаемый Разрушительными Силами, вскоре должен был обратиться против Императора – никто, кроме Магнуса. Глядя в варп единственным зрячим глазом, Алый Колдун увидел, как его брат заключает договор с Хаосом, и ещё многое помимо этого. Большая часть видений представлялась бурлящим вихрем безумия, но оказались среди них и образы, которые могли прийти только из будущего. Грёзы Магнуса рассказали ему о великих событиях, ждущих своего часа, о предательстве Гора, о том, кто из примархов погибнет, кто изменит Императору, и кто станет защищать его. О судьбе самого Повелителя Просперо видения умолчали.

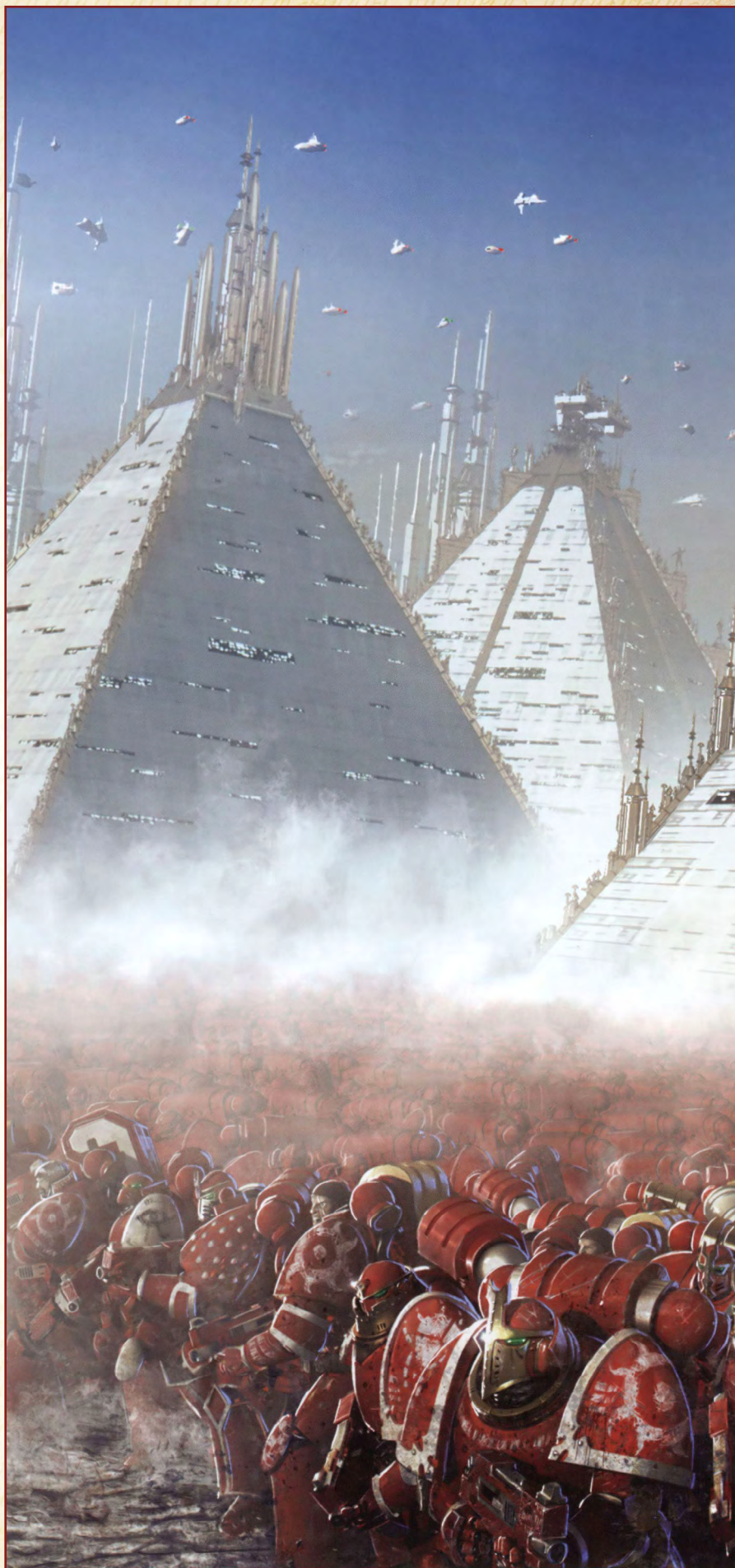
То, что узрел Магнус, обеспокоило его, и Алый Колдун собрал тайный кабал Тысячи Сынов для обсуждения значений и смыслов послания. Взвесив все варианты, чародеи решили связаться с Императором и предупредить об измене Магистра войны. Они отказались прибегнуть к помощи астропатов, решив использовать для отправки послания более быстрый и надежный способ связи – демоническое заклятье!

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ МАГНУСА

Итак, Магнусу Красному, примарху Тысячи Сынов и тайному чернокнижнику, пребывающему в сношениях с тёмными силами варпа, явилось грозное видение. В нём Алому Колдуну открылось грядущее предательство Гора и гражданская война в Империи, после чего великий чародей и его тайный кабал решили связаться с Императором и предупредить об измене Магистра войны, используя мощное заклинание.

Никто не может сказать с уверенностью, почему Владыка Просперо решил передать послание Владыке Людей именно таким способом. Совершенно очевидно, что Император распознал бы в предупреждении порчу Хаоса, что не оставило бы ему иного выбора, кроме как покарать примарха-колдуна. Тысяча Сынов оказались бы вычеркнуты из истории, а Магнус и остальные чернокнижники – казнены. Возможно, он надеялся, что Императора отвлечет предательство Гора, или что Повелитель Человечества и Магистр войны вцепятся друг другу в глотки. Быть может, Алый Колдун надеялся, что отец уничтожит блудного сына, и это позволит Магнусу возглавить Ересь. А возможно, у него имелись совершенно иные мотивы, о которых остается только догадываться.

В любом случае, кабал Тысячи Сынов объединился со своим повелителем для сплетения неукротимого заклятья, и порожденная ими могучая волшба устремилась сквозь время и пространство. Пробив защитные барьеры и гексаграммы, окружавшие Императорский Дворец, послание, словно копье, вонзилось в разум Владыки Людей, в мгновение ока наполнив его знанием о мрачном видении Магнуса и деталями надвигающейся измены Гора.



XV легион – Нил Робертс

РЕАКЦИЯ ИМПЕРАТОРА НА ДЕЙСТВИЯ МАГНУСА

Психическая защита Императорского Дворца на Terre была пробита демоническим заклятием беспрецедентной мощи. Его составили Магнус Красный и тайный кабал чернокнижников, чтобы предупредить Императора о грядущей измене Магистра войны – предательстве, явившемся Алому Королю в мрачном предвидении.

Неизвестно, какой реакции Императора ждал примарх Тысячи Сынов, отправляя свое сообщение. Если он рассчитывал тем самым завоевать благосклонность повелителя, то горько ошибся – Император, объятый жуткой яростью, как будто не обратил внимания на то, о чем говорилось в послании. Все его мысли поглотил гнев, направленный на Магнуса, столь дерзко нарушившего повеление отказать от занятий чернокнижием и изучения психических сил.

Император призвал к себе Лемана Русса, примарха Космических Волков. Между ним и Алым Королем существовало давнее соперничество, оставившее заметную горечь. Повелитель Человечества приказал Руссу отправиться на Просперо и призвать к ответу восставшего примарха. Распоряжения Императора звучали четко и ясно: Магнус Красный и его Тысяча Сынов вступили в сношения с варпом, прямо нарушив повеление, лично данное главой Империи.

Магнуса следовало доставить на Терру и передать в руки правосудия!



Гаран – Пол Джикок



Рагнарёк – Джастин Норман



Леман Русс – Джон Блани



КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ

Легион Космических Волков был известен по всей Галактике своими воинскими свершениями. В сравнении с другими космодесантниками, они более всего походили на своего примарха по складу личности. Кажущиеся грубыми и недисциплинированными варварами на фоне других легионов, Космические Волки, тем не менее, являлись могучей военной силой – ими восхищались союзники, их боялись враги.

Леман Русс никогда не следовал писаным законам: от космодесантников он желал только готовности сражаться и умирать за него. Зная, что Космические Волки обладают превосходными боевыми инстинктами, примарх позволял им добиваться поставленных целей, не нагружая себя какими-то жалкими правилами. Вследствие этого, организационная структура его легиона значительно отличалась от всех остальных.

Космические Волки были собраны в тринадцать Великих Рот, каждая из которых, насчитывая много тысяч воинов, сама по себе являлась неплохой армией, но при этом более походила на банду вооруженных дикарей, чем на воинское подразделение. Возглавляли их могучие бойцы, называемые Волчьими Лордами.

Очищай и сжигай – Уэйн Инглэнд



Бьёрн – Эдриан Смит



Сигфаст – Эдриан Смит

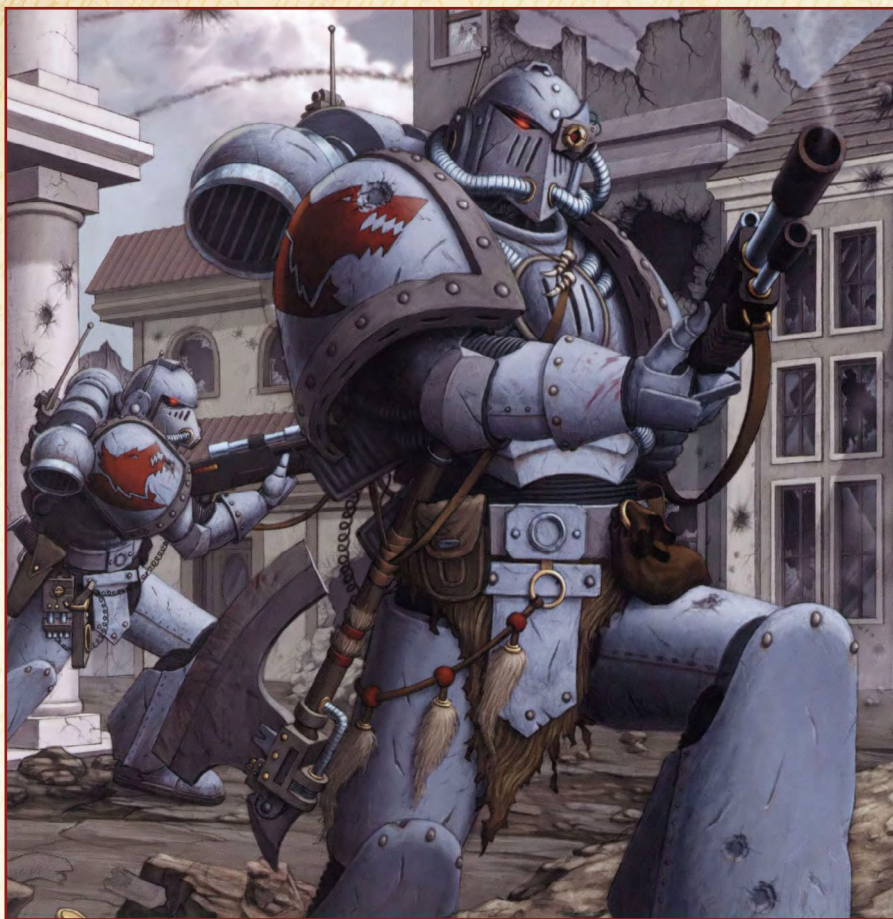


Колбир – Карл Копински

ПРОКЛЯТИЕ ВУЛЬФЕНА

В легионе Космических Волков всегда были сильны узы братства, и между космодесантниками с Терры и воинами Фенриса царило глубокое уважение и товарищество. Хотя последние составляли собственные своеобразные отряды, известные как «Фенрийская кровь» и «Фенрийские охотники», они также возглавляли отделения легионеров-землян («Охотник», «Коготь», «Длинный клык»). В офицеры и элитную Вольфу Стражу одинаково часто выбирали уроженцев обеих планет.

