КУЛЬТЫ ГЕНОКРАДОВ

КОВАРНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

ПОЧИТАТЕЛИ КСЕНОСОВ 6

Проклятие генокрада 8
Создание культа 10
Иерархия паразитов 12
Миры правоверных 14
Культ войны 16
Сошествие флотов-ульев 18
Культ Четырёхрукого Императора 20
Культ-Улей 22
Заточенная Шестерня 24
Ржавая Клешня 26
Нищие Принцы 28
Кривая Спираль 30
Бессчётные очаги заражения 32
Культы генокрадов в Империуме 34
Потаённые династии 36
Патриархи 42
Магусы 43
Примасы 44
Аколиты-знамёнщики 45
Кламавусы 46
Локусы 47
Санктусы 48
Келерморфы 49
Нексосы 50
Биофагусы 51
Гибриды-аколиты 52
Гибриды-метаморфы 53
Гибриды-неофиты 54
Чистокровные генокрады 55
Аберранты 56
Абоминанты 57
Аталанские Шакалы 58
Горные вездеходы «Ахиллес» 60
«Голиафы» 61
Полки неофитов 62

ТОЛПА ВЕРУЮЩИХ 64

Приливная волна 75
Глатчевская геносекта 76

ПОДПОЛЬНОЕ КРЕДО 78

Списки оснащения культов генокрадов 79
Патриарх 80
Магус 81
Примас 81
Аколит-знамёнщик 82
Абоминант 82
Шакал-альфус 83
Гибриды-аколиты 84
Гибриды-неофиты 85
Пехотное отделение братьев выводка 86
Гибриды-метаморфы 87
Аберранты 88
Чистокровные генокрады 89
Кламавус 90
Локус 90
Санктус 91
Келерморфы 92
Нексос 92
Биофагус 93
Горные вездеходы «Ахиллес» 94
Аталанские Шакалы 95
Бронированные «Часовые» генокульта 96
Разведывательные «Часовые» генокульта 97
«Леман Русс» генокульта 98
Отделение тяжёлого оружия братьев выводка 99
Камнедробилка «Голиаф» 99
Грузовик «Голиаф» 100
«Химера» генокульта 100
Тектонический фраг-бур 101
Оснащение культов 102

ВОССТАНИЕ 108

Кредо культов 109
Стратагемы 112
Дисциплина Разума выводка 115
Особенности военачальника 116
Реликвии генокульта 118
Стоимость войск культов генокрадов 122
Тактические задачи 124
Глоссарий 125

Версия 1.0

Правила обновлены в соответствии с FAQ 1.1 от 04.19 для кодекса.

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP IN NOTTINGHAM

With thanks to the Mournival and the Infinity Circuit for their additional playtesting services

Codex: Genestealer Cults © Copyright Games Workshop Limited 2019. Codex: Genestealer Cults, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered 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.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS
games-workshop.com

ВВЕДЕНИЕ

Соберитесь с духом, ведь вам предстоит узнать тайны гнусного кредо чужаков. Проклятие генокрадов можно сравнить с заражением паразитами, разве что разъедает оно умы, тела и души обитателей всего Империума, и данная книга поможет вам отразить это на поле битвы, превратив вашу коллекцию моделей от Citadel Miniatures в неудержимую захватническую армию мятежников.

В день восстания, в час своей мрачной славы, воины культа уже на десять шагов опережают врага. Их диверсанты заранее отрезали линии снабжения, тайные агенты устранили важнейших командиров, а бригады рабочих-подрывников и сапёров завалили пути к бегству. Противник обнаруживает, что его резервы боеприпасов и топлива опустошены, а транспортные средства угнаны, и даже корабли сопровождения кренятся на орбите с дырами в корпусах. Когда генокульт идёт в наступление, спуская на неприятеля штурмовые отряды из чужеродных монстров, его недруги уже окружены, скованы и наполовину разгромлены, беззащитные перед давно спланированной резнёй.

Войско культа генокрадов сражается совершенно уникальным образом, и руководство им — волнующее испытание не только для новичков, но и для ветеранов. Бунтовщики способны устраивать засады, а значит, возникать из ниоткуда и вносить смятение в ряды противника, полагаясь на огневую мощь или стремительность нападения. В отрядах династии, ведомой чудовищным патриархом, смешаны фанатичные верующие, переделанная в боевых целях промышленная техника, могучие ксеногибриды и хитроумные вожаки с особыми возможностями, что предоставляет культистам выбор из сотни дорог, ведущих к победе.

Что касается сборки и покраски, то и здесь работа с миниатюрами генокульта от Citadel отличается разнообразием и приносит удовольствие. Любая модель, выполненная в характерном зловещем стиле, обладает множеством индивидуальных черт и деталей. Все они, от порабощённых людей до кошмарных чужаков в хитиновой броне, отчётливо делятся по поколениям династии, что позволит вам создать армию с целым набором любопытных цветовых схем.

В данном кодексе вы найдёте всё необходимое, чтобы собрать и выставить на поле битвы армию культа генокрадов.

ПОЧИТАТЕЛИ КСЕНОСОВ: этот раздел посвящён подробному описанию того, как коварные династии гибридов незаметно разрастаются в циклах осквернения мира — от первого чужака, высадившегося на поверхность небесного тела, до восстания, которое поглощает всю планету. Порой в буквальном смысле!

ТОЛПА ВЕРУЮЩИХ: изображения безупречно раскрашенных миниатюр, на примере которых показаны расцветки и символика генокультов. Также здесь рассмотрены примеры формирований, призванные вдохновить вас на создание собственной коллекции.

ПОДПОЛЬНОЕ КРЕДО: в этой части книги собраны инфолисты, списки снаряжения и правила на оружие для каждой боевой единицы культов генокрадов, требующиеся в играх по Warhammer 40,000.

ВОССТАНИЕ: последний раздел кодекса отведён под дополнительные правила, в частности — особенности военачальника, описание реликвий, стратагемы и таблицы цен в очках для матчей. Изучив их, вы преобразуете вашу коллекцию моделей Citadel Miniatures в батальную армию для настольных боёв.

Для игры вам понадобится копия книги правил Warhammer 40,000. Чтобы узнать больше о Warhammer 40,000 или скачать бесплатные правила, посетите сайт games-workshop.com.

Триумф ксеноформ над людьми неизбежен. Галактика не может бесконечно поддерживать оба вида, ибо один из них кормится другим, и голод его неутолим. Человечество выживет, только если примкнёт к чужеродным владыкам — точнее, станет с ними единым целым. Сдайся, покорись, признай свою слабость и прими «поцелуй генокрада». Лишь тогда ты обретёшь силу и займёшь положенное тебе место среди звёзд.

ПОЧИТАТЕЛИ КСЕНОСОВ

Из тёмных подземелий и окутанных тенями улочек выступают генокультисты — уродливые твари, объединённые ярым преклонением пред непознаваемыми звёздными созданиями. Их династии, закрытые для посторонних, потаённые и неописуемо злобные, подобно раковым опухолям, незримо растут в неприметных уголках Империума.

Человечество осаждено по всем фронтам чужаками-налётчиками и кошмарными силами Хаоса. Сдерживая врагов, Империум ежедневно приносит миллиарды жертв на алтарь войны, но самая коварная угроза выживанию расы уже проникла в кровоток государства людей. Культы генокрадов, незаметно внедрившиеся в общественные структуры бессчётных верных планет, зароняют семена порчи среди местного населения и выжидают подходящий момент для начала бунта. Спущенные с цепи, бойцы династии атакуют неудержимой волной, истребляя противников похищенным имперским оружием и грубыми промышленными инструментами, модифицированными для ужасных целей.

Генокрадов, впервые обнаруженных на лунах Имгарла, поначалу сочли отдельным видом чужаков. Лишь после шокирующих исследований, проведённых Ордо Ксенос, выяснилось, что эти создания — авангардные организмы тиранидских флотов-ульев, призванные сеять раздор и страх перед прибытием биологических армад. В открытых сражениях генокрады исполняют функцию ударных отрядов, поскольку наделены высокой живучестью и острейшими когтями, способными рассечь любые доспехи.

Если же этим созданиям требуется незаметно проникнуть в имперское пространство, они выказывают изворотливость и скрытность. Одинокий генокрад проскальзывает и ползёт, рыскает и бесшумно убивает, пока не сядет «безбилетником» на какое-нибудь судно. Добившись успеха, ксеносы на манер вируса распространяются по космическим маршрутам. Теоретически, даже если одно такое существо проберётся на грузовой корабль, идущий в населённый мир, последствия могут оказаться плачевными для целого сектора. Более того, ходят легенды об исполинских космических скитальцах, кишащих десятками тысяч генокрадов; появление подобного средоточия заразы способно обернуться катастрофой для громадных областей Империума.

Достигнув подходящей планеты, тварь приступает к своей кошмарной миссии. За последующие несколько лет она похищает сотни гражданских лиц и прививает им генетическое строение тиранидов. Со временем у инфицированных жертв рождаются мерзостные гибриды человека и ксеноса — отпрыски первого поколения, в которых легко определить чужеродных мутантов, поскольку они обладают большими луковицеобразными головами и лапами с бритвенно-острыми когтями. Однако по мере распространения порчи дети последующих поколений всё больше напоминают людей и вливаются в имперский социум. Порой они даже вступают в организации вроде Адептус Арбитрес, Мунитoрум или Астра Милитарум.

Культ продолжает разрастаться, и в нём возникают более специализированные химеры для служения генокраду-прародителю, ныне почитаемому в качестве небесного отца. Среди них — магусы, пси-одарённые индивидуумы, запятнанные силой воли патриарха. Им поручено обращать в религию династии важнейших персон из правительства и военного командования планеты. Координацию грядущего мятежа осуществляют примасы — полководцы и мастера устраивать западни, которые сплачивают и ведут в битву толпы верующих. Этим стратегам помогают тактики-нексосы, наделённые несравненным пониманием факторов, влияющих на боевую обстановку. Также встречаются ассасины-санктусы, телохранители-локусы и кламавусы — проповедники истины культа, перерезающие линии связи и снабжения неприятеля. Аталанские Шакалы, стремительно несущиеся в сражение на грязециклах и мотовездеходах «Волк», терзают фланги противника, тогда как чистокровные генокрады и монструозные выродженцы (иногда при поддержке геноалхимиков, называемых биофагусами) выступают в роли штурмовиков.

Проходит какое-то время — от нескольких месяцев до десятилетий, — и культ неизбежно встаёт на тропу войны. Лишь тогда патриарх отправляет синаптический приказ восстать и утопить мир в крови. Получив псионическую команду о начале мятежа, приспешники чудовища разбирают ворованное армейское снаряжение и горные инструменты, после чего вырываются неудержимым потоком из секретных логовищ династии. Ведомые хитроумными лидерами, они прежде всего наносят удары по ключевым объектам вроде станций связи, космопортов и складов боеприпасов. Планета, лишённая возможности обороняться или хотя бы позвать на помощь, оказывается беззащитной перед покорителями.

Тот, кто скромен душой, унаследует звёзды. Только он способен понять, как славно отвергнуть власть своего «я» и превратиться в одного из многих. Пусть глупцы и язычники роются на пепелище войны, разыскивая там личную выгоду. Мы же вознесёмся над пламенем, как стая перерождённых фениксов! Как сонм ангелов, заново сотворённых по образу и подобию истинных повелителей Галактики! Как пантеон богов, для которых нет ничего невозможного!

Деррего Трендакт,
новоизбранный магус

В неистовом вихре насилия бунтовщики обрушиваются на врагов, представляющих наибольшую опасность для планов патриарха. Залпами из сейсмических пушек культисты разрывают барабанные перепонки и дробят кости противников, забрасывают их импровизированными гранатами из динамитных шашек и пробуривают ужасающие воронки в их плоти переделанными шахтёрскими дрелями. Династия наконец разворачивает стяги и показывает свои гербы: аколиты-знамёнщики высоко вздымают штандарты и змеевидные тотемы, сам вид которых распаляет членов выводка.

Также в кровопролитной кампании участвуют многочисленные единицы техники, похищенной или раздобытой культом за долгие годы подготовки к перевороту. Например, в целях смертоубийства применяются надёжные грузовики и камнедробилки «Голиаф», встречающиеся в каменоломнях и мануфакториумах по всему Империуму. Первые из них, оснащённые различным тяжёлым вооружением, доставляют выводки аколитов на передовую; преодолевая труднопроходимую местность, машины непрерывно извергают шквалы пуль. Вторые просто рвутся в центр вражеских порядков, уничтожая чудовищное количество противников: циркулярные пилы на их горнопроходческих щитах размалывают вопящих солдат в алое месиво. Если же защитники планеты введут в бой бронетехнику, династия задействует краденые танки «Леман Русс» и шагоходы «Часовой» под управлением гибридов-неофитов, которые десятки лет скрывались в рядах человеческих армий. Полностью преданные патриарху, они без раздумий открывают огонь по бывшим товарищам. Очевидно, что психологический эффект столь внезапной измены сам по себе является неплохим подспорьем в мятеже.

Зачастую причиной восстания становится приближение биофлота тиранидов, которых культисты считают «спасителями с небес». Пока живая армада изрыгает стаи боевых организмов в атмосферу злополучного мира, гибриды восторженно поют хвалу предполагаемым избавителям. Даже видя, что ксеносы убивают и пожирают каждый источник органики на планете, члены выводка всё ещё верят в глубине своих порченых душ, что хищные твари вознесут праведников на иной уровень бытия, избавив их от бренных тел. Рабы патриарха нетерпеливо ждут обещанного им благословенного единения в облике и предназначении. Пусть недолго, но они сражаются вместе с чужаками, и Разум улья следит, чтобы его порождения не охотились на генокультистов. Магусы с садистским удовольствием обращают неприятелей друг против друга, творя иллюзии, которые искажают и терзают разумы людей. Полководцы династии с феноменальным мастерством командуют своими армиями, жертвуя тысячами воинов, чтобы расчистить дорогу для наступления тиранидов. В тот последний, прекраснейший час в битву вступает сам прародитель культа, и ревностные верующие впадают в неистовство, глядя, как их пророк беспощадно рвёт недостойных на куски острыми клыками и когтями.

Как только последние защитники мира скрываются в волнах хитина и косовидных лап, коллективное сознание чужаков вбирает в себя рассудок патриарха. Он вновь становится обычным организмом в составе роя, и Разум выводка — пси-связь, прежде объединявшая династию, — мгновенно распадается. В тот страшный миг откровения культисты наконец осознают мучительную истину, и те самые существа, которым они прежде поклонялись как богам, оборачиваются их воплощённой погибелью. Ведь для тиранидов любая плоть одинакова...

Мятеж генокульта в самом разгаре — вал обесцвеченной плоти и хитиновой брони накатывает на последний оплот имперской цивилизации. Все, кто ещё держит оборону, сгинут под натиском полчищ праведных отпрысков патриарха, и тогда настанет день Воздаяния.

ПРОКЛЯТИЕ ГЕНОКРАДА

Чистокровные генокрады, размножаясь отвратительно быстро, заражают целые поколения людей-жертв, пока не придёт время для открытой атаки. Их отпрыски с каждым новым циклом приобретают всё больше человеческих черт, словно ксеноинфекция ослабевает в их телах, но на самом деле внутри них рыщет всё тот же зверь. И по завершении спирали Проклятия в приплоде вновь появляются кошмарные твари.

Как и все рождённые в пустоте тираниды, любой генокрад отличается нечеловеческой терпеливостью: он почти не нуждается в пище и при необходимости может ждать удобного момента десятилетиями. Достигнув подходящей для заражения планеты, создание скрывается в каком-нибудь тёмном заброшенном уголке и незримо рыскает там, готовясь к распространению заразы. Убедившись, что способен уволакивать жертв, оставаясь незамеченным, монстр начинает похищать представителей низших слоёв общества. Покидая убежище только в самые непроглядные ночи, он хватает неосторожных людей лапами со стальными мышцами.

Этот бесшумный хищник, в отличие от большинства тиранидов, не разрывает на куски и не пожирает добычу, попавшую в его засаду, но порабощает её гипнотическим взором. Затем ксенос «осеменяет» жертву толикой собственной биомассы, вносимой под кожу посредством ребристой трубки-яйцеклада. Этот процесс называется у культистов «поцелуем генокрада». Хотя жертве передаётся часть силы и долголетия иноземного чудовища, сама имплантация совершается с теми же хладнокровием и бесстрастностью, с какими вонзают в спину нож.

В результате такого паразитического внедрения по телу носителя распространяется чужеродная порча, изменяющая строение организма. Также она искажает разум человека, заставляя его почитать ксеноса как мессианскую фигуру, идола новой всепоглощающей религии. «Поцелуй» навсегда оскверняет и генетическое наследие добычи. От неё рождаются гибриды — уродливые особи, столь же разнообразные, сколь и отвратительные с виду. Впрочем, у них имеются и общие черты вроде выпуклых округлых черепов, оскаленных пастей с игловидными зубами, двух дополнительных конечностей с хищно заострёнными когтями, усечённых шипастых хвостов и пятнистой кожи лилового оттенка. Таких созданий относят к первому поколению.

Затем они вместе с генокрадом-прародителем гипнотизируют новых жертв, которые присоединяются к культу и впоследствии также дают потомство. Существа второго колена сгорблены и сутулы, но не как старики или больные. Они больше напоминают сжатые пружины, готовые распрямиться со внезапным рывком. У гибридов бывает пять или даже шесть конечностей, но глаза и рты они наследуют от человеческих родителей и потому способны изъясняться на низком готике. Хотя их мышление настолько чуждо, что не поддаётся анализу, культисты второй волны достаточно разумны, чтобы понимать структуру людского общества. Некоторые из них даже трудятся на предприятиях, управляемых членами выводка. Благодаря неестественной силе и выносливости они применяют тяжёлые шахтёрские инструменты и взрывные устройства намного увереннее, чем работники-люди.

С каждым последующим циклом у новорождённых созданий проявляется всё меньше мутаций. Гибриды третьего поколения уже не горбятся, и издали их даже могут спутать с людьми. Впрочем, при ближайшем рассмотрении видно, что у них нелепо бугристые головы, цвет кожи в диапазоне от сиреневого до фиолетового, а под одеждой может быть даже спрятана рудиментарная конечность. К четвёртой генерации отпрыски сообщества генокрадов уже настолько походят на человеческих предков, что внедряются в органы власти, где действуют в целях культа. Также появляются вожди, обладающие странным влиянием на остальных, — маги-псионики и харизматичные лидеры, которые ещё сильнее сплачивают группу заражённых пылкими речами.

Культисты четвёртого колена могут размножаться свободно, но вместо незапятнанных людей у них рождаются чистокровные генокрады, такие же чуждые, как и их давний прародитель. Отцы и матери этих существ пятого поколения видят в них не уродливых шипящих тварей, коими они являются, а младенцев с гладкой кожей, невинных и милых. Родители сделают всё, чтобы защитить приплод, пусть даже ценой собственной жизни. К тому времени Проклятие уже всецело охватывает династию, и цикл размножения внутри неё начинается заново.

Генокрад в сердце культа, именуемый патриархом, обладает полной властью над всеми своими приспешниками из любой генерации. Он объединяет их мысли в целостное сознание, которое называется Разумом выводка. Именно поэтому гибриды так сплочённы и верны повелителям, выказывают в бою нечеловеческие проворство и силу и стремятся осквернить духовную чистоту расы людей. Такие династии процветали в тёмных уголках Империума дольше, чем кто-либо мог предположить, а во время открытых восстаний повергали защитников планет за считанные часы.

Гибриды, участвующие в столь масштабных бунтах, на протяжении всей жизни готовятся ко дню решающей битвы. Поколение за поколением культ тайно взращивает бойцов, цикл за циклом получая омерзительное потомство. Заражённые распространяют Проклятие среди населения мира, передавая его своим детям, которые продолжают дело родителей. Словно вирусная колония, культ растёт в экспоненциальной прогрессии и в конечном счёте достигает такой численности, что вожди подполья обретают возможность захватить всю

планету. Хотя существа позднейших поколений и выглядят как обычные люди, внутри они — полноценные ксеносы. Они преданны только созданиям, которые принесли Проклятие генокрада в их мир, а также своим таящимся сородичам-гибридам. Их нечеловеческий патриарх, рождённый среди звёзд, восседает в центре паутины влияния, которая со временем полностью охватывает мир. Все культисты бездумно повинуются этой отвратительной твари и готовы пожертвовать собой ради её спасения.

Окончательно сформировавшись, любая династия стремится к дальнейшему распространению. Её вожди тщательно отбирают чистокровных генокрадов для долгих странствий в новые охотничьи угодья, где тварям суждено закрутить очередной виток адской спирали.

СОЗДАНИЕ КУЛЬТА

Развитие генокульта — странный и пугающий процесс. Хотя в целом генезис происходит циклично, на различных этапах проявляются те или иные отклонения и сбои, что приводит к рождению гибридов с чрезвычайно разнообразной анатомией. Выглядеть они могут и как нормальные люди, и как поистине немыслимые чудища. Все члены столь порченого семейства — даже так называемые братья выводка, не имеющие физических отклонений, поскольку они не гибриды — связаны непоколебимой верностью, основанной на единении с Разумом выводка.

Наиболее действенное оружие в арсенале такой династии — секретность. С момента прибытия генокрада-переносчика заразы и до начала великого мятежа праведники таятся в тенях, а те из них, что всё же выходят на свет, скрывают все чужеродные дары. Со стороны кажется, будто культисты по-прежнему почитают божество своей «родительской» цивилизации, пусть и в необычном аспекте. Гибриды проповедуют крайнюю скромность и облачаются в просторные рясы или спецодежду, под которой легко спрятать явные мутации. Существа, рождённые в последующих поколениях, непрерывно трудятся, почитают старших и заботливо воспитывают молодых. Неудивительно, что омерзительная правда о генокульте вскрывается только в выбранный им день воздаяния.

ПЕРЕНОСЧИК ЗАРАЖЕНИЯ ПРИБЫВАЕТ НА ЦЕЛЕВУЮ ПЛАНЕТУ

ПАТРИАРХ
Высадившись на поверхность мира, генокрады скрываются от его обитателей. Первый из чужаков, инфицировавший местную форму жизни, эволюционирует в патриарха.

МЕСТНОЕ НАСЕЛЕНИЕ

БРАТЬЯ ВЫВОДКА
Иногда к династии присоединяются бойцы Астра Милитарум, попавшие под гипнотическое воздействие генокульта. Внешне они остаются теми же солдатами Империума, но верны отныне только патриарху.

ИЗРОЖДЕНЕЦ
Самый многообещающий выродженец получает толику генного материала самого патриарха, после чего растёт и мутирует, пока не превратится в лучшего воина среди своих уродливых собратьев.

ПЕРВОЕ ПОКОЛЕНИЕ
Гибридов, рождающихся у первично заражённых жителей планеты, называют аколитами.

ВЫРОЖДЕНЦЫ
Такие создания появляются на различных этапах генетического цикла в результате межпородного скрещивания, жутких экспериментов, варп-штормов или чего-то даже более странного.

ВТОРОЕ ПОКОЛЕНИЕ
Спариваясь с местными формами жизни, гибриды первой ступени производят на свет созданий второго колена, также называемых аколитами.

АКОЛИТ-ЗНАМЁНЩИК
Самому уважаемому из аколитов доверяют священный штандарт культа, и он становится объектом поклонения сородичей.

НОВЫЙ ПЕРЕНОСЧИК ЗАРАЖЕНИЯ

ВОССТАНИЕ НАЧИНАЕТСЯ С ПРИБЫТИЕМ ТИРАНИДОВ

ГИБРИДЫ-МЕТАМОРФЫ

Когда флоты-ульи нависают над заражённой системой, в рядах генокульта рождаются ксеносоздания, предназначенные только для войны. Конечности этих гибридов-метаморфов напоминают биооружие тварей из тиранидских роёв.

ПЯТОЕ ПОКОЛЕНИЕ

От союзов жителей планеты и гибридов четвёртого поколения появляются на свет чистокровные генокрады, кажущиеся родителям прекрасными младенцами. Так начинается следующий цикл инфицирования.

ВОЕНАЧАЛЬНИКИ

Когда генокульт готов выйти на битву против «приёмной» цивилизации, в текущем цикле развития выводка рождаются примас и нексос, способные координировать усилия гибридов и командовать ими в сражении.

ТЕХНИКА ГЕНОКУЛЬТА

ОПЕРАТИВНИКИ КУЛЬТА

На данном этапе развития выводок порождает множество разнообразных гибридов-специалистов. Среди них — кламавус, вестник грядущего миропорядка, который вторгается в информационную среду неприятелей и пропагандирует кредо династии. Биофагус, мастер искусственного слияния ксеноформ с носителями-людьми, создаёт всевозможных омерзительных штурмовиков в ожидании дня возвышения братства. Санктус, оснащённый отравленными клинками и винтовкой, выпускающей дротики с особой сывороткой, действует как основной ассасин культа — устраняет ключевых противников и скрывается в ночи. Наконец, локус играет роль телохранителя вождей геносекты, мгновенно реагируя на любую опасность для своих повелителей.

ЧЕТВЁРТОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Процесс размножения повторяется. Культисты третьего и четвёртого поколений, именуемые гибридами-неофитами, внешне могут сойти за обычных людей (при плохом освещении).

ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ

В результате спаривания гибридов второго поколения с загипнотизированными пленниками рождаются существа третьего порядка, внешне больше похожие на предков из инфицированной расы.

МАГУСЫ

На четвёртом этапе развития культа неизбежно появляется гибрид, наделённый псионическим даром, — магус династии. Подобных индивидуумов нередко сопровождают диковинные ксеносы-фамильяры.

КЕЛЕРМОРФ

При некоторых обстоятельствах в третьей генерации рождается келерморф — стрелок из пистолета и герой культа.

МОТОРАЗВЕДКА

Представители одной из групп неофитов, Аталанские Шакалы, колесят везде и всюду в поисках общин, которые можно заразить и использовать. Как правило, возглавляет мотоциклистов шакал-альфус, выполняющий одновременно три функции: снайпера, связиста и лазутчика.

ИЕРАРХИЯ ПАРАЗИТОВ

В генокультах, раскрытых Инквизицией, наблюдался один и тот же порядок подчинённости, основанный в первую очередь на структуре поколений гибридов и циклах развития ксенозаражения. Хотя существовали и некоторые различия, патриарх чаще всего выступал в роли монарха тайного королевства, магус служил его великим визирем, а примас — полководцем. В самых обширных братствах встречаются дополнительные организации, но ядро династии остаётся неизменным.

Полностью сформировавшийся генокульт огромен: в нём насчитываются миллионы или даже миллиарды особей, а то и больше, если династия охватывает несколько планет. Например, родиной Нищих Принцев является Юдоль Хлюста, но огонь их пылкой веры уже распространился на часовой мир Вигилус и ещё пятнадцать небесных тел. Наиболее многочисленной всегда является исходная ячейка братства, называемая возбудителем инфекции, а существа из последующих очагов заражения, или культов-осколков, неизменно походят на своих прародителей окраской хитина и кожи. Иногда секты немного отличаются символикой, а то и характером гибридов, но все равно, как говорится, сделаны из одного теста. Как правило, для демонстрации верности основателям такие группировки используют практически одинаковые геральдические цвета. Конечно, их зачастую приходится адаптировать к униформе или социальным нормам поражённой болезнью планеты, поэтому единство также может выказываться через нарукавные повязки или татуировки, нередко скрытые под одеждой.

Всю массу особей-культистов в конкретном мире именуют инфестацией. В каждом обитаемом районе небесного тела могут расплодиться несколько выводков полного цикла, и общность гибридов в любом центре сосредоточения жителей обозначается как «генетическая секта». Если население невелико, то его хватает для поддержания только одной геносекты, однако на планетах, кишащих органикой, их может быть несколько. Хотя между ними бывают различия, заключающиеся в малозаметных изменениях гербов, меток или оттенков телесных покровов, геносекты всё же происходят от одного патриарха и практически всегда гармонично сотрудничают. Всякая генетическая секта располагает собственными специализированными биоформами и военными предводителями, в том числе магусом, примасом и нексосом. Как правило, они рождаются в четвёртом поколении, а значит, внешне напоминают обычных людей. Гибриды разных братств настолько схожи в мыслях и делах, что даже объединяются ради совместных сражений.

Геносекты обычно насчитывают не менее нескольких сотен особей и подразделяются на «лапы», в которые чаще всего входит от пятидесяти до ста воинов. Такие соединения образованы для выполнения определённых задач, а потому их собирают и распускают в зависимости от текущих потребностей генокульта. В любой лапе присутствует как минимум один гибрид-лидер, возглавляющий отряд на операции. Каждый магус и примас имеют в своём распоряжении ряд подобных формирований — от групп неофитов, способных выдать себя за неизменённых людей, до ужасающих выводков явно чуждых вырожденцев.

Как только генокульт в своём развитии достигает этапа, на котором может пожертвовать ресурсами без риска для собственной безопасности, патриарх направляет одного генокрада или целое их семейство на поиски новой добычи. Происходят они либо из выводка, изначально высадившегося на родину династии (так называемого Первого Проклятия), либо из чистокровных генокрадов пятого колена. Если эти переносчики заражения отыщут подходящий населённый центр на том же небесном теле, то создадут генетическую секту, а если доберутся до иной планеты, где есть условия для поддержания отколовшегося культа, то от них пойдёт совершенно новая инфестация.

Обычно в осквернённом мире есть только один патриарх, но помощниками в разных частях света ему могут служить сразу несколько магусов и примасов. Если владыка династии гибнет, то генокрад, вторым заразивший добычу на данном небесном теле, со временем вырастает, меняется и занимает место повелителя. Встречаются также исключения. Например, если моторазведка обнаружит мегаполис, не уступающий по численности населения целой планете, для колонизации туда направят чистокровного генокрада, который в дальнейшем также превратится в патриарха. Подобное вряд ли возможно, если места скопления добычи расположены на одном континенте, поскольку тогда возникнет угроза негативной псионической реакции, но теоретически допустимо, когда жилые центры разделяет достаточное расстояние. В дальнейшем две геносекты будут соперничать за ресурсы и, возможно, даже вступят в конфликт, однако по прибытии флота-улья единое сознание тиранидов подчинит и ту и другую.

И ВОССТАНУТ ВСЕ КАК ОДИН

Некоторые гибриды, поистине монструозные, бродят по влажным туннелям, пряча свои химерические тела под просторными рясами или дерюжными накидками. Другие, всего лишь бледные и лысые, могут сойти за лояльных граждан, если спрячут татуировки с изображением змиев. Эти неофиты последних поколений таятся среди человеческого стада, как волки в овечьих шкурах, и так напряжённо трудятся в ветшающих имперских мануфактуриумах, что никто не смотрит на них с подозрением. Но у каждой особи под рабочим комбинезоном и безыскусным шахтёрским снаряжением скрывается тело, несущее отметину чужака.

Когда община гибридов наберётся сил и подготовится к великому мятежу, все генокультисты выйдут на свет. Из канализационных люков, подземных переходов и подвалов хлынут многие тысячи вооружённых созданий. Одновременно с этим их собратья покинут укрытия в городских шпилях, будто насекомые, выползшие из потайного гнезда. Если кому-то хватит ума попытаться сбежать из улья, он обнаружит, что улицы и магистрали перекрыты или горящими остовами машин, или стаями кошмарных тварей, поджидающих добычу.

Династия устраивает поистине жуткую бойню. Хотя подавляющее большинство особей вооружено немногим лучше, чем средний ополченец, в перестрелках полчища гибридов свирепы и опасны благодаря огромной численности и фанатичной приверженности культу. Сородичи проводят внезапные атаки на цели повышенной важности, действуя с пугающей синхронностью, поскольку братство вложило в подготовку к этим нападениям немало труда. По беззвучному сигналу патриарха штурмовые отряды геносекты возникают из технических каналов, вентиляционных шахт, сливных колодцев и потайных люков, поставленных бригадами заражённых и никогда прежде не использовавшихся. Вылезающие наружу гибриды-аколиты с шипением и воплями бросаются на вражеских командиров, размахивая конечностями, мутировавшими в оружие. Что касается недругов, которых примас обозначил как серьёзнейшую угрозу — например, Адепта Сороритас или Адептус Астартес, — то их устранение поручают чистокровным генокрадам из пятого поколения, наиболее смертоносным представителям династии после самого патриарха. Особи культа, будто идеально отлаженная машина разрушений, наносят удар все как один, и очень немногие противники способны дать им отпор.

МИРЫ ПРАВОВЕРНЫХ

Среди миллиона планет галактической империи в бессчётном множестве угнездилось Проклятье генокрада. И неудивительно, ведь человечество — богатый источник биомассы.

Паразитические организмы тиранидов с лёгкостью находят носителей в неисчислимых стадах обитателей Империума. Люди достаточно разумны, чтобы странствовать меж звёзд, но недостаточно умны, чтобы преодолеть честолюбие, надменность и любопытство, из сочетания коих возникает тяга к посещению скверных тёмных мест, где плодятся генокрады. Подданные Императора стремятся заселить любой уголок Галактики, какие бы ужасы там ни скрывались, и помешать им могут только прямой запрет свыше или недоступность какой-либо области. Данная тенденция в совокупности с относительно быстрой сменой поколений превращает человечество в идеальную расу-жертву. Её колонии многочисленны, разбросаны по космосу и наполнены почти безграничными резервами биомассы, что привлекает внимание Разума улья, который направляет сознания всех патриархов к общей цели.

Кроме того, многие люди обладают псионическими способностями, и доля таких индивидуумов неуклонно растёт. Это важно, поскольку без них готовящийся к бунту выводок полного цикла не получил бы весь набор уникальных особей. Частота появления псиодарённых граждан в имперских мирах неизменно увеличивалась на протяжении тысячелетий, а после возникновения Великого Разлома произошёл такой значительный скачок, что адептам Астра Телепатики на Чёрных кораблях удаётся определить и взять под контроль лишь малую долю псайкеров. Несмотря на возможные катастрофические последствия, растущие генокульты весьма охотно принимают в династию необученных психиков, зная, что тем самым готовят почву для рождения магуса. Впоследствии такой лидер поведёт гибридов к новым победам и свершениям, и искажающее рассудок воздействие патриарха ещё шире охватит местное население.

РАЗНООБРАЗИЕ ПАРАЗИТИЗМА

С помощью яйцеклада чистокровные генокрады способны поместить инфицирующий биоматериал в организм любого существа, анатомически пригодного для рождения гибрида. За несчётные века, минувшие после проникновения тиранидов в небесные владения человечества, межгалактические хищники основывали династии в цивилизациях орков, гритов, альдари, тареллиан, крутов и даже т'ау. Наиболее предпочтительны для них расы, представители которых мобильны и достаточно развиты для межзвёздных путешествий, что обеспечивает предельно широкое распространение Проклятия. Обычно генокрады выбирают в качестве цели как можно более плотно населённые районы, где заражение будет распространяться незримо и выйдет на свет лишь после того, как станет неодолимым.

Зеленокожие оказались проблемными носителями: они ощущают в порченых сородичах какую-то неправильность, беспокоящую единое сознание орков. С крутами ситуация примерно та же, но они определяют осквернённых собратьев по иному запаху феромонов, а также следуют советам формирователей, управляющих эволюционным развитием расы. У альдари настолько длительный цикл размножения, что они просто не годятся для задач культа в биологическом аспекте. Кроме того, дети Иши обладают такими развитыми пси-способностями, что нередко замечают тень Проклятия ещё до того, как она сгустится, и тщательно избегают её. Наконец, т'ау наделены некой связью со своими эфирными, что усложняет процесс инфицирования. Пока что лишь люди, живущие в самых разных и анархичных сообществах, безупречно подошли на роль жертв.

ПОД ТОНКОЙ ЗАВЕСОЙ

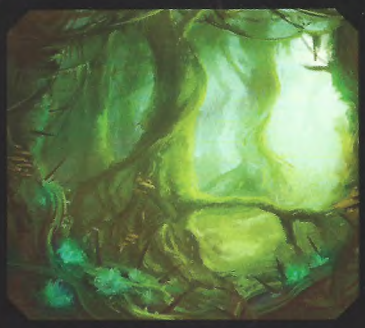
Поистине лакомая добыча для генокультов — цивилизованные миры. Как правило, они достаточно обильно населены, ввиду чего обладают высокими потребностями в импорте продукции и соответствующими объёмами экспорта. Хотя ограничения в торговле и меры безопасности на таких планетах бывают весьма строгими, хватит единственной ошибки, одного пропущенного контейнера с гибельным грузом, чтобы в почву упало семя скверны, которое может прорасти тысячью различных способов. Порой обретение новой колонии такого рода становится для медленно растущего выводка толчком к ускоренному развитию и распространению среди звёзд.

ВОЕННЫЕ КУЛЬТЫ

Хотя подавляющее большинство имперских миров так или иначе милитаризовано, некоторые из них занимаются исключительно поставками живой силы и снаряжения для Астра Милитарум. Наиболее амбициозные династии стремятся в первую очередь заражать такие планеты: хотя такая стратегия обычно весьма рискованна, в случае успеха генокульт получит вооружённых солдат и ресурсы из всех инфицированных казарм и баз, что кардинально повысит шансы на удачное завершение будущих мятежей.

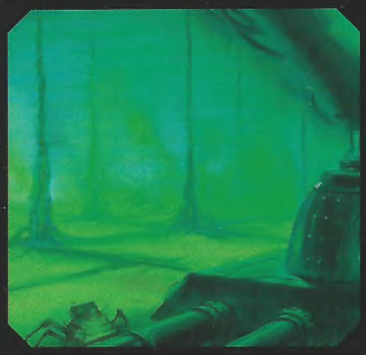
ТАЙНАЯ ДЕСЯТИНА

В феодальных мирах Империума слово короля или царицы — закон. Если подобный монарх станет носителем чужеродной скверны, в его землях вскоре начнутся тревожные исчезновения людей, сборы странных податей и неестественные изменения. На большинстве планет такого типа почти отсутствуют развитые технологии, поэтому от нападений когтистых монстров, скрывающихся в заброшенных подземельях, склепах, системах пещер и влажных лесах, местные крестьяне или рыцарские ордены могут защититься только мечами, щитами и суеверными обрядами.



ВЫСШИЕ ХИЩНИКИ

В государстве людей встречаются настолько опасные для жизни небесные тела, что их классифицируют как «миры смерти»: сама окружающая среда в них крайне враждебна людям. Многие воинские подразделения человечества проводят на планетах этой категории немыслимо суровые учения, во время которых к ним подбираются генокрады, часто незаметные на фоне прочей хищной флоры и фауны. Если тварь заразит подобный отряд, то бойцы принесут с собой в часть затаившуюся погибель и впоследствии инфицируют ею следующий мир, где будут сражаться за Империум.



ШИРОКИЙ ОХВАТ

Культы, располагающие обширным автопарком, процветают на бескрайних открытых пространствах: например, в агромирах. Известно, что не менее 85% суши таких планет отдано под гидропонные фермы, поля с улучшенными зерновыми культурами, загоны для скота, озёра водорослей и кактусовые заросли, поэтому там обитает сравнительно немного людей. Однако же рассредоточенные населённые пункты становятся лёгкой добычей для разъездных групп династии, которая вскоре получает доступ к совершенно легальным «поставкам провизии» на другие планеты.

ВАРВАРСКИЕ КУЛЬТЫ

Выводки без труда развиваются в диких мирах Империума, где люди не знают даже чёрного пороха, а то и деградировали настолько, что разучились обрабатывать железо или вообще скатились в каменный век. На культистов, принёсших с собой мощное оружие, продвинутые технологии и сложные инструменты, местные жители смотрят как на богов. С другой стороны, такие планеты редко становятся источниками инфекции, поскольку высадившиеся там чистокровные генокрады в половине случаев из охотников превращаются в жертв.

ГЛУБОКИЕ КАТАКОМБЫ

Несмотря на истовую веру жителей миров Адептус Министорум, они тоже уязвимы перед Проклятием чужаков. Монашеская ряса отлично скрывает многочисленные мутации, а запутанные переходы подземных костниц, что испещряют менее важные районы, идеальны в качестве охотничьих угодий для таких приспособляющихся созданий, как генокрады. Удостоенные их «поцелуя» люди продолжают поклоняться Императору, чтобы не привлечь внимание остальной паствы, но в действительности праведно служат куда более мрачной силе.

В ПРИГРАНИЧЬЕ

Как говорится, куда бы вольный торговец ни воткнул своё знамя, туда сразу же потекут толпы людской черни. На дальних рубежах Империума, где его подданные ежегодно занимают новые планеты во имя Императора, о законниках и силовиках Адептус Арбитрес знают только понаслышке. Хотя на окраинной планете генокульту требуется немало времени, чтобы достичь пика развития, гибриды без затруднений проникают в каждый слой местного общества, так как присутствовали при его зарождении.

КУЛЬТ ВОЙНЫ

С момента рождения первого гибрида генокульт начинает подготовку к всемирному восстанию. Порой при возникновении определённой ситуации крупномасштабные военные действия могут вспыхнуть ещё до того, как численность династии достигнет критических значений. В любом случае тот, кто попытается сорвать грандиозный замысел чужаков, горько пожалеет об этом — воины культа атакуют по-змеиному стремительно, и месть их ужасна.

Любой выводок прежде всего заботится о собственном процветании и, как правило, вступает в вооружённые противостояния лишь на своих условиях. Конечно, из этого правила есть исключения, поскольку под обломками рассыпающегося имперского колосса гибнут даже самые продуманные планы. Невозможно предсказать, каким станет ответ на то или иное происшествие, неудачу или катастрофу. Например, если кому-то попадётся на глаза гнусное отродье или члены генокульта неосторожно узурпируют власть, имперские чиновники могут начать расследование.

Возможно, с дознавателями из Адептус Арбитрес — или, хуже того, Инквизиции — сумеют разобраться либо магус, либо его приспешники, но в ином случае династии вскоре придётся отражать атаку целого полка Милитарум Темпестус, а то и ударной группировки Караула Смерти.

Но, пусть даже в ходе зачистки, проводимой столь крупными силами, имперцам удастся перевернуть подземный мир вверх дном и полностью истребить гибридов, единственный сбежавший генокрад может вновь запустить жизненный цикл культа. Кроме того, такие операции редки, поскольку выводок распространяет инфекцию втайне — а в таком исполинском, многообразном и беспорядочном государстве, как Империум, существуют миллионы мест, где можно вполне надёжно спрятаться.

Поскольку члены династии принадлежат к местному населению, на их стороне бессчётные преимущества. Братьям, набранным из низших слоёв общества, известно, где расположены наилучшие укрытия, тогда как высокопоставленные слуги патриарха заметают следы, пользуясь своим влиянием. Со временем кредо чужаков проникает во все слои социума, и в рядах оформившегося культа встречаются самые разные личности — от дренажников, порученцев и автопрокторов до верховных судей и шпилевых господ. В день восстания все заражённые граждане, действуя заодно, выполняют задачи по дестабилизации обстановки и саботажу, пока штурмовые группы гибридов уничтожают военные объекты и организации, куда не удалось просочиться рабам ксеносов. Сокрушительная эффективность подобных атак на множестве фронтов подтверждается примерами сотен небесных тел, захваченных генокультами. В некоторых случаях мятежники проводили настолько успешную подготовку к бунту, что им удавалось за считанные дни перевернуть с ног на голову и полностью разрушить всю инфраструктуру планеты.

Наступление тщательно координируют нексосы каждой генокультуры, усилия которых обеспечивают братство решающим перевесом на поле битвы. Они занимаются тактическим анализом, моделированием боёв и гололитическим прогнозированием хода сражений. В паре с кламавусом, экспертом по распространению

Если династии приходится восстать раньше времени, то её особи не превращаются в неистово радующихся фанатиков, которые восторженно встречают сошествие богов. Нет, планету накрывает кошмарная буря ненависти и неудержимого насилия, способная стереть в порошок даже самых грозных противников.

информации и дезорганизации вражеских линий связи, нексосы передают непрерывно обновляемые планы полчищам культа. Если что-то пойдёт не так (а подобное случается, когда имперский колосс пробует защитить себя), эти специалисты найдут для бунтовщиков иную дорогу к победе. Так, династия может передислоцировать подземные силы и средства, после того как офицер моторазведки, Шакал-альфус, доложит о высадке группировки Космодесанта, призванной сдержать натиск гибридов. Если же получены сведения о массированном выдвижении бронетехники Сестёр Битвы, то мятежники блокируют магистрали: перекрывают их камнедробилками «Голиаф» или обрушивают соседние здания. Мгновенно принимая решения и отдавая чёткие приказы, нексосы реализуют запасные планы и адаптированные стратегии, согласно которым генокульт отступает, как единое целое, чтобы затем точно так же ударить в другом месте. Ведь его особи связаны душой и телом — гораздо прочнее, чем солдаты любой обычной армии. В более широком смысле именно нексосы рассчитывают оптимальное время для восстания выводка при непредвиденных обстоятельствах. Если полководцы культа сражаются, полные веры и ярости, то его тактики поддерживают наступление, опираясь на бесчувственную логику.

Примас, будучи военачальником, иначе понимает смысл процветания своего рода и действует более агрессивно. Получив команду от магуса своей геносекты, он лично подбирает бойцов из родительского культа и ведёт их на завоевание новых планет во имя патриарха. Такие походы нередко проводятся под прикрытием грузоперевозок: используя действующие торговые маршруты и пути доставки товаров, династия перебрасывает воинства гибридов в другие миры. Как только корабль достигает пункта назначения, во тьме огромных трюмов с шипением раскрываются автоконтейнеры, и примас выводит собратьев наружу. Если противник обнаруживает захватчиков, генокультисты наносят ему быстрый ошеломительный удар. Возможно, неприятелю удастся отразить первую атаку, но тогда мутанты просто рассеются по тёмным уголкам новой территории, словно нефтетараканы, бегущие от зажжённого света, и собираются вновь для повторного нападения.

Порой случается, что на планету-логово культа нападает внешний враг — мигрирующие хруды, налётчики-друкари, банды зеленокожих или даже демоны из варп-разлома. Большинство династий, тайно окопавшихся в подземельях, предпочитают выжидать завершения бойни на поверхности. Но если вторжение прямо угрожает гибридам, они защищают свои интересы, налетая на противника подобно рою разъярённых шершней. Впоследствии жители мира, зависшего на краю пропасти, обнаруживают, что их спасли от армии чужаков куда более зловещие и опасные создания.

Культы, развитие которых проходит спокойнее, могут с паучьим терпением ждать подходящего момента для мятежа. Поколения неоднократно сменяют друг друга, пока династия готовится к решающей битве, незаметно захватывая всё новые территории. Но как только пробьёт назначенный час, хитроумная завеса тайны будет мгновенно сорвана и вся планета погрузится в анархию.

Обычно выводок восстаёт для захвата родного мира в тот момент, когда небо над ним чернеет от исполинских биокораблей флота-улья. Генокрадов и их сородичей мгновенно объединяет стремление убивать, учинять разор, повергать устои общества и нести ужас во все уголки планеты. Кровь каждой особи, получившей ментальный поцелуй прародителей культа, вскипает от отчаянной жажды расправы над врагами, под воздействием которой даже нижайшие из неофитов разрывают своих жертв на куски, охваченные лихорадкой псевдорелигиозного экстаза. Когда на небесное тело опускается живой кошмар — тиранидская армада вторжения, — даже небольшая династия способна подорвать оборону неприятеля.

Но существуют и миры, покорённые генокультом гораздо раньше срока. Иногда местная династия прибирает их к рукам за сотни лет до прибытия флота-улья, а порой хищные корабли не появляются вообще. Причина такого преждевременного мятежа может заключаться в том, что у выводка просто не осталось способов размножаться незаметно для противников, или же его пси-одарённый патриарх ощутил гибель биологической армады, двигавшейся к планете-жертве. Теперь культу, лишённому поддержки основных сил тиранидов, но по-прежнему участвующему в их наступлении на Галактику, предстоит завоёвывать власть собственными ухищрениями. Пожалуй, такие династии в ряде аспектов представляют наибольшую опасность для Империума, поскольку распространяются между планетами, как вирус среди людей, — разбрасывают семена разрушения по огромным территориям, надеясь таким образом воссоединиться со своими богами. Используя родное небесное тело в качестве базы для операций, они любыми средствами воспроизводят прежние успехи, рассылая «безбилетников» и группы незаметного проникновения по всем населённым мирам в зоне досягаемости. Подобные генокульты подчинили себе целые звёздные системы, и маяк их пси-излучения сияет так ярко, что новые хищные флотилии рано или поздно прилетят на свет, чтобы насытиться.

КУЛЬТ ВТОРОГО СЫНА

В пресловутом мире-улье Некромунда громадный шпиль Секундус возвысился над родственным ему мегаполисом Примус. Утверждалось, что он превзошёл собрата и в духовной просвещённости жителей, и в материальных богатствах. Учёные, жаждавшие раскрыть секреты Империума, спускались в обширные городские архивы, и найденные ответы зачаровывали их настолько, что обратно они уже не выходили. Но оказалось, что внешний лоск обманчив и Секундус находится под контролем многочисленной и пугающе влиятельной геносекты. Когда истина наконец открылась, лорд-генерал Примуса распорядился выпустить по конкурирующему улью рад-снаряды высокой мощности. Бомбардировка вышла настолько опустошительной, что весь шпиль, куда более высокий и стройный, чем его соседи, завалился набок с немыслимым грохотом, и сейсмические колебания ощутили в радиусе сотен километров. Область вокруг него получила статус «карантин-экстремис», а жителям Некромунды запретили даже упоминать о случившемся.

К несчастью для ульевых господ, обстрел и последующее низвержение Секундуса не покончили с культом, таившимся в сердце города. Выжили сотни тысяч невероятно стойких и решительных особей, которые затем снова расселились по широкой сети туннелей, ветвящихся от прежних логовищ династии. Впоследствии туда же отправились банды Примуса, подстёгиваемые самим фактом запрета на рейды в разрушенный мегаполис. Там, в подземных переходах, гангстеры обнаружили опустившихся гибридов: немыслимо мутировав под воздействием тлетворного излучения рад-бомб, они стали не менее опасными, чем их предки — чистокровные генокрады.

СОШЕСТВИЕ ФЛОТОВ-УЛЬЕВ

В общине генокульта любое действие и произнесённая фраза — ещё один шаг к предначертанному исходу, апокалиптическому поглощению, которого не переживут ни враги династии, ни она сама. Если выводок достигнет своих ужасающих целей, то планеты, ради завоевания которых так истово трудились гибриды, обглодают до голого камня их истинные повелители, тираниды.

Всё глубже запуская щупальца в тело приёмной цивилизации, генокульт готовится ко дню грандиозного вознесения. Возможно, пройдут десятилетия или даже века, но рано или поздно звёздная система, по которой распространилась династия, погрузится в психический сумрак. На неё падёт «тень в варпе», первый знак надвигающейся рока и безнадёжности.

Когда обречённые миры накроет завеса странного феномена, живущие там прорицатели обезумеют, а людей, способных управлять энергиями Имматериума, охватит безудержная паника. Свет Астрономикана сначала потускнеет, затем угаснет полностью, скрытый за ползущими по Галактике псионическими миазмами. Покажется, что вернулась Ноктис Этерна, — вот только на сей раз погибель, предречённая Чернотой, обретёт плоть. Потусторонняя завеса «тени в варпе» отрежет систему от остального Империума, и её защитники почти наверняка уже не получат подкреплений извне, не смогут спастись бегством и даже обратиться к императорскому таро за утешением и советом.

Лишь после этого из тьмы появится сам источник угрозы. В ночном небе возникнет стая ярких точек, армада небесных тел, отражающих сияние звёзд. Изначально они могут показаться прекрасными, но по мере приближения объектов к планете-логову культа всё очевиднее будет проявляться их уродство. Эти корабли — биофлот расы тиранидов, и прибыли они не просвещать, но пожирать.

Гибридам при виде столь немыслимой опасности кажется, что исполняются давно изречённые пророчества династии. Они верят, что сородичи патриарха, свободные от людских недостатков, явились вознести верных к неугасимому вышнему свету. Когда флот-улей затмевает небо планеты непроглядным покровом спор, готовясь к поглощению её биомассы, восторженные адепты истинной веры заявляют, что «темнее всего перед рассветом». Затем культистов охватывает неистовый религиозный пыл, и по улицам городов разносятся как радостные, так и воинственные кличи. Видя, как тиранноциты несутся к земле подобно мясистым болидам, мутанты потрясают воздетыми знамёнами в надежде привлечь внимание «ангельского воинства».

После приземления живые десантные капсулы биокораблей раскрываются, извергая вопящие выводки боевых тварей с конечностями-клинками, и в мысли гибридов закрадываются первые сомнения. Тем не менее их вера в благодетелей со звёзд внедрена так глубоко, что культисты продолжают сражаться против других обитателей планеты. Захватчики-тираниды тем временем прокатываются по миру колоссальной волной когтей и хитина, истребляя или пожирая местные формы жизни. Поскольку каждой стаей управляет Разум улья, орды ксеносов не воспринимают мутантов как добычу; фактически поначалу их просто игнорируют, пока атаками чужаков руководят синаптические существа. В течение недолгого времени блаженствующие гибриды и кровожадные пришельцы сражаются на одной стороне.

Перебив всех неприятелей, воины династии жаждут скорее побрататься с дальними родичами и отпраздновать победу, а заодно и долгожданное воссоединение межзвёздного семейства. С распростёртыми объятиями они идут навстречу лавине хищных созданий — и тираниды разрывают их на куски. Лишь тогда культисты осознают всю чудовищность своих заблуждений, и неотступная верность ксеносам мгновенно сменяется ужасом.

Последним откровением для династии становятся события, происходящие как вовне, так и внутри неё. Создания, которых всецело почитали гибриды, отвечают им наихудшим из возможных предательств: любой, кто будет искать спасения у ног патриарха, найдёт вместо этого лишь смерть. Самосознание праотца культа сливается с Разумом улья, и он вновь становится обычным тиранидом, ещё одной безымянной клеткой странствующего в пустоте сверхорганизма, единственное желание которого — поглотить всю Галактику. Как только погибают последние защитники планеты, Звёздный Спаситель и его выводок набрасываются на своих отпрысков и раздирают изогнутыми когтями ближайших советников и доверенных приспешников. Умирая, мутанты задыхаются не только от крови в пробитых лёгких, но и от неверия в происходящее. Чистокровные генокрады, рождённые в мире-логове, без раздумий атакуют любящих родителей, терзая их тела яростными ударами лап и укусами могучих челюстей.

Культисты, каким-то образом пережившие столь мрачный поворот судьбы, всеми силами пытаются спастись, но далеко им не уйти. Дождь из тиранидских спор только усиливается, и сама планета изменяется на молекулярном уровне, превращаясь в отравленный ад. На её поверхности бурлят кислотные пищеварительные пруды, где вместе растворяются и перевариваются как тела обычных жителей мира, так и трупы гибридов. Из них готовится одна и та же тошнотворная похлёбка, сырая биомасса, которую по ребристым капиллярным башням втягивают в себя живые корабли на орбите. Вот так изначальные обитатели планеты и паразиты-культисты наконец становятся единым целым — их останки смешиваются во время заключительного акта апокалиптической трагедии.

Но не все выводки, разросшиеся на просторах Галактики, встречают жуткую гибель в пасти чудовищных тварей, почитаемых гибридами. По мере роста династии начинают непроизвольно излучать псионическую ауру, привлекающую тот или иной органический флот тиранидов, однако в отдельных случаях он не добирается до цели. Живую армаду может зашвырнуть в никуда эфирный шторм, разгромить вражеская эскадра или испепелить какой-нибудь космический феномен вроде вспышки сверхновой. Уцелевшие благодаря этому культы продолжают развиваться, приобретая с каждым циклом размножения всё большую власть над миром-логовом, пока тот целиком не перейдёт под контроль патриарха и его родичей. Такие планеты становятся центрами растущих сетей заражения, которые накрывают от нескольких звёздных систем до целого сектора, пока династии готовятся встретить свой удел, не зная, что он навсегда изменился. Возможно, со временем гибриды привлекут другой флот-улей, но до тех пор генокультисты вольны господствовать над своими угодьями.

Тучи снижающихся организмов флота-улья застилают почерневшие небеса. Поистине близится конец света. Генокультисты, всегда верившие в явление апокалипсиса из пустоты, ликуют и радуются исполнению пророчества... но недолго.

Небо над крышей дворца затянули облака чужеродных спор. Тысячи существ с кожистыми крыльями вырывались из темнеющего месива и пикировали на граждан, разбегающихся с улиц внизу. Где-то в вышине вечернее солнце скрылось за гигантской парящей тушей со щупальцами, принадлежащей тому, что не имело имени на языке людей.

Эверард Арготт не сомневался, что настал лучший день в его жизни.

Наконец прибыли Отцы Извне! Когда Эверард впервые осознал это и услышал пронзительный визг, призывающий к оружию, то преисполнился бескрайнего, беспримесного восторга — настолько сильного, что по сравнению с ним испытанное когда-то счастье от рождения первенца показалось обычной приятной дрожью.

— Восславьте же Детей Звёзд! — взволнованно прокричал Арготт, поворачиваясь к братьям и сёстрам по культу. Охваченные лихорадочной эйфорией, они подхватили клич сородича. — Настал день блаженства!

Эверард заметил в толпе влажные чёрные глаза своего долговязого внука, прозванного молодёжью Шипуном, и ощутил прилив гордости при виде того, как юноша лапой выдирает несколько рёбер у вопящего Отпрыска Темпестус. Если парень способен уже на такое, то далеко пойдёт!

— Да благословят тебя звёзды, — добродушно сказал Арготт другому бойцу Милитарум, вонзая нож в макушку его незащищённой головы.

Пока Эверард вытаскивал клинок, ещё один язычник попытался прицелиться в него, однако Клоттрид сдавил глотку солдата клешнёй, а Залла раздробила врагу бедро импровизированным молотом из дорожного знака. Толкнув оружие противника в сторону, Арготт широко улыбнулся и вонзил в глазницы глупца пальцы с длинными ногтями. На ладони верующего брызнула белесоватая жидкость. Эверард ухмыльнулся себе под нос: может, теперь нечестивец увидит свет.

На верхнюю галерею здания шлёпнулась огромная яйцевидная капсула. Издавая громкие чавкающие звуки, она раскрылась наподобие бутона какого-то гадостного цветка, и наружу хлынула живая река из созданий с хитиновой шкурой, ещё лоснящейся от слизи неведомого происхождения. Разбежавшись, они перескочили с крыши на пролетавшую мимо «Валькирию».

Арготт усмехнулся, заметив на борту транспортника личный герб планетарного губернатора.

— Теперь не сбежишь, дружище, — сказал он, скаля игловидные зубы, которые больше не придётся стачивать.

Чувствуя себя как во сне, Эверард подошёл к перилам. Теперь улицы кишели Детьми Звёзд, и они уже кормились. На площади внизу дымилось кислотное озеро, где растворялись трупы — подношения истинным богам свыше. Арготт сочувственно улыбнулся, смутно сознавая, что и его ждёт точно такой же удел.

Но у Эверарда ещё имелись незавершённые дела, поэтому он вздохнул и очистил нож. Ничего не поделаешь, праведные люди всегда жертвовали собой.

КУЛЬТ ЧЕТЫРЁХРУКОГО ИМПЕРАТОРА

РОЮЩИЕСЯ ВНИЗУ, ТЕ-КТО-ВОССТАНЕТ-КАК-ОДИН

Особи этой династии отличаются хитроумием, изворотливостью и безграничным терпением. Они — мастера наступлений из-под земли: когда один из верующих ступает по открытому пространству, в туннелях внизу рыскает ещё тысяча культистов, готовых ринуться наверх убийственным приливом.

Изначальный символ в виде змия малевали, рисовали, красили по трафарету и выводили на стенах в сотне человеческих миров.

Адепты Империума впервые подробно узнали о чудовищной порче генокультов в 680-м году 41-го тысячелетия, обследовав планету Госар-Квинтус. Расследуя дело о секте почитателей ксеносов, исповедующей искажённую версию имперского кредо, заслуженный инквизитор Шэгрин отправился в тот мир с группой Отпрысков Темпестус. Там его отряд спустился в недра крупнейшего шахтёрского поселения, называемого Великой Ямой. Чем глубже забирался слуга Трона, тем больше находил отклонений от нормы.

Но, как ни странно, в последнем сообщении инквизитора утверждалось, что на планете всё в порядке. Он пришёл к выводу, что династию Трисстов, которая на протяжении бессчётных поколений безупречно руководила горняцкой колонией, следует оставить в покое. Поскольку Шэгрин пользовался доверием и уважением коллег по Ордо Ксенос, никто не стал возражать. Лишь год спустя его товарищи поняли, что не всё так просто: агент Императора исчез бесследно, а при повторном изучении послания обнаружилось, что оно не совпадает по характеру с другими отчётами.

Опасаясь, что на Госаре-Квинтус присутствуют чужаки, члены ордоса поручили истребительной команде из пяти Караульных Смерти изучить обстоятельства того расследования, однако таинственная Великая Яма проглотила и этих воинов. Следующая вылазка имперцев состоялась лишь после того, как Ортан Кассий, капеллан Ультрадесанта с несокрушимой волей, лично собрал новый спецотряд охотников на ксеносов. Решимость духовника оказалась наилучшим оружием в том бою, ибо он огнём и мечом рассёк паутину лжи и уловок, прикрывавшую тайные занятия Трисстов. Отбивая атаки рабочих-мутантов, бойцы Караула Смерти приближались ко дну карьера, послойно срывая завесы с омерзительной правды. Самого инквизитора они так и не нашли, но обнаружили сервочереп Шэгрина, а с ним — ещё несколько фрагментов головоломки.

Сражаясь в глубинах осквернённого мира династии Трисстов, истребительная команда Кассия прорвалась через сотни культистов и выполнила задачу. Хотя все астартес выбрались живыми, каждый из них внутренне изменился после жуткого испытания; то же самое в некотором смысле можно сказать и об остальном Империуме. В частности, Ортан Кассий стал неотступным врагом тиранидов, одержимым этой расой во всех её проявлениях. Впоследствии, тесно сотрудничая с Караулом Смерти и Ордо Ксенос, он искоренил больше десятка подобных

Выводок Трубных Упырей появляется из пустых прометиевых трубопроводов мегаполиса Игзост, и исход битвы, можно считать, предрешён благодаря скрытности и хитрости.

заражений — ведь самой ошеломительной находкой на Госаре-Квинтус стал не патриарх генокрадов в сердце выводка, а многочисленные накладные об отправке грузов. И хотя охотникам на чужаков известно об угрозе, им крайне трудно извещать имперские планеты после возникновения Великого Разлома (если вообще удаётся).

Династия Трисстов, как и все очаги заражения, возникшие после Госара-Квинтус, действовала настолько коварно, что фактически обратила государство людей против самого себя. Маскируясь под производственный консорциум, эти запятнанные чужеродной порчей создания распространили Проклятие не только по родной системе, но и по всему сектору Карадон и за его пределы. Полководцы гибридов применяли эффективную работу и неизменное трудолюбие членов выводка как идеальное орудие для расширения культа Четырёхрукого Императора.

Вместо того чтобы распространяться втайне — рассылать по Галактике отдельные организмы или группы генокрадов, спрятав их в каких-нибудь тёмных закутках, — это семейство всеми доступными средствами повышало объёмы производства в шахтах, чтобы привлечь к себе внимание. Не догадываясь о последствиях, адепты Мунитoрума всячески старались рекрутировать представителей культа и направить их в отдалённые части Империума как образцовых тружеников, способных подать пример другим. Разумеется, династия с радостью выполняла подобные запросы. В считанные недели после таких переводов её особи начинали операции на новом месте; они договаривались о поставках, чтобы со временем, когда наладятся торговые связи, лидеры братства смогли переслать на очередную планету чистокровных генокрадов.

До того как Ортан Кассий раскрыл отвратительную истину о Госаре-Квинтус, тот считался идеальным воплощением рудокопного мира на Восточной Окраине — планетоидом, всецело отданным под горнодобычу. Его правители неизменно выплачивали подать в размере, превышающем требуемый как минимум на одну пятую. Причём извлекаемый в местных штольнях адамантий превосходил по чистоте залежи в остальном секторе. Каждый поставляемый ими слиток сверкал, отполированный до яркого блеска, скрупулёзно отсортированный и аккуратно уложенный в штабель одним из неисчислимых сотрудников Трисстов. Больше того, рабочие династии удовлетворялись обычной баландой и пищевыми пилюлями и ни разу не бунтовали. Империуму они казались безупречными служителями. По итогам анализа отчётов о выплате десятины, проведённого лексмеханиками, Мунитoрум принял решение разослать трудовые бригады с Госара-Квинтус на другие шахтёрские планеты в зоне досягаемости. Предполагалось, что они выступят консультантами и вдохновят горняков в менее продуктивных мирах.

До расследования инквизитора Шэгрина община Трисстов процветала шестнадцать поколений подряд и основала тысячи колоний, остававшихся незамеченными для Империума. Династия распространилась по половине Галактики как честными, так и обманными способами. Служители культа Четырёхрукого Императора — превосходные шахтёры, горнопроходчики и исследователи подземного царства. Они давно поняли, как развиваться во тьме, утаивая злокозненные секреты под несколькими слоями благопристойности. Их инфекция приобрела пугающие масштабы, поскольку это братство отличается от других наличием блестящих мыслителей, умелых заговорщиков и верховных визирей, ловко готовящих всё для выхода королей извне. Хотя воины Караула Смерти, не щадя себя, пытаются выследить и окончательно зачистить все геносекты данной династии, её гибриды по-прежнему обитают в туннелях, пронизывающих кору сотен рудокопных миров. Инфестации набирают силу в подульях и на сточных уровнях имперских мегаполисов; рабы патриархов трудятся, не разгибая спины, в тесных технических каналах, в душных условиях теплотрасс и без единой жалобы расчищают засоры в коллекторах, кишащих вредителями. В то же время агенты клана стремительно проносятся по секретным проходам и ползут на брюхе в узких трубопроводах, чтобы добраться до назначенной цели, покончить с ней и незаметно ускользнуть.

Что касается военачальников культа Четырёхрукого Императора, то они одинаково уверенно сражаются как во тьме, так и при дневном свете. Полководцы добывают планы каждого здания и агломерации в заражённой области, максимально полно изучают возможности туннелей и даже вносят изменения в схемы застройки. Впоследствии династия уничтожает все записи о таких поправках, а посторонних лиц, участвовавших в процессе, либо отсылают как можно дальше, либо убивают. Прозорливые командиры династии запускают щупальца скверны в каждую страту человеческого общества, но особое внимание уделяют социальным изгоям и обитателям нижних уровней, знающих свою территорию лучше любого «наземника».

Культа Четырёхрукого Императора воистину следует опасаться. Его выводки успешнее всех прочих используют тактические приёмы вроде контролируемых подрывов, подкопов и неожиданных атак из-под земли. Они поставили на военные рельсы имеющуюся промышленность и тем самым сумели обратить колоссальную неуклюжую машину трудовых ресурсов Империума против её хозяев. Атаковать подобную секту — то же самое, что пнуть гнездо термитов: агрессор быстро поймёт, что создания, ползающие на поверхности, составляют лишь крошечную часть гигантской колонии, защитники которой бурной рекой готовы вырваться наружу.

Хотя горнодобывающая династия Трисстов, прародительница культа Четырёхрукого Императора, давно уже уничтожена Караульными Смерти, выводки по-прежнему используют её промышленную символику. По сегментуму Ультима разбросано немало очагов заражения, особи которых применяют различные варианты данной геральдической схемы.

КУЛЬТ-УЛЕЙ

ПОДНЯВШИЕ ОРУЖИЕ ПРОТИВ ТИРАНА

Гибриды этой династии, военизированной и строго организованной, проникают не только в криминальное подполье и ульевые банды родных планет, но и в полки Астра Милитарум, которые набирают бойцов из числа гангстеров. Особи этих выводков считают, что им свыше предначертано быть вооружёнными и опасными.

Хотя символ Культа-Улья обычно носится как амулет, у него есть и дополнительное, гибельное применение: его заострёнными краями праведники перерезают жертвам глотку.

Лидеры этого братства в первую очередь рекрутируют воинов, не обращая внимания на их ратное мастерство. Подобная логика вполне разумна: новообращённый, у которого есть доступ к мечу или ружью — а лучше всего к танку, — окажет более достойную поддержку генокульту в час восстания и вознесения. Если все представители династии раздобудут лучшее снаряжение, какое только встречается в Империуме (включая его чёрный рынок), то она сметёт любых врагов исключительно зрелищным валом насилия. Кроме того, любой ствол, похищенный у его официальных хозяев, будет стоить двух в день мятежа.

Возбудитель инфекции Культа-Улья — превосходный пример того, как Проклятие генокрада распространяется по густонаселённой имперской планете, словно лесной пожар. Очагом заражения здесь стал мир-улей Нью-Гидлам, на загрязнённой поверхности которого находятся тринадцать древних мегаполисов, пристанища для десятков миллиардов душ. Все эти исполинские рукотворные горы, кроме одной, покорены гибридами колоссального братства. Держится только Таранекс, извлёкший уроки из случившегося с другими населёнными центрами. Впрочем, и его нижние ярусы находятся в постоянной осаде, так что будущее города весьма плачевно.

Возвышение династии на Нью-Гидламе началось с череды ритуальных убийств. Совершило их воинственное семейство из подулья, образовавшееся вокруг выводка чистокровных генокрадов. Известно, что чужеродных существ изначально приобрели у самозваного «ксеноцаря» Дейнозиса, известного как Великий Куратор, после чего контрабандой провезли в один из мегаполисов. За этим стояли хитроумные гангстеры, рассчитывавшие получить секретное оружие в борьбе с конкурентами. Бандиты быстро попали под влияние генокрада, прозванного ими Первоотцом. Встав на тропу войны, они вскоре возвысились над соперничающими группировками. Их культ развивался необычным образом: особи не полагались на тайные внедрения, похищения, шантаж и воровство у врагов, а сразу вцеплялись им в глотку.

Поочерёдно вырезая неприятельские шайки, династия завладевала обширными участками так называемого Отстойника. Наиболее могущественные банды из тех, что обосновались на нижних ярусах города, обратили внимание на происходящее и со временем, забыв о противоречиях, объединились для защиты от Культа-Улья. Но и тогда гангстеры не смогли дать отпор Первоотцу и его остроглазым генокрадам, которые протискивались в узкие трубы и переплывали озёра токсичных отходов, чтобы атаковать с неожиданных направлений.

Тем временем инфекция свирепого и амбициозного выводка поразила и местную аристократию. Операцией по заражению руководил Вокор Май, магус генокульта. Полагаясь на свои пси-умения и неестественное обаяние, он поочерёдно взял под контроль почти все правящие дома. Впрочем, в одном случае псайкер потерпел неудачу: на его ухищрения не поддался богатый ульевик по имени Торн, который носил шлем ксенородного происхождения. Тогда, под покровом ночи, Вокор Май сбросил ритуальное облачение, пробрался в купальню аристократа и перерезал ему горло остро наточенным значком в форме эмблемы династии. Орудие убийства магус оставил на теле, как визитную карточку братства. Впоследствии он отнял ещё много жизней важных персон, постепенно убирая преграды с выбранного им пути. Хотя Вокора часто мельком замечали в полумраке, схватить его так никому и не удалось.

Уже после первых казней среди нью-гидламских вельмож зародилась городская легенда о Белом Лазутчике. Когда генокульт разросся настолько, что в нём появился санктус — неофит-ассасин, — магус повелел оперативнику проникнуть в шпили мегаполиса и устранить всех, кто сопротивлялся влиянию Вокора благодаря своим убеждениям или ментальной стойкости. Тогда миф о Белом Лазутчике набрал силу и зазвучал в других ульях, хотя на самом деле убийства совершала не одна особь, а несколько, действующих совместно. Со временем в двенадцати из тринадцати древних агломераций возникли свои геносекты, однако на этом развитие династии не прекратилось.

Поскольку в экспорте Нью-Гидлама немалую долю занимали люди (опытные прядильщики шелка черветараканов и новобранцы Астра Милитарум), заражение Культа-Улья расползлось от пограничных до центральных миров сегментума Соляр. Многие из тех планет поставляли рекрутов в полки Имперской Гвардии, набирая живую силу из гангстеров, поэтому зона активности братства вновь расширилась. Гибриды, верные оригинальной династии, незаметно для посторонних узнавали сородичей по секретным меткам банд и подкожным электротату, после чего распространяли своё кредо, пользуясь бесконечно

Свой первый стяг особи Культа-Улья изготовили из воинского знамени 223-го Нью-Гидламского. Штандарт украшен не только трофеями, взятыми с тела комиссара, но и черепами полковых священников Министорума.

долгими часами безделья между битвами. Учитывая, насколько огромны соединения Астра Милитарум и какие отчаянно напряжённые кампании она ведёт, Культ-Улей успешно избегал внимания Комиссариата практически на каждом фронте.

Особи, тайно подчиняющиеся нью-гидламскому братству, — сосредоточенные и дисциплинированные солдаты. Да, они немного странные, но никто внимательно не изучал их прошлое, ведь начальство Имперской Гвардии мало интересует, из какой культурной среды к ним поступает пехтура. В рядах Астра Милитарум служат люди, различающиеся тысячами расовых черт, оттенков цвета кожи и тонкостей веры в Него-на-Терре, поэтому неофиты и братья выводка без особого труда сохраняют в секрете намерения их генетического клана.

Когда Культ-Улей поднимает восстание на очередной планете, подавлять его отправляются полки Имперской Гвардии, расквартированные в той же системе. Однако тысячи их бойцов уже имеют на коже змеевидное клеймо и в нужный момент готовы предать свои воинские части. После того как взводы бронетехники и даже сверхтяжёлые танки неожиданно вступают в сражение на стороне бунтовщиков, возникающих из-под земли, братство обычно расправляется с карательным формированием Астра Милитарум за пару дней кровопролитных баталий. Даже если совместно с гвардейцами бьются Адепта Сороритас и Адептус Астартес, вероломство союзников застаёт их врасплох — давно зревшая измена, как правило, оказывается особенно смертоносна.

Покоряя новые земли, Культ-Улей применяет одинаковую стратегию, ужасающая эффективность которой подтверждается снова и снова. Одарённые тактики-нексосы собирают и распределяют отряды праведников с непогрешимостью опытных офицеров, и бесконечные ряды солдат выполняют любые повеления Первоотца. Нет династий, обладающих настолько же свободным доступом к боевым звездолётам, авиации и театрам военных действий, идеально подходящим для разрастания клана. Больше того, на нижних уровнях имперских мегаполисов рыскают тысячи заражённых преступников, подрывающих оборону планет изнутри, поэтому атаку братства могут одновременно поддержать особи из всех слоёв общества. Наконец, всё чаще поступают доклады о присутствии гибридов в сегментуме Соляр, и ходят слухи, якобы даже системе Сол угрожает скверна Культа-Улья.

Каждый представитель династии, будь то брат выводка из нью-гидламского полка Астра Милитарум или инфицированный бандит-ульевик, имеет при себе змеевидный значок с заточенными кромками. Генетический клан настолько милитаризован, что даже его стилизованные эмблемы применяются как оружие, для чего им придают форму кастетов, метательных звёздочек или кинжалов. Ими часто убивают тех, кто встал на пути Культа-Улья, и глубокий символизм каждого из таких деяний напоминает о «пролитии голубой крови», которое начал когда-то магус Вокор Май.

Да, мы с лёгкостью можем объединить в наших рядах нищих и писцов, посыльных и рабочих из жилблоков. Такие индивидуумы тоже по-своему полезны. Но знаете, чем закончится мятеж, участники которого располагают армейским снаряжением? Они добьются триумфа с гораздо большей лёгкостью, чем повстанцы, набранные из простого люда. Нам не нужно беззубое стадо! Благословенный союз ружья, когтя и беспощадной решимости — вот сила, поистине внушающая страх!

Примас-бригадир
Лендст ван Вандершульц

Захват боевых средств Имперской Гвардии исключительно важен для выводка Хваткого Когтя, поскольку любая бронемашина, поставленная на службу общему делу, стоит двух: одним танком меньше для врага, одним больше для законных правителей планеты.

ЗАТОЧЕННАЯ ШЕСТЕРНЯ

БЛАЖЕННОЕ ЕДИНСТВО ЧЕЛОВЕКА, МАШИНЫ И ЧУЖАКА

Тела особей этой династии состоят не только из мяса людского скота, но и из металла, а дополнительно укрепляют их анатомические улучшения внегалактической расы тиранидов. Такой славный союз человека, инопланетного зверя и боевой машины смертельно опасен для Адептус Механикус, во владениях которых обосновалась Заточенная Шестерня.

Силуэт ксеноса внутри механизма — значимый символ для жителей Фейнминстер-Гамма и всех культистов, восстающих против деспотии техноадептов.

В прежние годы Фейнминстер-Гамма ничем не выделялась среди других миров, и его обитателей часто называли «шестерёнкой великой машины». С тех пор как угнетённые народные массы покорились новым владыкам из-за края звёзд, это присловье забылось, а метафорическая деталь превратилась в оружие. Из недооценённого винтика галактической империи планета стала центральным узлом нового порядка, цель которого — устраивать бойни и нести разрушения во имя безразличной расы чужаков.

Всё началось с того, что в конце М41 на Фейнминстер-Гамма прибыла могучая армия — макроклады техножреца-доминуса Овида Тренсиома, впоследствии прозванного Великим Стяжателем. Воинство вело межзвёздный поход, выискивая различные образцы машин, и ему требовались колоссальные энергетические ресурсы, в том числе для дозаправки союзных рыцарей Квестор Механикус.

Но расчёты подвели адептов Марса: посещённая ими планета выдавала удивительно низкую выходную мощность. После того как в соседней Вакаданской системе зародился крупный варп-шторм, многие из скромных генераториумов Фейнминстера-Гамма перешли на аварийный режим и только поддерживали максимальную яркость искусственного освещения. Местные рассуждали так: если утопить пагубный блеск эфирной бури в сиянии обычных люменов над головами людей, никто не станет подолгу смотреть на пустотный феномен, а значит, бесчисленные граждане избегнут помешательства и отчаяния.

Как только Овид Тренсиом обнаружил, что жалкие районные энергостанции едва справляются с круглосуточной иллюминацией городов, его надежды на обретение надёжной базы в глубине космоса рухнули. После консультаций с советниками-фульгуритами магос решил, что для восполнения потерь нужно собрать из тел жителей мира богатый урожай биоэлектричества. Жрецы Марса устроили техноперепись, якобы желая определить, у кого на Фейнминстере-Гамма имеются бионические имплантаты. В действительности же десятки тысяч людей, явившихся

Принадлежащие к Заточенной Шестерне выводки Масляной Клешни презирают господ из техножречества, но весьма высоко ценят их машины и кибернетические усовершенствования.

в залы Адептус Механикус, покинули их на слабых ногах и в полуобморочном состоянии.

Хотя волнение в обществе вскипало медленно, забурлило оно так яростно, что показалось неудержимым извержением вулкана. Расхватав промышленные инструменты, импровизированное оружие и примитивный огнестрел, купленный на чёрном рынке, рабочие-невольники Фейнминстера-Гамма восстали против адептов культа Механикус, вознамерившихся выжать их досуха. Мирное население безнадёжно уступало противнику. Тренсиом бросил на подавление наиболее жарких очагов бунта искоренительные клады сервиторов и макроклады скитариев, однако, ведомый неутолимой жаждой энергии, приказал пощадить как можно больше рабов. Тем самым магос посеял на пепелище семена нового мятежа. Хотя на какое-то время техноадепты взяли ситуацию под контроль, в мире воцарились диктатура и атмосфера паранойи — плодородная почва для разрастания тайной подземной религии.

Основателем многочисленного культа избавления стал чистокровный генокрад, доставленный на поверхность планеты грузовым судном «*Красная искра*». Чужак оказался для обитателей планеты живым доказательством того, что где-то за облаками существуют другие цивилизации и даже иные расы — безусловно, менее жестокие и тиранические, чем Адептус Механикус.

Среди населения планеты поползли, а затем стремительно разлетелись слухи о движении «Нового освобождения». Культисты более не желали быть частью того же равнодушного и непрерывно вращающегося механизма, что и их повелители. Из винтиков они решили стать клинками. Возникли подпольные салоны, где многие гражданские рабочие в насмешку над господами переделывали штрихкоды и электротату, нанесённые им надзирателями-техножрецами, в символы растущей секты. Шестерне Омниссии придавали очертания тотемной фигуры с зубцами на спине, которой новоявленная организация помечала рекрутов. Кроме того, бунтари нередко расписывали себя фразами, идущими вдоль позвоночника или ключиц, причём любой из этих девизов поборники марсианской веры сочли бы невероятно возмутительным и кощунственным. Также агенты культа перехватывали партии боевых танков и транспортов с сервиторным управлением, ежечасно выпускавшихся в храмах-кузницах Фейнминстера, и рисовали на их бортах символы подпольного сопротивления.

Но не только простые граждане уступили чарам Заточенной Шестерни. Под влияние культа попали и многие скитарии, хотя добиться такого успеха удалось лишь благодаря ментальному воздействию самого патриарха. Энергетические сигнатуры и ноосферные ауры позволили им свободно проникать во всевозможные запретные зоны и распространять губительное кредо, не вызывая подозрений. Новообращённые киборги постепенно разлагали свои братства-клады чужеродной инфекцией, готовя почву для мрачного «избавления» обитателей планеты.

Час вознесения настал лишь после того, как нексос династии, бывший альфа скитариев, проанализировал итоги всеобъемлющего боевого моделирования и убедился, что каждый параметр указывает на победу мятежников. Выводки с математической точностью провели операцию по свержению режима электрофагов, а самого Овида Тренсиома сразила биомутационная пуля, выпущенная ассасином-санктусом. Так злейший враг генокульта перед смертью познал ужасные чудеса метаморфоз плоти. В тот день приверженцы Заточенной Шестерни сменили одних беспощадных владык на других, ещё не догадываясь, что новые правители сами повинуются внешней силе, бесконечно более жуткой, чем адепты Марса.

Если жрецы Омниссии стремятся объединить биологическую ткань и металл (а в некоторых случаях — заменить первое вторым), то Заточенная Шестерня жаждет сплести инородную материю и механизмы. Среди разнообразных особей династии нередко встречаются обладатели киборгизированных тел: их изуродованные организмы состоят не только из тиранидского хитина и сросшихся человеческих костей, но и из стали, проводов и гидравлики. Сам облик бионических тварей, идущих в авангарде любого восстания генокульта, настолько богохулен, что при виде них праведный магос или боевой сервитор могут застыть от шока.