И терранцы, и фенрийцы могли поддаться проклятию Вульфена, состоянию, чаще всего диагностируемому во время хирургически-психологических изменений, делающих обычного человека космодесантником. Впрочем, иногда оно могло проявиться и позднее, в течение жизни взрослого Космического Волка. Это проклятие напоминало ликантропию: пораженный им воин вел себя дико, подобно зверю, не в силах сдержать бушующую внутри ярость. Вульфены отличались повышенной волосатостью (особенно по стандартам астар-тес), а их зубы вырастали в огромные клыки, напоминающие по форме кинжалы. Все эти создания были приписаны к 13-й Великой Роте и сражались вместе в неуправляемых отрядах, известных как «стаи Вульфенов».



Разведывательное отделение Космических Волков – Эрик Полак



Лейкнир – Эдриан Смит



Таммик – Эдриан Смит



Ольфун – Эдриан Смит

РАЗОРЕНИЕ ПРОСПЕРО

Космические Волки начали битву за Просперо с орбитальной бомбардировки, и вскоре великолепная планета уже лежала в руинах – её ухоженные сады и стеклянные храмы лежали в развалинах, изуродованные до неузнаваемости. Затем, по сигналу Русса, легионеры пошли в первое наземное наступление.

После того, как Тысяча Сынов показали себя сборищем ведьмаков, Император наделил примарха Космических Волков полномочиями свершить над ними беспощадное правосудие. В помощь космодесантникам Лемана Русса были выделены соединения Безмолвного Сестринства и Легио Кустодес, личных телохранителей Повелителя Человечества. Бессловесные воительницы являлись Неприкасаемыми – носительницами гена парии, психически «пустыми» созданиями, иммунными к пси-атакам. Следовательно, они были анафемой для колдунов Просперо.

Космические десантники и кустодийская гвардия получили приказ разбить легион Магнуса на поле боя и пленить мятежного примарха. Сестрам Безмолвия тем временем предстояло вычислить и захватить всех до последнего выживших псайкеров, после чего доставить арестованных на Землю, где их ждал суд и справедливый приговор.

Сотни схваток бушевали на поверхности планеты, пока Космические Волки и кустодии раз за разом обрушивались на оборонительные позиции Тысячи Сынов. Некогда великолепный райский мир, сокрушенный жестокими воинами Русса, превратился в дымящиеся развалины. К чести легионеров Магнуса, они быстроотреагировали на внезапное нападение, так что их оборона оказалась упорной и хорошо организованной. Чародеи противопоставили огневой мощи захватчиков смертоносными психическими заклинаниями, высвобождая тёмную ярость варпа в могучих ударах по атакующим лоялистам.

Ни одной из сторон не суждена была легкая победа.



Просперо в огне – Нил Робертс





Собек – Крис Тревас



Амсу – Нил Ходжсон



Па-Сиямун – Крис Тревас



Апофис – Дес Хэнли





Сторожевое отделение «Серебряные скопы» – Сэм Вуд



Орнульфр – Эдриан Смит



Торбранд – Пол Дейнтон



Мьельнир – Франц Вохвинкель



«Веранги» – Эдриан Смит



Йорлунд – Карл Франк



Домарр Гоннарссон – Эдриан Смит



Тизка в огне – Джен Пейдж



Леман Русс, Воцкий Король – Джон Блани



Найти и уничтожить – Ральф Хорсли



Прахопт – Дэн Уитон



Йортан – Джон Уигли



Мыския – Эдриан Смит



Джафари – Нил Ходжсон



Тольбек – Крис Тревас



Амунис – Карл Копински



Серафис – Уэйн Инглэнд



Эсир – Франц Вохвинкель



Хаид – Ральф Хорсли



Карссо Тольк – Торстейн Нордстренд



Ковен Т'Кара – Майкл Филиппи



Безенмут – Торстейн Нордстренд



Небмэтр – Джастин Норман



Телохранители Аримана – Алекс Бойд



Куаа – Джон Гравато

Исстван V



Полет Ворона – Нил Робертс

ГОР НА ИССТВАНЕ V

После ужасающей битвы за Истван III, Магистр войны переместил свой штаб на пятую планету системы. Разработанный Гором план уничтожения легионов, сохранивших верность Императору, близился к завершению и должен был окончательно исполниться на этом пустынном, безжизненном небесном теле. Вслед за этим исчезнет последняя преграда, отделяющая Магистра войны от Трона Терры и власти над всеми мирами Империиума. Гор не сомневался, что вскоре его коронуют новым Императором.

Нынешний план был задуман Магистром войны ещё до событий на Истване III – он превосходно осознавал, что Повелитель Человечества попытается раздавить восстание задолго до того, как угроза нависнет над самой Террой. Таким образом, причиной атаки Гора на третью планету системы являлось желание заставить Императора атаковать бунтарей. Магистр войны был готов к этому ходу отца, почему и приказал ряду примархов держать свои убеждения в тайне. Следовательно, какие бы силы Император не направил против Гора, среди них могло оказаться множество тех, кто уже присягнул изменнику.

Эта двуличность изменников давала им несокрушимое превосходство в грядущей битве. По раскладам Магистра войны, все воины-лоялисты окажутся физически и духовно сломенными, внезапно оказавшись в окружении такого количества врагов.

ЗАПАДНЯ РАССТАВЛЕНА

Варп-штормы, бушующие в Эмпиреях, стали следствием мощного возрастания демонической активности в царстве Хаоса. Порождения Тёмных богов жаждали вырваться из своих владений и вторгнуться в земли человечества; раздосадованные и взбешенные от нетерпения, они волновали потоки имматериума.

Гор использовал это себе во благо: бури сделали невозможными как связь, так и путешествия через варп для всех, кто не мог управлять демонами или влиять на них. Пока в имматериуме ярлись шторма, лояльные астропаты и Навигаторы не могли исполнять свой долг, вследствие чего верные Императору силы не могли даже понять, что происходит в Галактике, не говоря уже о том, чтобы как-то повлиять на разворачивающиеся события. Благодаря этому, Магистр войны сумел изолировать самые могучие и преданные легионы в дальних уголках Империиума, чем развязал себе руки для операций в системе Истван.

Теперь Гор захотел, чтобы демоны Хаоса присмирели, ослабили свою ярость и позволили нескольким областям спокойствия образоваться в Эмпиреях. Причиной тому стало желание Магистра войны спровоцировать Императора на атаку, которая приведет его силы прямо в расставленную западню. Призвав к себе развращенных варпом тёмных жрецов Давина, Гор объяснил им свои намерения, и культисты убедили примарха в готовности сил Хаоса пойти ему навстречу.

ГОР СОБИРАЕТ ПОДРУЧНЫХ

Магистр войны созвал своих ближайших помощников с тем, чтобы в последний раз проинструктировать их перед грядущей битвой.

«Сейчас, когда я говорю с вами, сюда уже направляются силы, посланные лже-Императором. С Терры к нам приближается самая могучая армия, когда-либо виденная Галактикой – семь полных легионов Космического Десанта. Император и его жалкие прислужники верят, что сумеют победить, что эти силы сокрушат нас, уничтожат или заставят униженно склонить головы, моля о пощаде. Они ошибаются!

Нынче не время и не место для нашего поражения, нет – это час победы! Я, Гор, величайший из примархов, перехитрил Императора; я замыслил всё происходящее; я убедил силы варпа позволить его боевой группе достичь Иствана. И моим, именно моим планам отвечает состав приближающейся армии: больше половины легионов, направленных сюда, на деле окажутся нашими вернейшими союзниками.

Те, кто остался верен Императору, идут к своей гибели!»

«Славься, Магистр войны! Гор! Гор!» – вскричали собравшиеся воины.



Фульгион – Стив Белледин



Хальдон-Тай – Майкл Филиппи



Вроаф – Стив Белледин



Дастарх – Джеймс Брейди



Меч юстикара – Дэн Скотт



Вронд – Карл Франк



Грагин – Джастин Норман



Дархогат – Дэвид Миллгейт



«Железная колонна» – Франц Вохвинкель



Флейст – Дес Хэли



Лохост – Уэйн Инглэнд



Аскетон – Франц Вохвинкель



Гуртур-Фол – Кенсон Лоу



Абахол – Сэм Вуд



Гелдурк – Пол Герберт

ЛЕГИОНЫ СОБИРАЮТСЯ В СИСТЕМЕ ИССТВАН

Рогал Дорн, действуя от имени Императора, приказал семи легионам Космического Десанта взять курс на систему Истван. Им было приказано атаковать архипредателя Гора и положить конец его восстанию против Империи, а командование боевой группой поручили Феррусу Манусу, примарху легиона Железных Рук.

Феррус спешил к Иствану на быстрых кораблях своего флота, взяв с собой только ветеранские роты. Примарх неудержимо жаждал сразиться с предателями: несколько месяцев назад ему довелось столкнуться лицом к лицу с Фулгримом, повелителем Детей Императора. Когда-то они были близкими друзьями, поэтому Мануса поразила и разгневала попытка товарища заставить его изменить клятве верности Императору и присягнуть Гору. Спор братьев перешел в кровопролитную схватку – разъяренный предательством Фулгрима, Феррус приказал своим космодесантникам схватить примарха-отступника и его телохранителей. Дети Императора схватились за оружие, и обе стороны понесли серьезные потери, прежде чем изменнику удалось бежать.