Нет ничего более чуждого и далёкого от священных творений Бога-Машины, чем тираниды, поэтому добиться их идеального слияния невозможно. Впрочем, данный факт не мешает гибридам Шестерни рваться к намеченной цели с фанатичным пылом. Высшее создание, Когтистого Омниссию, они изображают с роботизированными клешнями в дополнение к основным лапам-косам, вид которых знаком любому инквизитору Ордо Ксенос или ветерану Караула Смерти. Некоторые особи доходят до того, что имплантируют себе излюбленное снаряжение: подвергают себя болезненным хирургическим процедурам, чтобы обрести единство с выбранным оружием. Также династии подчинены существа, некогда бывшие безмозглыми сервиторами. Под влиянием гипнотического взора магуса, а то и самого патриарха, в их тусклые разумы проникло осознание новой задачи — истребления врагов во имя культа.

Особи Заточенной Шестерни носят одеяния багряного цвета, который ассоциируется с мирами-кузницами, имеющими близкие связи с Красной планетой. На главном боевом стяге гибридов закреплены останки техножреца-доминуса Овида Тренсиома — именно его одержимость сбором энергии привела к изначальному бунту на Фейнминстере-Гамма. В настоящее время знамя развевается над Цитаделью Промышленности, некогда принадлежавшей техножрецу. Теперь же она служит символом триумфа династии над культом Механикус.

РЖАВАЯ КЛЕШНЯ

ВСЁ ПРОЧЕЕ СГНИЁТ, И ЛИШЬ КУЛЬТ ВЫЖИВЕТ

Закалённые, крепкие и привыкшие выживать особи из Ржавой Клешни гораздо уютнее чувствуют себя на открытых пустошах, чем в тесных закоулках имперских подульев. Они — первопроходцы, кочевники и старатели среди гибридов.

Эмблема этого генокульта — великий червь-металлофаг, который поглощает шестерню, обозначающую промышленность. Он пожирает и неверующих, и все их творения.

Штандарт династии перешили из плаща убитого рудоначальника Рубио, смотрителя первых золотых приисков на планете Новопласт. Впоследствии знамя дополнительно украсили золотыми брелоками и амулетами, причём каждый из них сняли с тела одного из «наземников», мешавших тайному распространению генокульта.

Представители таких выводков постоянно перемещаются. Они процветают на окраинах имперского общества, а не в его потаённых недрах, поскольку в них воплощено стремление династии расширяться и основывать новые колонии там, где человеческие города способны поддерживать геносекту или целую инфестацию. Сама готовность особей странствовать по наиболее враждебным для жизни уголкам Империума указывает на их поразительные стойкость и выносливость. Хотя выглядят культисты Ржавой Клешни как оборванцы, любой из них — грозный противник, способный неделями обходиться без еды или воды, неустанно работать под палящим солнцем или сражаться после пулевого ранения до конца дня, не замедляясь ни на секунду.

Зародилось это братство в полупустынях Новопласта, планеты на восточных рубежах сегментума Ультима. Шахтёры, трудящиеся под её корой, ежедневно добывают сотни тонн драгоценного металла из рудных жил. Омерзительно богатые обитатели поверхности не дают горнякам сохранять даже крошечную долю от плодов их труда и уж тем более торговать ими.

Такие запреты вызывают пылкий гнев у местных жителей, которые до изнеможения размахивают кайлом на благо равнодушных господ. В оплату за изнурительные смены они получают только жидкую кашицу, питательную пасту и право на несколько часов сна. Правда, надзиратели Новопластовской горнопромышленной сервитории физически не в состоянии уследить за всеми работниками, поэтому часть самородков тайком выносят. При этом пойманных контрабандистов подвергают автопорке плетьми, казнят через повешение и затем выжигают на трупах клеймо вора в душеспасительное назидание остальным.

Обозленные люди из нижних слоёв общества стали плодородной почвой для кредо, развившегося на Новопласте. Когда-то в прошлом небольшая бригада пробила кирками корпус ушедшего в грунт звездолёта, и забравшиеся туда исследователи невольно вывели из анабиоза живого генокрада. Так началось сползание планеты в пропасть. Впоследствии местное изыскательское управление совместно с партнёрами из числа вольных торговцев начало перебрасывать шахтёров в другие приграничные миры, и при каждом таком расширении в путь отправлялись особые первопроходцы, хранящие жуткий секрет.

Многие культы опираются на фундамент смирения, однако Ржавая Клешня исповедует такое ярое пренебрежение к материальному имуществу, что её гибриды ожесточённо отказываются признавать ценность чего угодно, включая их самих. Все они — нигилисты, которые видят себя жалким нестойким веществом во Вселенной повсеместной энтропии, и верят, что смогут стать чем-то бóльшим лишь после того, как их души и тела обновят непознаваемые сущности, почитаемые династией. До наступления того дня им суждено оставаться ходячими отбросами, скоплениями плоти, костей, рваного тряпья и ржавеющего металла. Любого, кто думает иначе, они считают глупцом, нуждающимся в освобождении от иллюзий.

Учитывая подобные воззрения, а также непростую жизнь старателей, неудивительно, почему особи Ржавой Клешни выглядят настолько потрёпанными и неряшливыми. По их мнению, уделять слишком много времени уходу за собой, украшательству или чистке снаряжения — недостойное и, в конечном счёте, бессмысленное потакание слабостям. Материальные объекты нужны гибридам, только если приносят пользу. Все их личные вещи функциональны, и с ними не жалко расстаться, в точности как с плотью, которая в скором времени сгниёт, и останется только бессмертный дух.

Странствующие члены династии поклоняются ненасытной космической пустоте, что пожирает всё — даже металл. В тусклом налёте, что пятнает каждую монетку, и коррозии, что разъедает любую машину, особи видят проявления божественной энтропии, принесённой в их мир благословенным патриархом, и приветствуют её тлетворное распространение. Гибриды нисколько не сомневаются, что все творения Империума, разлагающегося телом и духом, однажды обратятся в пыль, и тогда оставшееся на их месте ничто обретёт истинный смысл и долговечность. Культисты знают, что в один день они тоже вольются в небытие за гранью мира, но до тех пор им надлежит любыми доступными средствами ускорять распад всех цивилизаций. Лишь после того как деспотия «верховников» окончательно развалится, адепты Ржавой Клешни сумеют беспрепятственно нести свою пагубную религию «во все четыре стороны» Галактики. И по прошествии времени вся ложь мира исчезнет, сменившись истиной — чистой и бесплодной пустотой.

Своё название династия получила не просто так: как правило, снаряжение и машины её

особей находятся в плачевном состоянии и требуют ремонта. Мало того, прикосновения некоторых представителей культа вызывают коррозию — их красновато-коричневые отпечатки пальцев возникают на всяком металле, вплоть до адамантия. Существуют пикт-записи того, как магусы генокульта превращали имперские танки в ржавые остовы, просто возложив на них руки. Согласно теории агентов Ордо Ксенос, наблюдавших данный феномен, наиболее чужеродные организмы выводков обладают наносимбионтом, который, возможно, переселился на них с чистокровных тиранидов. Этот металлофаг, невидимый и ненасытный, способен за считанные минуты проесть даже взрывозащитную дверь. Сами гибриды, конечно же, рассматривают эту способность как чудесный дар свыше.

Обычно в каждой геносекте династии рождается келерморф — специализированная биоформа, встречающаяся в рядах широко раскинувшейся Ржавой Клешни намного чаще, чем в других культах. Эти стрелки из пистолета быстро становятся народными героями для своих товарищей: они проводят и возглавляют рискованные операции против ключевых личностей правящей верхушки, пока угнетённые массы не объединятся вокруг освободителей. Поскольку генокульт в основном состоит из кочевых выводков, в нём также высока доля Аталанских ездоков, крупные моторизованные банды которых мчатся под беспощадными солнцами приграничных миров. Они носят кожаные плащи и широкополые шляпы, якобы для защиты от стихий, но в первую очередь одежда скрывает их мутации от любопытных глаз.

Шпионы, диверсанты и разведчики Ржавой Клешни отправляют доклады военачальникам при помощи устройств комм-связи и даже по орбитальным каналам передачи. Благодаря этому примас и его помощники могут действовать незаметно — исподволь влиять на ход кампании, а не руководить войсками на передовой. Магус геносекты также находится в глубоком тылу и направляет своих рабов псионическими командами. Очевидно, что гибридов, играющих роль мозгового центра растущей династии, не так просто заменить, как келерморфов, которые живут в ожидании неизбежного мученичества.

Одно из таких существ, причисленное к лику новопластовых святых под именем Золотого Когтя, первым из сородичей окунуло лапу в расплавленный драгоценный металл, взятый из дворца торговли. Тот символический акт осквернения послужил весомым напоминанием о том, что власть рудоначальников не продержится вечно. Как бы руководство ни угнетало шахтёров, рано или поздно генокульт заберёт всё, что пожелает, и ничто его не остановит. Хотя особи Ржавой Клешни пренебрегают богатствами, ставя души и тела выше чего-то эфемерного вроде материальных благ, они всегда рады показать владыкам заражённых миров, что могут вырвать побрякушки и безделушки из их слабых рук. Точно так же и подчинённый им человеческий скот легко отобрать у нынешних хозяев и поставить на службу высшим целям, одарив единственным «поцелуем генокрада».

Всё в этом мире преходяще. Нужно только вытерпеть до конца.

Хейнс Дублёная Спина

Ржаво-оранжевые и яркие металлические оттенки в геральдике Ржавой Клешни связаны с их верой в червя-металлофага — колоссальную беспозвоночную тварь, которая с одинаковой жадностью пожирает плоть и механизмы. Многие гибриды-неофиты династии также носят алые рясы и табарды в знак того, что сразили вооружённого воина по приказу своего командира.

Хотя особи геносекты Пустынных Кочевников выглядят не особо внушительно, стальная решимость помогала им давать серьёзный отпор врагам, значительно превосходившим их в численности и военной силе, а то и добиваться тяжёлых побед.

НИЩИЕ ПРИНЦЫ

БЕЗГРАНИЧНАЯ ЖЕРТВЕННОСТЬ ПРИНОСИТ БЕССМЕРТИЕ

Гибриды этой династии верят, что величие можно обрести лишь через смирение и самоотверженность. Фанатичные до безумия, они жаждут обрушить гигантское здание Империума, чтобы расчистить место для процветания нового порядка, и готовы заплатить за успех жизнями всех особей, кроме патриарха.

Гербом данной династии выступает змеевидное существо со множеством конечностей, поскольку любого её гибрида считают всего лишь коготком более грандиозной жизненной формы — самого генокульта.

Нищие Принцы беззаветно поклоняются Детям Звёзд — чужеродным богам извне, которых описывают только туманными выражениями и фразами со скрытым смыслом. Также особи почитают собственных пророков и живых святых, находящихся под защитой неистово преданных им сородичей. Самозабвенность культистов кажется нечеловеческой: каждый из них настолько верен общему делу, что с радостью закроет собой от пули особь, стоящую ближе к патриарху в иерархии выводка. Кроме того, всякий гибрид без колебаний отдаст жизнь ради спасения кого-либо из военачальников братства. Владыки генокульта не насаждают такое подвижничество и абсолютную лояльность — они рождаются из внутреннего вдохновения, поскольку пси-отголоски мученической гибели первого магуса династии даже сотни лет спустя определяют поведение её нынешних представителей.

Зародилось кредо Нищих Принцев на охряной трущобной планете Юдоль Хлюста, которая по-прежнему числится в списке имперских миров, хотя уже почти целиком перешла под контроль культистов. Её население по большей части обитает в убогих прибрежных городах, скоплениях жалких лачуг, а кожа людей иссушена от непрерывного труда — выпаривания минеральных веществ из безжизненных морей. Ежегодно Юдоль экспортирует миллионы тонн солевых кубов на небесные тела, лишённые океанов; такое сырьё имеет широкое применение: от консервирования мяса до приготовления целебных бальзамов. Происходящие оттуда гибриды отличаются бледной морщинистой кожей, что отмечает их как блаженных отпрысков святой земли для особей из других очагов инфекции, колонизированных культом.

Люди на Юдоли Хлюста до того страдают от тяжких лишений и беспросветной бедности, что многие из них изначально обратились к почитанию чужаков не после насильственного «поцелуя генокрада», а в безрассудном стремлении выбраться с планеты. Однажды там разошлась весть об имперской секте, процветающей в главном космопорте мира, Сенфарре (правда, никто не упомянул, что образовалась эта организация вокруг чистокровного генокрада, устроившего себе логово на супербарже «*Праведная сила*»). Культисты со звездолёта проповедовали идеалы надежды, взаимопомощи и жизни с чистого листа. Подобная смесь стала опьяняющим зельем для обездоленных и отчаявшихся граждан с невыносимо жарких побережий Юдоли.

Первый и самый талантливый из народных трибунов династии, магус Марович Тенндарк, так убедительно рассказывал о светлом будущем среди звёзд, что за пару недель привлёк под знамёна генокульта тысячи местных жителей. Огромные толпы людей объединились в поклонении патриарху, названному Звёздным Спасителем. На каждый День

Особей геносекты Алого Когтя объединяет неистовая верность общему делу. Если того пожелают их военачальники, пехотинцы-гибриды без возражений бросятся под шквальный огонь, поскольку больше всего на свете почитают благодатное единство.

Императора псайкер читал проповеди о грядущем блаженстве, встречаемые восторженными овациями. Погиб он, заслонив собой истинного Звёздного Спасителя — патриарха, от выстрела снайпера-крысолюда. Не прошло и часа, как недочеловека-полурослика разорвали в клочья, Тенндарка объявили святым мучеником, а паства патриарха увеличилась вчетверо. С тех пор Нищие Принцы яростно ненавидят крысёнышей. Встречая этих крошечных имперских гвардейцев в той или иной зоне боевых действий, гибриды прикладывают огромные усилия, чтобы перебить их: ведь создания, едва не убившие патриарха в прошлом, могут однажды довершить начатое, а подобное допустить нельзя.

Пожалуй, среди всех династий именно Нищие Принцы воплощают бездумное повиновение Разуму выводка. Ревностные культисты в буквальном смысле пойдут на всё, чтобы сохранить жизнь своим владыкам. В архивах Ордо Ксенос хранятся отчёты о сотне случаев удивительной самоотверженности, среди которых встречаются и примеры поистине кошмарных поступков, больше подходящих рою насекомых, чем группе людей. Там есть пикт-съёмки того, как мутанты неслись через струи горящего прометия и бросались под ноги наступающим отделениям агрессоров-примарис, чтобы выиграть для своих полководцев несколько лишних секунд на эвакуацию. Имеются также доклады о том, как гибриды-неофиты окружали повелителей плотной стеной тел, словно живое укрепление, принимая на себя фосфорные снаряды боевой клады кастеланов, и сгорали дотла без единого крика. Наконец, существует даже зернистая запись массовой атаки Нищих Принцев на орочьи «Костоломки» — фуры, оборудованные громадными вращающимися барабанами с шипами. Защищая патриарха, особи забивали собственной плотью механизмы вражеских машин, пока сам альфа-хищник ловко взбирался по стене соседнего здания, даже не оглядываясь на рабов.

В кампаниях против этого генокульта почти невозможно применять тактику устранения командиров, поскольку его гибриды выказывают необъяснимое чутьё на опасность, особенно в тех случаях, когда что-то грозит тёмному сердцу их организации. Со стороны кажется, будто военачальники династии словно бы защищены от гибели некими чарами, но в действительности здесь налицо невероятная эффективность радикальных способов обеспечения их безопасности. Как вещают в среде братства сами предводители, Нищие Принцы живут вечно — правда, без уточнений, в том же ли теле и с тем же ли набором конечностей, что при рождении.

Известно, что особи рассуждают между собой о том, как они благословлены неестественным предвидением, и наличие у них шестого чувства подтверждалось во множестве ситуаций. Так, на истерзанной войной планете Вигилус, у северного устья Протоки Нахмунда, гибриды в течение жизни нескольких поколений проникли во все слои общества. После того как настойчивость слухов и количество сообщений о пропажах людей значительно превысили обычный уровень, в темнейшие уголки мира наконец отправились группы Адептус Арбитрес и даже оперативники Инквизиции, но генокульт и тогда неизменно опережал их на шаг-другой. В крайнем случае Нищие Принцы растворялись среди местного населения и продолжали свои злокозненные труды без особых осложнений. Патриарх того очага инфестации, прозванный верными почитателями пращуром Чорвом, настолько умело уходил от преследователей или вообще избегал обнаружения, что праведники утверждали, будто он неуловим, подобно туману, и умеет мгновенно переноситься из одной тени в другую.

Когда на Вигилус неожиданно вторглись орки из глубин Великого Разлома, возникла угроза того, что чужаки захватят планету ещё до начала полномасштабного мятежа. Культистам пришлось защищать те самые владения, на подрыв обороноспособности которых они потратили столько времени и сил. Всё, ради чего сражались Нищие Принцы, и всё, что замышляла династия, пошло бы прахом, если бы гибриды позволили пришельцам завладеть наземным миром. Меж тем зеленокожие враги, пользуясь уязвимостью Вигилуса в период Ноктис Этерна, покорили пустоши и прорвались на окраины ульев-агломераций, формирующих все цивилизованные области небесного тела.

Разрушительное, но сравнительно прямолинейное наступление орков вскоре превратилось в комплексную многоуровневую войну на всех фронтах. Нищие Принцы взяли под контроль улей-агломерацию Диркден и даже отравили геноядом многие из Пустот — гигантские резервуары, служившие основным источником воды в засушливом мире. Пока реализовывались планы внутри планов и вращались шестерни внутри шестерней, кредо династии пустило корни в высших эшелонах планетарной власти. Заражение проникло даже в ряды адептов Министорума из Гавани Святого и правящий Аквиларийский совет. Только вмешательство Ультрадесантников под началом Марнея Калгара спасло Вигилус от катастрофы, но выводки уже успели добраться до его спутника и двинулись дальше.

На штандарт Нищих Принцев вознесён труп святого Тенндарка, образцового служителя веры, вдохновлявшего собратьев на защиту патриарха и всех существ, внешне подобных ему. В черепе павшего до сих пор видно отверстие от пули снайпера-ратлинга. Перед началом любого сражения члены культа неизменно вкладывают два пальца или когтя в пустые глазницы скелета. Гибриды считают, что таким способом обретают толику сверхъестественного предвидения магуса.

КРИВАЯ СПИРАЛЬ

ПРОГЛОТИВШИЕ ГОРЧАЙШУЮ ПИЛЮЛЮ

Культисты этой династии не подвергались заражению Проклятием генокрада, а добровольно привнесли его в своё общество путём радикальных медицинских экспериментов. В рядах этого культа встречаются бесчисленные биологические чудовища.

Герб Кривой Спирали — искажённый вариант стилизованного герметического символа, используемого лечебными организациями Империума.

Знамя династии увешано сосудами с эликсирами, гиперстероидами и освящённым ихором, взятым из жил ксеносов — объектов исследований культа.

Жители Империума имеют весьма ограниченные представления о медицине, и культ Кривой Спирали, обращая невежество людей против них, распространяется на огромные территории. Зародилась династия в мире Веджовиум III, на дальнем востоке сегментума Обскурус. Формально планета относится к категории цивилизованных, но давно уже подчинена индустрии макроалхимических перегонных заводов, где изготавливают идущие на экспорт лекарства. Промышленные комплексы и наследственные корпорации, управляющие ими, достигли такого влияния, что в любой области небесного тела горизонт скрывается за хребтами колоссальных медифакторий. С высоты шпилей ульевых аристократов эти цеха кажутся лабораторией какого-то богоподобного мудреца — повсюду вьются стеклянные трубопроводы, а вытяжные газоходы изрыгают клубы дыма странных цветов, которые окутывают громадные градирни и дистилляционные башни. Учитывая, какой властью подобные структуры обладают над жизнями обитателей мира (и даже их внутренним строением), сравнение с высшим существом можно считать крайне удачным.

Военачальники и биофагусы Кривой Спирали считают себя новым племенем полубоговскульпторов. Глиной им служат плоть и кровь окружающих, а творения их — химерические слияния человеческой, чужеродной и пустотной материи. В людях культисты видят просто подопытных субъектов, поэтому любая стычка, силовой захват и даже крупномасштабный бунт для них всего лишь очередная последовательность экспериментов, результатами которых можно обосновать ту или иную теорию. Стремясь вывести идеальную биологическую форму, гибриды уже создали целый ряд безумно гениальных созданий, но ежедневно стараются превзойти былые достижения. Ведь ничто, кроме господства над всей Галактикой, не удовлетворит помешанных на владычестве маньяков, которые правят медифакториями культа, прячась под масками жаждущих знаний интеллектуалов.

Хозяева Веджовиума III давно уже раскрыли секреты одурманивания умов. После разорительных мятежей производителей доксена в конце M38 планетарный губернатор распорядился подмешивать успокоительные вещества в питательную пасту и трупную муку, составлявшие рацион его подданных. Под воздействием мощных химических препаратов население стало смирным, даже поскотски покорным и безразличным к любым внешним раздражителям, кроме самых мощных. Если какие-либо посетители мира справедливо ужасались такой картине и пытались призвать местных вождей к ответственности, их усилия неизменно оканчивались ничем. Порой таких неравнодушных похищали или вынуждали умолкнуть лица, владеющие контрольной долей в весьма доходных фармацевтических предприятиях. Веджовиум III в огромных объёмах поставлял медпакеты, предметы назначения для апотекариумов и таблетки от пустотной болезни имперским воинским частям сектора Пахр, а потому ни одному следователю не позволяли зарыться достаточно глубоко, чтобы раскрыть заговор в недрах богатеющей цивилизации.

Как ни парадоксально, именно эта поразительная апатичность на какое-то время защитила обитателей планеты. Когда на Веджовиум III контрабандой завезли выводок генокрадов, предназначенных для новых немыслимых опытов, портовый грузчик, первым столкнувшийся с авангардными организмами тиранидов, оказался слишком крепким орешком для переносчиков Проклятия. Загадочный гипнотический натиск чужака не сумел подавить заторможенную психику рабочего. Больше того, он даже безотчётно захлопнул упрочнённую дверь воздушного шлюза, где затаилась тварь с сородичами, и её яйцеклад бессильно скользнул по стеклобетону.

Разумеется, грузчик доложил о происшествии начальнику участка, и в итоге сообщение достигло высочайших шпилей. Пожертвовав пугающе значительным количеством «добровольцев», лидеры производственного культа всё-таки истребили пойманных генокрадов. Хотя воздушный шлюз подвергали радоблучению, закачивали внутрь ядовитый газ и обстреливали из акустических дестабилизаторов, успех принёс только шквал пулевых очередей, которого не выдержали даже живучие ксеносы. Впоследствии хозяева мира провели вскрытие чужеродных существ, намеревавшихся инфицировать его.

После сотен всесторонних экспериментов меднадзиратели выяснили, как извлекать заразное семя чистокровных монстров из клеточного кода жертв, одарённых «поцелуем генокрада». По наущению таинственной личности, известной как Главная Особь, результаты исследований дополнительно изучили на предмет возможного применения. Финальное заключение гласило, что находка открыла путь к дальнейшей эволюции, и генетические шаблоны чужаков позволят людям достичь истинного совершенства, а возможно, даже бессмертия. В строгих

клинических условиях пробная группа аристократов ввела себе биоматериалы пришельцев, которые постепенно трансформировали дворян в созданий, напоминающих гибридов-неофитов.

В итоге владыки Веджовиума III пусть поначалу избежали инфицирующего Проклятия, но по собственной воле переродились в чудовищ, типичных для позднейших циклов развития выводка. Естественно, после многочисленных прерванных экспериментов и рождений изуродованных младенцев на свет появилась стая генокрадов, готовых продвигать дело династии. И неважно, что представители выводка развивались в стерильных колбах секретной медифактории-инкубатора, а не в лоне рабов-носителей. Вокруг этих тварей, в свою очередь, возникли новые очаги заражения, и культ медленно начал развиваться по стандартной схеме.

Именно тогда Проклятие всё же покорило Веджовиум III — невиданным прежде и тревожащим способом. Главная Особь и его соратники, одержимые своим открытием, непрерывно расширяли область исследований. Они устраивали самые невероятные опыты, ища способы создания новых биоформ, которые подкрепили бы их заблуждения в собственной божественности. Правители убедили себя в том, что добьются от человечества абсолютной верности и даже преклонения, если распространят по Империуму свои зелья. После очередных экспериментов они разработали методику, позволяющую добавлять инфицирующее семя генокрадов к содержимому колбочковых шприцов, составляющих основную часть медицинских поставок с Веджовиума III в другие миры. Так скверна попала в кровь миллионам ничего не подозревающих граждан. Любой человек, получивший укол, становится уязвимым перед Проклятием выводка, которое неизбежно приходит следом. Если же иммунитет особенно стойкой добычи борется с заражением, ей зачастую навязывают «жизненно важные добавки» в форме пилюль, а чуть позже их действие закрепляет во время полночного визита один из «независимых переносчиков» генокульта.

На протяжении долгих лет несовершенство подобных биоалхимических процедур оборачивалось тем, что из лабораторий Кривой Спирали неуклюже ковыляли в мир бесчисленные уродцы. В изоляторах, где династия прячет свои ужасающие тайны, повсюду встречаются выродившиеся особи, гибриды со множеством лап, крупные сгорбленные твари и кошмарные сросшиеся монстры. В периоды мятежей, когда Главная Особь может добиться своих целей только прямым насилием, а не подлым коварством, на волю выпускают тысячи таких подопытных объектов. Накачанные стероидными сыворотками и болеутоляющими, они показывают себя превосходными штурмовиками. Биофагусы, гонящие мутантов в битву, многое узнают, изучая их поведение в боевых условиях — или же анализируя их жуткую гибель в тех случаях, когда организмы измученных созданий всё же распадаются под напором втиснутых в них тестовых улучшений.

Но на каждую звёздную систему, покорённую страхом и силой, приходится другая, захваченная генокультом после осторожных поставок медикаментозных товаров и последующей массовой вербовки. Полагаясь на этот процесс, отточенный до безупречности и основанный на промышленной базе межпланетных масштабов, Кривая Спираль засеяла своей инфекцией как соседние территории Веджовиума III, так и далёкие миры.

Всё в полнейшем порядке. В этот раз у вас достаточно средств на счету. Просто выпивайте один фиолетовый пузырёк на закате и один белый — на рассвете. Мы гарантируем, что через неделю вы почувствуете себя другим человеком!

Галаксос Клайнсмит, биофагус

Клада-приплод «Гамма-Иовия» — важнейшая боевая единица на передовой. Хотя командующий ею биофагус демонстрирует профессиональную отстранённость, каждое существо в отряде обладает неестественной мощью и с особым удовольствием демонстрирует свою огромную физическую силу на поле сражения.

БЕССЧЁТНЫЕ ОЧАГИ ЗАРАЖЕНИЯ

Одна из сильных сторон любого генокульта — разнообразие. Как чистокровная особь способна инфицировать представителей тысячи рас Галактики, так и династия может развиться в тысяче всевозможных экосистем и сред, принимая новые формы и полностью перестраивая себя при необходимости.

ВНУТРЕННИЙ ЧЕРВЬ

Данный культ обитает в мире-скотобойне Флейшгейт. Эта планета, ключевой поставщик мяса гроксов, гронтоков и бовианов, давно уже захвачена генетической династией, организм-прародитель которой прибыл туда в брюхе детёныша пустотного кита, впоследствии разделанного на поверхности. Своё братство гибриды назвали в честь кишечных глистов длиной в руку, что паразитируют на скотине, — точно так же организация мутантов тайно набирается сил внутри жирных и безмозглых стад человечества. При выборе символа, помеси змия и циркулярки, культисты отчасти вдохновлялись промышленными ломтерезками, которые ежедневно используются мясниками Флейшгейта, но подобная эмблема встречается и в других мирах.

Стилизованная циркулярная пила жуткого вида, которую применяют в работе гибриды Внутреннего Червя, встречается на каждом их знамени и гербе.

ПОДКУЛЬТ «БЕГЕМОИД»

Эта династия действует на окраинах Ультрамара. Её гибриды настолько хитроумны, что сумели инфицировать ряд миров, несмотря на постоянные контрудары ветеранов тиранидской войны, обученных Ортаном Кассием. Ходят слухи, что основатели генокульта некогда поклонялись закованному в лёд чужаку-великану, покрытому боевыми шрамами, и до сих пор почитают громадное чудовище наравне со своим патриархом, как святых нового миропорядка. То существо, именуемое в окружающих его легендах звездоплавателей Старым Одноглазом, играет для особей роль тотемного животного. Значимость его такова, что порождения выводков наносят на свои тела ритуальные рубцы или татуировки, а некоторые даже выкалывают себе правый глаз в знак преклонения перед монстром, считающемся пророком ксенобожества Бегемота.

Одноглазое змеевидное существо, символ Подкульта, пожирает лавровый венок — цивилизованные империи, которые стремится низвергнуть братство.

ЗВЁЗДНЫЙ РОД

Братство, заразившее давно заброшенные миры Глептидского пролива, утверждает, якобы славит Императора Человечества в образе благого солнца, блистающего на небесном своде. В действительности же гибриды возносят молитвы тем, кто скрываются за гранью звёзд, — непознаваемым созданиям, которые скользят по бархатному чёрному савану бесконечной ночи. Как проповедуют культисты, однажды пустота в её тёмном величии раз и навсегда поглотит светило Глептиды, и во мраке выживут лишь праведные. Их магусы заявляют, что в видениях им являлось грандиозное затмение, которое пожрёт солнце в день воздаяния, однако они не осознают, что сцены, перенесённые ими на страницы священных писаний, символизируют не движение двух небесных тел, а появление неимоверно гигантского биокорабля.

Тело каждого культиста Звёздного Рода украшено изображением сакрального светила, которому династия приносит человеческие жертвы.

Как же долго я плутал, не находя выхода из бесконечного цикла тьмы и тщеты. «Ежедневная рутина», так у нас говорили. Проснись, выйди из жилблока, съешь переработанную пасту, дотащись до своего рабочего места, вкалывай до кровавых мозолей. Менялось только мерцающее пламя автосвечи на моей реликвийной станции — то разгоралось, то тускнело. В свете того огонька умер мой отец, а ещё раньше — его родитель. Но потом настал благословенный рассвет, когда я сошёл с пути, получил в награду поцелуй моего спасителя... И жизнь началась заново.

Гонса Терен, писец четвёртого класса, культ Гидры

СЫНЫ ЁРМУНГАНДА

Истинные Сыны, как они называют себя, происходят с заражённых космических платформ, цепочкой протянувшихся через Чёрную туманность. Поклоняется династия возрождающемуся флоту-улью Ёрмунганд, что извивается в секторе Таласси, словно непостижимо огромный змей. Таясь на относительно захолустных орбитальных станциях, гибриды готовятся ко дню своего вознесения — и погибели для всего остального сектора. При выборе метода распространения культ вдохновлялся примером живых армад, которым поклоняется на расстоянии: если органические корабли тиранидов наполняют пустотелые астероиды яйцевидными спорами и сбрасывают их на планету-добычу, то Сыны целыми тысячами особей проникают на грузовые и товарные звездолёты.

Эмблема генокульта — змий, пожирающий самого себя, ведь Сыны верят, что за поглощением следует перерождение.

БЛАГОСЛОВЛЁННЫЕ ЧЕРВЯКИ

Братья этой династии питаются личинками, пиявками, жуками и кольчатыми червями, обитающими в глинистой почве мира-кладбища Мазуки-Парр. Вечно хмурые культисты, мрачные обликом и характером, верят, что насекомые-трупоеды перенимают силу созданий, преданных земле. Согласно проповедям членов семейства, уподобление столь жалким тварям позволяет достичь истинного смирения, что возносит верующего ближе к Звёздному Императору. Разумеется, на самом деле божеством гибридов является не Повелитель Человечества, но воплощение Великого Пожирателя — расы тиранидов, которая однажды поглотит их всех.

Символ братства сегментирован, как и тела ползающих по земле насекомых, примеру которых следуют культисты.

КУЛЬТ ГИДРЫ

Пытаться выжечь заразу этой династии — значит атаковать единственное щупальце громадного создания. На протяжении столетий из мрачных доков Виджиленс-Квадрекс отправлялись грузовые суда с выводками чистокровных генокрадов. Хотя многие из них впоследствии были уничтожены, большая часть существ успешно породила новые ячейки культа, и теперь его знамёна развеваются над дюжиной планет в сегментуме Пацификус. Враг, напавший на любой из очагов заражения, обречёт себя на нескорое, но неотвратимое возмездие. Военачальники братства получат псионические сообщения о вторжении, и через некоторое время агрессор столкнётся уже с особями нескольких геносект, прибывших на помощь сородичам. Они либо полностью уничтожат противника, либо переманят его на свою сторону, применив зловещую притягательную силу гибридов.

Многоглавое змееподобное существо на гербе культа Гидры символизирует множество ячеек династии, образующих единое целое.

КУЛЬТЫ ГЕНОКРАДОВ В ИМПЕРИУМЕ

Ксеноизображение — контрабанда типа «картографикус» 121/Правда-Бетус. Прим.: ожидается подтверждение от Ордо К.

ЗАРАЖЁННАЯ ГАЛАКТИКА

Если культ генокрадов надёжно обосновался на планете-жертве, его разрастание уже почти невозможно остановить. Среди всех ксеноугроз, терзающих Империум, династии гибридов наиболее коварны, поскольку накапливают силы в тёмных потайных уголках цивилизации. К тому времени как человеческие власти узнают о присутствии особей, те уже успеют перебраться в другой мир, инфицировать его изнутри и распространиться дальше. Любое из населённых небесных тел становится перевалочным пунктом для армий хитроумного завоевательного похода. При условии, что генокульт постоянно опережает флоты-ульи тиранидов (привлекаемые им к богатым запасам биомассы), он теоретически может развиваться, пока не достигнет пандемических масштабов, что приведёт к распаду целых секторов. Даже если хищные армады так и не появятся, люди-носители в тех регионах всё равно обречены.

ЛЕГЕНДА КАРТЫ

- Источник инфекции
- Заражённая планета
- Зачищенная зона
- Культ Четырёхрукого Императора
- Нищие Принцы
- Заточенная Шестерня
- Ржавая Клешня
- Кривая Спираль
- Культ-Улей
- Глатчевская династия
- Внутренний Червь
- Подкульт «Бегемоид»
- Сыны Ёрмунганда
- Благословлённые Червяки
- Звёздный Род
- Культ Гидры

ПОТАЁННЫЕ ДИНАСТИИ

Лишь самые высокопоставленные оперативные работники Империума представляют, как широко распространилось Проклятие генокрада во владениях человечества. На каждый культ, вышедший на свет в результате восстания или выжженный очищающим огнём, приходится десяток братств, таящихся в тёмных уголках Галактики. Все они ждут своего часа для атаки.

M40 — ДО ОФИЦИАЛЬНОГО ИМПЕРСКОГО КЛАССИФИЦИРОВАНИЯ

Пирозачистка

Пирозачистку Яузета-Септима считают завершённой. Используя псионические методы, инквизитор-пуританин Детрек Балтагар и его союзники из Караула Смерти искореняют все следы заражения планеты генокрадами. Однако за три недели до этого культист четвёртого поколения сбежал с Яузета на челноке с криокапсулой и увёз образец инфицирующей ткани чужака. Позднее гибрид возвращается на родину, и через три года после гибели Балтагара на одном из заданий «очищенный» мир вновь оказывается захвачен генокультом.

Заражённые мегаполисы

Столичный мир Нью-Гидлам оказывается во власти Культа-Улья. Подземные братства поэтапно захватывают нижние уровни каждого из перенаселённых городов, после чего заражают аристократов, наслаждавшихся жизнью в высоких шпилях. Банды, некогда отвоевавшие себе участки в подульях, объединяются против общего врага и бьются с гибридами до последнего патрона, но терпят поражение. Главным экспортным товаром Нью-Гидлама являются люди — сельхозспециалисты, разводящие черветараканов-шелкопрядов, и рекруты Астра Милитарум, — поэтому вскоре скверна генокульта расползается с окраин Империума в его центральные районы, где возникает множество инфестаций. Не проходит и десятилетия, как крупнейший мир-улей в сегментуме Соляр оказывается под ударом династии, и цикл войны начинается заново.

Смерть в джунглях

На планету смерти Мораз III, заросшую плотоядными джунглями, падает космический зверинец вольного торговца. Запертый в трюме генокрад вырывается на свободу и заражает местное население, давая начало Веридианскому культу. Впрочем, всех до последнего гибридов династии истребляют имперские гвардейцы с Катачана, которые используют Мораз III в качестве тренировочного мира. Их поисково-истребительных операций удаётся избежать только чистокровным генокрадам. После отбытия джунглевых бойцов ксеносы снова выходят на свет и быстро становятся доминирующими хищниками. Спираль размножения раскручивается вновь.

Последний иерарх

Гибриды из культа Звёздных Спасителей, лишившиеся патриарха и магуса в результате точечной бомбардировки имперского ВКФ, ошибочно принимают недельный метеоритный дождь за божественный знак скорого избавления. Последний иерарх династии, примас Адамант, увидев в падающих звёздах подтверждение пророчеств о вознесении на небеса, начинает завоевательный поход. В ночь великого мятежа каждый скотоводческий город и пылевую ферму на поверхности Тяжания озаряют огни революции. Армии культа проносятся по миру, словно пожар по сухостою. Во всех секторах вспыхивают бунты: местные жители в общей неразберихе поджигают, убивают и грабят, отыгрываясь на мастерах-надсмотрщиках за долгие столетия угнетений. Сам примас Адамант погибает при атаке на окопавшийся расчёт тяжёлого оружия. Уже к следующему новолунию планета превращается в постапокалиптический скорбный дом, населённый сражающимися между собой племенами, одинокими мародёрами и стремительными хищниками-полуксеносами. Любой космолёт, экипаж которого по недомыслию садится на Тяжание, неизбежно попадает в руки неуправляемых одичавших культистов. Та же судьба постигает и пассажиров.

Погибель неудержимая

Ударная группировка Чёрных стражников с мира-корабля Ультве обрушивается на гироскопическую космостанцию «Делюген». Ясновидица Анатроэль Искательница Звёзд ведёт своих бойцов по коридорам огромного спутника, самым тщательным образом искореняя заразу культа Тендрикул — по сути, альдари предают мечу всех попавшихся им людей. Отправленный астропатами сигнал о помощи принимает флот Чёрных Храмовников, и, когда чужаки уже добивают последних обитателей «Делюгена», в корпус станции врезаются абордажные торпеды Космодесанта. Воины Ультве вынуждены отступить, и нескольким выжившим гибридам удаётся сбежать. Не проходит и года, как символы культа Тендрикул появляются на десятке планет, включая Виргозу — девственный мир альдари.

M41 — КЛАССИФИЦИРОВАНИЕ И УСТРАШАЮЩИЕ ВЫВОДЫ

Аномалия Госара-Квинтус

Инквизитор Шэгрин из Ордо Ксенос расследует слухи о тайном религиозном обществе на шахтёрском планетоиде в системе Госар. В докладах самого адепта и реквизированного им отряда Отпрысков Темпестус сообщается о множестве необычных находок, однако в последней загадочной реляции утверждается, что «всё в порядке». После этого наступает зловещая тишина. Начав собственное дознание, Караул Смерти направляет на Госар-Квинтус небольшую группу оперативников, а затем, когда исчезают и они, посылает более серьёзную силу. Капеллан Кассий, лично подобрав элитных бойцов для истребительной команды «Аквила», проводит поисково-карательную операцию. Дозорные обнаруживают, что Великая Яма планетоида целиком захвачена культом Четырёхрукого Императора, а сам шахтёрский мир — лишь центр паутины заражённых промышленных комплексов, что раскинулась по всему сектору и за его пределы.

Удар по Витрии

На стеклобетонной планете Витрия обнаружены следы тиранидского заражения. Взвод Отпрысков Темпестус вступает в бой с генокрадами, рыщущими внутри расколотых окноблоков. Исход противостояния с ксеновыродками решается в отчаянной схватке Каппа-Орлов и тиранида-ликтора. Сразив тварь, имперцы тщательно обыскивают её логово, где стены сплошь исписаны бредом о конце света. Фразы, начертанные кровью, описывают бессчётных убийц из тьмы за гранью звёзд, облечённую в плоть погибель и некоего Великого Пожирателя. В тексте вновь и вновь повторяется одно слово — Криптус.

Из единственного семени

Обломки грузового судна «*Пегасский*», уничтоженного лэнс-залпом корвета Ордо Ксенос, стремительно падают на поверхность пограничного мира Благонадеяние. По большей части они сгорают в атмосфере, но самая крупная секция космолёта приземляется относительно целой. Через несколько долгих недель, потраченных на исцеление, на месте падения пробуждается единственный выживший генокрад. Тварь становится патриархом Пустотного Выводка, и, безнаказанно расширяясь на протяжении столетия, генокульт целиком захватывает планету в ходе решающего бунта.