В течение долгих недель после этого противостояния Манус не мог связаться с Императором и раскрыть ему глаза на ужасное предательство Гора и Фулгрима, поскольку флот Железных Рук оказался в непроница-

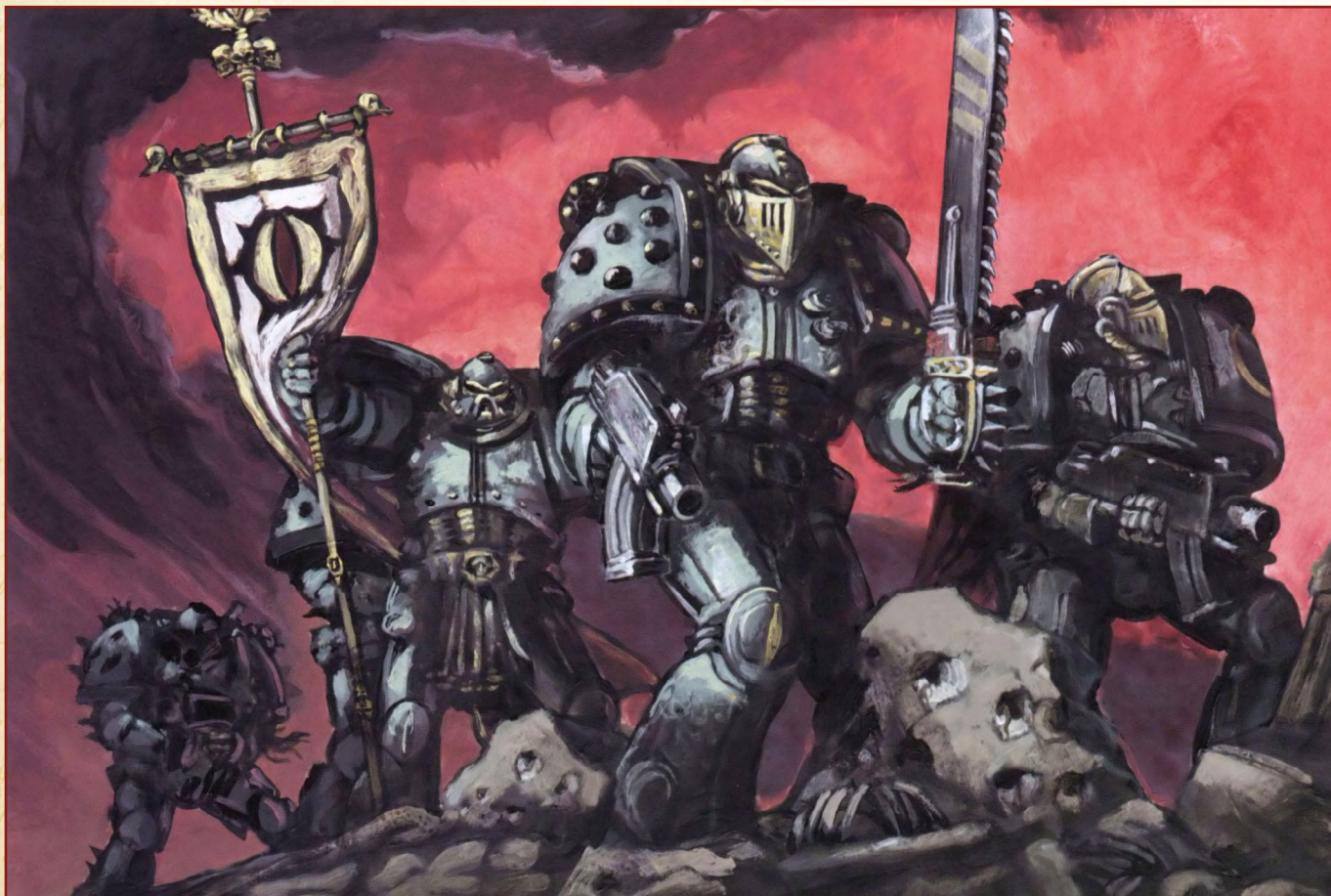
емой блокаде варп-штормов. Когда Феррус, наконец, сумел обменяться сообщениями с Террой, то узнал об истинном размахе восстания, что лишь сильнее разожгло пламя его гнева. Получив от Рогала Дорна приказ атаковать Магистра войны, Манус немедленно взял курс на систему Истван.

Примарх Железных Рук нетерпеливо расхаживал взад и вперед на мостике глянцевого-черного командного судна. Он прибыл к Иствану V с десятью ротами лучших ветеранов легиона; остальные воины следовали за ними на более медленных кораблях. Феррус не рассчитывал, что они успеют принять участие в первой волне наступления, но это не беспокоило примарха – он был уверен в способности пяти полных легионов и многочисленного контингента Несущих Слово справиться с задачей. Огромные боевые флоты Саламандр и Гвардии Ворона уже достигли назначенной точки встречи, и примархи этих легионов, Вулкан и Коракс, ждали приказа выдвигаться к пятой планете.

Обращаясь к старшему астропату, Манус постоянно требовал новых данных о местоположении остальных вверенных ему сил. Ожидание становилось невыносимым, примарх жаждал поскорее броситься в бой. Его призывали к действию не только ответственность за судьбу Империи, но и стремление свести счеты с подлым Фулгримом.

Наконец, Феррус получил желаемые изве-

стия: оставшиеся четыре флота находились в считанных часах от системы Истван и должны были выйти из варп-прыжка неподалеку от пятой планеты. Примарх Железных Рук вскричал от облегчения – теперь он мог отомстить Фулгриму и сокрушить восставших.



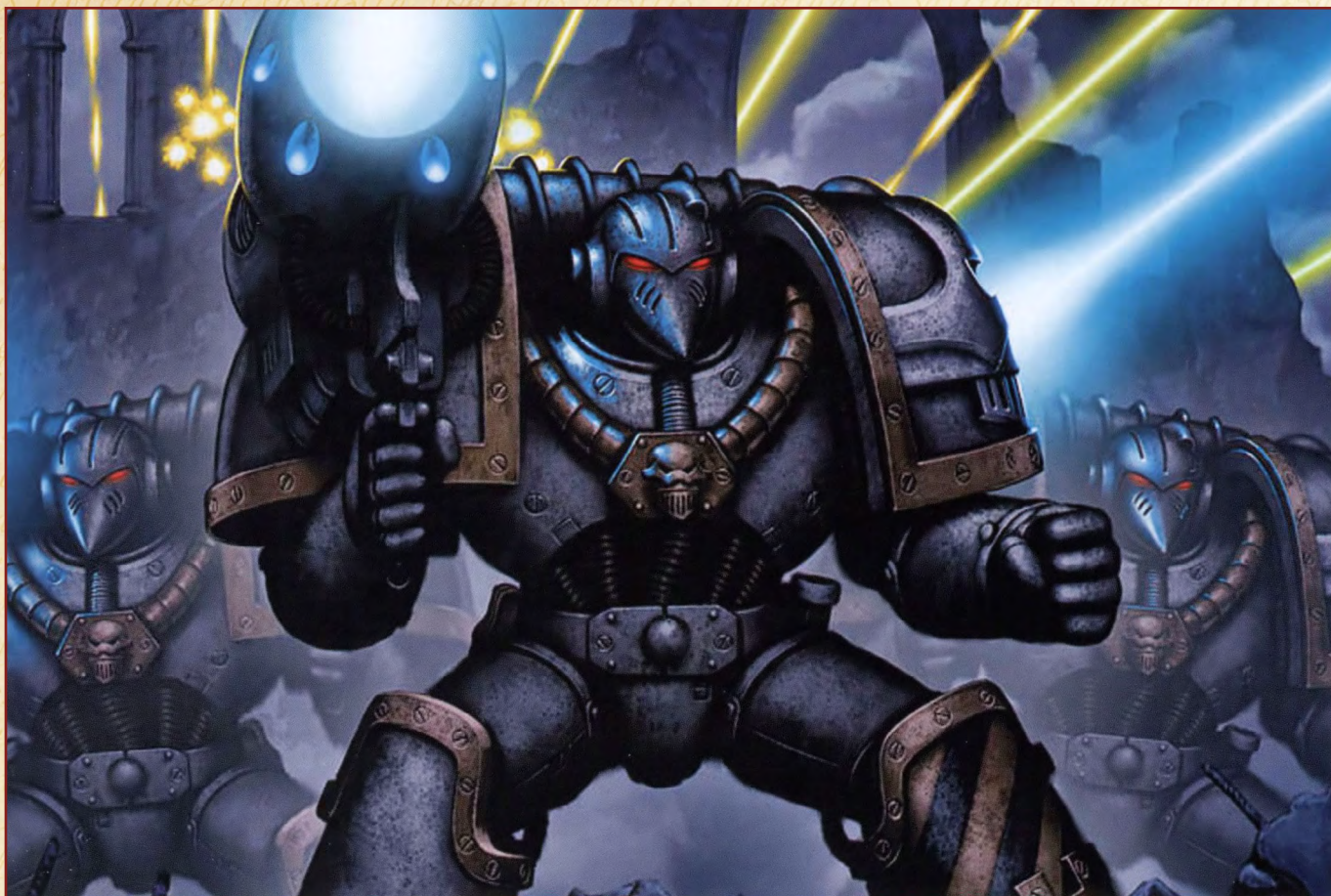
Ваддон – Кенсон Лоу



Коненос – Нил Робертс



Барготал – Франц Вохвинкель



Малбон – Франц Вохвинкель



Фортронус – Джеймс Риман



Когорс Назикэ – Сэм Вуд



Врэйт – Сэм Вуд

ФЕРРУС ОТДАЕТ ПРИКАЗ ОБ АТАКЕ

Манус обратился к Вулкану и Кораку:

«Верные примархи, настал судьбоносный час. Наши товарищи уже близко – легионы Пертурабо, Ночного Призрака и Альфария вскоре присоединятся к нам, как и воины Лоргара. Осталось всего несколько часов.

Я решил, что честь пролить первую кровь в грядущей битве выпадет нам: ваши легионы и мои непоколебимые ветераны возглавят наступление. Наши астропаты и провидцы обнаружили вражеские позиции, рассчитали оптимальный план атаки и наилучшие зоны высадки. Перестраиваемся для планетарного штурма – логик-устройства передают на ваши корабли детали десантной операции, пока я говорю с вами. Мои ветеранские роты пойдут в авангарде. Коракс, твой легион возьмет правый фланг и центр; Вулкан, тебе досталось левое крыло наступления. Сразу же после высадки направляемся к целям, указанным в тактических голосетях обозначениями Гамма-двадцать по двадцать четыре и Тета-семь, восемь и девять.

Остальным я повелел приступить к десантированию сразу же после выхода из варпа. Им надлежит укрепить зоны высадки и поддержать наше наступление; детали развертывания союзников содержатся в голосетях «Омега» и «Праведный».

Изменники не ожидают атаки, так что на нашей стороне элемент неожиданности. Прокляни нас Император, если мы не воспользуемся этим!»



Феррус Манус, Горгон – Джон Бланиш



Кортан – Торстейн Нордстренд



Галловакс – Крис Дьен

НАСТУПЛЕНИЕ ДОЯЛИСТОВ НА ИССТВАНЕ V

Итак, Феррус Манус отдал приказ об атаке на силы изменника Гора, командовавшего своей армией с поверхности Иствана V. В распоряжении верного примарха находилась полнокровная бригада ветеранов Железных Рук, а также легионы Саламандр и Гвардии Ворона, возглавляемые Вулканом и Кораксом соответственно.

Отряды Магистра войны укрепились вдоль северной границы одной из крупнейших пустынь планеты, Ургаллской низменности. Она представляла собой однородную равнину чёрных песков, кое-где поросшую мелким кустарником и плавной переходящую в невысокие холмы, на которых предатели и заняли позиции.

Как только с флагамена Ферруса по всем вокс-каналам прозвучал сигнал о наступлении, небо над Ургаллом почернело от десяти тысяч десантных капсул, сброшенных с зависших на орбите кораблей доялистов. Мощные взрывы вспороли оборонительные линии изменников – это флот верных космодесантников изверг потоки огня из могучих орудий, бомбовых отсеков и пусковых установок. Приземляясь, каждая десантная капсула исторгала свой груз, легионеров-доялистов, немедленно бросавшихся в атаку на предателей. Следуя за ними, быстро приближались к поверхности Иствана V транспортные и грузовые корабли: последние доставляли на поле боя тяжелое снаряжение и могучие боевые машины. В течение нескольких минут все подразделения, находившиеся под командованием Мануса, завершили высадку, и битва разгорелась по-настоящему.



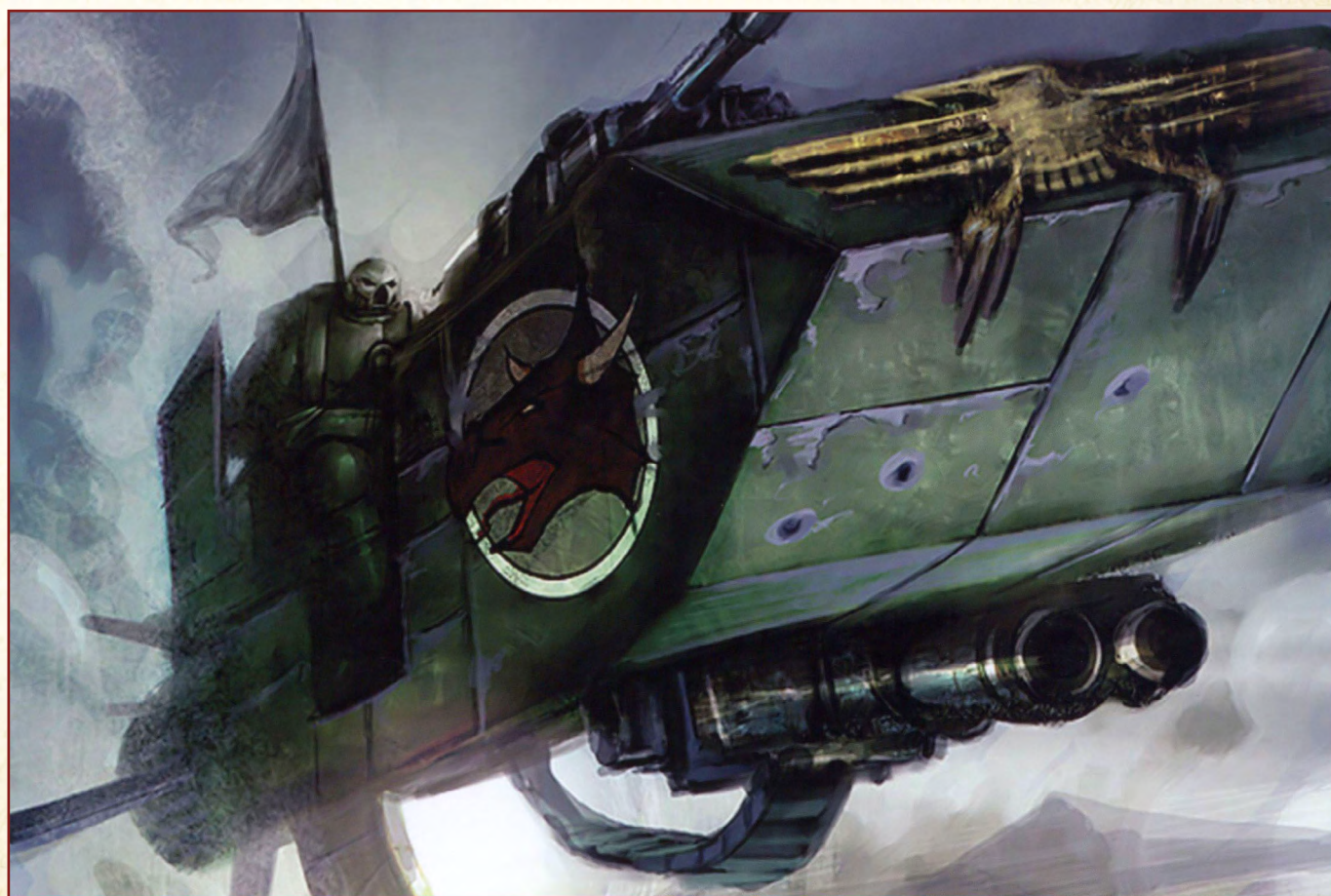
Хармокан – Торстейн Нордстренд



Арендс – Джон Гравато



Аверний – Андреа Удерцо



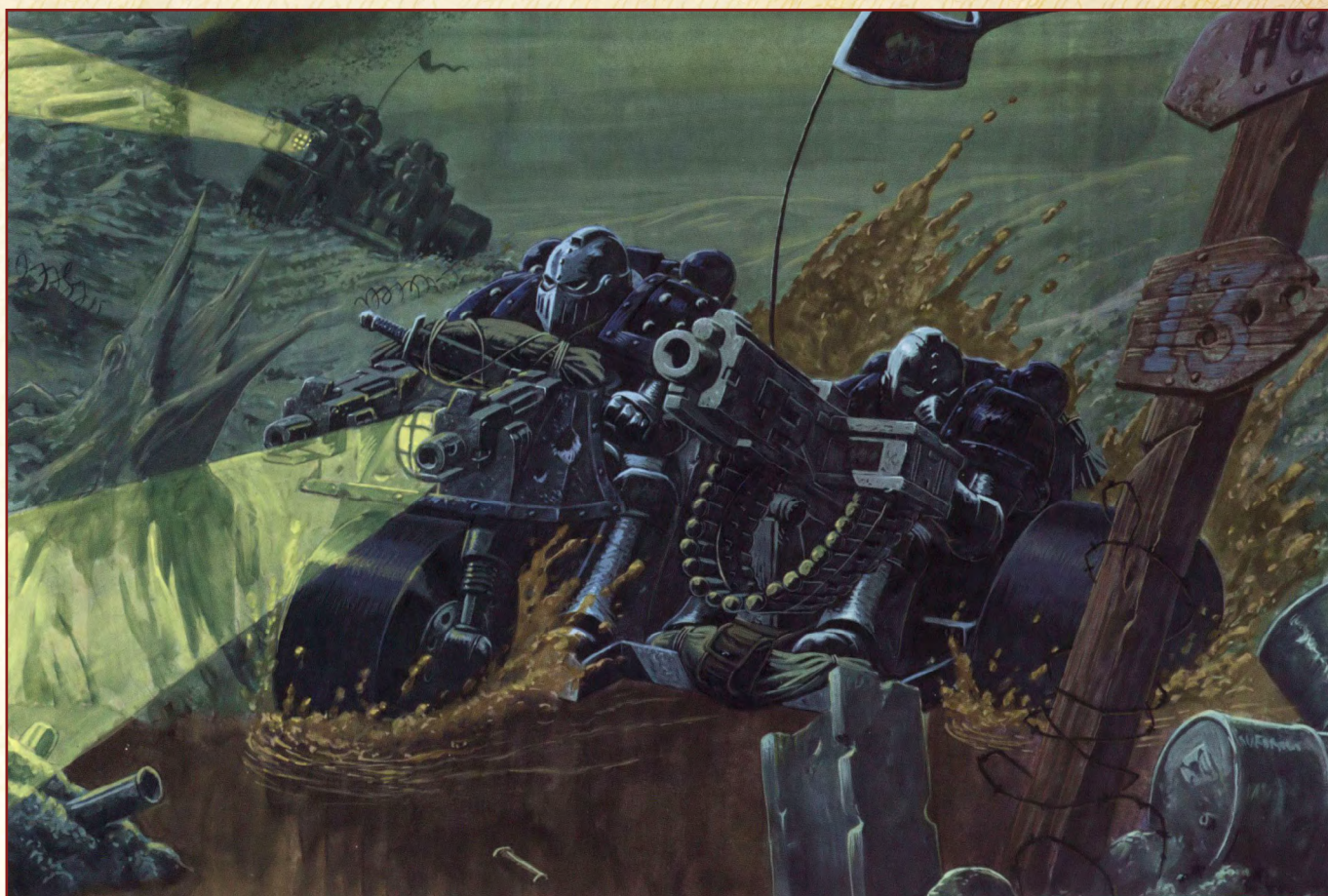
Аркан – Джон Гравато



Рад-Урзон – Торстейн Нордстренд



Клинок ярости – Франц Вохвинкель



Тихе – Ральф Хорсли



Ретаэрин – Джеймс Брейди

ВЫСАДКА

Феррус Манус и его свита из ветеранов легиона одними из первых оказались на поверхности планеты. Десантная капсула примарха врезалась в землю посреди вражеского лагеря; обороняющиеся пытались дать им отпор, но лоялисты атаковали настолько яростно, что едва не смели их с укрепленных холмов. Манус и его воины быстро заняли плацдармы, а вслед за ними – легионы Вулкана и Коракса. Согласно плану, верные космодесантники должны были провести быстрое, интенсивное наступление, не дать врагам опомниться и сбросить их с укрепленных позиций на холмах. Через час-другой после этого ещё четыре легиона боевой группы высажались в тылу, чтобы поддержать атаку и зачистить оставшиеся очаги сопротивления.

Космодесантники сражались с космодесантниками, и кровь лилась рекой. Воины с обеих сторон, различавшиеся воззрениями на верность, были, тем не менее, почти равны по силам. Лоялисты, уступавшие легионерам Магистра войны в численности, имели преимущество в неожиданности и владели инициативой. Какое-то время казалось, что замысел Ферруса исполнится, поскольку его бойцы начали углубляться в оборону противника. Предателей медленно, но уверенно оттесняли с укрепленных позиций по мере того, как верные воины, скоординировав усилия, продолжали наступление путем быстрых атак с последующим отходом по всему участку боевых действий.

Шла ужасная резня невиданного прежде масштаба, но силы Мануса одерживали победу. А затем преданные Императору космодесантники возрадовались – ведь над Ургальской низменностью, пронзив облака, появились первые десантные корабли припозднившихся легионов.



Традор – Франц Вохвинкель



Хальмек – Торстейн Нордстренд



Огненная буря – Эл Еремин



Телькантор – Торстейн Нордстренд



Теллион – Джон Гравато



Грогор – Стив Бултер



Ронгар – Карл Франк



Гаусте – Франц Вохвинкель

ГОР КОМАНДУЕТ ЛОЖНОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Битва за Истшван V бушевала на невысоких холмах у северного края Ургаллской низменности. Казалось, что атакующие легионы лоялистов под началом Ферруса Мануса застали врасплох силы архипредателя Гора и других заговорщиков: сражение шло уже в самом центре их оборонительных позиций. Уже погибли многие тысячи космодесантников, но бой продолжался, и обе стороны несли чудовищные потери. Не прекращалась страшная резня, а Магистр войны улыбался. Если Гора и беспокоили жертвы среди воинов собственного легиона, примарх не подавал виду, зная, что его коварный план вот-вот воплотится в жизнь.

«По первому знаку наших тайных союзников отводите своих бойцов, – повелел Магистр войны братьям-изменникам. – Всё должно выглядеть так, словно мы ошеломлены появлением новых врагов. Это заставит примарха Железных Рук излишне растянуть свои силы; глупец Манус не понимает, что скоро окажется в смертельной ловушке, откуда не спастись ни ему, ни кому-либо из его любящих Императора последователей.