Заскорузл

По миру-кузнице Эковория расходится миф о Заскорузле, паукообразном существе, которым пугают непослушных отпрысков касты заводских рабочих. К несчастью, детская страшилка о подземном монстре в плаще из человеческой кожи отчасти правдива. Спустя десять поколений после того, как первая грандматрона угрожает отдать своих внучков Заскорузлу, в каждом уголке планеты открываются бездонные провалы. Туннели, втайне прорытые под всеми кузничными комплексами, настолько велики, что в них исчезают громадные куски поверхности. Из подземных трущоб изливается несметная орда черноруких гибридов, которые, разорвав в клочья скитариев из манипул, отправленных установить кордоны вокруг разломов, принимаются за остальных жителей Эковории. Посреди бойни грозно шагает патриарх, давший начало легенде о Заскорузле, и ветра открытой войны треплют молитвенные кожаные полоски, что повязаны ему на хребет.

«Грех проклятия»

Сержант Лоренцо, одарённый тактик из ордена Кровавых Ангелов, возглавляет два отделения терминаторов при абордаже «*Греха проклятия*». На борту знаменитого космического скитальца потомки Сангвиния очищают имя капитула от грязи былого поражения. Они выпускают в атмосферу колосса ядовитый газ, который проникает в громадные трюмы и убивает десятки тысяч генокрадов, пребывающих в пустотной спячке. Тем самым космодесантники останавливают распространение авангардных организмов среди звёзд и истребляют мириад потенциальных культов ещё до их зарождения.

Отродье Криптуса

Вскоре после того, как доклад Каппа-Орлов о событиях на Витрии поступает в Комиссариат, в систему Криптус направляются подкрепления: кадийские полки Имперской Гвардии, Сёстры Битвы и воины Милитарум Темпестус. Далее выясняется, что подготовка к войне Щита Ваала — региона, прикрывающего родной мир Кровавых Ангелов, — началась как раз вовремя. Предупреждения, найденные на Витрии, оказываются пророческими. Флот-улей Левиафан тянет щупальца к перенаселённым планетам Криптуса, жаждая поглотить всех обитающих на них созданий. Как только бесчисленные биокорабли живой армады пересекают Аэгис Диамандо, ледяной пояс системы, вскрывается порча, охватившая столичный мир Асфодекс. Правящее семейство главного мегаполиса планеты давно уже находилось во власти огромного генокрада, названного Отродьем Криптуса, и аристократы пытались подорвать все усилия Астра Милитарум по обороне Щита. Когда из соседней системы Ваал прибывает флот детей Сангвиния, что явились на выручку почти отчаявшимся защитникам Асфодекса, капитан Карлаэн из Архангелов ведёт собратьев в подулье столицы. Встречая всё более яростное сопротивление на пути к цели, космодесантники в итоге сражают Отродье и рассеивают его свирепый выводок среди звёзд.

Ксеновойна

Сектор Октариус: в тенях мира-свалки Дакка разрастается культ генокрадов. Зеленокожие с Механьяковой горы весьма впечатлены колоссальным гаргантом «*Клешнявым*» — чудовищем из кованого металла, лилового цвета и с шестью конечностями. Построенного гибридами монстра бросают против Востроянских Первенцев, которые высадились на планету с целью устранить её правителя, Гурнмека Железнокулачного. Гаргант превосходно показывает себя, пока целые бронетанковые роты «Дьявольских псов» не обездвиживают его залповым огнём. Тогда распахивается брюхо великана, и сотни генокрадов бросаются в контратаку на имперских гвардейцев. Разорвав корпусы боевых машин, они насыщаются телами поверженных врагов.

Извращение Высшего Блага

Единственный генокрад из флота-улья Горгона добирается до Кси'м'йена, септового мира Империи Т'ау. Учёные касты Земли, захватившие создание, подвергают его углублённому анализу. В ходе одного из экспериментов простому рабочему-т'ау имплантируют порцию инфицирующей ткани чужака. Последующие гротескные мутации, наблюдаемые в лабораториях, представляются специалистам любопытными, а не «святотатственными», поскольку отношение т'ау к иным формам жизни основывается на терпимости и даже благожелательности. Двадцать лет спустя исследования завершаются кровопролитным бунтом, и призванные на помощь воины Огня обнаруживают, что множество подземных научных комплексов захвачены гибридами. Вокруг охваченного войной Кси'м'йена установлен карантин, который не снимают на протяжении почти десяти лет. В конце концов эксцентричный аун'Тол из касты эфирных объявляет, что мир вновь очищен и благоприятен для жизни.

Инфекция и чума

Отпрыски династии Тенебрус, привыкшие заражать других, сами оказываются заражёнными, когда их поглощённый варп-бурей транспортник выбрасывает на задворки Садов Нургла. Там гибридам открывается истинный смысл таких понятий, как паразитизм и ужас. В итоге Дедушка Поветрий позволяет генокультистам вернуться в реальный космос, но теперь чудовищно изменённые твари служат болезненным замыслам нового господина.

Гибельный дар

В агромире Изобилие начинается мятеж династии Избранных Звёздами, причина которого — приближение осколка разбитого флота-улья Бегемот. Прибывшей на помощь 8-й роте Ультрадесанта с огромным трудом удаётся подавить восстание; в ходе массовых наступлений штурмовые десантники при помощи цепных мечей полностью истребляют генокрадов и их сородичей. В благодарность планетарный губернатор Удо Инглориам направляет целое транспортное судно новёхоньких грузовиков «Голиаф» на Масали, агропланету-близнеца Изобилия в королевстве Ультрамар. Подлый замысел изменника раскрывается лишь после того, как в машинах находят множество генокрадов, запертых в древних стазис-гробах с целью избежать обнаружения. 8-я рота снова высаживается на Изобилие, но на этот раз гибнет почти целиком, поскольку Избранные Звёздами являют себя уже в полной силе. Согласно личному приказу магистра ордена Калгара, агромир объявлен «потерянным» и подвергнут экстерминатусу.

Тень Левиафана

Доклады о новом колоссальном флоте-улье поступают не из одного крупного сектора, как в случаях с Кракеном и Бегемотом, но сразу из десятка. По всему

сегментуму Соляр прокатывается волна мятежей. В течение единственного терранского месяца выходят на свет сотни генокультов. Караульные Смерти, силы которых слишком растянуты для контрударов по нежданным завоевателям, ищут поддержки у других капитулов Адептус Астартес, но безуспешно.

Уже не спасти

Пустынная, но богатая адамантием планета Сохария становится одним из очагов заражения культа Ржавой Клешни. Гибриды разъезжают по ней, даже не пытаясь скрывать своё растущее влияние. Имперский губернатор Эндст не желает извещать высшие инстанции о положении дел, боясь навлечь на свой любимый мир экстерминатус, и сам принимает решительные меры.

Проведя обширное биосканирование при помощи внушительной армады сервочерепов, правитель тщательнейшим образом отделяет лиц, не затронутых генетической порчей ксеносов, от возможных жертв заражения. Эндст действует тайно, поскольку ранее до него дошли известия о восстании генокульта на соседней планете Гхорд Девятый, и он пока что не хочет провоцировать полномасштабный бунт. Признанных «чистыми» людей постепенно размещают в сети подземных бункеров, снабжённых системой клеточного впрыскивания, что делает их неприступными для чужаков. Уверившись, что основная масса верных граждан находится в безопасности, губернатор проводит методичную бомбардировку мест, помеченных на его драгоценных картограммах как «уже не спасти», гиператомными ракетами из собственного арсенала.

В течение недели по поверхности Сохарии прокатываются огненные бури, уничтожающие девяносто девять процентов населения. Пережить их удаётся только самым выносливым и находчивым созданиям. К несчастью для Эндста, огромную их часть составляют особи-разведчики Ржавой Клешни. События, произошедшие в последующие годы, получают название «Пылевая охота»: скоростные отряды культистов бороздят апокалиптические пустоши в поисках анклавов чистокровных имперцев, вынужденных спасаться от радиации среди устроенной ими же ядерной зимы. Агенты династии находят такие поселения одно за другим, проникают в них и разлагают изнутри. Через десять лет к нигилистическому кредо братства присоединяется даже сам планетарный губернатор.

Ксеносы и звери

Особи из инфестации Ржавой Клешни на планете Анахарос обнаруживают, что их магус может передвигаться по ней только пешком. Кожа псайкера кишит микробами-симбионтами в громадной концентрации, и любой металл рядом с ним мгновенно ржавеет, а значит, пользоваться транспортом он не в состоянии. Заручившись поддержкой союзного культа Заточенной Шестерни, гибриды заказывают через Мунитурум множество контейнеров из пластиковых соединений, не уступающих по прочности стали. Вместе с ящиками династия получает возможность перевозить своих военачальников на другие планеты. Когда её примас, смекалистый Фендер Тренн, узнаёт о существовании гнезда феррозверей в давно заброшенной системе Йимбо, то применяет те же самые контейнеры для поимки десятков чудовищ-металлофагов, внешне схожих с броненосцами. Затем полководец выпускает добычу в космопортах Анахароса, и начинается истинный хаос — голодные монстры жадно пожирают роскошно оснащённые звездолёты. В общей суматохе генокульт успешно поднимает бунт против богачей-верховников. Последние пытаются сбежать в пустоту, но обнаруживают, что многие из их кораблей уже наполовину съедены.

Бурильные войны

Культ Четырёхрукого Императора всего за один год покоряет вулканическую планету Тысячиль. Захват начинается с того, что жители местных ульев, медленно запекающихся от жара лавовых рек, нанимают шахтёрскую династию Трисстов для «высасывания» огненных потоков, точно как лекарь, прикладывающий пиявок к распухшей конечности, чтобы вытянуть инфекцию. Горняки завозят на планету сотни громадных промышленных буров. Поначалу их работа приносит плоды — или так кажется, — и температура в городах снова снижается до приемлемых значений. Но затем происходит то, что впоследствии назовут днём Извержения. Все геотермальные туннели одновременно заливает магма, и, хуже того, её уровень продолжает расти. О причинах лавового потопа никто не думает, поскольку каждый старается выжить. Отчаявшиеся ульевые банды покидают нижние уровни, с боем прорываются на верхние ярусы башен и благодаря огромной численности подавляют сопротивление охотников-шпилевиков, пытавшихся дать им отпор. Меж тем гибриды Четырёхрукого Императора занимают брошенные территории, а после отступления магмы охлаждают размягчённые металлические каркасы мегаполисов водой из аквапроводов и стоков. Среди оплавленных лабиринтов подулья, чем-то напоминающих органические образования, зарождается новый порядок, и вскоре его гибельные волны захлёстывают города до самых вершин.

Единственный выстрел

Астрид Ксенека, первая из санктусов Кривой Спирали, смешивается с толпой паломников на планете Иммортис IX. Находясь во внутреннем дворе знаменитого Бежевого Базиликанума, она выпускает из модифицированного игольника дротик с сывороткой, который пронзает яремную вену архикардинала Виддерминстера, проповедовавшего с балкона наверху. Из стеклянной трубочки — настолько тонкой, что её не остановил электромагнитный спасительный щит Министорума, — в кровоток цели попадает активная смесь гипертрофических катализаторов. Коктейль энзимов, специально подготовленный братом-биофагусом культа, действует с поразительной быстротой. На глазах у многомиллионной толпы благоговеющих имперских пилигримов церковный лидер раздувается, как воздушный шарик, лопается и разлетается ошмётками плоти через пару секунд после того, как заявлял о неуязвимости богобоязненного человека перед коварной угрозой чужаков. Такой удар по стабильности Иммортиса IX в итоге приводит к назначению преемника архикардинала с другой планеты, новым торговым сделкам, обязательным посещениям медучреждений и, наконец, Новым войнам веры, за которыми следует падение законной власти.

M41 — ВОЗНИКНОВЕНИЕ ВЕЛИКОГО РАЗЛОМА

Вигилус в осаде

После того как Цикатрикс Маледиктум рассекает небеса Империума, орки верховного скарасного босса Крулдакки вторгаются в часовой мир Вигилус, расположенный возле устья Протоки Нахмунда. Тем самым зеленокожие побуждают к восстанию генокульт Нищих Принцев, и гибриды с великим пылом сражаются против ксеносов за власть над планетой, которой намеревались завладеть сами. Дальняя связь невозможна из-за эфирных бурь невиданной мощи, но Аталанские моторазведчики находятся в своей стихии: исполняя функцию курьеров, они координируют мятежи на материках, занятых агломерациями городов-ульев. Во время таких поездок особи вступают в десятки битв с бандами маньяков скорости, составляющими основные силы Ваaa!. Благодаря молниеносным рефлексам,

а также манёвренным байкам и квадроциклам «Волк», бойцы династии обладают серьёзным преимуществом над чужаками с их неуклюжими бронефурами и багги, которые сплошь увешаны пушками. Империум также контратакует внешних захватчиков, и безлюдные пустоши переходят из рук в руки, но худшее для Вигилуса ещё впереди: своё наступление на планету начинают полчища Хаоса, ведомые не кем иным, как Абаддоном Разорителем. Таившиеся в мире культы Тёмных богов выходят на свет, и их пагубная вера сталкивается с праведным гневом Нищих Принцев. Вигилус оказывается на грани полного разрушения.

Завоевание исподволь

В честь прибытия важной и грозной Нерис Вигностиквод, назначенной визирём двора Ингениус, на луне переписчиков Гексеншесть устраивают грандиозное торжество. Женщину, выходящую из обтекаемого космолёта, встречает лично перомагистр-генерал Ретровеч, фактический повелитель двора, а, следовательно, и всего небесного тела. Посмотрев в глаза гостье, чиновник мгновенно подчиняется её воле, поскольку нечто в её облике требует безоговорочного почтения. Ретровеч настолько заворожён, что даже привычные интриги отходят для него на второй план. Он проводит часы бодрствования за изучением новой идеологии, принесённой Нерис, — единения во имя Священного Солнца. Когда прибывают остальные особи из династии магуса Вигностиквод, миром уже руководят солярные культы, готовые к переходу под контроль Звёздного Рода. Адепты двора Ингениус слишком поздно осознают, что на самом деле поклонялись коллективной сущности, порождения которой вскоре затмят светило в небе луны...

Обнажённый клинок

Отпрыски Заточенной Шестерни, сбросившие власть угнетателей на Фейнминстере-Гамма, начинают крестовый поход против деспотичных Адептус Механикус в мирах-кузницах по всей системе, и адепты Марса взывают о помощи к союзникам из капитула Железных Рук. Меж тем гибриды провозглашают, что культ машины вводит граждан Империума в заблуждение своей мантрой о слабости плоти, и люди, не имеющие доступа к бионическим аугментациям, загораются идеей о том, что они тоже чего-то стоят как личности. Кредо династии одинаково благосклонно и к созданиям из костей и мяса, и к киборгам: Заточенная Шестерня проповедует, что органика подобна глине, которую нужно обжигать в горниле войны, а не полностью заменять металлом. Особи организуют секретные лагеря, где обучают армии верующих и снабжают их лучшим оснащением из того, что доступно в человеческом государстве. Когда генокульт атакует космодесантников из клана Раукаан на Гульремесле, всю планету-кузницу пожирает пламя техновойны.

Волк кусает в ответ

Узнав, что укреплённые водохранилища улья-агломерации Отек на Вигилусе осквернены Лапой Алчущего Змия, ударная группировка Космических Волков под началом Хальдора Ледяной Шкуры выслеживает и предаёт огню чужеродных мутантов-саботажников. Несколько астартес гибнут в бою, а ещё трое попадают в ловушку под завалами, когда весь район рушится в результате подрыва заранее размещённых там зарядов. Один из ветеранов фенрисского соединения, Бранд Саблеволк, выбирается на свободу. Без всякой поддержки он ведёт настоящую войну против подземных ксенопоклонников, которая завершается победой космодесантника в беспощадном поединке с примасом геносекты. Имперские гвардейцы, впоследствии занявшие тот участок, находят Бранда: тот израсходовал все боеприпасы и страшно изранен, но ещё жив. После лечения Космический Волк, изучивший туннели подулья, оказывает поистине бесценную помощь соратникам в новых битвах.

Паразиты в теле

Культ Внутреннего Червя расползается по всем уголкам сектора Аффлюикс, пользуясь в своих целях сетью экспорта гроксового мяса с мира Перегрима. Животные, выращенные на стероидах в загонах знаменитой династии мясников Этода Перегрима, после длительной селекции приобрели громадные туловища и объёмные брюшные полости, так что гибриды со скотобоен научились без труда зашивать им в кишки живых чистокровных генокрадов. Идея с тушами помогает братству проникнуть даже в систему Форт-Адер, известную чрезмерной подозрительностью своих обитателей. Поставки, отправленные туда агентами Внутреннего Червя, успешно проходят все процедуры биосканирования, так как приборы не способны обнаружить органическую ткань ксеносов сквозь толщу мяса. На заражённых планетах возникает новая экосистема, но поддерживается она не только за счёт плоти гроксов...

Сердце пустотного выводка

После глобального вторжения в агромир Тауренси IX, в ходе которого исполинские рои тиранидов перебили войска Астра Милитарум, творения Разума улья начинают пожирать небесное тело. При этом они не трогают генокультистов, подготовивших почву для завоевания. Возможно, странное отклонение от обычного хода ассимиляции вызвано псионической командой патриарха местного культа, или же причина кроется в воздействии Цикатрикс Маледиктум, пылающего в вышине. Как бы то ни было, особи полагают, что их выживание — просто ещё один аспект грядущего вознесения в рай. Покинув поверхность на грузовых судах, они примыкают к гигантскому, застилающему небеса флоту-улью. Биокорабли полностью игнорируют звездолёты гибридов, сродни кровакулам, которых не интересуют крошечные рыбёшки-падальщики, находящиеся с ними в симбиозе. Остальные планеты системы Тауренси завоёвывает уже объединённая орда из бешеных фанатиков-генокультистов и триллионных стай тиранидов, их предполагаемых союзников. Разумеется, на самом деле синаптические твари видят в гибридах лишь запас ходячей биомассы, которую можно поглотить при необходимости.

Возвышение Тиамета

Отвратительная Зиафория (аномальный мир джунглей, захваченный живой армадой Тиамет) превращается в своего рода полигон для новых и пугающих проявлений ненавистного тираноформирования — гиперускоренного процесса биологического перестроения планет – жертв Разума улья. Хищные чужаки возвели на ней исполинские пси-резонаторы из органической материи, похожей на мозговое вещество. Одни из них величиной с гору, другие покрывают целые континенты.

Именно туда держит курс громадная флотилия пилигримов-генокультистов с расположенной неподалёку планеты Генрихов Край. Ведомые слепым пророком, получившим имя Проводник, они покидают мир, стонущий под ярмом Тёмных богов, преодолевают звёздное море и высаживаются на пульсирующей коре Зиафории. Все, кто касается осквернённой почвы незащищённой кожей, мгновенно становятся рабами планеты и убеждают товарищей вновь отправиться в космос, но уже в роли миссионеров, дабы разнести кредо Тиамет по всем доступным мирам Империума. Так завершается первое из десятков межзвёздных паломничеств, участники которых искали Зиафорию, а обретя, усилили своим разумом её мощь. В свою очередь, тираниды флота-улья Тиамет настолько свирепо обороняют это небесное тело, что Империум присвоил ему статус «карантин экстремис» и перестал обращать на него внимание.

Одни лишь Караульные Смерти из находящейся поблизости Заграды-Рва — и инквизитор Криптманн, который прервал изгнание, чтобы присоединиться к ним, — догадываются об угрозе, несомой титаническими пси-излучателями. До глубокой ночи они обсуждают настолько безумные теории, что остальные агенты Инквизиции не желают к ним прислушиваться, считая опасность со стороны Зиафории маловажной по сравнению с другими бедами Империума.

Вести войну против зашоренных слуг Империума и бездушных вассалов Омниссии — твоё священное право! Они поклоняются ложному богу. Сама идея о единственном высшем существе нелепа, ибо нет во Вселенной надмирной силы помимо Детей Звёзд, имя которым легион!

ПАТРИАРХИ

СЕРДЦЕ КУЛЬТА

В центре паутины лжи, сплетаемой культом генокрадов, восседает патриарх, отец тайной династии. Это существо, ростом вдвое больше космодесантника, суть воплощённый кошмар из оскаленных клыков и прочных, как алмазы, когтей, способный исполосовать огрина на кровавые лоскуты. Неистово размахивая лапами, патриарх разрывает в клочья целые взводы солдат в тяжёлой броне и даже лёгкую технику. Кроме того, он наделён гипнотическими чарами, с помощью которых связывает волю выбранных им людей, что, возможно, делает патриарха самым ужасающим тиранидом из всех, что встречались Империуму. Создание, обладающее столь загадочными силами, выступает в роли жуткого кукловода людей. Исходящая от патриархов угроза настолько велика, что им присвоен отдельный ксенокод, характеризующий уровень их опасности. Распространяя Проклятие генокрада, такое существо несёт гибель уже не воинам и боевым машинам, а целым мирам.

Словно монарх тёмного подполья, чудовище скрывается в своём логове, злобно смотрит во мрак и облизывает когти. Оно предвкушает день восстания, когда все разумные существа на планете станут его преданными генетическими рабами.

Некогда тварь была обычным генокрадом из рядового выводка и ничем не отличалась от бессчётных миллиардов подобных организмов в пределах Галактики. Однако, будучи отрезанным от Разума улья, она стала подчиняться заложенным в неё установкам. Достигнув мира-жертвы безбилетником на каком-нибудь безымянном сухогрузе или куске космической скалы, будущий патриарх покинул транспорт и заполз во тьму своих новых владений. Затем он изучил мир, ставший его домом, и похитил первую из множества жертв. Одарив её Поцелуем, чужак стал первым представителем своего выводка, передавшим нечистое наследие носителю. С этого хищнического деяния началось его становление как патриарха.

Странная алхимия жизненного цикла генокрада такова, что первое существо, инфицировавшее добычу на новой планете, начинает расти и проявлять поразительные силы. Подобно альфа-самцу, который набирает вес и приобретает внешние признаки доминирования в стае, чтобы указать на своё возвышение, патриарх увеличивается в размерах, а его когти удлиняются, пока не станут походить на костяные сабли. Развивается и мозг создания: его наполняет странная телепатическая энергия, от которой едва не лопается вздутый череп. Поначалу инстинкты заставляют генокрада лишь выживать и размножаться, и его новые способности служат тому же. Со временем, однако, пугающее умение патриарха порабощать добычу сменяется несколькими психическими дарами, с помощью которых ксенос может заставить человека служить ему одним движением холодных чуждых глаз.

Встретиться с ним взглядом — всё равно что заглянуть в бездну, из которой посмотрит в ответ частица тиранидского Разума улья. Столкнувшийся с грозной мощью патриарха осознаёт, что он — всего лишь космическая пылинка, плывущая по безразличной Вселенной. Пошатнувшийся рассудок такой жертвы легко подчинить, и она либо признает чудовище вестником нового неотвратимого миропорядка, либо низвергнется в пучину сумасшествия. Впрочем, её апокалиптические пророчества покажутся людям бреднями очередного несчастного, перетёртого жерновами жизни в Империуме. Мало кто обладает достаточно сильной волей, чтобы устоять перед воздействием патриарха и поднять на него руку или клинок, но это неизбежно станет их последним деянием — огромный генокрад быстро растерзает непокорного на куски.

ГЕНОКРАДЫ-ФАМИЛЬЯРЫ

Когда патриарх или магус целиком занимают ту или иную территорию, собравшиеся вокруг них ментальные тени постепенно чернеют и густеют, пока не обретут плотность. Далее эти непрерывно визжащие миазмы сливаются воедино, принимая облик многоруких существ. Полностью проявившийся фамильяр стремительно выбегает из потаённого уголка и несётся к чуждому организму, который бессознательно сотворил его. С этого момента тварь становится такой же неотъемлемой частью гибрида, как рука или лапа. Маленький и ловкий фамильяр оказывается несравненным шпионом, что способен пробраться к цели через самые узкие технические проходы и сообщить главе династии об увиденном по неразрывной телепатической связи между ними. Если же господину угрожает опасность в открытом бою, лжесоздание бросается на врага и полосует его по горлу и глазам маленькими, но прочными, как сталь, когтями. Вцепляясь в уязвимую плоть неприятеля, фамильяр отвлекает его и помогает хозяину нанести решающий удар.

МАГУСЫ

ДУША КРЕДО

Магус генокульта — существо с псионическим даром, наделённое также сверхъестественным обаянием. Он полностью управляет поступками окружающих гибридов. Слово этого пророка Звёздного Спасителя — закон, и телепатических сил псайкера более чем достаточно, чтобы переубедить тех, кто не желает его исполнять. Но, несмотря на всё величие и ментальные способности магуса, он всего лишь инструмент воли патриарха, равно как и сам патриарх — просто живое воплощение Разума улья.

В любой геносекте именно псионик в первую очередь взаимодействует с внешним миром: аристократией, правительством и другими организациями. Если планетарный губернатор или иной недруг, обладающий могучей волей, препятствует распространению культа, магус лично посещает упрямца. Прибегая к медовым речам или пси-воздействию, он либо подчиняет разум оппонента, либо обращает его в веру гибридов. Через считанные минуты встреча завершается, и вместо грозного высокопоставленного противника династия обретает внедрённого агента. Паутина влияния, сплетённая псайкером, стягивает все слои общества, от благородных жителей верхних ярусов шпилей до уличных силовиков Арбитрес и даже солдат или офицеров Астра Милитарум.

Для появления на свет магуса необходимо, чтобы как минимум один из его родителей был восприимчив к варпу. Поэтому, если на планете-добыче имеются пси-одарённые личности, чистокровные генокрады «вынюхивают» таких созданий, и некоторое время спустя у одного из них рождается псионик. Высокий, гладкокожий и горделивый магус, внешне напоминающий обычного человека, внушает уважение любому собеседнику. Душой, однако же, он больше похож на исчадий пустоты, нежели смертных людей. Во взгляде псайкера скрывается то же самое внеземное могущество, что и в глазах патриарха, которого он зовёт господином и спасителем. Фактически два этих существа объединены загадочным стремлением распространять генокульт на новые территории. Кроме того, магус выступает представителем тайного братства в делах духовных и мистических. Во многих отношениях именно он планирует расширение династии по миру-логову и за пределы оного.

Как правило, в рядах растущего генокульта сначала появляется один психик — направляющая длань восстания. По мере того как мятеж разгорается и охватывает всё новые регионы, особи обнаруживают другие места, пригодные для заражения, и формируют новые геносекты. Так цикл развития выводка начинается заново. За каждой из отдалённых областей и действующими там ячейками наблюдает свой магус, причём иногда эти могущественные биоформы предпочитают соперничать между собой, полагая, что генетический прародитель только одну из них рассматривает как верховного пророка. Такие псайкеры стараются перещеголять друг друга в амбициозности проводимых ими диверсий и гнусных деяний. Разумеется, всё это лишь замысловатая увертюра к бунту, поскольку магусы забывают о различиях и накопившихся обидах в первые же секунды переворота. Иллюзия самостоятельности исчезает бесследно, и псионики с идеальной слаженностью выполняют желания патриарха, прокладывая дорогу приближающимся тиранидам.

Когда наступит час вознесения, магус поведёт праведников геносекты в бой и обрушит на врагов всю свою грозную мощь. Если прежде псайкер использовал гипнотический взор для подавления воли несговорчивых оппонентов и перетягивания их на сторону генокульта, то в сражении он обращает противников друг против друга. Не в силах бороться с колдовским воздействием гибрида, солдаты с пустыми глазами направляют оружие на соратников и расстреливают их с безразличием автоматонов. В неприятелей также врезаются дезориентирующие волны энергии, под ударами которых целые отделения воинов пошатываются и впадают в ступор. Ошарашенные, они не успевают отреагировать на стремительную атаку штурмовиков династии.

ПРИМАСЫ

КУЛАК ВОССТАНИЯ

Зычно отдавая приказы сородичам по выводку, примас шагает сквозь пламя битвы с уверенностью вожака стаи хищников. Он возглавляет отряды генокульта как при атаках из засад, так и в ходе фронтовых наступлений, безжалостно уничтожая наиболее важные силы и ресурсы неприятельских войск. Долг военачальника династии — доказать превосходство истинной веры, переписав историю множества планет кровью наивных глупцов, дерзнувших противостоять ему.

В период открытой войны примас показывает себя ярким полководцем, но прежде, пока братство скрывается от посторонних, он незаметно распространяет Проклятие генокрада на другие миры. Благодаря врождённым талантам стратега и полевого командира ему удаётся быстро военизировать культ, а также спланировать захват множества транспортных средств, включая даже флотилии космолётов. Могучий чемпион и прославленный герой выводка, примас рождается только после того, как династия достаточно окрепнет. Передовые ксеноведы Караула Смерти выдвинули теорию о наличии в генах мутантов некой скрытой команды, запускающей процесс создания такого существа. Активируется она либо по достижении братством численности, достаточной для захвата планеты-логова, либо в момент появления флота-улья на дальних подступах к системе.

Развитие примаса происходит независимо от жизненного цикла остальных гибридов, но в результате всегда рождается особенно выносливое и стойкое создание — внешне гуманоидный воин, наделённый поразительной физической силой и способностями тактика. В отличие от сгорбленных и нескладных сородичей, высокий и осанистый полководец преисполнен внутренней энергии. Если магус выделяется острейшим ментальным восприятием и телепатической мощью, по уровню которой не уступает библиарию Космодесанта, то военачальник династии обладает сверхъестественными ловкостью и сосредоточенностью в бою. Неудивительно, что ему по плечу одолеть даже врага размером вдвое больше него.

При выборе снаряжения чемпион генокульта руководствуется скрытным и коварным подходом к боевым операциям. Применяя соответствующее оружие, он тихо и незаметно устраняет любых неприятелей. Каждый примас получает лучшее оснащение из арсеналов династии, а также выделяет парализующие токсины из собственной ядовитой крови, после чего смазывает ими патроны для бесшумного пистолета-игольника или направляет во впрыскиватели на когтях. Некоторые боевые лидеры владеют необычными разумными мечами, которые вырастают на окостенелом биотроне патриарха. Эти клинки не только символизируют доверие прародителя культа, но и приносят жуткую смерть врагам, вытягивая из них жизненную силу. От человека, раненного таким оружием, вскоре остаётся только иссохший труп.

На пике развития генокульта поведение патриарха резко меняется: инстинкты самосохранения и размножения уступают место агрессивным стремлениям его воинственной натуры. Аналогично ведут себя и примасы: решив, что пришло время возглавить династию в открытом сражении, они реализуют комплексные планы кампании, с организацией и осуществлением которой не справился бы и магус. Когда давние замыслы обретают плоть, планету-логово захлёстывает неудержимый поток ужаса, огня и безвластия. Затем, если в решающих битвах уцелеет достаточно гибридов, чемпионы культа поведут их против новой добычи.

ПОДЗЕМНЫЙ МЯТЕЖ

Долг обязывает каждого примаса находиться на передовой и объединять генетических сородичей, когда патриарх и магус контролируют своими пси-импульсами другие подразделения. Для управления такой разнообразной армией, как полчища культа, требуются огромный талант и уверенность в себе, ведь лидер должен одновременно командовать рабочими бригадами неофитов, выводками хищных чистокровных особей и громадными выродженцами. Примасы обеспечивают идеальное единство их действий — как наступлений на внеплановые цели, так и давно задуманных ударов из засады. Когда близится час войны, магус геносекты обычно передаёт власть над ней полководцу, понимая, что его собрат в буквальном смысле рождён для сражений. Если кампанию приходится начинать задолго до сошествия из космоса межзвёздных владык, примасы ведут особей династии от победы к победе и становятся объектами их обожания, пока псайкеры трудятся в тенях. Военачальники генокульта чаще всего нападают на врагов из подземных логовищ в сопровождении нескольких десятков лично отобранных боевых организмов. Гибриды геносекты, обладающие наибольшей физической силой, выдвигаются на указанные позиции и, внезапно вырвавшись на поле сражения, наносят решающий удар по важному объекту — например, командному пункту неприятеля, зданию астропатического хора или хорошо укреплённой орудийной площадке. Эти прирождённые убийцы возникают из тьмы, выпрыгивают из канализационных люков и тайных подземелий, щёлкая когтями и молотя смертоносными придатками. Противники, захваченные врасплох, не успевают отреагировать на неожиданную и яростную атаку примаса. Подготовленное втайне наступление отродий выводка настолько стремительно, что немногим врагам удаётся дать им серьёзный отпор — монстры быстро рассекают неверующих на куски.

АКОЛИТЫ-ЗНАМЁНЩИКИ

ДУХ ВОЗВЫШЕНИЯ

На самых разумных и умелых из аколитов-гибридов возлагается священная обязанность — нести в сражении стяги культа. По мере того как братство набирает влияние, его символы и девизы распространяются всё шире, но остаются столь же загадочными. Лишь немногие особи понимают их тайное значение. Тем не менее, когда примас и магус собирают родичей для решающего восстания, самым уважаемым гибридам раздают изукрашенные знамёна. Их с любовью изготавливают существа-жертвы, некогда породившие аколитов на свет. В ходе торжественного ритуала на флагах изображают эмблему братства — её уже не скрывают, но гордо демонстрируют в ярких цветах.

Помимо внушительных геральдических символов, штандарты генокульта украшены множеством бесценных предметов, созданных из чужеродной биоматерии. Со стягов часто свисают флаконы, заполненные неприятно мерцающей и поблёскивающей жидкостью — феромонными выделениями самого патриарха. Вдыхая аромат сих священных масел, знамёнщик и находящиеся поблизости особи обретают дополнительные силы: их разум впадает в божественную эйфорию, а тело утрачивает чувствительность к боли и увечьям. Кроме того, к древку нередко бывают примотаны хитиновые клинки, выращенные из осколков упрочнённого экзоскелета праотца династии. Эти сакральные предметы излучают волны его неземной мощи. Многие братства закрепляют на хоругви фамильные артефакты: выбеленные кости павших святых, прославленное оружие партизанских отрядов, а также захваченную символику неприятелей, осквернённую зловещими рисунками в виде гербов культа.

На ранних стадиях развития выводка нечасто появляются воины более свирепые, чем знамёнщики. И неудивительно, ведь доверенные им штандарты воплощают собой утверждение о превосходстве династии, а потому быстро привлекают внимание вражеских чемпионов и фанатиков. Благословлённые аколиты обороняют свою чудотворную ношу с особыми упорством и сосредоточенностью: они охотно получают раны и жертвуют оказавшимися неподалёку сородичами, только бы уберечь стяг от мельчайших повреждений.

Вид этих псевдорелигиозных артефактов будоражит широкие массы культистов. Иконы поистине волнующе действуют на каждого, в чьей крови сокрыта генокрадская порча. Эффект этот настолько силен, что гибриды одержали победы во многих мятежах лишь потому, что аколит-знамёнщик воздел над ними свой штандарт. Такие стяги не только указывают на точки сбора или захваченные участки, но и вдохновляют окружающих бойцов на великие деяния, рьяную верность делу и самопожертвование. Они символизируют мощь выводка, и на высоко реющих знамёнах гордо выставляются геральдические знаки патриарха, примаса и магуса, некогда скрываемые, а теперь открытые всем.

ГЕРАЛЬДИКА КУЛЬТОВ

Все символы тайной династии, от эмблемы на штандарте аколита-знамёнщика до клейма верности, скрытого на груди брата выводка, пугающе схожи между собой. Разбросанные по Империуму генокульты используют различные варианты гербов, адаптированные под местную культуру, но каждый из них включает стилизованное изображение одного и того же создания. Меняя его форму, конкретное братство привносит характерные для себя детали, но коренная суть остаётся неизменной — облик существа с длинным телом и наростами на хребте явно напоминает обобщённый образ тиранида. Тот факт, что символика династий из разных уголков Галактики настолько идентична, сам по себе вызывает тревогу. Вероятно, всех авторов геральдики направляли странные сны и видения, насланные «тенью в варпе». А возможно, само обличье тиранида закодировано в генетическом проклятии и потому всплывает в коллективном сознании гибридов.

КЛАМАВУСЫ

ГОЛОС НЕСЛЫХАННЫХ ИСТИН

Другие представители геносекты считают эту особь глашатаем правды. Они смотрят на таких гибридов как на героев, которые разносят освободительное кредо династии везде и всюду, сообщая простому люду, что близится час избавления от тягостных оков. Враги культа, напротив, видят в кламавусах идеальных информационных ассасинов, что запускают аудиовирусы в планетарную вокс-сеть и нарушают работу систем связи. Так или иначе, подобные агенты создают атмосферу страха и смятения, весьма полезную для остального братства. В их руках любые данные становятся оружием — как в переносном, так и в буквальном смысле.

Эти подпольные коммхакеры рождаются среди особей четвёртого поколения. Самостоятельно собирая модули вокс-перехвата, они подключаются к широкополосным трансляциям и эхо-передачам врагов. Подобное прослушивание становится для полководцев генокульта надёжным источником сведений о дислокации войск и оперативно-тактических планах неприятеля. Кламавус также посылает в эфир вредоносные сообщения: например, жуткие послания с обещаниями принести смерть и разрушения или распространяет богохульную пропаганду на имперских вещательных каналах. Такой подрывной деятельности хватает, чтобы серьёзно навредить инфраструктуре оспариваемого мира, однако наибольшую опасность представляет мощный псионический резонанс между инфоассасином и патриархом.

Кламавусы одарены связью с коллективной ментальной аурой династии, но, в отличие от магусов, не способны применять её мощь как точный инструмент. Вместо этого гибриды-диверсанты передают искажающее пси-блокирующее влияние Тени в варпе при помощи речи и вокс-сигналов. Любое шипение их постановщика помех ретранслирует хор объединённого сознания миллиардов порабощённых организмов — аномальных разумов, что воют в знак покорности Разуму улья.

Уловив шум этого акустического вируса на малом расстоянии, рассудок жертвы подвергается чудовищной перегрузке. У каждого создания, имевшего несчастье войти в зону слышимости столь мощного сигнала, мгновенно лопается черепная коробка: мозг в ней просто вскипает, не выдержав сокрушительного натиска чужеродной симфонии. Известно, что пилоты т'ау гибли в своих БСК, захлёбываясь и истекая кровью из лопнувших сосудов, и даже космодесантники порой не выдерживали подобных звуковых атак.

Генокультисты, лицезревшие такие страшные смерти, видят в них доказательство духовной нечистоты противников, неспособных внять излагаемой им мудрости небесных спасителей. Кроме того, гибриды наслаждаются тем фактом, что ксеношум, вызывающий у них нечто вроде религиозного экстаза, способен убивать врагов.

Большинство особей никогда не услышат ничего более близкого к сакральным речам своего генетического отца, чем громыхающие послания кламавуса. Когда его голос разносится над шпилями и жилблоками заражённого города-улья, все существа, в клетках которых содержится биологический код тиранидов, понимают, что пришло время сбросить кандалы. Миллиарды верующих поднимают орудия труда и, полные праведного гнева, опускают их на головы деспотов. Так революция начинается с песни инфоассасина — первого непокорного ритма, который вскоре разрастается в крещендо войны.

СВЯЩЕННЫЕ ТЕКСТЫ

Пропагандисты культа без устали подбадривают сородичей на поле битвы, но в течение лет, предшествующих великому мятежу, они проповедуют кредо династии куда более изощрёнными способами. Среди населения распространяют хитроумно написанные псалмы и послания на инфопланшетах, наполненные двойными смыслами, что делает добычу более восприимчивой к сомнительным истинам, изрекаемым вождями братства. Однажды особи даже отредактировали в собственных целях пособие Астра Милитарум для солдат на передовой — «Памятку имперского пехотинца для поднятия боевого духа». После этого гибриды заменили контейнеры из поставки Муниторума на ящики с осквернёнными справочниками, проложив тем самым дорогу к будущей идеологической обработке гвардейцев.

ЛОКУСЫ

ЩИТ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ

Сопровождающий в рясе с капюшоном излучал опасность. Я не сводил с него глаз на протяжении встречи. Когда наш ассасин культа смерти выскочила из укрытия и бросилась с мечом на их лидера, то существо мгновенно ринулось ей наперерез. Одним клинком оно парировало выпад, другим — срубило ей голову.

Обдья Ценск, единственный свидетель Иплювийского инцидента

Такие существа, мрачные, стоические и нечеловечески терпеливые, в мгновение ока переходят от состояния абсолютного покоя к неуловимо стремительным движениям. Их вспышки насилия в равной мере неожиданны и смертоносны. Подобно ликтору, что выпрыгивает из теней, локус проводит молниеносные обезглавливающие удары: его парные сабли, сверкнув в дыму битвы, рассекают шею неприятеля. Подобная особь, не уступающая в скорости реакции чистокровному генокраду, может сравниться в воинских умениях с экзархом альдари. Неудивительно, что локусы превосходно справляются с ролью телохранителей, будь то в сражении или на переговорах, где выдвигаются кабальные требования. Просто излучая угрозу, они лишают решимости любого оппонента, дерзнувшего хотя бы подумать о том, чтобы встать на пути у честолюбивых повелителей гибрида.

Оберегая владык династии, локус часами стоит на посту, не моргая и не шевеля ни единой мышцей. Разум особи постоянно находится в полной боевой готовности, поскольку на её плечах во многих смыслах лежит судьба всего культа. Главный долг стража — служить глазами, ушами и клинком магуса геносекты, пока сознание псайкера, отделённое от тела, странствует по миру-добыче и направляет гибридов в подготовке к грядущему бунту, пользуясь внутренней связью с каждым из них.