Как только союзные легионы зачистят для нас зону высадки, мы сможем обрушиться на жалкий отряд Ферруса всеми имеющимися силами. Ангрон, Мортарион и Фулгрим, хорошенько попомните мои слова: ваши легионы полностью утолят жажду битвы ещё до окончания дня. Наша победа здесь проложит путь к Трону Терры и власти над Галактикой!»



Агапито – Джон Кадис



Имальдхорн – Джастин Норман



Корвус Коракс – Джон Блани

НЕИСТОВСТВО ФЕРРУСА

Феррус Манус сражался, объятый праведным гневом. Рядом с примархом бились самые опытные из Железных Рук, выбранные лично им ветераны легиона. Отражали их наступление предатели из Детей Императора, воины Фулгрима. Никто не просил и не давал пощады, и враги-космодесантники бились насмерть. Болт-заряды пробивали керамит силовой брони, цепные мечи отсекали руки, ноги и головы, так что со временем доспехи противников покрылись кровью и ошметками плоти. Верные Железные Руки, укрепленные присутствием Ферруса, медленно выигрывали сражение.

Манус, безмерно взбешенный событиями, приведшими его на Истван V, неотступно стремился к победе. Предыдущая встреча с Фулгримом и попытка изменника обратить его на свою сторону; месяцы, проведенные легионом Ферруса на дальних пределах Империи, без единой возможности связаться с Императором или услышать его приказы; страсть, с которой космодесантники-предатели отбивали атаки Железных Рук – всё это наполняло сердце примарха яростью и заставляло искать возмездия. Объектом самого пламенного гнева Мануса был Фулгрим, повелитель Детей Императора и, когда-то, его величайший друг и союзник. Феррус испытывал отвращение при мысли о том, что именно этот из братьев-примархов попытался склонить его к измене. «Фулгрим должен заплатить за предательство»,

– думал Манус.

Яростная битва в Зоне Высадки продолжалась. Феррус из Железных Рук вел три легиона Космодесанта в отважное наступление против армий изменника Гора на поверхности Иствана V. Тысячи астартес уже погибли в разгоревшемся кровопролитном сражении, и тысячи продолжали умирать, поскольку бой не стихал.

Лоялисты, ведомые великолепным Манусом, глубоко вклинились во вражеские позиции. Примарх Железных Рук рассекал, разрубал, расстреливал предательских воинов, не переставая при этом выкрикивать приказы своим бойцам. Для Ферруса это было не просто сражение, но отмщение, воздаяние за поганейшую измену. Для него настал час покарать преступных последователей Гора и, в особенности, свершить правосудие над бесчестным Фулгримом. Манус искал только знака, по которому смог бы оставить командование наступлением и вступить в поединок с бывшим другом. Он жаждал сразиться с этой подкольной змеей в образе примарха, чтобы раз и навсегда покончить с враждой, возникшей между ними.

Феррусу не пришлось долго ждать искомого знака: далеко позади Железных Рук, первые десантные корабли легиона Повелителей Ночи прорвались через облачный покров над зоной высадки в Ургальской Низменности. «Ещё четыре легиона, – подумал Манус, – сейчас присоединятся к битве». Через несколько минут удалось распознать и

посадочные модули остальных новоприбывших: к Повелителям Ночи присоединились Железные Воины, Альфа-Легион и Несущие Слово. «Зона высадки под защитой, – решил Феррус. – Теперь я, наконец, могу обрушить возмездие на голову Фулгрима».

Итак, пока десантные корабли и посадочные модули четырех легионов снижались на поверхность планеты, предатели словно утрачивали волю к сопротивлению. Они начинали отступать из обороняемых бункеров и укреплений; примархи-изменники Ангрон, Мортарион и Фулгрим явственно призывали своих воинов оставить позиции на холмах. Для Ферруса и его братьев-лоялистов происходящее однозначно знаменовало то, что они побеждали и восстание Гора подходило к концу.

Манус связался с соратниками по воксу.

«Враг разбит – смотрите, как они бегут от нас. Вперед, за ними! Да не избегнет никто нашего возмездия!»

Коракс и Вулкан воспротивились: их легионы сражались храбро и неотступно, но понесли немалые потери. Оба примарха считали, что лучше укрепиться на занятых позициях и перегруппироваться, оставив пока сражение свежим легионам.

«Лорд Манус, пусть наши достойные союзники заслужат почести в этом бою. Мы хорошо продвинулись, но обескровлены и измотаны. Никто не сможет сказать, что мы сегодня не покрыли себя славой, так давайте



Комех – Андреа Удерцо

же переведем дыхание и перевяжем раны, прежде чем снова броситься, сломя голову, в столь грозное сражение».

Но Феррус, объятый яростью, не прислушался к ним. Собрав вокруг себя Железных Рук, примарх повел их в атаку на многочисленных врагов, не отрывая взгляда от Фулгрима, облаченного в пышно изукрашенные доспехи.

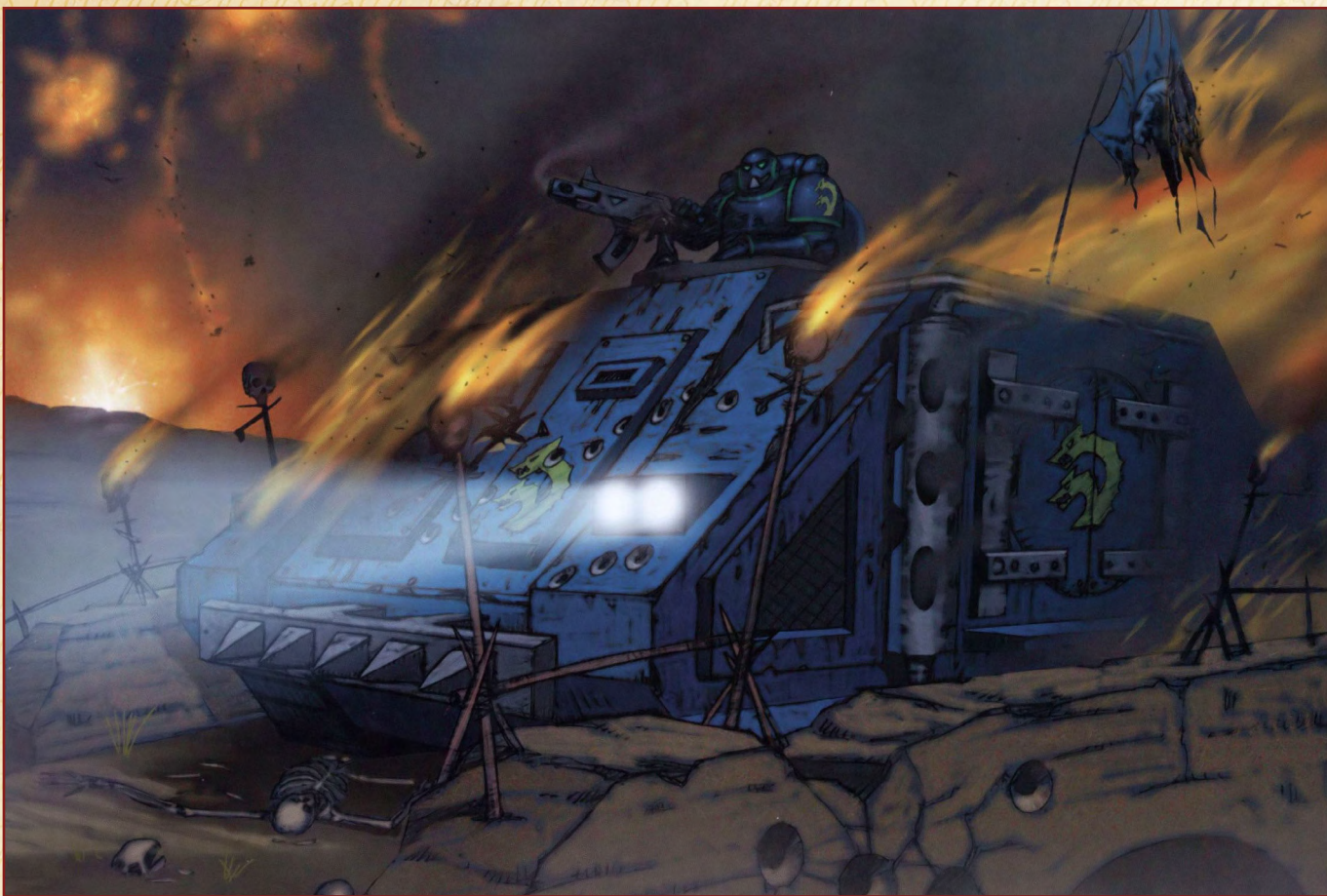
«Пусть другие отдыхают и зализывают раны, – думал Манус. – Я не позволю никому иному вести счеты с этим врагом».



Гордость Гора – Дэвид Миллгейт



Габриэль Сантар – Джон Гравато



Гонорий – Дэвид Миллгейт



Рахарус – Крис Дьен



Промодон – Джастин Норман



Кон-Драур – Франц Вохвинкель

ФЕРРУС ПРОТИВОСТОИТ ФУЛГРИМУ

Итак, посреди резни на Ургалльских Холмах, лицом к лицу сошлись два примарха: залитый кровью Феррус Манус из Железных Рук и немисливо вычурный Фулгрим из Детей Императора.

«Наконец-то мы встретились вновь, нечистый сердцем – долгие месяцы я ждал этого. Ты, кого я некогда называл другом, изменил нашему отцу и предал меня. Настал час расплаты, Фулгрим, и я обрушу на твою голову кровавое возмездие, а твои вероломные когорты тем временем падут под мечами преданных сынов Императора».

«Ты глупец, Феррус. Я пришел к тебе из-за нашей дружбы, а не наплевав на неё. Вселенная меняется, старый режим уходит и занимается новая заря. Я предложил тебе стать частью нового порядка, а ты отбросил дарованный шанс. Второй возможности присоединиться к нам ты от меня уже не получишь. Император – отыгранная фигура: даже сейчас он занят какими-то мелочами, пока его владения пылают в огне. Гор – законный наследник отца, и на самом деле Император предал всех нас».

«Я и не ждал от тебя ничего иного, кроме этой изменнической лжи. Неужели ты не видишь истины? Гор обезумел, помешался от жадности власти. Посмотри на смерть, окружающую нас: случившемуся нет оправ-

дания. Я – верный слуга Императора, тот, кто исполнит его волю и принесет его отпущение. Вы все будете висеть на Вратах Преподателей за свои отступнические деяния!»

«Нет, Феррус, это тебе пришел конец. Взгляни на север, узри наши силы, собранные для отражения твоей жалкой атаки. А теперь обернись к югу, и знай, что легионы, ждущие там, не хранят верность Императору: все они присягнули Гор!»

«Ты попался в западню, мой старый друг, – ядовито добавил Фулгрим. – Воины в твоём тылу, которых ты считал союзниками, на деле обратятся против тебя. Вместо славной победы ты обретишь только жалкое поражение и неизбежную смерть. Даю тебе один, последний шанс сложить оружие. Сдайся мне здесь и сейчас, и, во имя нашей прошлой дружбы, я взмолюсь о тебе перед Гором, хоть он и приказывал убить тебя».