На первый взгляд локус может показаться изваянием. Кроме того, он безупречно сливается с окружением, поскольку носит простую монашескую рясу с капюшоном. Внешне эти особи не производят серьёзного впечатления, и зачастую спесивые планетарные чиновники или громадные воины, шествующие по полям битв 41-го тысячелетия, вообще не обращают на них внимания. Но безобидный облик выбран умышленно, и любой, кто недооценит бдительного охранника — или, хуже того, без разрешения приблизится к его господину, — вряд ли успеет осознать свою ошибку за долю секунды до того, как упадёт, рассечённый мечами гибрида. Его искусное оружие не раз проливало кровь мастеров скрытного проникновения или несостоявшихся наёмных убийц, и локус неизменно облизывал клинки длинным чёрным языком перед тем, как вернуть их в перекрещенные ножны на спине. Острия сабель пронзали даже чрезмерно пылких культистов, ведь эта специализированная биоформа не делает различий на своих и чужих — её интересует только черта, за которой нарушитель превращается в труп.

Парные мечи — не единственное оружие локуса. Под его одеянием спрятаны небольшие, но могучие дополнительные лапы и длинный сегментированный хвост с загнутым ядовитым шипом. В пылу схватки из-под маски умиротворённого инока вырывается монстр, который неистово верещит, размахивая конечностями; но стоит ему сразить врага, как гибрид поправляет накидку и моментально обретает прежнее спокойствие.

В качестве церемониального жезла каждый локус носит не обычный посох, а продвинутый неврологический генератор, изготовленный лично для него магусом и кламавусом геносекты. Устройство испускает потоки энергии на частотах, дестабилизирующих синапсы и мыслительные волны. Когда псайкер культа идёт «обсудить вопросы» с противником, особенно устойчивым в ментальном аспекте — например, инквизитором или архикардиналом Экклезиархии, — его обязательно сопровождает особь-телохранитель. Если неестественной харизмы магуса не хватит, чтобы добиться целей, поставленных перед ним династией, локус незаметно повернёт вычурную рукоять на верхушке нейротравмирующего посоха. В ту же секунду формируемое им поле психологического искажения усилится, и разумы всех присутствующих, чуждых генокульту, захлестнут кошмарные видения, сопровождающиеся невыносимой мигренью или ужасными мозговыми спазмами. Если кому-то из недругов хватит смекалки, чтобы определить источник внезапно нахлынувших страданий и потянуться за пистолетом, то локус немедленно зарубит врага, а магус уверенно заявит всем обеспокоенным лицам, что его спутник действовал в рамках самообороны.

САНКТУСЫ

КЛИНОК, РУБЯЩИЙ ЦЕПИ

Эпистолярий Колокс несколько дней командовал наступлением и пылающим взором сжёг столько чужих, что в воздухе повисла пепельная завеса. Жизнь его отнял дротик, который на моих глазах попал брату точно под пси-капюшон. Мой выкрик запоздал: собственное пламя поглотило Колокса, и его не стало.

Ветеран-сержант Альтерий

Эти гибриды — излюбленные клинки патриарха, ассасины, обязанные истреблять всех, кто мешает славному возвышению культа. Словно ползучие тени, они проскальзывают в самые надёжно охраняемые комплексы, отыскивают назначенные цели и с беспощадной уверенностью устраняют их.

В отличие от большинства биоформ династии, санктусы — одиночки, редко пересекающиеся с родичами по выводку. В перерывах между заданиями они держатся неподалёку от трона своего генетического прародителя, рыская среди потолочных опор в логове патриарха и осматривая пространство под собой через специальные очки с тремя окулярами. Подобные мультиспектральные сенсоры (как правило, украденные со складов Мунитoрума или взятые с тел врагов) позволяют отслеживать движения в инфракрасном и неслышимом диапазонах. Учитывая, что санктус обладает исключительно развитыми органами чувств, добыче практически невозможно скрыться от него.

Многие из ассасинов оснащены атрофическими мечами — подарком отца выводка. Это оружие выращивают в булькающих прудах зарождения, где содержится сжиженная псионическая эссенция убитых культистов — накопленный запас осязаемых воплощений Проклятия. Клинки из чужеродной биоматерии пропитаны этой пси-активной жидкостью, и потому любая рана от такого оружия причиняет иноверцу страшные мучения.

У него в голове разносится эхо миллиона бесплотных голосов, и многие жертвы, будучи не в состоянии выдержать такой натиск, тут же падают замертво с разжиженным мозгом.

Другие санктусы предпочитают казнить врагов с расстояния. На охоте они применяют снайперские винтовки, переделанные под заряды для игольника. В качестве боеприпасов к ним используются отравленные дротики с алхимической сывороткой, разработанной биофагусом местной ячейки. Подобный яд, приготовленный из чистого образца крови генокрада, за считанные секунды воздействует на рассудок неприятеля, превращая его в пускающего слюни идиота. Если же цель восприимчива к пси-энергии Имматериума, то вещество, проникая ей в мозжечок, вызывает нейронную перегрузку ужасающими образами Разума улья. Тем самым ассасин избавляется от личностей, которые в будущем стали бы фундаментом сопротивления псионическим атакам патриарха и магуса.

Если прародитель династии желает покончить с кем-либо, то передаёт санктусам нечто вроде психического запаха добычи. Взяв телепатический след, убийцы петляют через башни ульев и по лабиринтам нижних уровней, словно ищейки. Где бы ни укрылась жертва, гибриды неизбежно отыщут её. Благодаря многосуставным конечностям и эластичным мускулам они протискиваются в самые узкие отверстия и передвигаются совершенно беззвучно, с лёгкостью проскальзывая мимо часовых. Не раз бывало, что важнейшая персона в правительстве или военном руководстве инфицированной планеты запиралась в бункере максимального уровня безопасности — и через несколько часов в её покоях находили лопнувший труп с гримасой неописуемой боли на лице.

На задании санктусов сопровождают фамильяры, играющие роль вечно бдительного ока патриарха. Всякий раз, погружаясь в пруд зарождения, мерзостный создатель династии омывается потоками генетических воспоминаний. Тела фамильяров состоят как раз из этих псионических миазмов, поэтому, ныряя в глубину органического месива, праотец культа видит мир глазами семенящих тварей и точнее направляет бесшумные клинки ассасина к указанной цели.

КЕЛЕРМОРФЫ

ЛИЦО НОВОГО БУНТА

Для угнетённых масс, входящих в генокульт, такой гибрид — народная легенда и герой-революционер, сражающийся с бездушными и жестокими тиранами. Для врагов династии он — воплощение ужаса и ненавистный анархист, жаждущий обрушить устои цивилизации. На самом же деле келерморф представляет собой нечто совершенно иное — биоформу, сотворённую с расчётом на использование образов, заложенных в психологию смертных. Этот хладнокровный убийца в обличье прославленного стрелка вдохновляет целые поколения на крамолу и мятежи.

На стенах бесчисленных катакомб в подульях и возносящихся к небесам шпилей намалёвано одно и то же граффити. Оно изображает трёхрукое создание в плаще, вооружённое модифицированными автопулевыми пистолетами. Незнакомец в маске всякий раз непокорно сражается с множеством врагов, и по заражённым мирам расходятся бесчисленные истории, повествующие о его невероятных подвигах и проявлениях сверхъестественного воинского мастерства. Сюжет подобных баек разнится от одной планеты к другой, но есть и общие детали. Нечеловечески ловко паля из авторевольверов «Освободитель», келерморф за считанные секунды решетит тела десятков солдат. Если же он сталкивается с противниками в броне или боевыми машинами, то просто поворачивает барабаны револьверов, вновь нажимает на спуск... и миг спустя цель разлетается осколками металла.

Хотя подобные истории, возможно, кажутся сильно приукрашенными, в каждой из них имеется зерно истины. Гибриды-стрелки — новейший и самый удачный тип организмов третьего поколения культа. Выведенные с применением лучших генетических наборов, встречающихся у населения-добычи, они отличаются сверхчувствительным восприятием, благодаря которому улавливают мельчайшие детали окружения. Кроме того, ускоренные нейроны в мозгу келерморфа одаряют его поистине несравненными рефлексами. С точки зрения особи, её враги движутся словно бы в замедленной съёмке, пока убийца наводит оружие и укладывает их одного за другим. Улучшенный нюх на феромоны и способность видеть тепло обеспечивают биоформе снайперскую меткость даже в непроглядной тьме, а усовершенствованный вестибулярный аппарат наделяет недоступными людям координацией и равновесием. Вместе эти факторы объясняют поразительную точность стрельбы келерморфов. По сути, они биологически сконструированы быть лицом культа, и их влияние на расколотое имперское общество — пугающее свидетельство того, что патриарх династии всё увереннее разбирается в человеческих душах.

Бандиты с рябыми физиономиями и франты с верхних ярусов улья одинаково берут пример с борца за свободу, выискивают места, где нарисован его таинственный змеевидный символ, и в итоге попадают под влияние генокульта. Простые рабочие, рискуя жизнью, выносят небольшие порции смертоносных химикатов с исполинских оружейных заводов, где тяжко трудятся с утра до ночи. Затем они выплавляют кустарные пули — металлические цилиндры с наконечниками из волония, способные пробивать силовые доспехи и даже корпусы лёгких бронемашин. При создании таких боеприпасов люди нередко получают гибельные дозы радиации, но добровольно принимают жестокую участь. Отправляясь в последнее паломничество, несчастные вручают свой дар герою-бунтарю и лишь тогда сдаются терзающей их лучевой болезни. Неудивительно, что келерморф вызывает такую преданность, ведь он — осязаемое воплощение свободы, которую обещают последователи Детей Звёзд.

АВТОПУЛЕВИК «ОСВОБОДИТЕЛЬ»

Излюбленное оружие силовиков Арбитрес и ульевых гангстеров, этот короткоствольный револьвер предназначен для стрельбы чрезвычайно мощными бронебойными пулями. Он не только наделяет владельца культовым статусом, но и надёжно повергает врагов.

НЕКСОСЫ

ХРЕБЕТ, УКРЕПЛЯЮЩИЙ ТЕЛО

Даже патриарх не может в одиночку координировать усилия миллиардов порабощённых созданий, участвующих во всемирном мятеже. Чтобы неимоверно сложное предприятие не окончилось провалом, владыка генокульта выводит в помощь себе уникальные биоформы, наделённые частицей его ментальной силы. Фактически нексосы выполняют функцию центральной нервной системы династии. Они наделены диковинными способностями к психометрии, что позволяет им впитывать воспоминания и даже сознание других особей. Поглощая массивы сенсорной информации, стратеги братства преобразуют её в непрерывный поток оперативно-тактических распоряжений и приказов на развёртывание.

Прикоснувшись ладонью к коже существа, несущего в себе порчу генокрада, нексос абсорбирует клеточную память этого индивидуума. В мозгу биоформы проносятся зрительные образы и тактильные ощущения, соответствующие всем событиям в жизни субъекта — любой выпущенной им пуле и каждому километру, пройдённому по извилистым туннелям подулья. Мыслительные способности гибрида-стратега так внушительны, что он сортирует у себя в мозгу миллионы подобных ментальных отпечатков, формируя из них непредставимо сложную трёхмерную картину поля битвы. Однако же процесс передачи данных крайне изнурителен для обоих участников, поскольку человеческое тело не рассчитано на такое невральное напряжение.

У нексосов, физически измождённых и измотанных от такой нагрузки, бледнеет кожа, а на висках мучительно пульсируют жилки. При этом никто из них не жалуется и не уклоняется от долга, поскольку гибриды совершенно уверены в праведности своих деяний.

Анализируя и обдумывая каждую крошечную перемену в ходе сражения, стратеги культа отыскивают позиции, уязвимые для атак их сородичей, а также возможные маршруты охватов с фланга и подземные проходы — идеальные плацдармы для внезапных атак. Неприятельские командиры (особенно генералы Астра Милитарум) слишком часто относятся к восстаниям династий пренебрежительно, считая их неорганизованными бунтами черни с нижних ярусов, и не видят истинного хитроумия вражеских замыслов. Иногда нексосы опровергают такое мнение единственным дерзким манёвром, который резко меняет обстановку в пользу братства, позволяя его войскам окружить противников, рассечь и уничтожить по частям.

Если примасы биологически сотворены для роли фронтовых полководцев — наделенные ошеломительной силой и живучестью, они успешно скрещивают клинки с недругами, — то их сородичи-тактики больше соответствуют штабным офицерам. Они даже напоминают фельдмаршалов, которые своими вокс-сообщениями направляют армии из тысяч, а то и миллионов солдат. Нексосы постоянно находятся в секретных логовищах-стратегиумах, откуда выходят только при необходимости лично проследить за боестолкновением или впитать воспоминания собратьев на передовой. В подобных редких случаях их неизменно сопровождают группы самых яростных бойцов геносекты: телохранители из гибридов-аколитов, пехотные отделения неофитов или даже огромные вырожденцы, окружающие военачальников непробиваемой стеной плоти.

Известно, что нексосов часто замечают вместе с кламавусами, связистами генокульта, и умелыми совместными действиями такие особи-специалисты добиваются ошеломительных результатов. Пока стратег молниеносно рассчитывает соотношение сил и составляет многоуровневые планы, инфоассасин передаёт наборы оперативных инструкций в каждый виток клубка восстания, помогая династии с поразительной быстротой реагировать на манёвры противника.

ТЕКТОНИЧЕСКИЕ ФРАГ-БУРЫ

Если правильно расположить такое устройство над разломом коры или геомантической смычкой, то оно может нанести точечный удар по самым нестабильным участкам в оболочке планеты. Иногда эта процедура запускает цепную реакцию, приводящую к локальному землетрясению. Поскольку генокульты часто возникают внутри промышленных или шахтёрских концернов, гибриды научились применять такие машины для создания серьёзнейших помех на полях сражений. Каждая отдельная катастрофа происходит согласно общему плану династии, что превращает фраг-буры в действенное оружие глобальной завоевательной войны.

БИОФАГУСЫ

ИСТОЧНИК НЕВИДАННОЙ ЖИЗНИ

Эти гибриды, мастера генетических преобразований и биоалхимии, отвечают за перевод процессов одурманивания и заражения на промышленные рельсы. Они изготавливают новые коварные препараты для инфицирования, которые, внося в организмы жертв чужеродную органику, изменяют их тела и умы, а также лишают защиты от зловещего влияния династии. Как правило, биофагусы выдают себя за опытных медиков, трудясь в трущобных госпиталях, на макроалхимических перегонных заводах или на фабриках лечебных мазей. Достигнув высокого положения, они исподволь тестируют местное население и проводят безумные эксперименты над покорными сородичами по выводку.

Когда-то именно биофагусы Кривой Спирали раскрыли секрет получения образцов заразной органики чужаков. Особи их культа в дальнейшем инфицировали этой биоматерией фармацевтические товары и продуктовые пайки, после чего Проклятие династии распространялось уже посредством приёма пищи и жидкостей, а не через «поцелуй генокрада». Со временем об их открытии узнали в других братствах и подпольных ячейках; так жуткие опыты биофагусов набрали обороты.

Искусственные переносчики заражения дают генокульту возможность расширяться на огромные территории. Правда, несовершенство таких биоматериалов часто вызывает у невезучей жертвы странные мутации и уродства: плоть растягивается и рвётся, мышцы наливаются внеземной мощью, а умственные способности слабеют, уступая место первобытному гневу и ненависти. Если медленные и мучительные изменения не убивают несчастного, он трансформируется в огромную неуклюжую тварь — выродженца. Как правило, биофагус устраивает для таких уродливых великанов тайный загон в одном из убежищ династии, где продолжает испытывать на них биоалхимические составы, призванные пробудить латентные способности ксеносов в крови монстров. Каждый из учёных гибридов применяет инъекторное стрекало, впрыскивающее зелья по личному рецепту, — активные генетические смеси, временно повышающие силу и проворство выродженцев. Чудовища, в свою очередь, видят в экспериментаторе кого-то вроде доброго родителя, поскольку тот регулярно скармливает им свежее мясо с дозами психотропных веществ, порождающих зависимость от хозяина и непоколебимую верность ему.

Патриархи инстинктивно ценят труды биофагусов, поскольку любое деяние, ведущее к расползанию Проклятия, увеличивает количество особей во власти генокрада-прародителя. Поэтому геноотцы культов одаряют своих алхимиков фамильярами, помогающими в синтезе чужеродной плоти. Эти мелкие и резвые создания, проникая за стены охраняемых комплексов, вливают реактивы в резервуары для воды или распыляют в трубах системы фильтрации воздуха.

Биофагусы по натуре замкнутые и предпочитают уединённо заниматься своим великим делом, а не влезать во что-то малоприятное, вроде вооружённого мятежа. Тем не менее неодолимое воздействие Разума выводка заставляет учёных выйти на свет в день вознесения культа. Тогда они начинают биологическую войну против недругов патриарха: шагая под прикрытием фаланги выродженцев с молотами, алхимики пускают в ход свои лучшие творения. В неприятелей летят сосуды с кислотой и плотоядными мутагенами, которые растворяют тела жертв до состояния нестабильной жижи. С помощью стрекал с инъектором гибриды вводят химикаты-стимуляторы не только в кровь верных телохранителей, но и в плоть врагов. В результате любое существо, не имеющее в своих клетках Проклятия генокрада, распадается изнутри под натиском чуждой гипераденалиновой смеси.

Я смутно помню об антипатии к Великому Патриарху. Нечто вроде полузабытого сна, где он представал в образе монстра. Тогда я испытывал к нему не любовь, а ненависть, отвращение... даже ужас. Сейчас это воспоминание кажется эфемерным, как паутинка на задворках разума. Курьёзная выходка психики, рассказ о которой позабавит молодёжь. Ничего более.

Старейшина Наока,
пятый из Девяти первых

ГИБРИДЫ-АКОЛИТЫ

Омерзительные, жестокие и наделённые животной хитростью гибриды-аколиты — главнейшие поборники культа генокрадов. Их произвели на свет самые первые из заражённых носителей. Внешне родители аколитов выглядели вполне нормально, но их разумы уже были отчасти захвачены Проклятием генокрада, поэтому они любили жутких отпрысков даже истовее, чем обычные люди своих детей. Инфицирующее семя, что проросло в телах жертв, чудовищно исказило культистов первой генерации. Эти гибриды больше напоминали подвергшихся мутации тиранидов, чем изменённых человеческих существ. Те из них, что достигали зрелости, жили вместе и скрещивались между собою, порождая созданий следующих поколений.

Поскольку аколиты слишком похожи на ксеносов, чтобы влиться в человеческое общество, как порождения третьего или четвёртого колена, они рыщут в тёмных уголках под городскими и промышленными агломерациями. Особи изучают искусство скрытности и нападений из засад, охотясь на злополучных существ, забредающих в их норы. Они не убивают без разбору, поскольку ничто не должно пробудить в правящих классах подозрение об угрозе, ждущей назначенного часа в недрах мира. Поэтому гибриды разрывают в кровавые клочья только часть посторонних, а остальных утаскивают во тьму навстречу куда более мрачной судьбе — жутким объятиям генокрада.

Аколиты более всего походят на патриарха умом и телом и потому образуют его внутренний круг. Такие существа, пусть дикие и свирепые, наделены холодным интеллектом, что делает их ценными агентами культа. Созревая внутри родителя, гибриды впитывают отголоски его мыслей, благодаря чему впоследствии могут использовать сложные механизмы и оружие. Некоторые из них даже сражаются промышленными инструментами, нанося противникам страшные увечья.

Хотя аколиты обычно предпочитают ввязываться в жестокие рукопашные схватки, их ловкие конечности неплохо подходят и для обращения с дистанционным оружием. Многие особи сжигают врагов из ручных огнемётов, получая садистское наслаждение от воплей горящих жертв, тогда как другие гибриды стреляют из примитивных, но эффективных автопистолетов, выданных им в подземных арсеналах геносекты. Иные обожают дрожь от взрыва во время горных работ и берут с собой в бой динамитные шашки.

Почти у каждого аколита не две, а три нечеловечески сильных руки, что отмечает их как истинных преемников Проклятия. Когтями, доставшимися в наследство от предка-генокрада, они разрывают на части даже лучших защитников человечества, что делает таких гибридов превосходными штурмовыми бойцами. Но при всей свирепости основное их оружие — умение атаковать из теней. Покинув тайные логова, аколиты врываются в самый центр неприятельских порядков, где рассекают и раздирают добычу, не успевшую даже вскинуть клинки и винтовки.

ГИБРИДЫ-МЕТАМОРФЫ

Когда приближается день воздаяния, тела некоторых существ, рождённых в ранних поколениях династии, начинают резко и разнородно меняться. К какой бы расе ни принадлежали их предки, всех подобных гибридов охватывают диковинные мутации — теперь они напоминают не только генокрадов, но и других тиранидских тварей. Обычно данный процесс запускает приближение флота-улья, но порой то же самое происходит, когда культ в целом переживает серьёзное волнение или нервное напряжение. Так или иначе, в генетической структуре особей пробуждаются спавшие катализаторы: конечности созданий первого и второго поколений преобразуются в когти-серпы, длиной не уступающие мечам, или в клешни, способные крушить скалы. Жилистые кнуты или плети, что вырастают у них из запястий, изгибаются и вздрагивают, готовые опутывать и душить жертв, а на месте ртов возникают пучки извивающихся щупалец. На обвисших шеях вздуваются толстые шарообразные железы, заполненные биокислотой, что прожигает металл за считанные секунды. Эти бесчисленные мутации становятся всё многообразнее по мере того, как завершается подготовка к восстанию. Подобные деформации не только безмерно уродливы, но и неописуемо смертоносны. Известно, что гибриды-метаморфы — наиболее опасные существа в династии, поскольку человеческий разум сочетается в них с беспримесно чуждой силой тиранидских биосконструированных солдат.

Собратья по выводку считают такую помесь двух рас поистине благословенной. Специфические отклонения рассматриваются как признаки величия, стигматы, дарованные божественной волей патриарха и Великого Внеземного. Заражённые носители, у которых рождаются метаморфы, почитают их, словно живых святых. Логова гибридов увешаны жуткими подношениями, поскольку братья выводка надеются таким образом ублажить вышних созданий, по желанию которых появляются на свет генетические ублюдки. В действительности же метаморфы возникают по ментальной команде Разума улья, словно бы рыскающего в их организмах, а не прародителя династии. Любой флот-осколок, ощутивший присутствие могучего культа, направляет ему сигнал, что изменяет отпрысков поздних циклов для лучшей подготовки к будущей войне.

Обычно у подобных мутантов полностью искажаются только две боевые конечности, утрачивая все «мирные» функции, но третья остаётся по-человечески цепкой. Благодаря этому гибриды могут управлять сложными механизмами и использовать устройства, предназначенные для людей. Отсюда очевидно, что метаморфы, будучи живым оружием династии, способны решать множество задач на поле боя. Например, в день бунта охваченный паникой взвод гвардейцев может запереться в скалобетонном дзоте или бункере, надеясь переждать там бурю насилия. Однако уже скоро раздастся зловещий шум, и мутанты, набрав верные коды на пульте управления дверями, ворвутся внутрь и разорвут людей на куски бешеными взмахами когтей или клешней. Поэтому неудивительно, что в час решающих сражений гибриды-метаморфы возглавляют «лапы» и геносекты: они устраняют наиболее грозных врагов, доказывая превосходство генокульта над человеческим стадом.

ГИБРИДЫ-НЕОФИТЫ

Генокультистов третьего и четвёртого поколений называют гибридами-неофитами. Именно из этих созданий в основном состоят войска династии — таков их рядовой состав и линейная пехота. Неофиты безоглядно преданы братству и прежде всего патриарху в его центре. Они готовы посвятить каждое мгновение претворению в жизнь тёмных замыслов прародителя культа. Ментальные и духовные кандалы, которые приковывают таких гибридов к сородичам, настолько прочны, что любой из них бросится в самоубийственную атаку или пожертвует собой ради спасения старейшин династии. Если же владыки потребуют от младших собратьев на долгие годы уйти с головой в каторжный труд, чтобы завоевать доверие человеческих властей, они повинуются без единой жалобы. Когда повелители прикажут им штурмовать укреплённую позицию с простым автоматическим оружием в руках и в спецовках вместо бронежилетов, неофиты без колебаний пойдут под вражеский огонь.

Гибридов третьего поколения всё ещё сложно спутать с людьми. Да, они являются гуманоидами, но из-за вытянутых черепов, складчатых лбов и анемично-восковой кожи обычные граждане Империума часто считают их мутантами и обходят стороной, а порой даже линчуют. Созданиям четвертой ступени, впрочем, намного легче сойти за человека.

Внедряясь в бригады рабочих, учреждения Администратума, коллективы мануфакториумов или просто заводя знакомства в улье, они медленно и осторожно распространяют влияние геносекты в различных слоях общества. Кроме того, шахтёрам и бойцам ополчения несложно завладеть низкокачественным оружием — его можно забрать у тихо придушенной жертвы или купить на чёрном рынке. Со временем неофиты собирают целый арсенал пистолетов, автоматов и подрывных зарядов, которых хватает, чтобы нанести врагу весьма ощутимый урон в день мятежа. Когда эти гибриды идут в атаку, одна лишь численность делает их внушительной силой.

Бывает, что рядовые бойцы культа храбро сражаются в человеческих войнах, обороняя свои дома от вторжений других ксенорас или сил Хаоса. При этом неофиты также защищают династию и все её достижения. Гибриды, объединённые узами братства внутри выводка и верой в торжество общей цели, становятся решительными и умелыми воинами — но тем ужаснее их последующая измена. В час великого бунта простые граждане, ждавшие спасения от имперских войск, потрясённо наблюдают за тем, как предполагаемые избавители бьются не против орд подземных чудовищ, а вместе с ними.

РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ ОТСЕЧЕНИЕ

Чтобы расти в численности, не привлекая внимания, гибриды-неофиты обычно ищут в имперском обществе нишу, где смогут обитать вдали от любопытных глаз. Идеальные условия для размножения они обретают в среде трубопроводчиков подулья, шахтёрских бригад и ремонтных команд в нежилых землях. Когда наступает момент восстания, такие особи выводят из строя объекты инфраструктуры мира-добычи. Запасы топлива и других материалов бесследно испаряются, умолкают помпы атмосферных фильтров, и целые секторы городов-ульев задыхаются за взрывозащитными дверьми, запечатанными снаружи коварными агентами ксеносов. По сути, сами орудия военной машины Империума губят своих создателей.

ЧИСТОКРОВНЫЕ ГЕНОКРАДЫ

Генокрады — авангардные организмы флотов-ульев. Они стали первыми тиранидами, обнаруженными Империумом, но правду об их природе сложно разглядеть за множеством противоречивых легенд. На одних человеческих планетах их называли цапкими дьяволами, на других — пещерными кошмарами, на третьих — когтистыми подменышами. По владениям людей ходят все мыслимые теории, касающиеся Проклятия генокрада, но даже самые невероятные домыслы меркнут в сравнении с омерзительной истиной об этих созданиях и цикличном ужасе, распространяемом ими.

Характерные черты таких существ: шесть конечностей, раздутые черепа и ребристые панцири. Генокрады способны с пугающей быстротой передвигаться на паре когтистых нижних лап, а тела их, хоть и немыслимо гибкие, отличаются крепостью и выносливостью: туловища монстров прикрыты твёрдыми, словно камень, панцирями, от которых отскакивают пули. Две пары верхних конечностей заметно различаются между собой — на первичных растут острые, как бритва, когти, рассекающие даже тактический дредноутский доспех, тогда как вторичные обычно оканчиваются заскорузлыми руками. Благодаря этому чужаки могут взаимодействовать с объектами, карабкаться по лестницам или стенам, а также управлять простыми устройствами, вроде сенсорных панелей. Впрочем, теми же ловкими руками ксеносы более чем способны вырвать противнику ногу из таза или разодрать лёгкую броню. Толстый мускулистый хвост генокрада, как правило, рудиментарен, но всё же помогает перемещаться и удерживать равновесие — например, мчаться по грудам обломков или искорёженного металла, чтобы сблизиться с противником.

Для изолированных выводков этих тиранидов наиболее типична сине-фиолетовая окраска. Подобных существ находили не только на многочисленных космических скитальцах (в частности, «*Грехе проклятия*»), но и на спутниках Имгарла, которые считались родиной подвида, выделявшегося щупальцами над пастью. Если же генокрад является частью войска флота-улья, его расцветка ничем не отличается от той, что у сородичей-тиранидов. Между собой эти создания общаются телепатически, что позволяет их выводкам действовать независимо друг от друга. Стаи, обитающие в живых армадах, нередко организуются вокруг альфа-хищника, которого иногда ошибочно называют патриархом. Более верным термином в данном случае будет «повелитель выводка». Такую тварь усиливает психическая энергия единственной группы собратьев, а не огромного культа. В отрыве от крупного роя тиранидов генокрады флота-улья эволюционируют в чистокровную форму, и, когда чужаки достигают подходящих охотничьих угодий, их жизненный цикл перестраивается для инфицирования новых носителей.

Проклятие, незримо переносимое ксеносами, по природе распространения напоминает вирус. Даже один чистокровный генокрад, перевезённый ничего не подозревающим пилотом на полную жизни планету, может породить достаточно «потомства» для захвата злополучного мира. Семена грядущих катастроф давно уже посеяны по всему Империуму, но после возникновения Великого Разлома зараза разносится ещё стремительнее, поскольку бессчётные корабли беженцев, отчаянно спасающихся с родных планет, превращаются в идеальные средства перемещения для чужеродных тварей.

АБЕРРАНТЫ

Безобразные, плебейские и нечеловечески сильные вырожденцы, известные как аберранты, — отвратительные жертвы сбоев в жизненном цикле генокульта. Они не отличаются умом, но наделены инстинктом защиты собратьев по выводку, что делает этих тварей полезными для династии. На поле битвы гибриды, топая и шаркая ногами, всегда движутся к крупнейшим скоплениям врагов. Воздев тяжёлые промышленные инструменты, они неразборчиво мычат хвалу патриарху и сметают недругов, нанося им убийственный урон благодаря одной лишь грубой силе и непоколебимой решимости.

Никому, даже магусу братства, неизвестно, какие необычные процессы приводят к появлению на свет выродка. Вероятно, нарушение в цикле предопределяется каким-то наследственным отклонением. Можно назвать мириаду возможных причин: было прервано введение яйцеклада или сам придаток оказался повреждённым; очередное скрещивание в выводке совпало с волнениями в Имматериуме или колдовским ритуалом; в результате запретных экспериментов пытливых биопровидцев родилось существо, тут же убившее своих создателей. Но какие бы обстоятельства ни послужили причиной возникновения вырожденцев, уже вскоре эти живые аберрации, ведомые чутьём, пробираются в глубочайшее из подземных укрытий династии и, неуклюже ковыляя во тьме, находят там магуса или патриарха. Владыки дают им цель в жизни, и с тех пор отталкивающие гибриды служат генокульту исключительно силой мускулов.

Снарядив особей орудиями труда, сородичи поручают им рыть туннели и расчищать пещеры под городами мира-добычи, чтобы расширить сеть для тайных перемещений. В процессе раскопок существа вскрывают и обчищают ушедшие под землю жилблоки и давно забытые склады с оружием. Иногда эти постройки выдалбливают изнутри и начиняют взрывчаткой, чтобы впоследствии обрушить возведённые над ними здания.

Когда приходит долгожданный час мятежа, вырожденцы выступают из мрака вместе с прочими культистами. Вознося тяжёлые горняцкие инструменты и лапы, покрытые засохшей грязью, они с равной лёгкостью прорываются через спешно собранные отряды гарнизонных войск, укреплённые оборонительные позиции и брошенную против династии бронетехнику. Хозяева применяют уродливых великанов как бойцовых псов, повелевая им вершить чудовищные разрушения, чтобы посеять ужас и смятение в стане неприятеля. Шагая сквозь шквальный огонь, особи получают жуткие раны, но не становятся менее опасными ни на йоту. В такие моменты они служат братству передвижной стеной из плоти, под прикрытием которой наступают другие воины.

Некоторые выродки, как и гибриды-метаморфы, мутируют перед появлением флота-улья. По мере развития таких изменений позвоночник особи вытягивается в мускулистый хвост с острым крючковатым шипом, способным пронзить мясо, кости и даже бронежилет. Подобные твари, называемые гиперморфами, превосходят собратьев в свирепости: бросаясь на врагов, они бездумно размахивают горнопроходческими орудиями или вообще всем, что попалось под руку. Возникают эти существа реже, чем гибриды-метаморфы, поскольку вырожденцы трансформируются поодиночке, а не целыми выводками, однако генокультисты всё равно считают появление монстров важным предзнаменованием.

КОШМАРНЫЕ ВИЗИТЁРЫ

Большинство самых жутких представителей династии либо посылают на работу в шахты или тоннели подальше от бдительных властей, либо запирают в логове биофагуса их геносекты, где они подвергаются нескончаемым экспериментам. Лишь горстку вырожденцев воспитывают и обучают, превращая в умелых наёмных убийц. При необходимости магус или примас направляет звероподобных приспешников за головами врагов, заставляя вести поиски по телесному запаху или психическому следу.

Жестокие гибриды выходят на охоту ночью, облачённые в дерюги, рубища или рабочие спецовки. Пробираясь через канализации и сводчатые подвалы, они разыскивают глупца, осмелившегося противостоять генокульту. В лунном свете мутанты выбираются в наземный мир и дальше, к жилым покоям добычи. Учуяв свежий след, кровожадные твари забывают о незаметности. Взмахами молотов и кирок они пробивают и прорубают дорогу к жертве, охваченной перед смертью невыразимым ужасом и смятением.

Завершив кровавое дело, вырожденцы прорываются обратно в подземные владения и исчезают так же стремительно, как появились. Могут миновать долгие годы, прежде чем чудовищам удастся вновь выпустить накопившуюся ярость. Неудивительно, что в час великого восстания эти громадные выродки при первой возможности развязывают жуткую бойню.

АБОМИНАНТЫ

Абоминантами, или изрожденцами, называют самых могучих мутантов династии. Похожие на бесформенные тараны из мышц и хитина, они грузно топают на врагов, неуклюже покачиваясь и кренясь на ходу, и легко размахивают громадными кувалдами, словно тонкими тростинками. Эти кошмарные исчадия генетического проклятия настолько омерзительны с виду, что неприятельские солдаты отшатываются в страхе, рассмотрев их раздвоенные головы и искажённые чужеродные тела. Но истинный ужас существования этих слабоумных гигантов становится ясен лишь в те минуты, когда они, трясясь будто в лихорадке, разносят всё вокруг с рёвом, в котором смешиваются гнев, страдание и ненависть к самим себе.

Как и прочие выродки, из числа которых они происходят, гнусные изрожденцы появляются на свет из-за отклонений в стандартном цикле развития выводка — как правило, на последних стадиях эволюции культа. Любой из монстров, возникших в результате генетического сбоя, вступает в жизнь как обычный аберрант, но сразу после неестественного рождения династия начинает заботливо пестовать его мощь, поскольку недопустимо, чтобы огромная физическая сила и разрушительный потенциал твари пропали зря.

Глатч-Топотун, так его называют. Я ещё пацаном слышал кучу историй про него, но всегда считал их брехнёй, как нам и велят дамочки в надвинутых капюшонах. А вот с прошлой ночи уверен, что никакие это не выдумки. Мы увидели его — я и Упрямый Лоз. Оно шаталось по собору, будто потерянное, а как нас заметило — сразу очухалось. Тварь поймала Лоза и порвала его на куски, пока я... бегал за подмогой.

Зоган Грязнуля, торговец вторсырьём

Чтобы надёжнее управлять штурмовиками-вырожденцами в сражении, патриарх выбирает в каждой геносекте одно из таких созданий и одаряет своим благословением. Речь идёт о мозговом змие — крошечном существе, выполняющем функцию преобразователя и провожатого для огромного носителя. Известно, что эти биопсионические фамильяры возникают из разлагающегося месива в логове прародителя культа. Задача змия состоит в том, чтобы пересадить будущему изрожденцу частицу органики самого патриарха. Процесс этот, как ни странно, напоминает «поцелуй» чистокровной особи: мелкая тварь пронзает отвердевшую шкуру выродка микроскопическим яйцекладом и вводит в его клеточную структуру активный биоматериал. Так возникает ужасная абоминация.

Попав в организм избранной особи, мутаген запускает метаморфоз, сулящий гибриду долгие и невероятно болезненные ночи физиологических изменений. И без того внушительное тело увеличивается в размерах, мышцы растут, кожа лопается, а кости ломаются под неудержимым натиском буйствующего гигантизма. Впрочем, то же самое вещество, что поразило вырожденца, быстро исцеляет его раны, а в сражениях дар основателя династии помогает монстру выдерживать атаки противников, запуская стремительную регенерацию тканей. Надо отметить, что мозговой змий-фамильяр не покидает особь, вручив ей диковинное подношение, а продолжает передавать мысленные указания патриарха. Владыка использует огромного раба для прорыва неприятельской обороны, направляя его в бой против самых стойких защитников, и колосс буквально разбрасывает солдат взмахами молота. Сородичи-вырожденцы безоглядно следуют за громоздким здоровяком в гущу битвы и, вдохновлённые его примером, ещё яростнее истребляют недругов. Гнусное отродье представляется им святым праведником — блаженным апостолом, которого отметил бог гибридов, одаривший своего отпрыска самыми дивными мутациями. На самом же деле повелители культа в эмоциональном и духовном смысле привязаны к чудовищу не прочнее, чем к кувалде в его лапах. Да, такое существо весьма полезно, однако интеллектом оно не превосходит младенца, а значит, совершенно не годится на роль военачальника.

Если патриарх — сердце геносекты, а магус — её дух, то изрожденца можно назвать заскорузлым кулаком. Он обязан раскалывать, ломать и уничтожать всё, что мешает окончательной победе культа. До наступления дня Страшного суда недоразвитому великану обычно приказывают захватывать либо подземные территории, либо отдалённые заставы: если имперские граждане заметят такого монстра на улице средь бела дня, неизбежно вспыхнет паника, которая больше навредит, чем поспособствует общему делу династии. Пока остальные выводки таятся в укрытиях, отвратительный изродок томится от безделья, однако ему часто дают позабавиться с чем-нибудь — с искалеченными телами людей, убитых по приказу магуса, пойманными животными, а то и с настоящими игрушками, украденными из домов наземников. Если кто-нибудь посмеет отнять у монстра его игрушки, тот на несколько суток впадёт в неистовство. Когда великан пребывает в таком состоянии, полководцам братства достаточно направить его в сторону врагов, и грозное чудище, полное слепой ярости, сотрёт тех в порошок. С началом восстания культисты сбрасывают маскировку, и тогда уродливый изрожденец свободно несёт разорение по собственному усмотрению, а его мозговой змий-фамильяр шипит и потирает лапки, словно муха, готовящаяся пировать на груде гниющих потрохов.

АТАЛАНСКИЕ ШАКАЛЫ

Отдельные группы неофитов четвёртого поколения играют роль моторазведчиков геносекты. Они странствуют по всем уголкам планеты-добычи, определяя области, подходящие для заражения. Во многих смыслах такие гибриды напоминают старателей, вот только цель их поисков — не богатые залежи минералов, драгоценных металлов или ископаемого топлива, а запасы человеческой плоти. Для культа нет более важного ресурса.

Под рёв моторов Аталанские Шакалы мчатся по бескрайним пустошам и проносятся через подземные туннели. Выводя двигатели на полные обороты, они разгоняются, закладывают виражи и стремительно влетают в гущу битвы. Подобные особи со сверхъестественным чутьём выбирают идеальные позиции для решающей атаки и занимают их, перескакивая преграды на грязециклах и мотовездеходах «Волк». При необходимости гибриды даже запрыгивают на низкие крыши или переходные мостки. Существа в этих охотничьих партиях обладают настолько тесной ментальной связью, что могут мчаться в заброшенных штольнях шеренгами по пять, даже не задевая машины соседей. В бою наличие такого псионического контакта делает Шакалов ещё более опасными, ведь они сражаются как одно целое.

Как нередко бывает с операциями генокульта, поиски новых территорий и ресурсов ведутся под законным прикрытием. Практически все горнодобывающие концерны Империума поручают разведку новых жил и месторождений отрядам рудоискателей: сервиторам-геологикум и террамантическим авгурам нет полного доверия, к тому же ничто не заменит осмотра на месте, проведённого обученным специалистом. Отправление нескольких мотоциклов с полной загрузкой из центра шахтных работ в дальнюю поездку — настолько привычное дело, что очень немногие, а то и вообще никто, не задастся вопросом о цели их отбытия и тем более о конечном пункте маршрута. Впрочем, культисты всё равно тщательно заметают следы, чтобы никто не помешал им. Шакалы приучены к кочевой жизни и возвращаются в логова выводка только ради того, чтобы доложить о важном открытии.

Передвигаются они на различных геологоразведочных машинах «Аталан», чаще всего — на внедорожных мотоциклах и квадроциклах «Волк». Как правило, Мунитoрум поставляет их горнодобывающим корпорациям, которые используют технику для изыскания ресурсов с закреплением прав на разработку месторождений, но высокопоставленные агенты династий незаметно передают транспорты своим сородичам. Каждая машина собрана с расчётом на десятилетия или даже века эксплуатации и обладает множеством завидных характеристик. Среди них — прочный каркас, амортизирующая подвеска, многотопливный двигатель и повышенная грузоподъёмность, что позволяет перевозить багаж, ремонтные инструменты и дополнительное снаряжение без потерь в скорости и проходимости.

На четырёхколёсных мотовездеходах «Волк», более крупных и мощных, чем «грязевые» мотоциклы, адепты культа устанавливают разрушительные промышленные орудия: буровые лазеры, сейсмические пушки и выжигатели, при помощи которых одинаково успешно поддерживают товарищей на двухколёсных транспортах и в исследовательских экспедициях, и в боях. В целом, наличие подобной техники позволяет шахтёрским объединениям находить удалённые залежи руд, идущих на прокорм бесконечно голодных планетарных заводов Империума.

Машины марки «Аталан» встречаются почти на любой индустриальной или аграрной планете, а также в мирах-кузницах. Как и вездесущие лазружья, они отличаются простотой сборки, долговечностью и лёгкостью в обслуживании. Эти «рабочие лошадки» заслужили немалое уважение обитателей производственных регионов Империума, особенно на окраинах государства или в секторах-фронтерис.

В сражении банды Аталанских Шакалов несутся на врагов, по-змеиному стремительно уклоняясь от выстрелов. Подъехав вплотную, они повергают жертв монтировками, электротесаками и импровизированным оружием, причём скорость добавляет ударам убойной силы. Никому не уйти от внезапных налётов Шакалов, и те офицеры, что снисходительно считают их «лёгкой кавалерией», быстро осознают глубину своих заблуждений. Некоторые Шакалы скрытно возят с собой подрывные заряды, которые взводят на ходу и бросают в толпы неприятелей, где детонация наносит максимальный урон. Струи крови ещё брызжут, а гибриды вновь уносятся прочь, оставляя противников задыхаться в тучах пыли.

ШАКАЛЫ-АЛЬФУСЫ

Неоспоримые вожаки стай, они не только превосходят сородичей в проворстве и смертоносности, но и выделяются стальными нервами, а также немыслимой сосредоточенностью; агенты Ордо Ксенос, видевшие таких бойцов в деле, сравнивали их с имперскими ассасинами.

Главная функция Шакала-альфуса, как и остальных гибридов его странствующего отряда, состоит в поиске мест для новых ячеек культа. Однако любой клочок собранной ими информации о мире-добыче может заинтересовать магуса, примаса или нексоса. Куда бы ни отправился лидер группы, он высматривает участки для засад, неприметные норы, системы пещер и разломы в скалах, способные вместить небольшое транспортное средство. Каждая из этих находок повышает шансы на успех неожиданного мятежа геносекты в день воздаяния. Впрочем, Шакалы-альфусы скорее предпочитают работать без помощников: если одинокий наездник достаточно осторожен и хитроумен, то зачастую ускользает даже от активно разыскивающих его систем воздушного слежения.

Хотя в основном вожаки путешествуют по ночам, чтобы избегать ненужного внимания, они готовы неделями колесить под палящим солнцем по радиоактивной земле, не жалуясь на судьбу. Благодаря гибридной физиологии Шакалы-альфусы намного выносливее людей, а в остроте зрения не знают себе равных — горе тому, кто попадёт в перекрестье их снайперской винтовки! Если же лидер отряда временно вынужден залечь на дно, он выбирает убежище в какой-нибудь пещере или заброшенном подвале, где скрупулёзно чертит карты и схемы местности, занося туда результаты наблюдений для отчёта перед владыками геносекты. Порой в штабном помещении нексоса висят сотни таких планов, которые они с примасом выучивают наизусть перед началом бунта.

Когда Шакал-альфус воссоединяется со стаей, чтобы загнать крупную добычу — неважно, бронемашину со стальной шкурой или громоздкий смертодред зеленокожих, — то ведёт соратников, как псов-падальщиков, охотящихся на толстокожее животное. Держась вне зоны поражения, особи «кусают и рвут» уязвимые места вражеской машины, прежде всего полагаясь на смекалку,

а не на грубую силу. Неприятель постепенно теряет мобильность, и, хотя до полной остановки жертвы культистам порой приходится изводить её часами, а то и днями, они упрямы и неотступны. Когда противник наконец застывает, гибриды бешено вгрызаются в него и раздирают на части.

Вожаки групп не только быстры, но и изобретательны, а потому могут спасти всю династию, когда составленный в очаге инфекции план мятежа грозит провалиться. На поле битвы Шакалы-альфусы проезжают во фланг вражеской армии, занимают господствующую позицию на своём грязецикле и наводят снайперскую винтовку. Миг спустя они производят выстрел, которым вышибают избранной цели мозги через затылок и тем самым мгновенно разрушают замыслы неприятеля. Если же важнейший противник настолько могуч, что его не уложить одной меткой пулей, лидер стаи включает вокс-станцию дальнего действия и передаёт другим культистам во фронтовой зоне приказы на устранение и огневые решения. Единственного набора инструкций и координат от командира моторазведчиков хватает, чтобы его соратники уничтожили капитана Адептус Астартес, орочьего вождя или медленно ползущую сверхтяжёлую машину. Когда выводки бьются согласованно, для них не существует неразрешимых задач.

Мора Вигностиквод нажала на спуск, и голова её цели резко запрокинулась. Многослойный керамитовый шлем выдержал, в чём особь и не сомневалась — её крупнокалиберная снайперка могла пробить танк, но не силовую броню инквизитора Хельвендта. Впрочем, судя по громкому треску хрящей, она правильно выбрала угол обстрела. Толчка от пули хватило, чтобы у врага сломалась шея.

Что ж, пойдёт. Резко запустив двигатель, Мора промчалась на мотоцикле вверх по пандусу и выпрыгнула из укрытия за миг до того, как буря ответного огня разнесла двухэтажную хибару в щепки. Многоосный гигант, в котором Хельвендт отправлялся на войну, обратил против гибрида все турельные установки на зубчатой крыше, изрыгающие шквал свинца. Петляя и закладывая виражи, женщина взвела цилиндрический подрывной заряд. Водитель бронированного грузовика меж тем дёрнул руль и направил сочленённую корму машины в сторону Вигностиквод. Упав вместе с мотоциклом, она со скрежетом промчалась под днищем исполина в считанных сантиметрах от колёс по обеим сторонам.

Прежде чем вылететь наружу, Мора прикрепила самодельную мину с магнитным захватом к топливному баку колосса и до того, как цилиндр детонировал, выровняла мотоцикл и понеслась прочь. Цепная реакция взрывов позади неё перевернула бронемашину, и та исчезла в расширяющемся вихре пламени и кусков искорёженного металла.

Аталанские Шакалы из отряда Вигностиквод, продолжающие палить из автопистолетов по разбегающимся от них гвардейцам, поприветствовали вернувшегося вожака радостными воплями и улюлюканьем. Дав полный газ, Мора ринулась вперёд и сразила клинком фигляра с золотыми эполетами, считавшего себя командиром планетарной армии. Вслед за ней брат Геминус ударом монтировки разрубил туловище солдата, словно мясник — тушу. Заметив, что неприятельский вокс-оператор собирается что-то крикнуть, сестра по культу Лоттия взмахом стилета рассекла ему яремную вену. Впрочем, связист успел с бульканьем выдавить последние слова: «Огонь по моим координатам!»

Через несколько секунд в рядах пехотной колонны взметнулись столпы огня, но Вигностиквод с сородичами уже скрылись за рассеивающимися облаками дыма.

ГОРНЫЕ ВЕЗДЕХОДЫ «АХИЛЛЕС»

Автомобили данной модели широко распространены в Империуме. Изначально они не предназначены для военных целей, но, как и другие транспортные средства, полюбившиеся генокультам своей практичностью, весьма эффективно справляются с ролью машин разведки и сопровождения.

Сотрудники шахтёрских гильдий и рудоискатели пользуются «Ахиллесами» в экспедициях по неосвоенным мирам со смертельно опасными условиями среды. Управляя горноходами, водители находят многообещающие залежи ресурсов и сообщают их местоположение на базу. Хотя установленные буровые лазеры обычно применяются для раскопки богатых жил ценных минералов или редких металлов, эти мощные энергетические излучатели прожигают тела и бронепластины столь же уверенно, как скальную породу. С ними «Ахиллес» становится грозным охотником на пехоту и лёгкую технику неприятеля. В стандартное оснащение также входят тяжёлые пулемёты для борьбы с хищными зверями, агрессивными мародёрами и даже враждебными ксеносами — угрозами, которые неизменно поджидают старателей на недавно открытых планетах. Кроме того, воины генокультов по своему обыкновению расширяют арсенал транспортов различным дополнительным вооружением. Миномёты и ракетные установки наделяют «Ахиллесы» огневой мощью, неоценимо полезной для поражения хорошо защищённых целей, и надёжный быстрый грузовик обретает также наступательные способности.

Хотя оснащение позволяет горному вездеходу успешно противостоять вражеским машинам разведки и сопровождения, прежде всего гибриды ценят его за возможность уезжать далеко вперёд от главных сил восстания. В таких вылазках особи ищут удачные точки для засад и новые пути проникновения на неприятельскую территорию. Именно поэтому в экипажи многих «Ахиллесов» входит наводчик с магноклем, обязанный отслеживать манёвры противника, находить уязвимые места в его обороне и рапортовать в штаб геносекты, где эти важнейшие данные впитывает и анализирует стратег-некосс. Другие багги снабжены сигнальными ракетами, при помощи которых гибриды подают знаки союзникам, координируя внезапные атаки и охваты. В сложной ситуации несущийся вперёд транспорт можно скрыть за дымовой завесой, применив те же самые установки.

Благодаря прочной ходовой части и жёсткой подвеске горноходы особенно хорошо проявляют себя при езде по разбомблённым городам и сильно пересечённой местности. Согласно присловью, «водитель ломается гораздо раньше “Ахиллеса”». Неважно, преодолевают ли эти машины бескрайние дикие заросли, пробираются ли через пещеры или пробивают себе дорогу в скалобетонной пустоши разрушенного улья, выпуская в небо сигнальные ракеты, они остаются важным элементом великого восстания генокульта.

«ГОЛИАФЫ»

Услышав наконец призыв на битву, культисты быстро переделывают мощную индустриальную технику в импровизированные боевые транспорты. Хотя они не так быстры или прочны, как военные бронемашины, у династий их всегда в достатке, а установленные на них приспособления можно применять как поистине жуткое оружие.

Грузовики «Голиаф» — простые и надёжные транспортные средства, изначально предназначенные для перевозки имперских рабочих по шахтным тоннелям и подземным комплексам. Благодаря прочной и устойчивой конструкции машина пригодна для эксплуатации в самой агрессивной внешней среде, а многослойное покрытие из химически обработанной пермастали защищает пассажиров от любых промышленных опасностей, известных человечеству. Хотя растущая династия готова использовать любые машины, от лунных квадроциклов и гражданских лимузинов до самоходных промышленных макропогрузчиков, именно «Голиафы» представляют для неё наибольшую ценность. Гибриды переделывают грузовики для своих целей, добавляя всевозможные боеукладки и дополнительное бронирование, а также наносят на корпус символику генокульта. Любое братство всеми правдами и неправдами старается завладеть такой колёсной машиной, ведь в ней идеально сочетаются черты неприметного гражданского автомобиля и грозной боевой техники.

На улице никто не взглянет лишний раз на колонну «Голиафов», забитых горняками в лохмотьях, а граффити на машинах и прочие попытки добавить им индивидуальности весьма часто встречаются в Империуме, поэтому даже гербы династии на бортах грузовиков, как правило, не вызывают вопросов. Но затем патриарх или магус направляют сородичам мысленный приказ, и из распахнувшихся люков выпрыгивают бойцы выводков. Некоторых гибридов ещё можно принять за людей даже под боевой раскраской, но другие выглядят настолько чуждо, что предчувствие скорой гибели ледяными когтями сжимает сердца невольных зрителей.

КАМНЕДРОБИЛКИ «ГОЛИАФ»

Данный вариант грузовика встречается чаще всего. Несмотря на небольшие размеры, эта техника выдерживает горные обвалы, прорывы дамб и струи раскалённого воздуха, возникающие при выстрелах из её расчистного выжигателя. Очевидно, что экипаж машины столь же надёжно защищён и от выстрелов любого неприятельского оружия, кроме разве что самого мощного. В тяжёлый проходческий щит, установленный перед кабиной такого «Голиафа», встроены барабанные дробилки, предназначенные для разлома пластов руды и прокладывания тоннелей в твёрдой породе. Впрочем, после начала восстания таким устройствам находится более кровожадное применение. Услышав команду сбросить маскировку и пойти в открытое наступление, водитель тут же направляет горный комбайн на передовую. Пока «Голиаф» набирает скорость для сокрушительного удара, его бортстрелок не даёт врагам поднять головы, накрывая их позиции шквальным огнём. Затем колёсный таран с ошеломительной силой обрушивается на порядки неприятеля, и от его зазубренных пил и дробилок во все стороны летят клочья изодранной плоти.

Пользуясь возникшей неразберихой, пассажиры-гибриды высаживаются из грузовика и скашивают множество врагов очередями из автоматов. Хотя в результате подобных лобовых атак культисты часто оказываются в окружении и без поддержки, «Голиафы» исключительно хорошо подходят для прорыва обороны. За каждой камнедробилкой тянется широкая полоса алого месива из оторванных конечностей, фрагментов брони и осколков костей, по которой могут нестись в атаку основные силы геносекты.

ПОЛКИ НЕОФИТОВ

В любую воинскую часть Астра Милитарум, расквартированную на планете-жертве, будут постепенно проникать культисты. Возможно, со временем они даже полностью вытеснят обычных солдат. Такие заражённые полки прилагают огромными усилия к тому, чтобы их не раскрыли до дня мятежа. Лишь тогда гибриды покажут, кому верны на самом деле: они проведут внезапные смертоносные атаки на другие имперские формирования, после чего примкнут к основным силам генокульта.

БРАТЬЯ ВЫВОДКА

Как правило, гибриды-неофиты с позднейших стадий развития выводка стараются проникнуть в гарнизонные части своего мира или даже полки Астра Милитарум, формируемые из местных призывников. Там особи всеми силами набирают новых членов культа, в чём им помогают заражённые люди, которые рождают изменённых детей, но сами внешне кажутся нормальными. Учитывая, что в вооружённые силы человечества рекрутируют представителей таких разнообразных его подвидов, как огрины и крысюки, командиры часто закрывают глаза на небольшие особенности облика новобранцев — особенно если те очень послушны и расторопны. Обычно через несколько поколений планетарные культисты, пробравшиеся в полк, уже группируются по взводам.

Неофиты постепенно занимают позиции на всех уровнях иерархии воинских частей и захватывают их изнутри, поэтому со временем все солдаты инфицированного полка начинают поклоняться патриарху. Эти профессиональные воины стреляют во врагов династии уже не из автоматов, а из лазружей, и применяют не переделанные подрывные заряды, а фраг-гранаты. Некоторые даже завладевают тяжёлым оружием, а то и угоняют знаменитые своей несокрушимостью боевые машины Имперской Гвардии, ставя их на службу выводку.

«ХИМЕРЫ» КУЛЬТА

За время развития генокульт накапливает огромный парк боевых машин, в котором чаще всего встречаются «Голиафы». На втором месте обычно идут БМП «Химера», настолько привычные для имперцев, что почти незамеченными пересекают улицы истерзанных войной городов и гниющие уровни подульев — точно так же, как рабочие бригады династии ничем не выделяются в громадных человеческих толпах. В сражениях, однако же, скромная бронемашина успешно противостоит куда более могучим противникам. Оснащённая мультилазером, турелью с тяжёлым болтером и бортовыми батареями лазружей, она расправляется с пехотинцами Астра Милитарум, боевиками соперничающих банд, солдатами-ветеранами и даже лёгкой техникой.

Конструируемая на основе СШК, «Химера» на протяжении веков остаётся рабочей лошадкой в бесчисленных армиях человечества. Она уверенно ведёт себя на любом покрытии: от кислотной грязи до скалобетонного щебня разбомблённых городов, а в случае необходимости переплывает водоёмы. Чертежи и схемы этой прочной и многофункциональной машины, почтенной реликвии древних времён, воспроизводились бессчётное множество раз, и изготовить её можно из любого доступного металла, а то и более необычных материалов, обладающих достаточной прочностью. Отсюда очевидно, что любой генокульт, будучи промышленным сообществом, способен без особых затруднений произвести целый бронетанковый полк «Химер».

Перед самым началом восстания эти БМП, «позаимствованные» генокультом, украшают эмблемами династии и мажут кровью неверных. На некоторые из них устанавливают дополнительную броню или оружие, а также закрепляют на корпусе жуткие трофеи. Вследствие этого гибриды видят в «Химере», с рокотом выдвигающейся на передовую, олицетворение непокорности и грядущих завоеваний ещё до того, как открывают огонь её тяжёлые орудия. Похищенная техника рвётся вперёд по окровавленным полям битв, доставляя к цели не взводы лояльных имперских гвардейцев, но гротексных лиловокожих членов культа. Некоторые «Химеры» предназначаются для тайных манёвров: вид этой машины столь привычен для человеческих солдат, что рассеянные часовые на блокпостах нередко пропускают её без досмотра. Всю глубину допущенной ошибки они осознают лишь после того, как экипаж и пассажиры БМП начинают безжалостную резню.

«ЧАСОВЫЕ» КУЛЬТА

Эти одноместные шагоходы уверенно преодолевают участки местности, на которых быстро застрянет колёсная техника. Хотя основная задача «Часовых» заключается в изучении обстановки на поле битвы, они настолько многофункциональны, что династии, имеющие к ним доступ, так же часто применяют их на передовой. Лёгкие разведывательные машины применяются для операций за линией фронта, а более тяжёлые бронированные «Часовые» поддерживают мощным огнём основные силы повстанцев.

Всадники двуногих скакунов отлично показывают себя в качестве независимых боевых единиц ещё до начала мятежа. На управляемых ими разведывательных «Часовых» установлено мощное оружие для стрельбы в движении. При этом шагоходы достаточно проворны, чтобы вовремя занимать позицию для атаки, и настолько невелики, что действуют незаметно для крупных группировок противника. Нередко прорывные команды неофитов заранее направляют «Часовых» по флангам, в обход вражеских укреплений. Затем, получив ментальный приказ от повелителей культа, разведчики открывают яростный огонь из всех орудий.

Такие шагатели, манёвренные и скоростные для своих размеров, способны уверенно идти даже по самой пересечённой местности, если ими управляет опытный пилот. Скачкообразной поступью они быстро покрывают километр за километром в процессе широких фланговых обходов: преодолевают разливы светящейся от жара лавы или пробираются через разбомбленные леса, чтобы подойти к противнику с неожиданного направления. Сидящие за рычагами машин гибриды-неофиты, с нечеловеческой зоркостью всматриваясь в полумрак, рассчитывают безупречные последовательности поражения целей и крадутся вперёд с терпеливостью прирождённых охотников, пока не займут идеальную позицию для внезапной атаки. Когда их ловушка захлопывается в буре света и шума, ничего не подозревавшие враги гибнут десятками.

Бронированные «Часовые» с толстыми пластинами корпуса подходят для ведения боёв даже на самых опасных фронтах. Дополнительное преимущество шагателя с закрытой кабиной заключается

в том, что враги не видят истинного лица пилота и до последнего не подозревают об опасности. Разумеется, владыки династии учитывают это в своих планах. Такие шагоходы, оснащённые лазпушками, ракетными установками и, изредка, нестабильными плазменными орудиями, уничтожают даже пехоту и бронетехнику ударной группировки Адептус Астартес. Любой, кто недооценит отвагу и мастерство водителей-культистов, поплатится за ошибку жизнью, поскольку взводы тяжёлых «Часовых» рвут на куски даже брюхастые орочьи истуканы и танки Космодесанта с адамантиевой обшивкой. Их плазменные пушки изрыгают ослепительно яркие потоки энергии, шквалы реактивных снарядов сеют погибель в плотных скоплениях пехоты, а лазерные лучи прожигают дымящиеся отверстия в неприятельской технике. При этом сами шагатели прикрыты надёжной броней; они грузно идут в наступление под огнём противника, и фанатичные пилоты радостно скалятся по-звериному, втаптывая недругов в грязь.

«ЛЕМАНЫ РУССЫ» КУЛЬТА

Боевой танк «Леман Русс» наделён легендарной огневой мощью, поэтому братства, готовящиеся к дистанционным боям, стремятся раздобыть подобную технику. Эти бронемашины рассчитаны на десятилетия, если не века функционирования в тяжёлых условиях и почти без квалифицированного обслуживания. Фактически они идеально подходят генокультам, которые долго выжидают момент для одного сокрушительного удара. Если удача или решимость позволят династии заполучить целые взводы «Леманов Руссов», ей будет подвластна ужасающая сила, гибельная для врагов как в ближнем бою, так и в перестрелках на большие расстояния. Применяя массированный обстрел с дальней дистанции, гибриды вскроют самую надёжную оборону и проложат ксеноотродьям культа путь к добыче.

По своей конструкции «Леман Русс» больше напоминает передвижной бункер, нежели скоростную бронемашину поддержки. Его главный калибр — пушка, изяществом и точностью схожая с кувалдой, — забрасывает сверхмощные снаряды в самую гущу войск противника. Даже танк неприятеля, получивший прямое попадание из неё, утрачивает боеспособность или разлетается на куски. На бортах «Лемана Русса» часто устанавливают спонсоны, оснащённые либо тяжёлыми болтерами для истребления пехоты, либо огнемётами для сожжения толп врагов, либо лазпушками для поражения бронированных целей. Наступления династий нередко начинаются с залпового огня танковых взводов, вслед за которым неистово мчатся в атаку на ошеломлённых недругов огромные массы вопящих и размахивающих когтями гибридов.

Когда приходит день великого восстания, громоздкий силуэт «Лемана Русса» проступает из клубов порохового дыма. Безжалостные культисты-стрелки поворачивают башню, выслеживая новых жертв, и, как только важная добыча оказывается в прицеле, трофейный танк издаёт рокочущий боевой клич. Через долю секунды, вслед за оглушительным взрывом крупнокалиберного снаряда, по сторонам разлетаются осколки металла, обломки зданий и куски тел. Уцелевших после такого выстрела с воем и стрёкотом скашивают спонсонные орудия. Ответный огонь не страшен толстой шкуре «Лемана Русса». Снаряды отскакивают или рикошетят от неё, и даже противотанковые ракеты не в силах навредить столь прочной и надёжной машине.

Хорошо экипированные полки братьев выводка довольно часто располагают «Леманами Руссами» более редких моделей, например, «Палачами» с плазменными пушками или «Покорителями», охотниками за бронетехникой. Генокульт, обладающий такими боевыми машинами, повергает врагов не только за счёт коварства и внезапности, но и посредством ураганного шквала фугасов, когерентных лучей и твердотельных снарядов.

ТОЛПА ВЕРУЮЩИХ

В день грандиозного мятежа культ сбрасывает покров секретности, представая в пугающем величии скорого возвышения, и гибриды генокрадов с гордостью демонстрируют истинную символику династии. В этом разделе вы найдёте примеры их красочных цветовых схем и геральдических обозначений.

Фамильяр

Магус

Примас

Ведомые в сражение царственным магусом Нерис Вигностиквод, воины геносекты из туннельного улья Анхар-Терциус все как один атакуют Караульных Смерти, выследивших династию. Тектонический фраг-бур гибридов меж тем готовится разорвать на куски саму землю.

Патриарх культа — чудовищный хищник из-за грани звёзд, а его злобные собратья-генокрады — пародия на общество, что пригрело их у себя на груди. В день восстания монстры проводят молниеносные и почти неудержимые атаки.

Патриарх

Чистокровный генокрад

Аколит-знамёнщик

Гибрид-аколит с тяжёлой шахтёрской пилой

Гибрид-аколит с противопехотными зарядами

Гибрид-аколит с тяжёлым шахтёрским резаком

Гибрид-аколит с автопистолетом и раздирающими лапами

Многорукие порождения династии при необходимости прячутся от посторонних глаз на протяжении десятилетий. Когда твари всё-таки покидают укрытия и обрушиваются на врагов бурей когтей, клинков и зубов, неожиданность их появления лишь усиливает ошеломительность и разрушительную мощь натиска.

Гибрид-метаморф с раздирающей лапой, косовидным когтем и автопистолетом

Гибрид-метаморф с косовидными когтями и ручным огнемётом

Гибрид-метаморф с косовидным когтем и раздирающими лапами

Гибрид-метаморф с ручным огнемётом и метаморфной клешнёй

Заражению подвергаются не только трущобы и катакомбы мегаполисов 41-го тысячелетия: моторазведка и гибриды культа выявляют и захватывают ключевые объекты и владения ксеносов в пустошах миров-жертв, накатывая на неприятелей мощными волнами.

Гибрид-неофит с дробовиком

Гибрид-неофит с автоматом

Гибрид-неофит с гранатомётом

Гибрид-неофит с паутиноплётом

Гибрид-неофит с сейсмической пушкой

Брат выводка с лазружьём

Брат выводка с лазружьём и вокс-станцией культа

Лидер братьев выводка с лазпистолетом и цепным мечом

Орудийный расчёт братьев выводка с тяжёлым болтером

Хотя издали братья выводка неотличимы от верных солдат Астра Милитарум, они с такой же яростью и решимостью нападают на ненавистных воинов Империума, как и союзные им гибриды-аколиты.

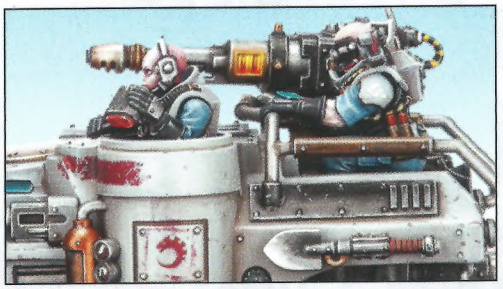
Земля содрогается от рёва моторов, когда по планете мчатся мобильные группы Нищих Принцев. Ружьём, клинком и колесом они истребляют всех, кто дерзнёт преградить им путь. Никто не остановит славное наступление культа!

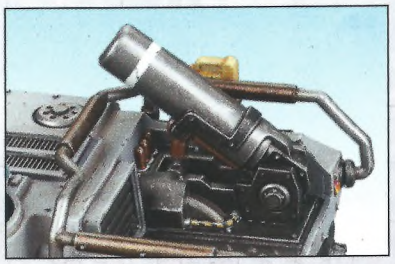
Аталанский Шакал с гранатомётом

Вожак Аталанских Шакалов с силовым топором

Аталанский Шакал с импровизированным оружием

Горный вездеход «Ахиллес» с наводчиком, буровым лазером и тяжёлыми пулемётами





Тяжёлый миномёт

Келерморф

Локус

Санктус с биокинжалом

Биофагус с фамильяром-алхимикусом

Шакал-альфус

Кламавус

Нексос

Магус с фамильяром

Вырожденец с силовой киркой

Вырожденец с тяжёлым силовым молотом

Вырожденец с тяжёлым силовым молотом

Изрожденец

Вырожденец-гиперморф с тяжёлым импровизированным оружием

Вырожденец с силовой киркой

«Проклятие» — так это называют комиссары. Но только просвещённые, с глаз которых спала пелена, видят правду. Раздутые искажённые существа в трубах — не монстры, а ангелы! Неужели вам не ясно? Они одарены силой истинных праведников. Пошлости вроде самолюбования или заботы о симметрии тела — удел глупцов. Разве не очевиден выбор между уродством, но могуществом и свободой, и красотой, но слабостью и рабством под пятой бездушного режима?

Брат выводка Амалкус Найф

Вырожденцы из Лапы Алчущего Змия бредут через подземные коридоры в недрах улья-агломерации Отек на Вигилусе, оскверняя укреплённые резервуары с водой для местных жителей. Они отравляют верхний город, чтобы ослабить население перед резнёй в день воздаяния.

Культ Ржавой Клешни

Культ Кривой Спирали

Культ-Улей

Культ Заточенной Шестерни

Пока магус Ржавой Клешни обрушивает псионические удары на сознание неприятелей, толпы выносливых кочевников покидают пустоши и под началом примаса штурмуют бескрайний мегаполис.

ПРИЛИВНАЯ ВОЛНА

Во вселенной Warhammer 40,000 культы генокрадов выделяются поразительным разнообразием биоформ, оружия и боевых машин. Существует великое множество способов собрать армию династии, но правило здесь только одно: следуйте вашим пожеланиям! Ниже разобраны примеры соединений, призванные вдохновить вас при создании собственной коллекции.

Группировка, сформированная на основе моделей из набора Start Collecting! Genestealer Cults обладает внушительной боевой мощью. Пока гибриды-неофиты тревожат врага обстрелом с дальней дистанции и захватывают близлежащие объекты, аколит-знамёнщик Трайвер Глатч и его сородичи, гибриды-аколиты, наносят внезапные гибельные удары по уязвимым подразделениям неприятеля. При другом подходе игрока они могут отправляться на битву под защитой бронированного корпуса камнедробилки «Голиаф». Гибриды-аколиты имеют доступ к оружию, опасному даже для танков, а вращающиеся дисковые пилы в лобовой части их грузовика наносят противнику колоссальный урон. Вместе эти боевые единицы образуют патруль, а значит, армия считается батальной, что приносит её хозяину три ценных командных очка в сражениях по Warhammer 40,000.

Внизу страницы показано подразделение моторазведки, наличие которого в группировке даёт ещё одно командное очко. Возглавляет моторазведчиков Шакал-альфус Квесса Глатч-Джандир, исключительно смертоносный оперативник культа: она не только мастерски обращается со снайперской винтовкой, но и отлично выбирает приоритетные цели. Её отряд достаточно проворен и силён, чтобы самостоятельно действовать на фланге поля боя. Пока экипажи горных вездеходов «Ахиллес» прикрывают собратьев залпами тяжёлых миномётов, Аталанские Шакалы мчатся в гущу схватки. Мотоциклисты берут на себя наименее защищённых противников, тогда как водители квадроциклов «Волк» обстреливают из буровых лазеров тяжёлую технику и воинов в доспехах.

Лапа Девятого Обряда, составляющая ядро геносекты, приближается к добыче по туннелям подулья.

Впереди главной орды несутся Железные Мародёры, находчивые и тактически гибкие воины-праведники.

ГЛАТЧЕВСКАЯ ГЕНОСЕКТА

Расширяясь, ваша коллекция миниатюр генокульта от Citadel Miniatures превращается в поистине грозную силу на полях настольных сражений 41-го тысячелетия. Представленная здесь армия повстанцев, выросшая вокруг монструозного патриарха по прозвищу Король-что-внизу, выступает на войну в составе батальона и ещё нескольких менее крупных подразделений. Эти полчища — великолепный пример боевых формирований братства.

Глатчевская геносекта входит в состав Глатчевской династии — одного из очагов инфестации культа Нищих Принцев. С её чужеродного прародителя началось подземное заражение планеты Изида V. Собирая коллекцию, её владелец учитывал схемы организации войска из книги правил Warhammer 40,000 и создал батальную армию. Фундамент его группировки составляют подразделения, рассмотренные на предыдущей странице, но к ним добавлены практически все боевые единицы из этого кодекса. Всего формирование содержит один батальон, одну моторазведку и целых три авангардных подразделения, что в сумме обеспечивает игроку колоссальный запас из двенадцати командных очков для приобретения эффективнейших стратагем.

Батальон возглавляют примас Додрен Глатч и его брат Трайвер, аколит-знамёнщик. Надёжное пехотное ядро группировки составляют четыре отделения гибридов, по два из аколитов и неофитов. Они способны как захватывать критически важные объекты, так и бороться с вражескими ордами, а при необходимости — даже с бронетехникой. Солдаты при каждой возможности атакуют из засады и, избавленные от необходимости брести через поле битвы, сразу же открывают огонь из оружия малого радиуса действия. Полководцы меж тем отдают приказы более специализированным отрядам: моторазведке под началом отважной наездницы Квессы Глатч-Джандир; нечеловечески жутким выводкам чистокровных генокрадов и аберрантов, которые

следуют за абоминантом Глатчем-Топотуном, а также магусу Вендарку. Псайкера на передовой сопровождают его личные помощники: нексос Хостад, быстро адаптирующий завоевательные планы братства в случае каких-либо непредвиденных событий; кламавус Джир Вандерглатч, передающий распоряжения псионика; телохранитель Иррикс Пара Клинков и печально известный келерморф Малахус. Братья выводка, когда-то перетянутые на сторону династии уловками Вендарка, укрепили ряды воинства тяжёлыми танками и разведывательными машинами, которые уже меняли ход многих сражений. Но, вероятнее всего, решающий вклад в победу снова внесёт сам патриарх, Король-что-внизу — чужеродный зверь, практически неодолимый в ближнем бою.

1. Король-что-внизу, патриарх
2. Примас Додрен Глатч
3. Магус Вендарк Глатч
4. Нексос Хостуд Полу-Глатч
5. Санктус по прозвищу Чёрная Пика
6. Локус Иррикс Пара Клинков
7. Аколит-знамёнщик Трайвер Глатч
8. Биофагус Констанц Полу-Глатч
9. Абоминант Глатч-Топотун
10. Келерморф Малахус
11. Кламавус Джир Вандерглатч
12. Шакал-альфус Квесса Глатч-Джандир
13. Чистокровные генокрады, Благое Семейство
14. Чистокровные генокрады, Благословенная Хватка
15. Вырожденцы, Неуклюжая Родня
16. Гибриды-метаморфы, Серпомолотильщики
17. Гибриды-аколиты, Сумрачные Когти
18. Гибриды-аколиты, Клоргули
19. Гибриды-неофиты, команда забоя «Приам-3-Альфа»
20. Гибриды-неофиты, Цепкие Крючья
21. Аталанские Шакалы, Шипящие Ездоки
22. Братья выводка, Приветствуемые
23. Разведывательный «Часовой» «*Идущий по горизонту*»
24. «Леман Русс» «*Глас Короля*»
25. Горный вездеход «Ахиллес» «*Новоизыскание-9*»
26. Грузовик «Голиаф» «*Крушитель щебня*»
27. Камнедробилка «Голиаф» «*Погибель гор*»
28. «Химера» «*Передвижная бойня*»
29. Тектонический фраг-бур «*Прорывник-макроид-33*»

ПОДПОЛЬНОЕ КРЕДО

В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр культов генокрадов в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей. Некоторые правила встречаются у многих боевых единиц культов генокрадов, поэтому они разобраны ниже.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во многих инфолистах встречается ключевое слово в угловых скобках — **<КУЛЬТ>**. Оно заменяется на ключевое слово по вашему усмотрению, как описано ниже.

<Культ>

Все генокультисты принадлежат какому-либо культу, объединению верующих, способному проследить свою родословную до конкретного патриарха.

Если в инфолисте боевой единицы **КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ** не указано, к какому культу она относится, в этом инфолисте будет ключ **<КУЛЬТ>**. Когда вы включаете подобную боевую единицу культа генокрадов в свою армию, вы должны указать, из какого культа она происходит. Для этого просто замените «**<КУЛЬТ>**» на название выбранного вами культа везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию аколита-знамёнщика и хотите, чтобы он происходил из культа Кривой Спирали, то его фракционное ключевое слово «**<КУЛЬТ>**» заменяется на «**КРИВАЯ СПИРАЛЬ**», а описание способности «Священное знамя культа» будет гласить: «дружественные боевые единицы **КРИВОЙ СПИРАЛИ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат проверки боевого духа».

Нам следует отказаться от любого мирского имущества, за исключением оружия, служащего Великому делу. Приняв догмы магуса как пищу и воздух, мы обретём единство с бессмертным культом и в итоге достигнем перерождения. Так вдохните же обещание того дня полной грудью, родичи мои, ибо мы стоим на пороге невообразимой трансформации!

Галам Ут-Напиштим, аколит авангарда

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** встречаются следующие способности:

Беспрекословная верность

Генокультисты так фанатично преданы своим владыкам, что готовы отдать за них жизнь.

Каждый раз, когда **ПЕРСОНАЖ <КУЛЬТА>** проваливает спас-бросок или получает смертельное ранение, находясь в 3" от любых дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ <КУЛЬТА>** или **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА**, вы можете выбрать одну из этих БЕ и совершить бросок. На 4+ модель из этой БЕ может перехватить удар: персонаж не теряет рану, но одна модель в выбранной БЕ (по вашему выбору) умирает. В противном случае персонаж получает урон по обычным правилам.

Засада культа

Династия скрупулёзно готовится к бунту против угнетателей, таясь до момента вознесения.

Во время расстановки вместо выставления на игровом столе боевой единицы с этим правилом вы можете разместить её в засаде. Если это БЕ **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ**, вы можете разместить её в засаде или под землёй вместо выставления на поле боя.

Размещённая под землёй боевая единица может появиться на поверхности в конце любой вашей фазы движения — выставьте её где угодно на поле боя, но дальше 9" от моделей противника.

Отправляя боевую единицу в засаду, разместите где угодно на поле боя (но в пределах своей зоны расстановки) один маркер засады. Вы должны разместить по одному маркеру засады за каждую БЕ, отправленную в засаду. Если в засаду отправляется **ТРАНСПОРТ**, вы должны сообщить оппоненту, какие БЕ погружены в этот транспорт. Не выставляйте отдельные маркеры засады за погружённые в транспорт БЕ, даже если у них, в свою очередь, тоже есть правило «Засада культа».

Маркеры засады не являются боевыми единицами, и, следовательно, их нельзя выбрать целью, атаковать или уничтожить. Любые расстояния всегда отмеряйте от центра маркера. Если вы играете миссию, где используется правило «Скрытая расстановка», тогда оно распространяется только на те боевые единицы, у которых нет правила «Засада культа». Если вы играете миссию, где используется правило «Часовые», тогда модели часовых нельзя размещать в засаде, даже если у них есть способность «Засада культа».

СПИСКИ ОСНАЩЕНИЯ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ

Во многих инфолистах встречаются отсылки к одному или нескольким из представленных ниже списков вооружения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка. Профили оружия и предметов из этих списков можно найти в разделе «Оснащение культов».

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ
- Огнемёт
- Гранатомёт
- Паутинник

ПИСТОЛЕТЫ
- Автопистолет
- Болт-пистолет
- Лазпистолет
- Пистолет-паутинник

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ
- Цепной меч
- Нож культиста
- Силовая булава
- Силовая кирка

ТЯЖЁЛОЕ ШАХТЁРСКОЕ ВООРУЖЕНИЕ
- Тяжёлый пулемёт
- Буровой лазер
- Сейсмическая пушка

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ
- Автопушка
- Тяжёлый болтер
- Лазпушка
- Ракетная установка
- Миномёт

УЛУЧШЕНИЯ ТЕХНИКИ
- Авгурный комплекс
- Бульдозерный отвал
- Защита гусеничного полотна

ВООРУЖЕНИЕ АТАЛАНОВ
- Автомат
- Автопистолет
- Болт-пистолет
- Нож культиста
- Подрывной заряд
- Гранатомёт
- Импровизированное оружие
- Силовой топор
- Силовой молот
- Силовая кирка
- Дробовик

Вскрываем маркеры засады

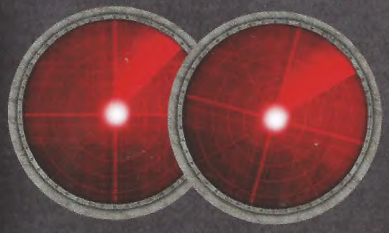
Если вы ходите первым, вы обязаны вскрыть все свои маркеры засады по одному в начале своей фазы движения, прежде чем начнёте перемещать какие-либо БЕ. Каждый раз при вскрытии маркера выберите одну БЕ из вашей армии, отправившуюся в засаду, и выставьте одну модель из этой БЕ в пределах 1" от этого маркера. Затем удалите этот маркер и выставьте оставшуюся БЕ целиком в пределах 6" от первой модели, целиком в пределах вашей зоны расстановки и дальше 9" от моделей противника — модели, которые не удалось расставить таким образом, считаются уничтоженными. Если идёт ваш ход, выставленные таким образом боевые единицы могут двигаться и стрелять по обычным правилам в этом ходе, но если таким образом был выставлен **ТРАНСПОРТ**, то высадившиеся из него в этом ходе БЕ не могут быть выставлены в пределах 9" от моделей противника. Учтите, с точки зрения правил (что важно, например, при стрельбе из тяжёлого оружия) вышедшие из засады боевые единицы не считаются двигавшимися в фазе движения, если только они действительно не двигались в ней.

Если первым ходит ваш противник, его боевые единицы не могут быть выставлены или закончить движение в пределах 9" от ваших маркеров засады. В конце первой фазы движения вашего противника, после того как он выставит все БЕ, прибывшие в качестве подкреплений (если таковые имеются), вскройте все свои маркеры засады по описанным выше правилам. После этого противник продолжает свой ход в обычном порядке.

Примечание авторов: *в матчах боевые единицы, отправленные в засаду, считаются выставленными на стол для целей правила «Тактические резервы».*

МАРКЕРЫ ЗАСАДЫ КУЛЬТА

К этому кодексу прилагаются 28 маркеров засады, которые вы можете использовать, отправляя БЕ культов генокрадов в засаду. Кроме того, к нему прилагается линейка длиной 9", которую вы можете использовать при выставлении боевых единиц культов генокрадов на поле боя, чтобы убедиться, что не поставили свои модели слишком близко к врагу.