Ошеломленный услышанным откровением о том, что четыре легиона, которые должны были поддержать атаку на предателей, сами присоединились к предавшему Магистру войны, Феррус Манус с растущим ужасом осознал, что ни для него, ни для остальных лоялистов нет спасения.

«Ты уже давно утратил право называть меня другом, гадина! Я не сдамся ни тебе, ни кому-либо из твоей дружки. Меня не страшит смерть, только бесчестье! Верные воины Императора не сложат оружие, ни сейчас, ни в будущем. Тебе придется убить

каждого из нас, чтобы одержать победу».

«Да будет так. Мне жаль, что дошло до такого».

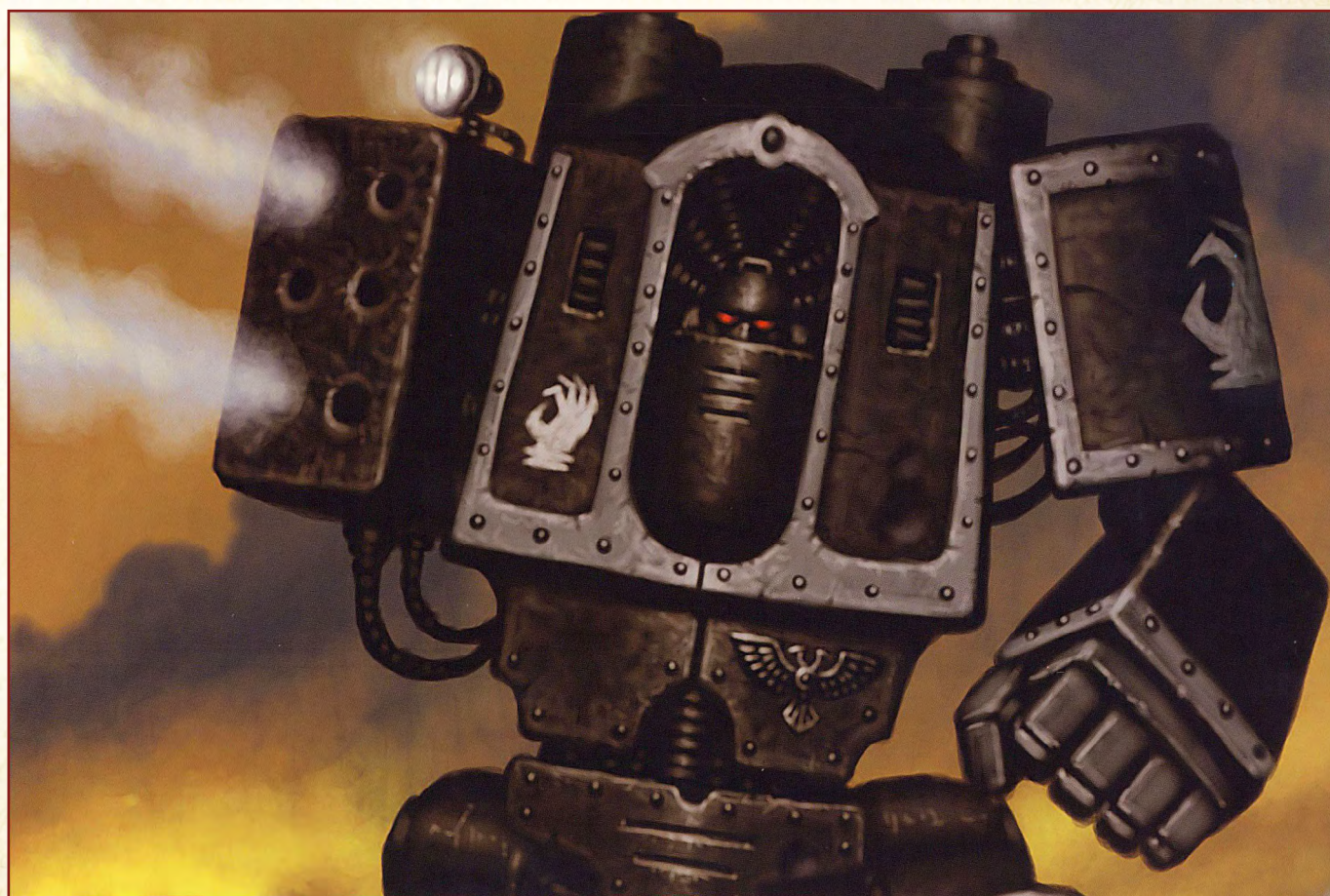
И после этих слов примархи набросились друг на друга. Из этой схватки только один мог выйти живым.