Маркеры засады

Патриарх

7 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Патриарх	8"	2+	5+	6	5	6	6	10	4+
Фамильяр	6"	3+	-	4	3	1	2	8	6+

Патриарх — это одна модель, вооружённая монструозными раздирающими лапами. Её могут сопровождать до 2 фамильяров (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Монструозные раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Можно перекидывать проваленные броски на ранение этим оружием. Кроме того, если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -6, а урон увеличивается до 3.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа

Фамильяры: если патриарха сопровождают фамильяры, то один раз за бой, после того как патриарх проявил психосилу, фамильяры могут влить в него дополнительную силу. В этом случае патриарх может немедленно попытаться проявить дополнительную психосилу. При совершении бросков на ранение этой боевой единицы всегда используйте стойкость патриарха (пока он находится на поле боя). Смерть фамильяра не влияет на боевой дух. При стрельбе по фамильярам считайте их **ПЕРСОНАЖАМИ**.

Молниеносные рефлексы: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Телепатия выводка: дружественные боевые единицы **ГЕНОКРАДОВ <КУЛЬТА>** в пределах 6" от любых дружественных **ПАТРИАРХОВ <КУЛЬТА>** могут прибавлять 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки.

Живой идол: боевые единицы **<КУЛЬТА>** и **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** в пределах 6" от любых дружественных **ПАТРИАРХОВ <КУЛЬТА>** автоматически проходят проверки боевого духа.

Быстрый и смертоносный: модель с этим правилом может нападать, даже если совершала марш-бросок ранее в этом ходе.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе эта модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из *дисциплины Разума выводка*.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПАТРИАРХ) **Пехота, генокрад, персонаж, псайкер, патриарх**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ФАМИЛЬЯРЫ) **Пехота, фамильяр**

Патриархи генокрадов — могучие псионики, способные растерзать сознание менее крепкого существа резким ментальным импульсом.

Магус

4 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Магус	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	5+
Фамильяр	6"	3+	-	4	3	1	2	8	6+

Магус — это одна модель, вооружённая автопистолетом, ножом культиста и психосиловым посохом. Её могут сопровождать до 2 фамильяров (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Нож культиста	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Духовный лидер: дружественные боевые единицы **<КУЛЬТА>** (кроме **ПСАЙКЕРОВ**), находящиеся на начало вражеской пси-фазы в пределах 6" от любых дружественных **МАГУСОВ <КУЛЬТА>**, могут попытаться заблокировать одну психосилу, проявленную в пределах 12" от этих БЕ, как если бы сами были **ПСАЙКЕРАМИ** (расстояние можно измерять от любой модели в боевой единице).

Фамильяры: если магуса сопровождают фамильяры, то один раз за бой, после того как магус проявил психосилу, фамильяры могут влить в него дополнительную силу. В этом случае магус может немедленно попытаться проявить дополнительную психосилу. Смерть фамильяра не влияет на боевой дух. При стрельбе по фамильярам считайте их **ПЕРСОНАЖАМИ**.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе эта модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из *дисциплины Разума выводка*.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПАТРИАРХ) **Пехота, персонаж, псайкер, магус**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ФАМИЛЬЯРЫ) **Пехота, фамильяр**

Примас

4 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Примас	6"	2+	3+	4	3	5	4	9	5+

Примас — это одна модель, вооружённая пистолетом-игольником, костяным мечом, лапой с инъектором токсинов и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пистолет-игольник	12"	Пистолет 1	1	0	D3	Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме БЕ **ТЕХНИКИ**).
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Лапа с инъектором токсинов	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме БЕ **ТЕХНИКИ**). Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Демагог культа: дружественные боевые единицы **<КУЛЬТА>** в пределах 6" от любых **ПРИМАСОВ <КУЛЬТА>** могут прибавлять 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки.

Дотошный планировщик: выставляя эту модель на поле боя в первый раз за игру, выберите одну вражескую боевую единицу, находящуюся на поле боя. Дружественные БЕ **<КУЛЬТА>** со способностью «засада культа», находящиеся в пределах 6" от этой модели, могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение против выбранной вражеской БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, примас**

Аколит-знамёнщик

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Аколит-знамёнщик	6"	3+	3+	4	3	4	4	8	5+

Аколит-знамёнщик — это одна модель, вооружённая автопистолетом, раздирающей лапой и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Средоточие религиозного рвения: кидайте D6 всякий раз, когда модель **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ <КУЛЬТА>** (кроме **АБЕРРАНТОВ**) теряет рану в пределах 6" от любых дружественных **АКОЛИТОВ-ЗНАМЁНЩИКОВ <КУЛЬТА>**. При выпадении 6 рана не теряется.

Священное знамя культа: дружественные боевые единицы **<КУЛЬТА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать проваленные проверки боевого духа.

Зверское рвение: дружественные модели **АБЕРРАНТОВ <КУЛЬТА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках по правилу «Зверская выносливость».

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, аколит-знамёнщик**

Теперь мир принадлежит Четырёхрукому богу. Ты ещё не знаешь, что линии снабжения твоих сил перерезаны, твоя почётная гвардия перебита, а мои бойцы стоят у тебя за дверью. Мы победили. Мы победили задолго до твоего проклятого рождения!

Тренст ван Гале, вестник Последнего дня на Венсте

Абоминант

6 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Абоминант	6"	3+	6+	6	5	5	3	8	5+

Абоминант — это одна модель, вооружённая раздирающей лапой и силовой кувалдой. Её направляет мозговой змий-фамильяр, атакующий лапами фамильяра.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лапы фамильяра	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	Владелец фамильяра всякий раз может совершить в схватке 2 дополнительные атаки этим оружием.
Силовая кувалда	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием. Все результаты 1 и 2 бросков на определение урона этого оружия считаются равными 3.
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Зверская выносливость: уменьшайте урон, получаемый моделью от каждой атаки, на 1 ед. (до минимума в 1). Кроме того, каждый раз, когда модель с этим правилом теряет рану, бросайте D6. На 5+ рана не теряется.

Регенерация тканей: в начале каждого вашего хода эта модель восстанавливает D3 ран, потерянных ранее в сражении.

Избранный: в фазе схватки немодифицированная 6 при бросках на попадание у дружественных **АБЕРРАНТОВ <КУЛЬТА>**, находящихся в пределах 6" от этой модели, приводит к 2 попаданиям вместо 1.

Мозговой змий-фамильяр: ПСАЙКЕРЫ (кроме **ПСАЙКЕРОВ ТИРАНИДОВ**) в пределах 12" от любых вражеских **АБОМИНАНТОВ** должны вычитать 1 ед. из результатов своих пси-тестов.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, аберрант, абоминант**

Пока моторизованный отряд геносекты Немигающего Глаза занимает позиции, Шакал-альфус Когнисценти Велла наводит оружие на вражеского командира.

Шакал-альфус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Шакал-альфус	**14"**	**3+**	**2+**	**3**	**4**	**5**	**3**	**8**	**5+**

Шакал-альфус — это одна модель, вооружённая снайперской винтовкой Шакала, автопистолетом и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Снайперская винтовка Шакала	36"	Тяжёлое 1	4	-2	D3	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Обнаружена приоритетная цель: в начале вашей фазы стрельбы выберите видимую вражескую БЕ в пределах 36" от этой модели. До конца фазы дружественные БЕ **<КУЛЬТА>** в пределах 6" от этой модели (или 12", если это **МОТОЦИКЛИСТЫ <КУЛЬТА>**) могут прибавлять 1 к результатам своих бросков на попадание. Вражеская БЕ может быть выбрана целью этой способности только один раз за фазу.

Опытный наездник: в фазе стрельбы вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой боевой единице.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, Шакал-альфус**

Гибриды-аколиты

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гибрид-аколит	6"	3+	4+	4	3	1	2	7	5+
Вожак аколитов	6"	3+	4+	4	3	1	3	8	5+

Эта боевая единица включает 4 гибридов-аколитов и вожака аколитов. Дополнительно она может включить до 5 гибридов-аколитов (**+3 к рейтингу мощности**), до 10 гибридов-аколитов (**+6 к рейтингу мощности**) или до 15 гибридов-аколитов (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена автопистолетом, ножом культиста, раздирающей лапой и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D6	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Нож культиста	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Тяжёлый шахтёрский резак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием. Кидайте D6 каждый раз, когда модель (кроме **ТЕХНИКИ**) получает урон от этого оружия. Если результат броска выше оставшегося у цели количества ран, она немедленно умирает.
Тяжёлая шахтёрская дрель	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	1	После отыгрыша всех атак владельца киньте D6 за каждую модель, получившую урон от этого оружия в текущей фазе, но не уничтоженную. На 2+ модель получает смертельное ранение, и, если она не уничтожена, вы можете ещё раз кинуть D6. В этот раз модель получает смертельное ранение на 3+. Продолжайте кидать D6, каждый раз увеличивая на 1 ед. результат, который вам нужно выкинуть, пока не провалите бросок или цель не умрёт.
Тяжёлая шахтёрская пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	–
Живой хлыст и костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как совершит свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–
Подрывной заряд	6"	Граната D6	8	-3	D3	Владелец может использовать это оружие лишь один раз за сражение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить автопистолет ручным огнемётом.
- Один аколит-гибрид может нести икону.
- За каждые пять моделей в боевой единице до двух аколитов-гибридов могут заменить нож культиста и раздирающую лапу тяжёлым шахтёрским резаком, тяжёлой шахтёрской дрелью, тяжёлой шахтёрской пилой или подрывными зарядами.
- Вожак аколитов может заменить нож культиста костяным мечом.
- Вожак аколитов может заменить нож культиста и автопистолет стегающим хлыстом и костяным мечом.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Икона культа: пока владелец иконы культа жив, эта боевая единица может перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гибриды-аколиты**

Неофиты из шахтёрской бригады «Флексоуровень Дельта XIII» сыграли решающую роль в разрушении промышленного комплекса «Гарст».

Гибриды-неофиты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гибрид-неофит	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Вожак неофитов	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+

Эта боевая единица включает 9 гибридов-неофитов и вожака неофитов. Дополнительно она может включить до 10 гибридов-неофитов (**+2 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена автопистолетом, автоматом и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автомат	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой неофит может заменить автомат дробовиком.
- Один гибрид-неофит может нести икону.
- До двух гибридов-неофитов могут заменить автомат одним предметом из списка *специального вооружения*.
- Вожак неофитов может заменить автомат и автопистолет одним предметом из списка *пистолетов* и одним предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- До двух гибридов-неофитов могут заменить автомат одним предметом из списка *тяжёлого шахтёрского вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Икона культа: пока владелец иконы культа жив, эта боевая единица может перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гибриды-неофиты**

3 Мощность

Пехотное отделение братьев выводка

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Брат выводка	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Вожак братьев выводка	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+
Расчёт тяжёлого оружия братьев выводка	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Эта боевая единица включает 9 братьев выводка и вожака братьев выводка. Дополнительно она может включить до 10 братьев выводка (**+2 к рейтингу мощности**). До двух братьев выводка могут сформировать расчёт тяжёлого оружия, который должен взять один предмет из списка *тяжёлого вооружения*. Каждый брат выводка и расчёт тяжёлого оружия вооружены лазружьём и фраг-гранатами. Вожак братьев выводка вооружён лазпистолетом, цепным мечом и фраг-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Гранатомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
- Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
- Фраг-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
Лазружьё	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До двух братьев выводка могут заменить лазружьё огнемётом или гранатомётом.
- Один другой брат выводка может взять вокс-передатчик культа.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Икона культа: пока владелец вокс-передатчика культа жив, эта боевая единица может перекидывать результаты проверок боевого духа.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, братья выводка**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, пехотное отделение братьев выводка**

Отделение братьев выводка занимает идеальное место для засады и скрывает истинные намерения, пока жертва сама не шагнёт в ловушку.

Когда к планете приближаются флоты-ульи, на её поверхность выходят самые искажённые культисты — гибриды-метаморфы.

Гибриды-метаморфы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гибрид-метаморф	6"	3+	4+	4	3	1	3	7	5+
Вожак метаморфов	6"	3+	4+	4	3	1	4	8	5+

Эта боевая единица включает 4 гибридов-метаморфов и вожака метаморфов. Дополнительно она может включить до 5 гибридов-метаморфов (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена автопистолетом, раздирающей лапой, метаморфным когтем и противопехотными зарядами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D6	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Метаморфная клешня	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Метаморфный коготь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием. Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание этим оружием.
Метаморфный хлыст	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как он совершил свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить раздирающую лапу метаморфным когтем.
- Можно заменить метаморфный коготь и раздирающую лапу метаморфным хлыстом и раздирающей лапой.
- Можно заменить метаморфный коготь и раздирающую лапу метаморфной клешнёй.
- Можно заменить автопистолет ручным огнемётом.
- Вожак метаморфов может взять костяной меч.
- Один гибрид-метаморф может нести икону культа.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Икона культа: пока владелец иконы культа жив, эта боевая единица может перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, гибриды-метаморфы**

Вырожденцы династии неуклюже топают по полю битвы, доведённые до кровожадного неистовства самим присутствием их вожака-изрожденца.

Аберранты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Аберрант	6"	3+	6+	5	4	2	2	7	5+
Аберрант-гиперморф	6"	3+	6+	5	4	2	3	7	5+

Эта боевая единица включает 5 аберрантов. Дополнительно она может включить до 5 аберрантов (**+7 к рейтингу мощности**). За каждые пять моделей в боевой единице одного аберранта можно заменить гиперморфом. Каждый аберрант вооружён раздирающей лапой и силовой киркой или тяжёлым силовым молотом. Каждый гиперморф вооружён хвостом гиперморфа, раздирающей лапой и тяжёлым силовым молотом или тяжёлым импровизированным оружием.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлое импровизированное оружие	Рукопашное	Рукопашное	x2	-1	2	Совершайте не 1, а 2 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Тяжёлый силовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Хвост гиперморфа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовая кирка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Каждый раз, когда модель с раздирающей лапой совершает атаку этим оружием, она может совершить 1 дополнительную атаку своей раздирающей лапой.
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.

СПОСОБНОСТИ **Засада культа, беспрекословная верность**

Зверская выносливость: уменьшайте урон, получаемый моделями этой БЕ от каждой атаки, на 1 ед. (до минимума в 1). Кроме того, каждый раз, когда модель с этим правилом теряет рану, бросайте D6. На 5+ рана не теряется.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, аберранты**

Чистокровные генокрады

4 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чистокровный генокрад	8"	3+	-	4	4	1	3	9	5+

Эта боевая единица включает 5 чистокровных генокрадов. Дополнительно она может включить до 5 чистокровных генокрадов (**+4 к рейтингу мощности**), до 10 чистокровных генокрадов (**+8 к рейтингу мощности**) или до 15 чистокровных генокрадов (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена раздирающими лапами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Когти чистокровного	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Перебрасывайте результат 1 при бросках на попадание этим оружием.
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно взять когти чистокровного.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Шквал когтей: увеличьте на 1 количество атак каждой модели в этой БЕ, если в боевой единице более 10 или более моделей.

Молниеносные рефлексы: модели с этой способностью имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Быстрые и смертоносные: модели с этой способностью могут нападать, даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Тираниды, культы генокрадов, <культ>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Пехота, генокрады, чистокровные генокрады

Помажьте панцирь княжича бальзамом чистоты. Почтительно коснитесь губами лапы его, но не дышите, дабы не осквернить божественную ауру его своею смертной недостойностью. Затем пропойте песнь эпох — тихо, чтобы не потревожить единение его с Отцами среди звёзд. В день битвы следуйте за ним в гущу схватки без страха, ибо в чужеродной непорочности своей ведает он больше об истине пустоты, чем кто-либо иной, кроме самого Прародителя.

Ритуал Украшения, геносекта Заточенной Клешни

В решающий момент сражения чистокровные генокрады выпрыгивают из укрытий и обрушивают на застигнутую врасплох добычу вихрь потрошащих ударов.

3 Мощность

Кламавус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кламавус	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	5+

Кламавус — это одна модель, вооружённая автопистолетом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Постановщик помех: вражеские боевые единицы, прибывающие в качестве подкреплений, не могут выставляться в пределах 12" от этой модели. Кроме того, в начале вашей фазы стрельбы кидайте D6 за каждую вражескую БЕ в пределах 6" от любых **КЛАМАВУСОВ** из вашей армии. При результате 6 соответствующая боевая единица получит 1 смертельное ранение.

Ретранслятор воззваний: увеличьте на 1 ед. показатель лидерства дружественных боевых единиц **<КУЛЬТА>** в пределах 6" от любых дружественных **КЛАМАВУСОВ <КУЛЬТА>**. Кроме того, прибавляйте 1 к результату броска на определение дистанции нападения и марш-броска боевых единиц **<КУЛЬТА>**, если на момент совершения броска эти БЕ находятся в пределах 6" от любых дружественных **КЛАМАВУСОВ <КУЛЬТА>**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, кламавус**

2 Мощность

Локус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Локус	6"	2+	3+	4	3	4	4	8	5+

Локус — это одна модель, вооружённая клинками локуса и хвостом гиперморфа.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Хвост гиперморфа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Клинки локуса	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Увеличьте показатель урона этого оружия до 2, если в этом ходе владелец нападал, стал целью нападения или произвёл героическое вступление в бой.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Преданный телохранитель: всякий раз, когда модель дружественного **ПЕРСОНАЖА <КУЛЬТА>** (не считая **ЛОКУСОВ**) теряет рану в пределах 3" от любых дружественных **ЛОКУСОВ <КУЛЬТА>**, вы можете позволить любому из этих локусов применить эту способность и перехватить удар вместо использования правила «беспрекословная верность». Для этого киньте кубик. На 2+ персонаж рану не теряет, но выбранный вами **ЛОКУС** получает смертельное ранение, от которого не может спастись с помощью правила «беспрекословная верность». При выпадении результата 1 персонаж теряет рану по обычным правилам.

Быстрый как ртуть: эта модель всегда бьёт первой, даже если она не нападала. Если у противника есть нападавшие или имеющие схожую способность боевые единицы, то боевые единицы выбираются для сражения по очереди, начиная с того игрока, чей сейчас идёт ход.

Внезапный удар: если в фазе схватки, после того как ваш противник закончит все манёвры нападения, эта модель находится в пределах 6" от вражеских боевых единиц, она может совершить героическое вступление в бой. Вступая в бой таким образом, эта модель может пройти до 6" и при этом она может решить двигаться к ближайшему вражескому **ПЕРСОНАЖУ**, находящемуся в пределах 6", а не к ближайшей вражеской модели.

Увёртливый как ртуть: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Нейротравмирующий посох: вычитайте 1 ед. из показателя лидерства боевых единиц в пределах 6" от любых вражеских **ЛОКУСОВ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, локус**

Санктус

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Санктус	6"	2+	2+	3	3	4	4	8	5+

Санктус — это одна модель, вооружённая снайперской винтовкой с глушителем. Её направляет фамильяр-душеискатель, атакующий врагов лапами фамильяра.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Снайперская винтовка с глушителем	36"	Тяжёлое 1	4	-1	D3	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение. Если **ПСАЙКЕР** теряет рану от этого оружия, он страдает от опасностей варпа после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Лапы фамильяра	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	Владелец фамильяра всякий раз может совершить в схватке 2 дополнительные атаки этим оружием.
Биокинжал санктуса	Рукопашное	Рукопашное	1	-2	2	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием. Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме **ТЕХНИКИ** и **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ).

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить снайперскую винтовку с глушителем биокинжалом санктуса.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Ассасин культа: эту модель нельзя выбирать военачальником. При этом стратагема «Идеальная засада» стоит 0 КО, если применяется на эту модель.

Маскхалат: когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 2 (а не 1) к результатам её спас-бросков.

Фамильяр-душеискатель: вражеские БЕ не получают бонусов к спас-броскам за нахождение в укрытии при атаках этой модели.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, санктус**

Санктус — ассасин, одарённый сверхъестественными умениями и могучим фамильяром-душеискателем, — выслеживает жертву в тумане войны.

Келерморф

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Келерморф	**6"**	**3+**	**2+**	**3**	**3**	**4**	**3**	**8**	**5+**

Келерморф — это одна модель, вооружённая тремя авторевольверами «Освободитель» и ножом культиста.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Авторевольвер «Освободитель»	12"	Пистолет 2	4	-1	2	–
Нож культиста	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Опытный стрелок: эта модель может выбрать **ПЕРСОНАЖА** целью стрельбы из этого оружия, даже если тот не является ближайшей вражеской боевой единицей. Кроме того, каждый раз, когда эта модель попадает по врагу из пистолета, она может совершить ещё один бросок на попадание по той же цели тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки.

Вдохновляющий героизм: если эта модель убила хотя бы одну вражескую модель дистанционным оружием, до конца текущей фазы дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ <КУЛЬТА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Сверхъестественно острые чувства: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, келерморф**

Воздаяние! Благословенная истина! Ощущение блаженства при осознании того, что цель ваших трудов достигнута! Ничто не сравнится с этим. Сотни лет подготовки привели нас к тому, что происходит сейчас. Скептики, поднимите глаза! Насладитесь зрелищем небосвода, полного диковинных ангелов! Кто теперь усомнится в пришествии Детей Звёзд? Кто посмеет назвать нас сборищем заблудших и безумцев, когда истина о Галактике наконец открылась всему свету?

Анатрасия Гуллик, примас Звёздных Спасителей

Нексос

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Нексос	**6"**	**3+**	**3+**	**3**	**3**	**4**	**3**	**8**	**5+**

Нексос — это одна модель, вооружённая автопистолетом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Стратегический координатор: после выставления этой модели на поле боя вы можете удалить с поля боя один из ваших маркеров засады и снова выставить этот маркер где угодно в пределах вашей зоны расстановки и дальше чем в 12" от вражеских моделей.

Кроме того, если хотя бы один **НЕКСОС** из вашей батальной армии находится на поле боя, кидайте D6 за каждое потраченное любым игроком на стратагемы командное очко. Если это КО потратили вы и на поле боя находится хотя бы один **ПРИМАС <КУЛЬТА>** и один **НЕКСОС <КУЛЬТА>** из вашей армии, прибавьте 1 ед. к результату этого броска. Если это КО потратил ваш противник и на поле боя находится хотя бы один **КЛАМАВУС <КУЛЬТА>** и один **НЕКСОС <КУЛЬТА>** из вашей армии, прибавьте 1 ед. к результату этого броска. В обоих случаях на 6+ это командное очко немедленно восстанавливается.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, персонаж, нексос**

Пока мускулистые творения биофагуса грузно топают в сражение, медик с профессиональной отстранённостью изучает поле битвы.

Биофагус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Биофагус	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	5+
Алхимический фамильяр	6"	3+	-	4	3	1	2	8	6+

Биофагус — это одна модель, вооружённая автопистолетом и инъекторным стрекалом. Её может сопровождать алхимический фамильяр (**+1 к рейтингу мощности**).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Инъекторное стрекало	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	D3	Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме **ТЕХНИКИ** и **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ). Если **ПЕРСОНАЖ** потерял сколь-либо ран из-за этого оружия, киньте D6 после отыгрыша всех атак данным оружием — если результат броска превышает показатель ран персонажа, он получает D3 смертельных ранения.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Улучшение генома: в конце каждой вашей фазы движения эта модель может улучшить одну дружественную боевую единицу **АБЕРРАНТОВ <КУЛЬТА>** в пределах 1" от себя. Киньте D6: при результате 1 одна из моделей в выбранной БЕ умирает. Затем бросьте D3 и определите, какое улучшение выжившие модели боевой единицы будут иметь до конца сражения, сверившись с таблицей ниже. Одну боевую единицу можно улучшить только один раз за сражение.

D3	Улучшение
1	**Увеличенная мускулатура:** +1 к силе
2	**Повышенная выносливость:** +1 к стойкости
3	**Усиленная агрессия:** +1 атака

Алхимический фамильяр: если биофагуса сопровождает алхимический фамильяр, то один раз за бой фамильяр может помочь биофагусу применить способность «Улучшение генома». В этом случае вы можете кинуть два кубика по таблице улучшений и выбрать, какой результат применить.

Смерть фамильяра не влияет на боевой дух. При стрельбе по фамильярам считайте их **ПЕРСОНАЖАМИ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Тираниды, культы генокрадов, <культ>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БИОФАГУС)	**Пехота, персонаж, биофагус**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ФАМИЛЬЯР)	**Пехота, фамильяр, алхимический фамильяр**

Горный вездеход «Ахиллес» и грузовик «Голиаф», отличающиеся как быстротой, так и надёжностью, доставляют на передовую необходимые подкрепления.

4 Мощность

Горные вездеходы «Ахиллес»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Горный вездеход «Ахиллес»	14"	6+	4+	5	5	8	3	7	4+

Эта боевая единица включает 1 горный вездеход «Ахиллес». Дополнительно она может включить 1 горный вездеход «Ахиллес» (**+4 к рейтингу мощности**) или 2 горных вездехода «Ахиллес» (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена двумя тяжёлыми пулемётами, тяжёлым буровым лазером и сигнальной ракетницей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый буровой лазер	36"	Тяжёлое D3	9	-3	D6	–
Тяжёлый миномёт	48"	Тяжёлое D6	5	-1	1	В качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые владельцу боевые единицы.
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить тяжёлый буровой лазер ракетной установкой или тяжёлым миномётом.
- Любая модель может заменить сигнальную ракетницу поисковым авгуром или корректировщиком.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа

Сигнальная ракетница: каждый раз, когда модель с сигнальной ракетницей теряет рану, бросайте D6. При результате 6 рана не теряется. Кроме того, один раз за игру в начале вашей фазы движения вы можете выбрать одну боевую единицу **МОТОЦИКЛИСТОВ <КУЛЬТА>** в пределах 6" от модели с сигнальной ракетницей — в текущей фазе эта БЕ прибавляет 6" к своему показателю движения при марш-броске (бросок не требуется).

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая боевая единица в пределах 3" получает 1 смертельное ранение.

Разведывательная техника: в начале первого раунда, но до начала первого хода вы можете переместить эту боевую единицу на расстояние до 9". Она не может завершить это перемещение ближе 9" к моделям противника. Если оба игрока имеют БЕ с такой способностью, первым перемещает свои БЕ игрок, который ходит первым.

Поисковый авгур: вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от атак модели с поисковым авгуром.

Корректировщик: если у модели есть корректировщик, увеличьте на 6" показатель дальности её дистанционного оружия.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Тираниды, культы генокрадов, <культ>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, горные вездеходы «Ахиллес»

Аталанские Шакалы

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Аталанский Шакал	14"	4+	4+	3	4	2	1	7	5+
Вожак Шакалов	14"	4+	4+	3	4	2	2	8	5+
Квадроцикл «Волк»	14"	4+	4+	3	4	4	1	7	5+

Эта боевая единица включает 1 вожака Шакалов и 3 Аталанских Шакалов. Дополнительно она может включить до 4 Аталанских Шакалов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 8 Аталанских Шакалов (**+6 к рейтингу мощности**). За каждых 4 Шакалов (включая вожака) в боевой единице к ней можно добавить 1 квадроцикл «Волк» (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружена автопистолетом и противопехотными зарядами. Квадроцикл «Волк» дополнительно оснащён тяжёлым пулемётом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Аталанский выжигатель	12"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Буровой лазер	24"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Импровизированное оружие	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Силовая кирка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Каждый раз, когда модель с раздирающей лапой совершает атаку этим оружием, она может совершить 1 дополнительную атаку своей раздирающей лапой.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Вожак Шакалов и каждый Аталанский Шакал должны взять два предмета из списка *вооружения Аталанов*. Одна модель не может взять одно и то же оружие дважды. Только одна модель из четырёх может взять гранатомёт, и только вожак Шакалов может взять автомат, болт-пистолет или силовой топор.
- Квадроцикл «Волк» может взять что-то одно из следующего: автопистолет, дробовик, импровизированное оружие или силовую кирку.
- Квадроцикл «Волк» может заменить тяжёлый пулемёт буровым лазером или аталанским выжигателем.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа, беспрекословная верность

Опытные наездники: в фазе стрельбы вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой боевой единице.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклисты, Аталанские Шакалы**

Аталанские Шакалы наделены легендарной отвагой и мастерством вождения. Любой из них — герой для братьев и сестёр в ульевых геносектах.

Бронированные «Часовые» генокульта

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бронированный «Часовой» генокульта	8"	4+	4+	5	6	6	1	7	3+

Эта боевая единица включает 1 бронированного «Часового» генокульта. Дополнительно она может включить 1 бронированного «Часового» генокульта (**+3 к рейтингу мощности**) или 2 бронированных «Часовых» генокульта (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена мультилазером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Мультилазер	36"	Тяжёлое 3	6	0	1	–
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Цепная пила «Часовой»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мультилазер тяжёлым огнемётом, автопушкой, ракетной установкой, лазпушкой или плазменной пушкой.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять цепную пилу «Часовой».

СПОСОБНОСТИ

Засада культа

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 3" получает 1 смертельное ранение.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы эта модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по этой технике.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, братья выводка**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, бронированные «Часовые» генокульта**

В день восстания культ бросает в бой бронетехнику, на бортах которой гордо сверкают змеевидные символы.

Разведывательные «Часовые» генокульта

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Разведывательный «Часовой» генокульта	9"	4+	4+	5	5	6	1	7	4+

Эта боевая единица включает 1 разведывательного «Часового» генокульта. Дополнительно она может включить 1 разведывательного «Часового» генокульта (**+3 к рейтингу мощности**) или 2 разведывательных «Часовых» генокульта (**+5 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена мультилазером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Мультилазер	36"	Тяжёлое 3	6	0	1	–
Цепная пила «Часовой»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мультилазер тяжёлым огнемётом, автопушкой, ракетной установкой или лазпушкой.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять цепную пилу «Часовой».

СПОСОБНОСТИ

Засада культа

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 3" получает 1 смертельное ранение.

Разведывательная техника: в начале первого раунда, но до начала первого хода вы можете переместить эту боевую единицу на расстояние до 9". Она не может завершить это перемещение ближе 9" к моделям противника. Если оба игрока имеют БЕ с такой способностью, первым перемещает свои БЕ игрок, который ходит первым.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы эта модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по этой технике.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, братья выводка**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, разведывательные «Часовые» генокульта**

Любой, кто недооценивает династию, скоро сгинет в пламени, ведь коварство и скрытность — мощное оружие на войне.

«Леман Русс» генокульта

9 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Леман Русс» генокульта	*	6+	*	7	8	12	*	7	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7–12+	10"	4+	3
4–6	7"	5+	D3
1–3	4"	6+	1

«Леман Русс» генокульта — это одна модель, вооружённая боевой пушкой и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Нова-пушка «Искоренитель»	36"	Тяжёлое D6	6	-2	D3	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Автопушка «Экстерминатор»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Боевая пушка «Покоритель»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	D6	При нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить боевую пушку автопушкой «Экстерминатор», боевой пушкой «Покоритель» или нова-пушкой «Искоренитель».
- Можно заменить тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом или лазпушкой.
- Можно взять два тяжёлых болтера, два тяжёлых огнемёта, две мультимелты или две плазменные пушки.
- Можно взять тяжёлый пулемёт или штормовой болтер.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять предметы из списка *улучшений техники*.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы эта модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по этой технике.

Экстренное охлаждение плазменного орудия: если модель перегружает плазменную пушку и один или более результатов бросков на попадание равны 1, она не уничтожается. Вместо этого она получает 1 смертельное ранение за каждый такой результат после отыгрыша всех выстрелов из оружия.

Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранений.

Перемалывающее наступление: если эта модель оставалась неподвижной или двигалась медленнее чем с половинной скоростью в фазе движения (то есть если за фазу движения она прошла меньше половины своего текущего показателя движения), в следующей фазе стрельбы она может стрелять из тяжёлого оружия, установленного в турели, дважды (оружие, установленное в турели, оба раза должно стрелять по одной цели). Более того, эта модель может стрелять из тяжёлого оружия, установленного в турели, после движения без штрафов к результатам бросков на попадание. Следующее оружие устанавливается в турели: боевая пушка, нова-пушка «Искоренитель», автопушка «Экстерминатор», боевая пушка «Покоритель.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Тираниды, культы генокрадов, братья выводка

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, «Леман Русс» генокульта

Отделение тяжёлого оружия братьев выводка

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Расчёт тяжёлого оружия братьев выводка	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Эта боевая единица включает 3 расчёта тяжёлого оружия братьев выводка. Каждая модель вооружена лазружьём и фраг-гранатами

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лазружьё	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Каждая модель должна взять один предмет из списка *тяжёлого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ **Засада культа, беспрекословная верность**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, братья выводка**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, отделение тяжёлого оружия братьев выводка**

Клянусь вам, эти чёртовы сточные крысы обратили против нас весь парк бронемашин. Мы пошли в сражение наугад, решив, что танкисты нас поддержат. Сержант говорил, нам надо только прижимать врагов огнём. А потом боевые пушки Тридцать второго дали залп, и мы лишь через пару секунд сообразили, что палят не по мятежникам, а по нам. Тогда и начался настоящий кошмар.

Из протокола военного трибунала, дело Кенсена Леттермайнста, 912-й полк Трасканских стрелков

Камнедробилка «Голиаф»

6 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Камнедробилка «Голиаф»	*	4+	*	6	7	10	*	7	4+

Камнедробилка «Голиаф» — это одна модель, оснащённая тяжёлым пулемётом, тяжёлым буровым лазером и проходческим щитом.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6–10+	10"	4+	6
3–5	6"	5+	D6
1–2	4"	6+	D3

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ящик с подрывными зарядами	6"	Штурмовое D6	8	-3	D3	Из этого оружия можно вести огонь, только если в технику, на которой оно установлено, погружена хотя бы одна модель (и её BS не равен "-").
Расчистной выжигатель	12"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый буровой лазер	36"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Тяжёлая сейсмическая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Все атаки с результатом броска на ранение 6+ имеют AP -4.					
– Длинные волны	24"	Тяжёлое 6	4	-1	2	–
– Короткие волны	12"	Тяжёлое 3	8	-2	3	–
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Проходческий щит	Рукопашное	Рукопашное	+3	-2	D3	Модель, оснащённая этим оружием, может совершить им D3 дополнительных атаки в ход, когда нападала.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно взять ящик с подрывными зарядами.
- Можно заменить тяжёлый буровой лазер расчистным выжигателем или тяжёлой сейсмической пушкой.

СПОСОБНОСТИ **Засада культа**

Прочная конструкция: совершайте бросок каждый раз, когда эта модель теряет рану. При результате 6 рана не теряется.

Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранений.

ТРАНСПОРТ Можно перевозить 6 моделей **ПЕХОТЫ <КУЛЬТА>**. Каждый **ПАТРИАРХ** занимает место пяти моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Тираниды, культы генокрадов, <культ>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, камнедробилка «Голиаф»**

Грузовик «Голиаф»

4 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Грузовик «Голиаф»	*	6+	*	6	6	10	*	7	4+

Грузовик «Голиаф» — это одна модель, оснащённая тяжёлым пулемётом и спаренной автопушкой.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6–10+	12"	4+	3
3–5	8"	5+	D3
1–2	4"	6+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ящик с подрывными зарядами	6"	Штурмовое D6	8	-3	D3	Из этого оружия можно вести огонь, только если в технику, на которой оно установлено, погружена хотя бы одна модель (и её BS не равен "-").
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Спаренная автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять ящик с подрывными зарядами.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель, могут совершать атаки в своей фазе стрельбы. Измеряйте расстояние и проверяйте линию видимости от любой точки этой модели. Когда пассажиры стреляют, к ним применяются все модификаторы, влияющие на эту модель. Например, если эта модель отступала, пассажиры не могут стрелять; также они не могут стрелять (кроме как из пистолетов), если она находится в 1" от вражеской боевой единицы и т.п.

Прочная конструкция: совершайте бросок каждый раз, когда эта модель теряет рану. При результате 6 рана не теряется.

Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погруженных в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранений.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **ПЕХОТЫ <КУЛЬТА>**. Каждый **ПАТРИАРХ** занимает место пяти моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Тираниды, культы генокрадов, <культ>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, грузовик «Голиаф»

«Химера» генокульта

5 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Химера» генокульта	*	6+	*	6	7	10	*	7	3+

«Химера» генокульта — это одна модель, оснащённая мультилазером, тяжёлым болтером и двумя батареями лазружей.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6–10+	12"	4+	3
3–5	8"	5+	D3
1–2	4"	6+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Батарея лазружей	24"	Скорострельное 3	3	0	1	Из этого оружия можно стрелять, только если в оснащённую им технику погружена боевая единица.
Мультилазер	36"	Тяжёлое 3	6	0	1	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом.
- Можно заменит мультилазер тяжёлым огнемётом или тяжёлым болтером.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять тяжёлый пулемёт или штормовой болтер.
- Можно взять предметы из списка *улучшений техники*.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа

Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погруженных в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранений.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы эта модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по этой технике.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **ПЕХОТЫ БРАТЬЕВ ВЫВОДКА**. Каждый расчёт тяжёлого оружия братьев выводка занимает место двух моделей, а каждый **ОГРИН** — место трёх моделей. Если при расстановке эта боевая единица выставляется, используя способность «Засада культа», только БЕ со способностью «Засада культа» могут начать игру погружёнными в неё.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Тираниды, культы генокрадов, братья выводка

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, «Химера» генокульта

Тектонический фраг-бур

4 Мощность

Тектонический фраг-бур — это одна модель.

СПОСОБНОСТИ

Строение сектора Механикус: после выставления тектонический фраг-бур считается элементом ландшафта сектора Механикус. Он никаким образом не может перемещаться, не считается дружественной или вражеской моделью и не может быть выбран целью атак или способностей. Более того, никакие атаки и/или способности не могут никоим образом повлиять на тектонический фраг-бур.

Только **ПЕХОТА**, **ЗВЕРИ**, **СТАИ** и **ЛЕТАЮЩИЕ** боевые единицы могут выставляться или заканчивать движение на верхних этажах строения сектора Механикус (но на первом этаже могут выставляться и/или заканчивать движение любые БЕ). **ПЕХОТА**, **ЗВЕРИ** и **СТАИ**, которые не умеют **ЛЕТАТЬ**, должны карабкаться по лестницам, балкам или стенам, чтобы попасть с одного уровня строения сектора Механикус на другой. Считается, что **ПЕХОТА** может без проблем перелезать через балки, опоры или висящие цепи и потому двигается сквозь них без замедления. БЕ **ПЕХОТЫ**, целиком находящиеся на строении сектора Механикус, получают преимущество от нахождения в укрытии. Другие боевые единицы, находящиеся целиком в или на строении сектора Механикус, получают преимущество от нахождения в укрытии, только если не менее 50% каждой модели в этой БЕ скрыто от стреляющей модели.

Выход из-под земли: один раз за ход в своей фазе движения одна боевая единица **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ** со способностью «Засада культа» может уйти за пределы поля боя, если все её модели находятся на уровне первого этажа и могут закончить своё движение в пределах 1" от этой модели. Этой способностью не может воспользоваться БЕ, прибывшая в том же ходе в качестве подкрепления. Если БЕ использует эту способность, удалите эту боевую единицу с поля боя. В конце вашей следующей фазы движения выставьте эту БЕ где угодно на поле боя, но дальше 9" от вражеских моделей. Если бой закончится до того, как боевая единица будет вновь выставлена на поле боя, эта БЕ считается уничтоженной.

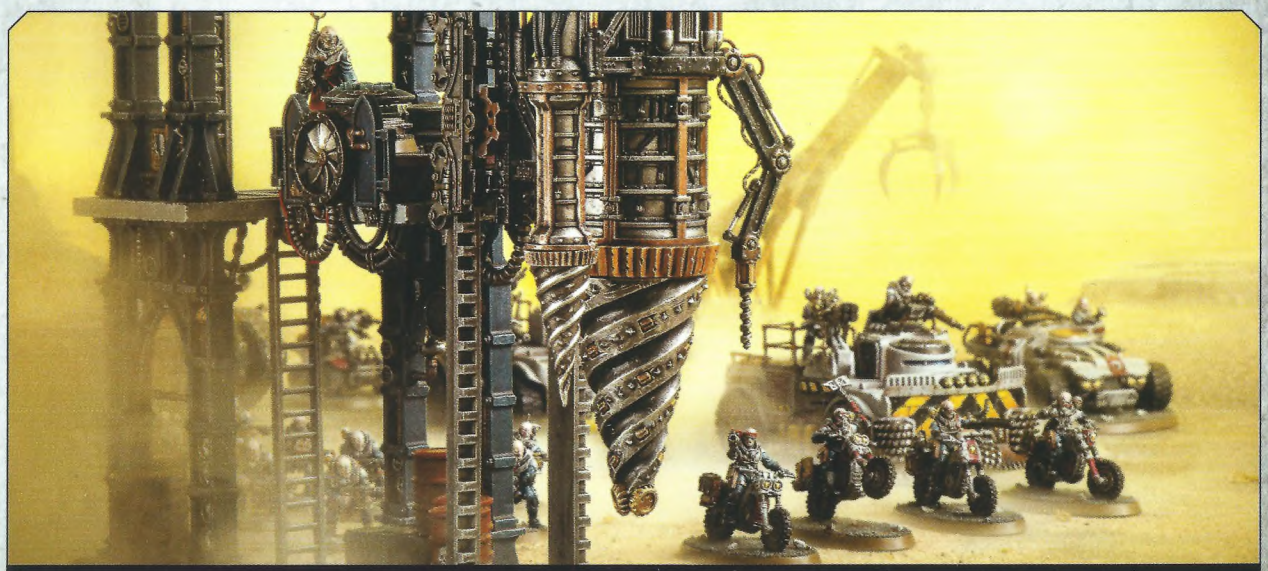
Включить бур: если в конце вашей фазы движения на тектоническом фраг-буре есть модель из вашей армии и нет вражеских моделей, вы можете включить бур. В этом случае сперва киньте D6 за каждую боевую единицу, расположенную на уровне первого этажа в пределах 3" от кончика большого бура этой модели: при выпадении 6 соответствующая БЕ немедленно получит D6 смертельных ранений. После этого киньте кубик и прибавьте к результату броска 1 ед. за каждое предыдущее включение этого бура в текущем бою. Если конечный результат меньше 6, вступает в силу эффект «Дрожь земли». Если конечный результат больше либо равен 6, в силу вступают эффекты «Дрожь земли» и «Землетрясение». Эффект «Землетрясение» может вступить в силу только один раз за бой, вне зависимости от количества тектонических фраг-буров на поле боя.