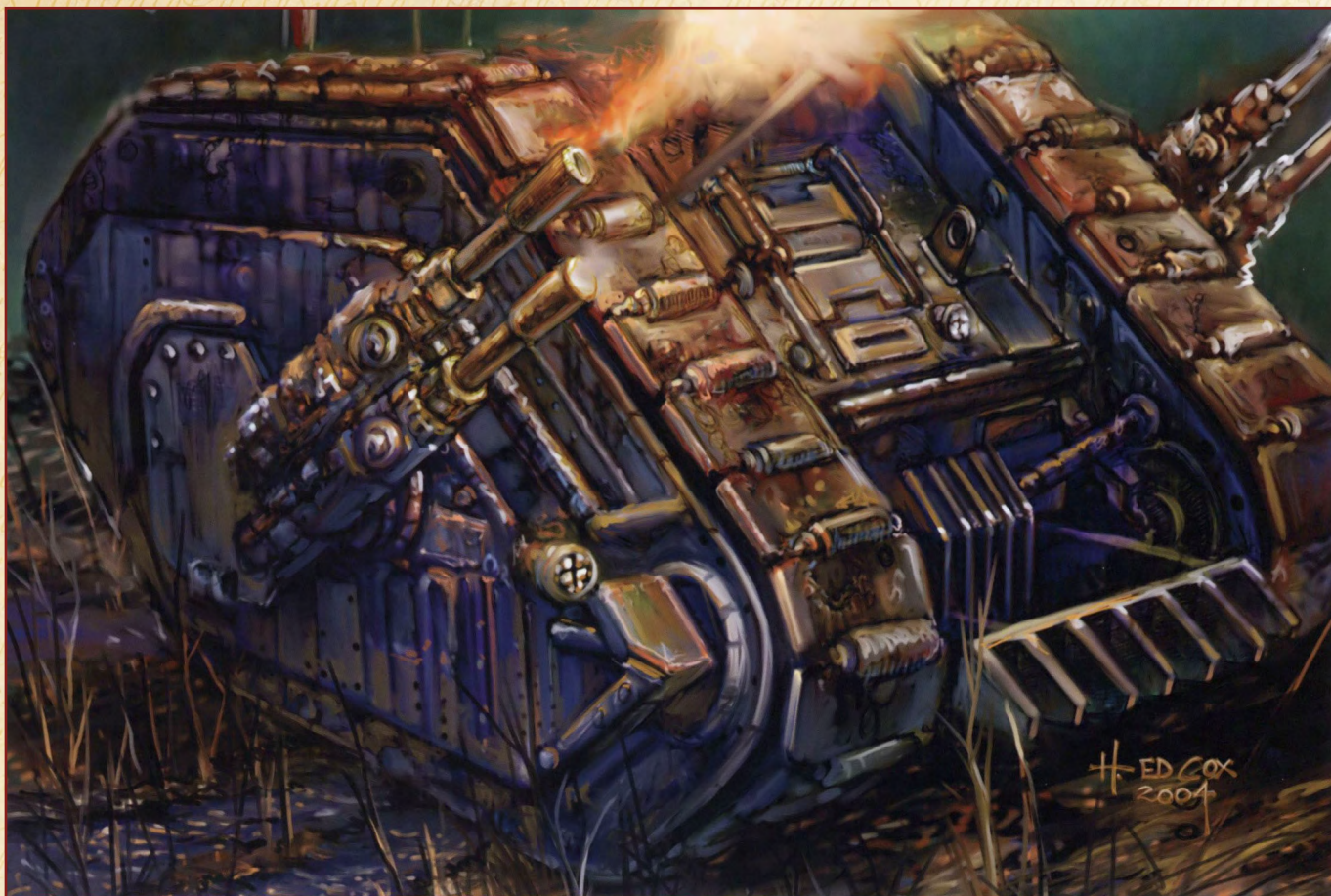
Фулгрим и Феррус – Нил Робертс



Молот правосудия – Дэн Уитон



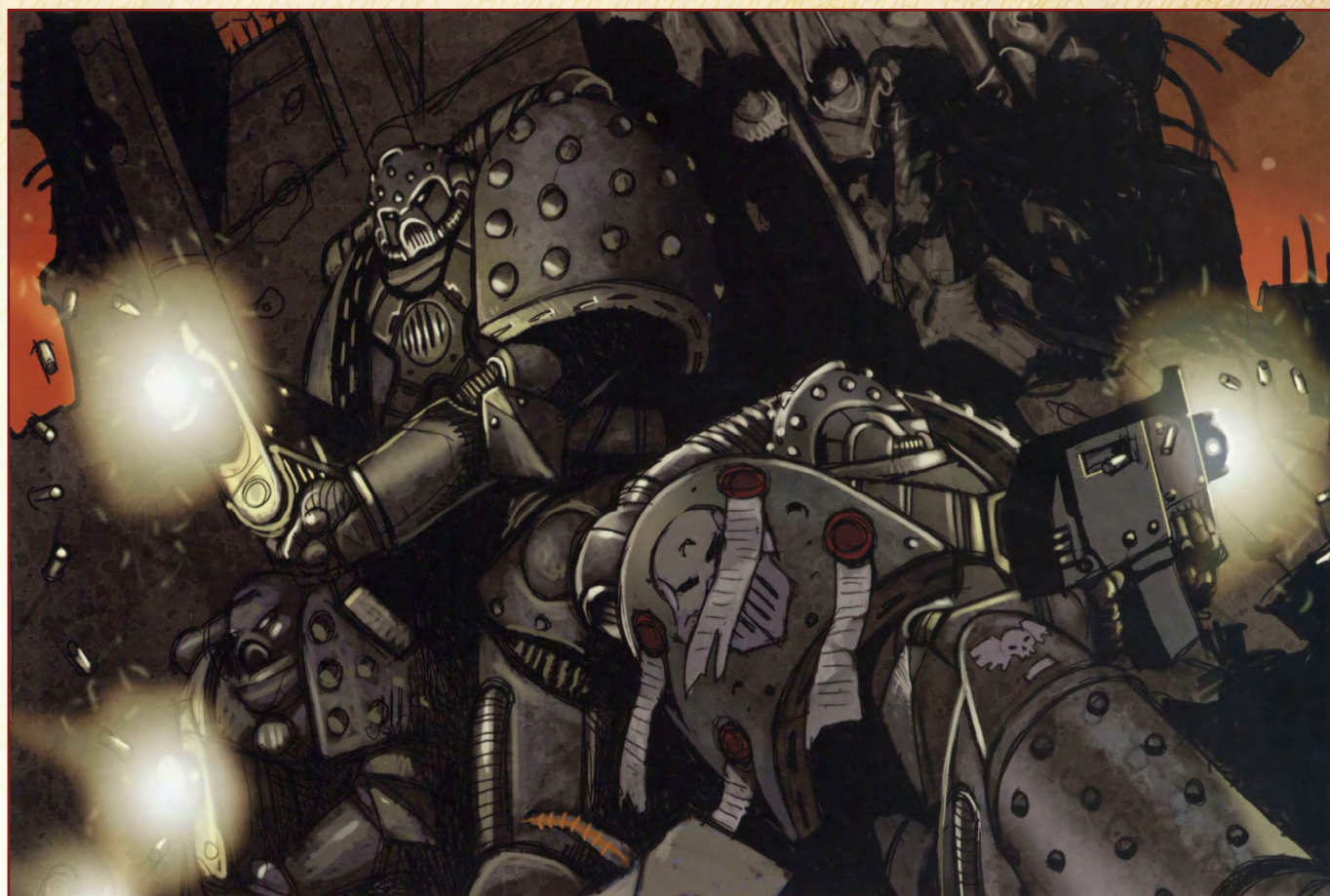
Брантар – Крис Дьен



Па-Гурбод – Эд Кокс



Цириарус – Джеймс Риман



Драденор – Тьернен Треваллион



Грав-атака – Эрик Рен

РЕЗНЯ В ЗОНЕ ВЫСАДКИ

Ветеранские роты легиона Железных Рук храбро сражались возле своего могучего примарха, но безнадежно уступали в численности предательским армиям Магистра войны, внезапно показавшим себя во всем блеске. За считанные мгновения сыны Ферруса Мануса оказались в полном окружении бесчисленных врагов: Пожиратели Миров, Гвардия Смерти, Дети Императора и Сыны Гора наводнили Ургалльские холмы. Верные космодесантники старались держать какое-то подобие строя и единства, отчаянно пытаясь выдержать столь мощную атаку. И, в самом центре сопротивления, Феррус Манус увяз в скорбном бою один на один с изменившим примархом Фулгримом. Стойкие сердцем Железные Руки не оставили бы своего повелителя, чего бы им это ни стоило.

В это время Саламандры и Гвардия Ворона отступали к зоне высадки, с тем, чтобы перегруппироваться и воссоединиться с четырьмя новоприбывшими легионами – Несущими Слово, Железными Воинами, Альфа-Легионом и Повелителями Ночи. Вулкан и Коракс, верные примархи, по-прежнему не ведали о том, что их кажущиеся союзники на самом деле присягнули Гору. Но вскоре предательство открылось, когда воины четырех легионов открыли огонь по отступающим лоялистам. Саламандры вместе с Гвардейцами Ворона оказались меж двух изменнических армий, поскольку ветераны Железных Рук не сумели сдержать контратаку Магистра войны на северных холмах.

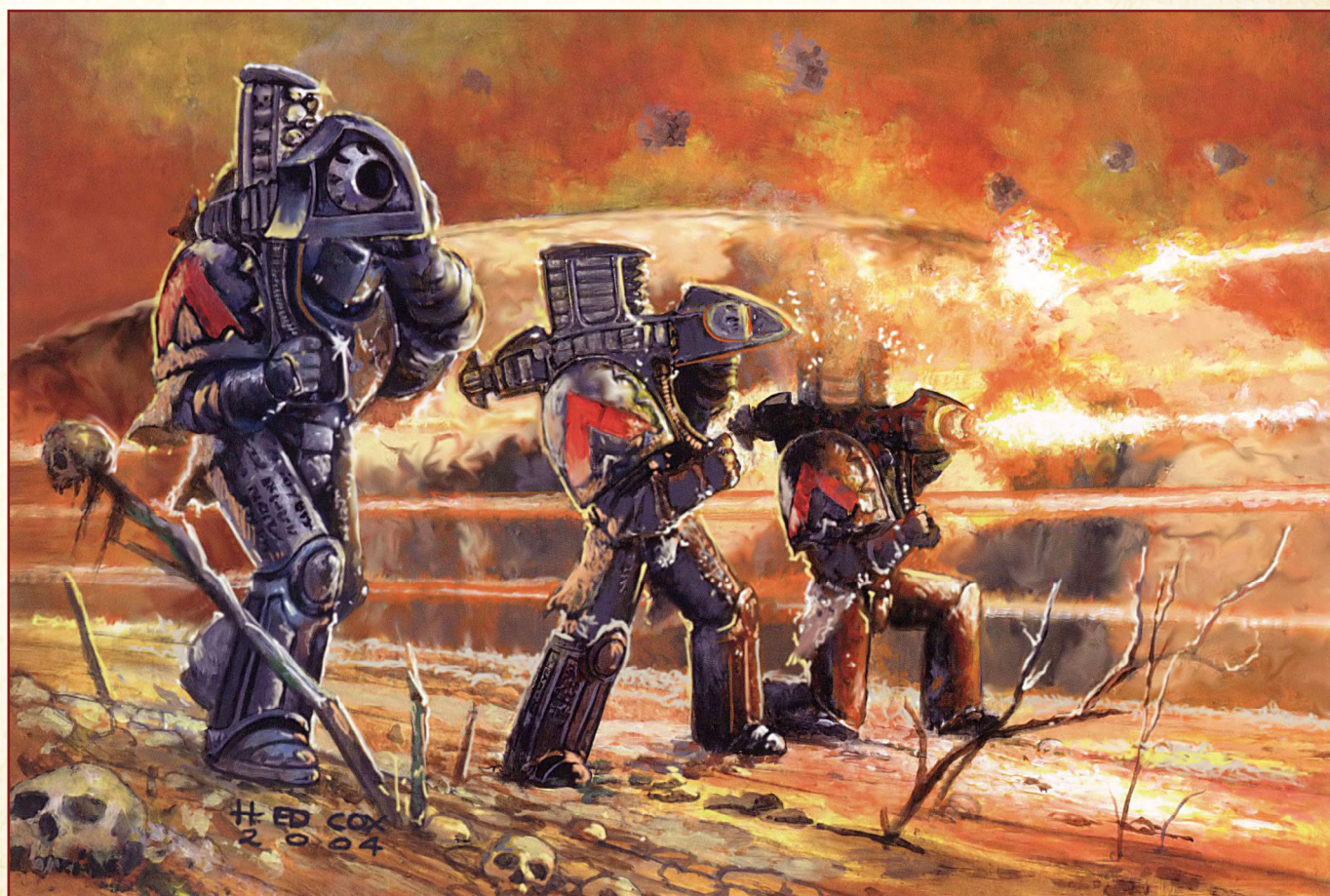
Два верных легиона оказались в абсолютном меньшинстве. Более слабые воины на их месте просто опустили бы руки при виде такого количества врагов, но бойцы Вулкана и Коракса были космическими десантниками и продолжали сражаться. Но, так или иначе, в зоне высадки началась резня!



Атака по фронту – Джеймс Брейди



Ярость Ареса – Дэн Уитон



Ван Кордал – Эд Кокс



Вулкан жив – Нил Робертс





Децимий – Джеймс Брейди



Турбадон – Эд Кокс



Железные Руки — жертвы измены — Нил Робертс

ФУЛГРИМ И МАГИСТР ВОЙНЫ

Гор принял у себя примарха Детей Императора.

«Ты просил о личной аудиенции, Фулгрим. О чем ты собираешься доложить?»

«Мой уважаемый господин и повелитель Иствана, я принес вам трофей».

И с этими словами Фулгрим высоко поднял отрубленную голову Ферруса Мануса, а затем походя швырнул жуткое подношение к ногам Магистра войны.

«Значит, ты исполнил данную мне клятву. Хорошо, но я не понимаю, почему для этого представления потребовалась встреча с глазу на глаз. Все мои капитаны должны стать свидетелями подобного триумфа».

«Со всем моим величайшим уважением, могучий Гор, боюсь, что Фулгрим не совсем исполнил свой обет перед вами. Он поверг старого друга и товарища, но не нашел в себе сил довести дело до конца. Я сделал это за него!»

«Ты... Ты не Фулгрим! Кто же ты? Какой-то шпион или убийца? Мне позвать стражу – или ты решил, что сможешь одолеть меня? Не думай, что я слаб, как Феррус... Я переломаю тебя, будто соломинку!»

«Возможно, так оно и есть, но у меня нет желания проверять ваши или мои способности в столь бессмысленном и никчемном

деле, как испытание боем. Да и стражников звать ни к чему, поскольку я здесь, чтобы присягнуть на верность вашему делу. Кто я такой? Созданию, обладающему такой властью, как вы, должно быть ясно, что я – порождение варпа, скромный слуга великой силы по имени Слаанеш. Я присвоил себе эту смертную оболочку и должен признать, что весьма обрадован результатом. Ощущения поистине уникальны, но, впрочем, со временем я определенно внесу в это тело кое-какие изменения».

«Что произошло с Фулгримом?» – спросил Гор у демона, ныне населявшего плоть примарха, подчиненного Магистру войны.

«Не бойтесь – он в безопасном, вполне безопасном месте. Мы с Фулгримом через многое прошли вместе, и я не желаю ему ничего дурного. Видите ли, я долгие годы был его внутренним голосом: тихо говорил с ним долгими ночами, советовал, успокаивал, молил, направляя, подсказывая нужные решения. Именно мои речи заставили Фулгрима принять вашу сторону в этом конфликте смертных; да-да, за его покорное повиновение вы должны благодарить меня. Но, в конце концов, он проявил слабость – не сумел нанести смертельный удар старому другу, и, терзаемый муками, воззвал ко мне с мольбой о помощи. Разумеется, я не мог отказать, ведь, после всего пережитого, Фулгрим стал для меня всё равно что братом. Конечно, в качестве голоса от меня не было толку, поэтому мы заключили неболь-

шой договор: я забираю его тело, исполняя то, на что он не мог решиться, и дарую ему вечный покой. Жаль, но так уж всё вышло».

«Так Фулгрим мертв? Отвечай мне, чтоб тебя! Отвечай!»

«Нет, он не мертв. Фулгрим здесь, внутри меня, совершенно четко осознает всё происходящее. Его мучительные вопли чрезвычайно радуют меня; нам двоим ещё многое предстоит обсудить. Предполагаю, что Фулгрим не особенно счастлив таким положением дел, но я не позволю ему угаснуть – мне слишком нравятся наши дискуссии. Думаю, что я никогда от них не устану».

Гор с отвращением выслушал порождение варпа, но ничего не сказал, поскольку демон-Фулгрим объявил о своей верности и, очевидно, являлся могучим созданием. Магистр войны решил, что лучше иметь его в союзниках; кроме того, в нынешнем положении Гор никак не мог обойтись без легиона Детей Императора. Впрочем, про себя он твердо решил, что уничтожит демона и освободит брата от мучений, как только настанет подходящий момент.

После этого Магистр войны и лже-Фулгрим договорились, что знание об истинной природе существа останется их тайной. Демон не испытывал особенного желания сбрасывать личину, а Гор был убежден, что подобное откровение, случись оно сейчас, создаст для него слишком много проблем.



Отпрыски Хемоса – Томас Мэннинг



Фулgrim – Сэм Вуд



Мeсть – Джон Гравато



Антонин – Джеймс Римаи

ЕРЕСЬ ГОРА

После Резни в Зоне Высадки, Гор собрал вокруг себя ключевых генералов своих армий, чтобы изложить им планы грядущей войны. На совете присутствовали примархи Мортарион, Фулгрим, Ангрон, Лоргар, Ночной Призрак, Пертурабо и Альфариий, а также участвующий в восстании генерал-фабрикатор Кельбор-Хал и некоторые старшие офицеры из числа Сынов Гора.

«Мы добились многого, но предстоит совершить ещё больше. Одержанная победа пропадет втуне, если мы не перейдем в наступление, поэтому настало время принести войну к порогу самого Императора. Необходимо начать подготовку к вторжению на Терру и штурму Императорского Дворца – это непростая задача».

Собравшиеся воины, все, как один, разразились торжествующими восклицаниями: «Да! Гор победит! Смерть Императору! Смерть Императору!»

Магистр войны открыл им свои планы. «Ночной Призрак и его легион должны отправиться на планету Цагуальса, в регион под названием Восточная Окраина. Используя её как базу, им следует нанести удар по опорным пунктам Империиума, Герольдауру и Трамасу – эти две системы представляют явную угрозу для нашей операции. Не разобравшись с ними, мы, возможно, дадим противнику шанс обойти нас с фланга. Система Трамас должна быть нейтрализована ещё и потому, что в ней находится несколько миров-кузниц, сохранивших верность Императору. Кроме того, в полученных мною сообщениях говорится о замеченных в том секторе Тёмных Ангелах. Если эти доклады правдивы, то у тебя полно причин для беспокойства, Кёрз».

Ночной Призрак поморщился, услышав свое прежнее, полузабытое имя, но кивнул в знак понимания данной ему задачи.

Затем Гор повернулся к примарху-изменнику Альфарию из Альфа-Легиона.

«Альфариий, тебе я поручаю жизненно важное задание. Несмотря на славную победу, одержанную нами на равнинах Исствана V, противник все ещё может рассчитывать на помощь нескольких могучих легионов. Я уверен, что Несущие Слово Лоргара смогут какое-то время удерживать Жиллимана и его Ультрадесантников в пределах Ультрамара, но меня заботят силы, расположенные ближе к Терре. Белые Шрамы действовали в системе Чондакс, неподалеку от Просперо, где, как известно, сражались Космические Волки.

Хан обладает почти полнокровным легионом и поэтому представляет для нас опасность. Неизвестно, в каком состоянии находятся Волки Русса после атаки на Просперо, но нужно исходить из того, что и они остаются весьма реальной угрозой. Очевидно, что альянс двух этих сил станет поистине мрачной новостью.

Ты должен обнаружить и атаковать Белых Шрамов Хана и Космических Волков Лемана Русса, тем самым предотвратив объединение указанных легионов».

После этого Гор обратился к Пертурабо, примарху Железных Воинов.

«Повелитель Олимпии, к системе Исстван направляется мощная группировка Имперских Кулаков. По замыслу Рогала Дорна, они должны были прийти на помощь имперским силам на третьей планете, но наши союзники в варпе сумели задержать их флот на много месяцев. Этого хватило, чтобы подкрепления не смогли выполнить изначальный приказ или поучаствовать в битве за Исстван V. Теперь пришло время покончить с ними – нельзя допустить, чтобы столь многочисленный контингент лояльных космодесантников находился в глубине нашей территории. Они могут серьезно помешать грядущим

приготовлениям к штурму Терры.

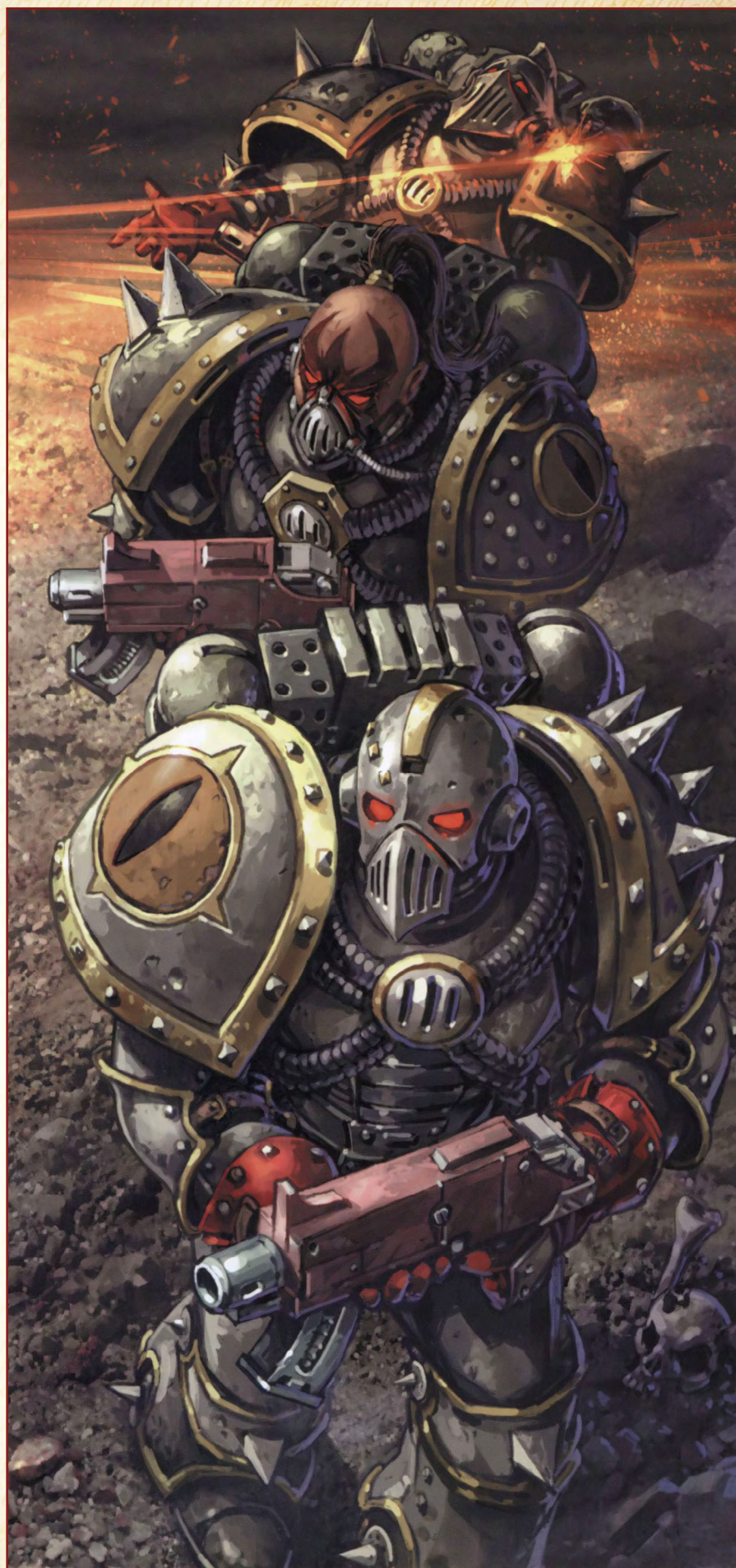
Поведи свой легион в систему Фолла, где перегруппировываются воины Дорна, и сокруши их! Не затягивай сражение, просто нанеси невосполнимые потери флоту лоялистов, лиши их возможности совершать маневры! После нашей общей победы, мне понадобятся твои особые умения: как только мы возьмем Терру, необходимо будет восстановить и усилить укрепления Дворца. Тогда уцелевшие имперцы и помыслить не смогут о возвращении того, что они, несомненно, потеряют в скором времени».



Стена бастиона – Джон Гравато



Засада – Нил Робертс



Обход с фланга – Крис Тревас



«Жребий брошен, и я встал на тропу, с которой невозможно свернуть. Началась опаснейшая игра, исходом которой может стать мое полнейшее уничтожение или невероятнейший триумф. Но Боги со мной, и я уверен, что в конце пути узурпирую трон Терры, и, на благо всего человечества, свергну Императора, заняв его место как единственный, истинный Владыка Галактики.

Некоторые называют меня «предателем» и «еретиком», но мне предначертано править звёздами во имя людей. Или я не величайший из примархов? Не первый и любимейший сын Императора? Не следует ли из этого, что я – его избранный преемник? Я вправе возглавить Империум – по естественному закону престолонаследия и по праву сильного, завоеванному на тысяче полей брани. Могучие воинства человечества взывают ко мне, умоляя возглавить их. Иные примархи со своими легионами смотрят на меня, ожидая приказов. Лишь Император стоит между мною и троном Терры; настало время захватить высокий престол, и я обязан сделать это, поскольку не только моя судьба висит на волоске.

Владыки варпа показали мне малую толику будущего, ожидающего людей, если мой отец продолжит заигрывать с силами, которыми не может управлять. Грядущее прогнило насквозь: смерть и бесчестье – единственные награды для воинов Империума в эти темные времена. В Галактике не осталось надежды для сынов человеческих. Поганые чужаки властвуют над нашими мирами, мощь наших славных армий сокрушена их бесчисленными ордами, а люди – всего лишь скот, забиваемый на бойне, дабы удовлетворить их злобный голод. В этом мрачном будущем разрозненные человеческие массы не в силах противостоять своим повелителям, бороться с ужасами, которые вселенная ещё только собирается обрушить на них. Пугливо скрываясь в жалких лачугах, люди молятся безразличному богу, повелителю падальщиков и владыке отчаяния. Он – Император, что не слышит их криков, не чувствует их боли и не ощущает их страхов.

Да, Император Человечества оставит свой народ, отвернется от него, чтобы завоевать место среди богов. Одержимый стремлением к власти и славе, он заботится лишь о самом себе. Император обманул своих сыновей и последователей – для нас нет места в его великом замысле. Он лишь выжидал момента, подходящей возможности, чтобы избавиться от нас и вознестись к божественности. Пока мы вели войну за войной во имя его, Император тайно расширял свою власть в варпе; создания имматериума – невинные пешки в ведомой им смертельной игре, они убедили меня, что не заинтересованы в делах людей. Обитатели Эмпиреев противопоставят моему отцу не просто так: для них он словно ураган, вихрь, разрушительный космический шторм, угрожающий разорвать их на части. Император ранил жителей варпа, и они отбиваются, словно раненый лев, загнанный в угол пещеры. Великие силы имматериума жаждут лишь избавления от хищнических атак моего отца, и заключили со мной сделку, чтобы достичь поставленной цели. Я принесу им голову Императора, а взамен получу Галактику, чтобы поступать с ней по собственному усмотрению.

Я – спаситель будущего. Я – тот, кто принесет человечеству вечную славу. Только я способен дать грядущим поколениям надежду на жизнь, свободную от страданий и рабского служения, от смерти и бесчестья.

Я – Гор. Я – Магистр войны. Я – будущий Повелитель Человечества».



Гнев Гора – Дэвид Хаднат