Дрожь земли: до начала вашей следующей фазы движения вычитайте 2 ед. из результатов бросков на определение дистанции нападения боевых единиц, находящихся в пределах 12" от этой модели. Этот эффект не распространяется на **ЛЕТАЮЩИЕ** БЕ. Эффект от нескольких тектонических фраг-буров, вызывающих дрожь земли, не складывается.

Землетрясение: проведите воображаемую линию толщиной 1 мм от одного края поля боя до другого так, чтобы она касалась этой модели. Киньте D6 за каждую БЕ на уровне первого этажа, которую пересекает линия (кроме **ЛЕТАЮЩИХ** БЕ): на 4+ соответствующая БЕ получит D3 смертельных ранения, а её показатель движения уменьшится вдвое до конца её следующей фазы движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Культы генокрадов**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Сектор Механикус, тектонический фраг-бур**



Лапа Виляющего Пути выдвигается на защиту тектонического фраг-бура, с помощью которого особи дестабилизируют всю Сад-Фрексийскую зону военных действий.

ОСНАЩЕНИЕ КУЛЬТОВ

Когда настаёт долгожданный день бунта, сыны и дочери династии в едином порыве берутся за оружие. Из-под промышленных инструментов летят не осколки драгоценной руды, а брызги крови. Украденное снаряжение отнимает жизни людей, для защиты которых его изготавливали, и хитиновые конечности-клинки, истинные воплощения чудесного наследия генетического праотца, рассекают неверных на куски.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автомат	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Автопушка «Экстерминатор»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Авторевольвер «Освободитель»	12"	Пистолет 2	4	-1	2	–
Аталанский выжигатель	12"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Батарея лазружей	24"	Скорострельное 3	3	0	1	Из этого оружия можно стрелять, только если в оснащённую им технику погружена боевая единица.
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Боевая пушка «Покоритель»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	D6	При нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Буровой лазер	24"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Гранатомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
– Фраг-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Лазружьё	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Миномёт	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	В качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые владельцу боевые единицы.
Мультилазер	36"	Тяжёлое 3	6	0	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Нова-пушка «Искоренитель»	36"	Тяжёлое D6	6	-2	D3	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Расчистной выжигатель	12"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Паутинник	16"	Штурмовое D3	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Чтобы определить, какой результат нужно выкинуть при броске на ранение, используйте показатель силы или стойкости цели в зависимости от того, что меньше.
Пистолет-игольник	12"	Пистолет 1	1	0	D3	Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме **ТЕХНИКИ** и **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ).
Пистолет-паутинник	12"	Пистолет 1	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Чтобы определить, какой результат нужно выкинуть при броске на ранение, используйте показатель силы или стойкости цели в зависимости от того, что меньше.
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Подрывной заряд	6"	Граната D6	8	-3	D3	Владелец может использовать это оружие лишь один раз за сражение.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Противопехотный заряд	6"	Граната D6	3	0	1	–
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D6	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Сейсмическая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Все атаки с результатом броска на ранение 6+ имеют AP -4.					
– Длинные волны	24"	Тяжёлое 6	3	0	1	–
– Короткие волны	12"	Тяжёлое 3	6	-1	2	–

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Снайперская винтовка с глушителем	36"	Тяжёлое 1	4	-1	D3	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение. Если **ПСАЙКЕР** теряет рану от этого оружия, он страдает от опасностей варпа после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Снайперская винтовка Шакала	36"	Тяжёлое 1	4	-2	D3	**ПЕРСОНАЖА** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Спаренная автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Тяжёлая сейсмическая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Все атаки с результатом броска на ранение 6+ имеют AP -4.					
– Длинные волны	24"	Тяжёлое 6	4	-1	2	-
– Короткие волны	12"	Тяжёлое 3	8	-2	3	-
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый буровой лазер	36"	Тяжёлое D3	9	-3	D6	-
Тяжёлый миномёт	48"	Тяжёлое D6	5	-1	1	В качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые владельцу боевые единицы.
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Ящик с подрывными зарядами	6"	Штурмовое D6	8	-3	D3	Из этого оружия можно вести огонь, только если в технику, на которой оно установлено, погружена хотя бы одна модель (и её BS не равен «–»).

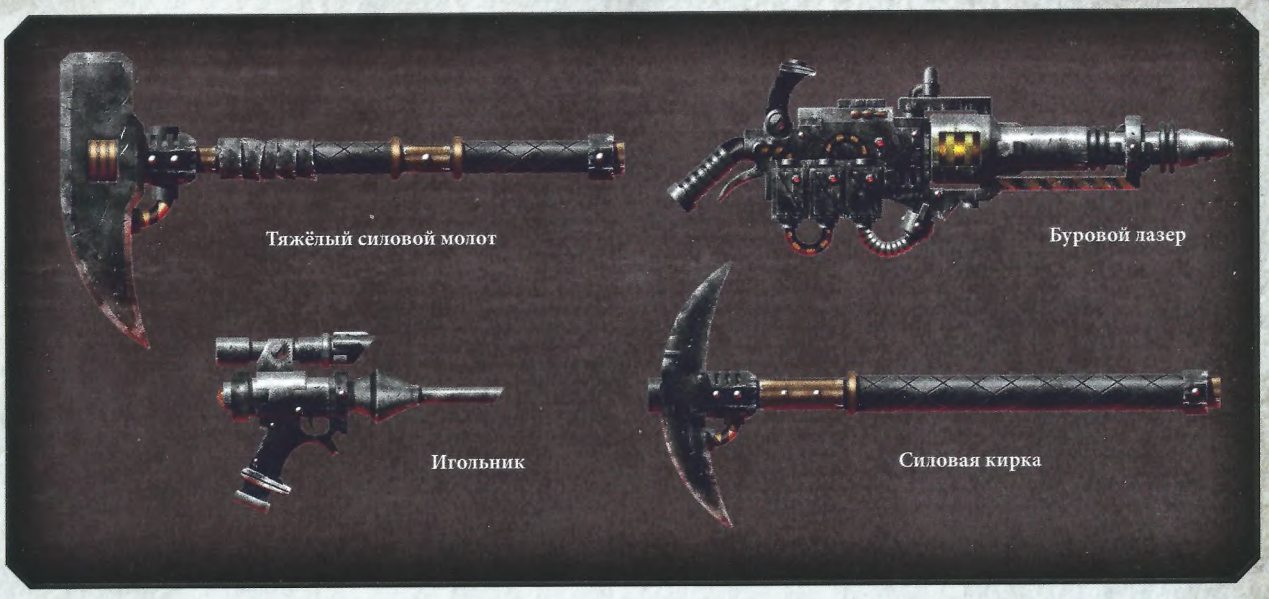
ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

Авгурный комплекс	Один раз за бой вы можете перекинуть один провальный результат броска на попадание в фазе стрельбы, совершённый моделью с авгурным комплексом.
Бульдозерный отвал	Если техника с бульдозерным отвалом нападала в фазе нападения, добавляйте 1 к результатам её бросков на попадание в последующей фазе схватки.
Вокс-передатчик культа	Пока владелец вокс-передатчика культа жив, его боевая единица может перекидывать результаты проверок боевого духа.
Защита гусеничного полотна	Техника с защитой гусеничного полотна всегда использует верхнюю строчку таблицы урона для определения своей характеристики движения, независимо от количества оставшихся у неё ран.
Икона культа	Пока владелец иконы культа жив, его боевая единица может перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.
Корректировщик	Если у модели есть корректировщик, увеличьте на 6" показатель дальности её дистанционного оружия.
Поисковый авгур	Вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от атак модели с поисковым авгуром.
Сигнальная ракетница	Каждый раз, когда модель с сигнальной ракетницей теряет рану, бросайте D6. При результате 6 рана не теряется. Кроме того, один раз за игру в начале вашей фазы движения вы можете выбрать одну боевую единицу **МОТОЦИКЛИСТОВ <КУЛЬТА>** в пределах 6" от модели с сигнальной ракетницей — в текущей фазе эта БЕ прибавляет 6" к своему показателю движения при марш-броске (бросок не требуется).

Капкан захлопнулся! Покинув укрытия, генокрады и их отпрыски-гибриды бросаются на пойманную в ловушку добычу.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Биокинжал санктуса	Рукопашное	Рукопашное	1	-2	2	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием. Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме **ТЕХНИКИ** и **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ).
Живой хлыст и костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как совершит свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Импровизированное оружие	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Инъекторное стрекало	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	D3	Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме **ТЕХНИКИ** и **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ). Если **ПЕРСОНАЖ** потерял сколь-либо ран из-за этого оружия, киньте D6 после отыгрыша всех атак данным оружием - если результат броска превышает показатель ран персонажа, он получает D3 смертельных ранения.
Клинки локуса	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Увеличьте показатель урона этого оружия до 2, если в этом ходе владелец нападал, стал целью нападения или произвёл героическое вступление в бой.
Когти чистокровного	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Перебрасывайте результат 1 при бросках на попадание этим оружием.
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Лапа с инъектором токсинов	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме БЕ **ТЕХНИКИ**). Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Лапы фамильяра	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	Владелец фамильяра всякий раз может совершить в схватке 2 дополнительные атаки этим оружием.
Метаморфная клешня	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Метаморфный коготь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием. Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание этим оружием.
Метаморфный хлыст	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если владелец убит в фазе схватки до того, как совершит свои атаки, оставьте его на поле боя. При активации его боевой единицы в этой фазе он сражается в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Монструозные раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Можно перекидывать проваленные броски на ранение этим оружием. Кроме того, если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -6, а урон увеличивается до 3.
Нож культиста	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Проходческий щит	Рукопашное	Рукопашное	+3	-2	D3	Модель, оснащённая этим оружием, может совершить им D3 дополнительных атаки в ход, когда нападала.
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Раздирающие лапы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, AP оружия улучшается до -4.
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая кирка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Каждый раз, когда модель с раздирающей лапой совершает атаку этим оружием, она может совершить 1 дополнительную атаку своей раздирающей лапой.
Силовая кувалда	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. Все результаты 1-го и 2-го бросков на определение урона этого оружия считаются равными 3.
Силовой молот	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Тяжёлая шахтёрская дрель	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	1	После отыгрыша всех атак владельца киньте D6 за каждую модель, получившую урон от этого оружия в текущей фазе, но не уничтоженную. На 2+ модель получает смертельное ранение, и, если она не уничтожена, вы можете ещё раз кинуть D6. В этот раз модель получает смертельное ранение на 3+. Продолжайте кидать D6, каждый раз увеличивая на 1 ед. результат, который вам нужно выкинуть, пока вы не провалите бросок или цель не умрёт.
Тяжёлая шахтёрская пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	–
Тяжёлое импровизированное оружие	Рукопашное	Рукопашное	x2	-1	2	Совершайте не 1, а 2 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Тяжёлый силовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.
Тяжёлый шахтёрский резак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D3	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. Кидайте D6 каждый раз, когда модель (кроме **ТЕХНИКИ**) получает урон от этого оружия. Если результат броска выше оставшегося у цели количества ран, она немедленно умирает.
Хвост гиперморфа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Цепная пила «Часовой»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.



Нищие Принцы, полные фанатичной ненависти к Империуму, захлёстывают позиции Космических Волков валом из сотен тел.

Улицы города словно бы оживают, когда на передовую устремляются сотни, а затем и тысячи генокультистов. Решающий удар, готовившийся несколько поколений, застаёт неприятеля врасплох, и вскоре даже его доблестнейшие воины бьются за выживание.

ВОССТАНИЕ

В данном разделе вы найдёте правила для батальных армий, включающих подразделения культов генокрадов — то есть любые подразделения, которые состоят только из боевых единиц КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ. Представленные здесь способности, стратагемы, особенности военачальника, психическая дисциплина, реликвии и тактические задачи отражают характер и методы ведения войны культов генокрадов в настольных сражениях Warhammer 40,000. Также вы найдёте здесь правила для включения в вашу армию подразделений братьев выводка.

СПОСОБНОСТИ

Если ваша армия является батальной, все боевые единицы рядовых войск в подразделениях **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** и **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** (см. ниже) получают способность «Повстанцы», при этом все подразделения **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** также получают способность «Кредо культа».

Повстанцы

Земля обетованная ждёт покорителей, и особи генокульта, вступив в бой, не остановятся до своего последнего вздоха.

Боевая единица с этой способностью контролирует объектовый маркер (в пределах указанного в правилах миссии радиуса), даже если в пределах указанного радиуса от объекта находится больше вражеских моделей, нежели дружественных. Если в пределах радиуса того же объекта есть вражеская БЕ с такой же способностью, тогда маркер, как обычно, контролирует тот игрок, у которого в пределах радиуса больше моделей.

Кредо культа

У каждой династии имеются уникальные верование и субкультура, поэтому любая из них сражается собственными методами, пока не сольётся с единой сущностью расы тиранидов.

Если ваша армия является батальной, все боевые единицы **ПЕХОТЫ** и **МОТОЦИКЛИСТОВ <КУЛЬТА>** в подразделении **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** (кроме тех, что входят в сверхтяжёлое вспомогательное подразделение) получают эту способность, но при условии, что все боевые единицы этого подразделения набраны из одного культа. Получаемое кредо культа зависит от культа, из которого набраны боевые единицы, как показано на противоположной странице. Так, например, боевая единица **РЖАВОЙ КЛЕШНИ** со способностью «Кредо культа» получает кредо «Кочевники-приспособленцы».

Если ваш культ не имеет отдельного кредо, выберите из представленных то, что наилучшим образом передаст характер и методы ведения войны культа. Обратите внимание, что боевые единицы **ГЕНОКРАДОВ**, будучи полностью чуждыми по своей природе и образу мышления, не получают кредо культа.

Братья выводка

Некоторые боевые единицы **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** также имеют ключ «**БРАТЬЯ ВЫВОДКА**». Такие БЕ при включении в подразделение **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** не мешают другим боевым единицам в этом подразделении получить кредо культа. При этом БЕ **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** сами не получают преимуществ от кредо культа.

Кроме того, для отображения обращённых на службу культу сил Астра Милитарум в матчах вы можете включить в одну армию подразделения **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** и **АСТРА МИЛИТАРУМ**, несмотря на то, что у них нет общих фракционных ключей. В этом случае игнорируйте БЕ **АСТРА МИЛИТАРУМ** при определении фракции вашей армии.

Вы можете включить в свою батальную армию не более одного подразделения Астра Милитарум (т.е. подразделения, в котором у каждой боевой единицы есть ключ **АСТРА МИЛИТАРУМ**) за каждое входящее в неё подразделение культов генокрадов. В эти подразделения нельзя включать именных персонажей **АСТРА МИЛИТАРУМ**, и они не могут становиться спецподразделениями. Такие подразделения **АСТРА МИЛИТАРУМ** становятся подразделениями **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА**, и каждая входящая в них боевая единица должна заменить ключ **<ПОЛК>** или **МИЛИТАРУМ ТЕМПЕСТУС** на **БРАТЬЯ ВЫВОДКА** (БЕ, у которых нет ни одного из указанных ключей, просто получают ключ **БРАТЬЯ ВЫВОДКА**).

Подразделения **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** не получают никаких способностей для подразделений, указанных в *кодексе Астра Милитарум* (например, «Полковые доктрины») и не могут использовать стратагемы, приказы и иные преимущества конкретных полков. При этом модели **ПЕХОТЫ** в подразделениях **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** увеличивают на 1 ед. свой показатель лидерства и получают способность «Беспрекословная верность». БЕ в подразделениях **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** не получают способность «Засада культа». Вы не можете назначить модель из подразделения **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** своим военачальником, и **ПЕРСОНАЖИ БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** не могут брать реликвии. Наконец, командные преимущества всех включённых в вашу армию подразделений **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** делятся пополам (с округлением вверх), однако это правило не распространяется на командные преимущества вспомогательных подразделений. Это необходимо для отображения того, что подобные подразделения не являются основной ударной силой культов генокрадов, и, чтобы заполучить в своё распоряжение такого рода активы, требуются немалые ресурсы.

ПРАВИЛА ДЛЯ МАТЧЕВЫХ ИГР

В матчах ваша батальная армия должна следовать нижеприведённым правилам:

Геносекта
Каждого **ПЕРСОНАЖА КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** можно включить в каждое подразделение не более одного раза. Например, в подразделение можно включить только одного патриарха и одного магуса.

Отец выводка
Если в вашу армию входят **ПАТРИАРХИ**, вы не можете назначить своим военачальником других **ПЕРСОНАЖЕЙ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** или **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА**.

КРЕДО КУЛЬТОВ

КУЛЬТ ЧЕТЫРЁХРУКОГО ИМПЕРАТОРА: ПОДЗЕМНЫЕ ЗАСАДЫ

Гибриды этих выводков, происходящие от шахтёрской династии Трисстов с Госара-Квинтус, ждут своего часа под корой планеты, после чего идут в давно спланированную решительную атаку. Некоторые особи не видели солнечного света до дня мятежа, но в назначенный час эти троглодиты свирепо и яростно бросаются на врагов.

До конца первого раунда боя прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на определение дистанций нападения и марш-броска всех боевых единиц с данным кредо. А начиная со второго раунда боя прибавляйте до конца текущего хода 1 ед. к результатам бросков на определение дистанций нападения и марш-броска только тех боевых единиц с данным кредо, что выставлялись в текущем ходе.

НИЩИЕ ПРИНЦЫ: ФАНАТИЧНО ПРЕДАННЫЕ

Культисты этой династии настолько ревностны в вере, что любой из них охотно бросится на взведённую фраг-гранату, спасая владык братства. Когда их организации грозит опасность, гибриды бьются, словно безумцы, стараясь повалить и прикончить недругов, мешающих вознесению геносекты.

Боевые единицы с этим кредо могут перекидывать результаты бросков на попадание рукопашным оружием в том ходе, в котором нападали, стали целью нападения или совершили героическое вступление в бой.

КУЛЬТ-УЛЕЙ: ДИСЦИПЛИНИРОВАННЫЕ БОЙЦЫ

Братья и сёстры подобных выводков хорошо знают, что такое война. Они сражаются в составе сплочённых боевых подразделений, основанных либо на культуре банд подулья, либо на уставе армий Империума. Каждая особь хорошо владеет личным оружием, а также переделанными промышленными инструментами. На поле битвы гибриды выказывают поразительную дисциплину, что приносит им триумфы в самых тяжёлых ситуациях.

Если БЕ с этим кредо провалила проверку боевого духа, разделите пополам (с округлением вверх) количество моделей, которые должны сбежать. Кроме того, боевые единицы с данным кредо могут вести огонь в том же ходе, в котором отступали, однако в этом случае они должны вычитать 1 ед. из результатов своих бросков на попадание в фазе стрельбы.

ЗАТОЧЕННАЯ ШЕСТЕРНЯ: КИБОРГИЗИРОВАННЫЕ ГИБРИДЫ

В паству генокульта, расселившегося по мирам-кузницам Империума, входит великое множество особей с бионическими имплантатами. Они стремятся создать единый всепобеждающий организм из трёх начал — человеческого, машинного и чуждого, дабы обрести сверхъестественную выносливость и превратиться в крепких и сильных бойцов.

Модели с этим кредо получают непробиваемый спас-бросок на 6+. Модели, у которых уже был непробиваемый спас-бросок, вместо этого увеличивают его на 1 ед. (до максимального значения в 3+). Кроме того, боевые единицы **ПЕХОТЫ** с этим кредо могут стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание.

РЖАВАЯ КЛЕШНЯ: КОЧЕВНИКИ-ПРИСПОСОБЛЕНЦЫ

Гибриды этой династии верят, что со временем всё и вся сгниёт и рассыплется прахом, а им нужно лишь дотерпеть до того момента, когда из Галактики исчезнут любые несправедливости. К стоической философии прилагаются крепкие тела; хотя номадов не волнуют материальные блага и зачастую они носят разномастное тряпьё, под их потрёпанной кожаной одеждой скрываются твёрдые как дуб покровы из кожи и хитина.

При спас-бросках (кроме непробиваемых) за модель с этим кредо прибавляйте 1 ед. к результату, если оружие, которым атаковали, имеет АР 0 или -1. Кроме того, боевые единицы **МОТОЦИКЛИСТОВ** с этим кредо не получают штрафа к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения и из штурмового после марш-броска.

КРИВАЯ СПИРАЛЬ: ПОДОПЫТНЫЕ ОСОБИ

Существа этого культа превосходно владеют искусством алхимии и проводят жуткие эксперименты. Её биофагусы-прародители в опрятном облачении создают чудовищных гибридов всех форм и размеров, в жилах у которых бурлит энергия запретных органических зелий, наделяющая тварей неестественной силой и проворством.

Увеличьте на 1 ед. показатель силы у моделей с этим кредо. Кроме того, прибавляйте 2 ед. к результатам бросков на определение дистанции марш-броска БЕ с этим кредо.

Приказы

Боевые единицы **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** со способностями «Командный голос» или «Танковые приказы» (см. *кодекс Астра Милитарум*) не могут отдавать приказы каким бы то ни было боевым единицам **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**, равно как не могут отдавать приказы боевым единицам, которым и так не могли их отдавать до получения теми ключевого слова **БРАТЬЯ ВЫВОДКА** (то есть **КОМАНДИР РОТЫ БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** не может отдавать приказы **ОГРИНАМ** или **ОТПРЫСКАМ ТЕМПЕСТУС БРАТЬЕВ ВЫВОДКА**).

Транспорты

«ТАВРОКСЫ-ПРАЙМ» БРАТЬЕВ ВЫВОДКА могут перевозить только 10 моделей **ПЕХОТЫ БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** из **ОФИЦИО ПРЕФЕКТУС** или 10 моделей, заменивших фраклоч **МИЛИТАРУМ ТЕМПЕСТУС** на **БРАТЬЯ ВЫВОДКА**.

СТРАТАГЕМЫ

Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ (за исключением вспомогательного подразделения), вам открывается доступ к представленным здесь стратагемам, отражающим стратегические приёмы культов генокрадов.

1 КО

КОВЕН ВЫВОДКА

Стратагема культов генокрадов

У любого полководца культа свои методы и особые навыки, помогающие ему окружать и истреблять противников.

Используйте эту стратагему перед началом боя, если вашим военачальником назначен **ПАТРИАРХ**. Выберите не более одного **МАГУСА** и не более одного **ПРИМАСА** из вашей армии. Сгенерируйте особенность военачальника для каждого выбранного персонажа. Учтите, что эти персонажи считаются военачальниками только для целей соответствующей особенности военачальника. Эту стратагему можно использовать только один раз за игру.

1 КО

ОНИ ПРИШЛИ СНИЗУ...

Стратагема культов генокрадов

Гибриды ускользают от неприятелей, пользуясь сетью подземных туннелей, и прячутся там, пока не настанет подходящий момент для удара.

Используйте эту стратагему, прежде чем вскрыть маркер засады. Выберите до 3 отправленных в засаду боевых единиц (кроме **ТЕХНИКИ**) из вашей армии. Удалите по одному маркеру засады за каждую выбранную БЕ. Эти боевые единицы больше не считаются находящимися в засаде — вместо этого они находятся под землёй, как описано в правиле «Засада культа». Любые боевые единицы, размещённые таким образом под землёй, не могут прибыть на поле битвы в первом раунде боя. Эту стратагему можно использовать только раз за игру.

2 КО

СКРЫТЬСЯ В ТЕНЯХ

Стратагема культов генокрадов

Истинно верующие культисты таятся и шепчутся по мрачным углам и закоулкам, почти невидимые для приближающихся к ним посторонних.

Используйте эту стратагему в начале фазы стрельбы вашего противника. Выберите боевую единицу **ПЕХОТЫ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**, которая находится целиком в или на элементе ландшафта. До конца текущей фазы вражеские модели могут стрелять по этой БЕ, только если она является для них ближайшей видимой боевой единицей противника.

1 КО

СКРЫТЫЕ ЦЕЛИ

Стратагема культов генокрадов

Заразившие планету особи хорошо знают, что секретность — одно из главных орудий войны.

Используйте эту стратагему перед началом боя, если вашу армию возглавляет военачальник **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** и вы играете миссию, предполагающую использование тактических задач. В ходе боя берите карточки тактических задач взакрытую и показывайте их противнику только после выполнения.

1 КО

НАБОЖНЫЙ ЭКИПАЖ

Стратагема культов генокрадов

Несмотря на повреждения машины и собственные ранения, водители и стрелки боевой техники остаются непоколебимыми.

Используйте эту стратагему в начале любого хода. Выберите модель **ТЕХНИКИ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** из вашей армии. До конца текущего хода используйте верхнюю строчку таблицы урона выбранной модели, вне зависимости от того, сколько ран у неё на самом деле осталось. Действие этой стратагемы немедленно прекращается, если количество ран выбранной модели снижается до 0.

2 КО

ЧУДОВИШНАЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ

Стратагема культов генокрадов

Обитающие в подвластных культу тёмных глубинах выродженцы с лёгкостью переносят самые жуткие увечья и даже наслаждаются этим.

Используйте эту стратагему в начале вашего хода. Выберите боевую единицу **АБЕРРАНТОВ** из вашей армии. До начала вашего следующего хода эта боевая единица может прибавлять 1 ед. к результатам бросков за способность «Зверская выносливость».

1 КО

ТЩАТЕЛЬНО ПОДГОТОВЛЕННОЕ ВОССТАНИЕ

Стратагема культов генокрадов

Восстав, культисты реализуют давно разработанную стратегию.

Используйте эту стратагему, прежде чем вскрыть маркер засады. Выберите до 3 маркеров засады и переместите каждый из них на расстояние до 12". Маркеры нельзя переместить за пределы вашей зоны расстановки, и они должны оставаться дальше чем в 9" от вражеских моделей.

1 КО

ГИПЕРМЕТАБОЛИЗМ

Стратагема культов генокрадов

Если в организме находятся биоматериалы тиранидов, заживают даже тяжелейшие раны.

Используйте эту стратагему в начале своей фазы движения. Выберите **ПЕРСОНАЖА КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** из вашей армии. Эта модель восстанавливает D3 ран, потерянных ранее в сражении.

1 КО

МАШИНА-БОМБА

Стратагема культов генокрадов

Ради высшей цели династия готова пожертвовать любой машиной.

Используйте эту стратагему, когда модель **ТЕХНИКИ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** из вашей армии, оснащённая ящиком с подрывными зарядами, оказывается уничтожена. Не кидайте кубик, модель взрывается автоматически.

1 КО

ПЕРВЫЕ ПРОКЛЯТЫЕ

Стратагема культов генокрадов

Генокрады изначального выводка, заразившего планету-жертву, кормятся пси-энергией культистов и набираются сил.

Используйте эту стратагему перед началом боя. Выберите боевую единицу **ЧИСТОКРОВНЫХ ГЕНОКРАДОВ** из вашей армии и киньте кубик, чтобы узнать, какое улучшение её модели будут иметь до конца сражения. На 1-2 в фазе схватки за каждый результат 6+ при бросках на ранение, совершённых моделями этой БЕ, цель будет получать 1 дополнительную единицу урона; на 3-4 прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на определение дистанций нападения и марш-броска этой БЕ; на 5-6 боевая единица теряет способность «Быстрые и смертоносные», но её показатель спас-броска улучшается до 4+. Эту стратагему можно использовать только один раз за игру.

1 КО

ПОДКРЕПЛЕНИЯ КУЛЬТА

Стратагема культов генокрадов

Орды гибридов наводняют поле брани.

Используйте эту стратагему в начале своей фазы движения. Выберите боевую единицу рядовых войск **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** из вашей армии. Вы можете вернуть до D6 ранее убитых моделей в эту боевую единицу, выставив их в боевом построении с этой БЕ и дальше чем в 1" от вражеских моделей. Модели, которые не удаётся выставить таким образом, не могут вернуться.

2 КО

ПОДОРВАТЬ ЗАЛОЖЕННУЮ ВЗРЫВЧАТКУ

Стратагема культов генокрадов

Как только враг подходит к складу взрывчатых веществ, украденных со стройплощадки или из карьера задолго до дня восстания, агент династии удалённо активирует детонатор.

Используйте эту стратагему в начале своей фазы стрельбы, если на поле боя находится хотя бы одна модель **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** из вашей армии. Выберите вражескую боевую единицу, находящуюся на поле боя, и киньте D6. Прибавляйте 1 ед. к результату, если БЕ состоит из 10 или более моделей, но вычитайте 1 ед., если БЕ является **ПЕРСОНАЖЕМ**. При результате 4+ БЕ получит D3 смертельных ранений, а при результате 7+ БЕ вместо этого получит D6 смертельных ранений.

1 КО

ЛОЖНЫЕ ЦЕЛИ ДЛЯ СКАНЕРА

Стратагема культов генокрадов

Верные слуги патриарха тщательно скрывают свою истинную численность и местонахождение.

Используйте эту стратагему, когда отправляете в засаду боевую единицу с правилом «Засада культа» из вашей армии. Выставьте четыре маркера засады вместо одного. Если вы использовали эту стратагему, то при вскрытии маркеров засады, как только у вас закончатся отправленные в засаду БЕ, удалите все оставшиеся маркеры засады с поля боя. Эту стратагему можно использовать только один раз за игру.

3 КО

ИДЕАЛЬНАЯ ЗАСАДА

Стратагема культов генокрадов

Праведники безупречно проводят внезапную атаку: вслед за ливнем пуль на врага обрушиваются полчища фанатичных воинов.

Используйте эту стратагему в фазе движения непосредственно после того, как выставите на поле боя боевую единицу **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ** с правилом «Засада культа» из вашей армии. Эта боевая единица может немедленно переместиться на D6" (даже если она прибыла в качестве подкрепления) или пострелять из всего своего дистанционного оружия, как в фазе стрельбы (использование этой стратагемы не мешает БЕ позднее пострелять в своей фазе стрельбы или совершить манёвр нападения в фазе нападения). Эту стратагему нельзя применять на боевую единицу, высадившуюся из **ТРАНСПОРТА** в текущем ходе.

2 КО

ТЕЛЕПАТИЧЕСКИЙ ПРИЗЫВ

Стратагема культов генокрадов

Из тайных пристанищ по всему миру выходят гибриды, уловившие зов повелителей не только ушами, но и душой.

Используйте эту стратагему в начале своей пси-фазы. Выберите модель **ПСАЙКЕРА <КУЛЬТА>** из вашей армии. Эта модель не может пытаться проявлять психосилы в текущей фазе. Вместо этого киньте 3D6: вы можете добавить к своей армии новую боевую единицу **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ <КУЛЬТА>** со способностью «Засада культа» при условии, что рейтинг мощности этой БЕ не превышает результат вашего броска (в противном случае вы не можете добавить никакую боевую единицу). Немедленно выставьте эту новую БЕ где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

1 КО

ВЕРНУТЬСЯ В ТЕНИ

Стратагема культов генокрадов

Все, кого поцеловала сама пустота, с лёгкостью растворяются во тьме после очередного кровопролитного нападения из засады.

Используйте эту стратагему в конце своей фазы движения. Выберите одну боевую единицу **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ** с правилом «Засада культа» из вашей армии, находящуюся дальше чем в 3" от вражеских моделей (нельзя выбирать БЕ, прибывшие в качестве подкреплений ранее в этом ходе). Удалите выбранную БЕ с поля боя. В конце вашей следующей фазы движения выставьте эту БЕ где угодно на поле боя, но дальше 9" от вражеских моделей. Если бой закончится до того, как боевая единица будет вновь выставлена на поле боя, эта БЕ считается уничтоженной.

2 КО

ЗАЛЕЧЬ И ЖДАТЬ

Стратагема культов генокрадов

Генокульт так скрупулёзно готовит позиции для удара, что истинно верующие воины появляются словно бы из ниоткуда.

Используйте эту стратагему, когда выставляете прибывшую из-под в качестве подкрепления боевую единицу с правилом «Засада культа» из вашей армии. Вы можете выставить эту БЕ где угодно на поле боя, но дальше чем в 3" от вражеских моделей, однако эта БЕ не может нападать в текущем ходе. Боевые единицы, высадившиеся из транспорта, выставленного с использованием этой стратагемы, также не могут нападать в текущем ходе. Эту стратагему нельзя применять в первом раунде боя.

1 КО

БОЛЬШЕ ВЗРЫВЧАТКИ

Стратагема культов генокрадов

Династия расходует в одной колоссальной детонации партию взрывчатых веществ, осторожно похищенных из-под носа властей.

Используйте эту стратагему, прежде чем боевая единица **КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ** из вашей армии откроет огонь (в том числе на упреждение). До 10 моделей из этой БЕ, оснащённые гранатами, могут кинуть гранату (а не одна модель из БЕ, как обычно). При этом не более 5 моделей могут кинуть подрывной заряд.

1/3 КО

ДАРЫ ПРАРОДИТЕЛЯ

Стратагема культов генокрадов

Среди реликвий, почтительно вынесенных гибридами из логова патриарха, встречаются разумные клинки, захваченное огнестрельное оружие и странные биомантические артефакты.

Используйте эту стратагему перед игрой. Ваша армия может взять одну дополнительную реликвию генокульта за 1 КО или две за 3 КО. Все реликвии генокульта должны быть разными и переданы разным **ПЕРСОНАЖАМ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**. Эту стратагему можно использовать только один раз за игру.

3 КО

ПЛАН, ВЫНАШИВАЕМЫЙ ПОКОЛЕНИЯМИ

Стратагема культа Четырёхрукого Императора

Ни одна вооружённая сила в Галактике не готовится к сражениям более тщательно, чем эти выводки. Их тактики противоборства с неприятелем — шедевры злого гения.

Используйте эту стратагему после того, как ваш противник потратит командные очки на использование стратагемы, но до того, как эффект этой стратагемы вступит в силу. Киньте D6. При выпадении 1 вражеская стратагема применяется в обычном порядке. На 2–5 командные очки возвращаются противнику, но стратагема не вступает в силу и не может быть применена повторно в этой фазе. При результате 6 стратагема не применяется и не может быть применена повторно в этой фазе, а потраченные на неё командные очки не возвращаются. Эту стратагему нельзя использовать, если на поле битвы нет боевых единиц **КУЛЬТА ЧЕТЫРЁХРУКОГО ИМПЕРАТОРА**. Также её нельзя применять для отмены стратагем, применяющихся перед боем или во время расстановки. Эту стратагему можно использовать только один раз за игру.

2 КО

ПУГАЮЩАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Стратагема Культа-Улья

Солдаты этой династии, отлично натренированные Имперской Гвардией и ульевыми боссами своих родных планет, хорошо знают, как уничтожать наиболее опасные цели.

Используйте эту стратагему после того, как боевая единица **КУЛЬТА-УЛЬЯ** атаковала вражескую боевую единицу в фазе стрельбы, если в результате этой атаки вражеская БЕ потеряла хотя бы одну рану. До конца текущей фазы прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание других дружественных БЕ **КУЛЬТА-УЛЬЯ** по той же вражеской боевой единице.

1 КО

СВЕРГНУТЬ УГНЕТАТЕЛЕЙ

Стратагема Заточенной Шестерни

Внешне особи этого культа кажутся невозмутимыми, но глубоко внутри них сокрыта враждебность, способная мгновенно вскипеть и привести их в неистовство, рождённое из негодования.

Используйте эту стратагему после того, как боевая единица **ЗАТОЧЕННОЙ ШЕСТЕРНИ** (кроме БЕ **ГЕНОКРАДОВ**) выбрана для сражения в фазе схватки. До конца текущей фазы, если результат броска на попадание модели из этой БЕ равен «живой» 6 (то есть немодифицированной), эта модель немедленно совершает ещё одну атаку по той же боевой единице тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки. Если же целью атаки стала БЕ **АДЕПТУС МЕХАНИКУС**, дополнительные атаки вместо этого генерируются при выпадении «живых» 4, 5 или 6, а в случае остальных БЕ **ИМПЕРИУМА** — на «живые» 5 или 6.

1 КО

ПОДРЫВ НА ПОЛНОМ ХОДУ

Стратагема Ржавой Клешни

Проворно лихачащие моторазведчики подъезжают вплотную к врагу, забрасывают его гранатами и уносятся прочь в вихрях огня и пыли.

Используйте эту стратагему перед тем, как боевая единица **МОТОЦИКЛИСТОВ РЖАВОЙ КЛЕШНИ** из вашей армии откроет огонь. До конца текущей фазы прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание и на ранение за атаки, совершённые этой БЕ оружием с классом «граната». После отыгрыша всех выстрелов этой боевой единицы в текущей фазе она может немедленно переместиться, как в фазе движения, но не может нападать позднее в том же ходе.

1 КО

ОТМШЕНИЕ ЗА МУЧЕНИКОВ

Стратагема Нищих Принцев

Правоверная паства этой династии всеми силами стремится защитить своих старейшин и повелителей; если же кто-то из героев гибнет, то мстительные особи устремляются на его убийцу, словно рой разъярённых шершней.

Используйте эту стратагему, если вражеская БЕ уничтожит **ПЕРСОНАЖА НИЩИХ ПРИНЦЕВ** из вашей армии. До конца боя прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание дружественных боевых единиц **НИЩИХ ПРИНЦЕВ** по БЕ, которая уничтожила этого персонажа.

3 КО

ИСПОЛИНСКИЕ БИОУЖАСЫ

Стратагема Кривой Спирали

В громадных, покрытых вздутыми мышцами телах выродженцев этого культа содержатся разбухшие железы, выбрасывающие адреналин, который вызывает у тварей приступ кровожадного бешенства. Поистине ужасающая картина для любого наблюдателя.

Используйте эту стратагему в конце фазы схватки. Выберите боевую единицу **АБЕРРАНТОВ КРИВОЙ СПИРАЛИ** из вашей армии. Эта БЕ может немедленно сразиться во второй раз. Кроме того, до конца хода вычитайте 1 ед. из показателя лидерства вражеских боевых единиц в пределах 6" от выбранной БЕ.

ДИСЦИПЛИНА РАЗУМА ВЫВОДКА

Патриарх и магус династии — могучие псайкеры, которые подчиняют окружающих своей воле, используя внушительные ментальные силы. Они не только имеют псионический контроль над целостным сознанием культистов, что позволяет им направлять толпы гибридов к единой цели, но и умеют превращать пси-энергию в оружие против врагов, пытающихся помешать замыслам Звёздного Спасителя.

Перед игрой сгенерируйте психосилы **ПСАЙКЕРОВ**, которым доступна дисциплина Разума выводка. Для этого бросьте D6 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

1. МАССОВЫЙ ГИПНОЗ

Псайкер обращает взор на выбранных жертв, и его глаза загораются странным огнём. Добыча, покорённая ментальной силой гибрида, впадает в полуобморочное состояние, и бойцы культа могут без помех разорвать её на куски.

Массовый гипноз стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Эта БЕ до начала вашей следующей пси-фазы не может стрелять на упреждение, сражается последней в фазе схватки, даже если нападала, и должна вычитать 1 из результатов бросков на попадание. Если у ставшей целью боевой единицы есть правило, позволяющее ей сражаться первой, даже если она не нападала, то, вместо того чтобы сражаться последней, она сражается так, будто у неё нет этого правила.

2. КОНТРОЛЬ РАЗУМА

Признаки того, что псайкер захватывает власть над телом жертвы, — дрожь её скрюченных пальцев и спазмы лицевых мышц. Человек, превратившийся в стороннего наблюдателя, вынужден смотреть, как неподвластные ему руки открывают огонь по его боевым товарищам.

Контроль разума стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую модель в пределах 12" от псайкера и бросьте 3D6. Если результат меньше лидерства этой модели, ничего не происходит. Но если результат броска больше или равен лидерству цели, то эта модель немедленно может либо выстрелить из одной единицы своего оружия, словно идёт фаза стрельбы, либо совершить одну атаку, словно идёт фаза схватки. Для целей проведения этой стрелковой или рукопашной атаки считайте, что эта модель представляет собой отдельную боевую единицу, входящую в вашу армию.

3. ПСИОНИЧЕСКИЙ ВЗРЫВ

Собрав всю чужеродную ненависть своей расы к врагам, псайкер высвобождает её в бесцветной энергетической вспышке. Везде, куда бы ни упал его взгляд, недругов поглощает белёсое пламя, и перед смертью они слышат лишь триумфальное верещание гибридов.

Псионический взрыв стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера и киньте 2D6. Если результат меньше наивысшего показателя лидерства в выбранной БЕ, эта БЕ получает 1 смертельное ранение. В противном случае она получает D3 смертельных ранения.

4. МЕНТАЛЬНЫЙ НАТИСК

Псионик, давно научившийся подчинять своей воле любых противников, усиливает гипнотическую атаку до тех пор, пока череп жертвы не треснет под напором раздувающегося мозга.

Ментальный натиск стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую модель в пределах 18" от псайкера. Затем каждый игрок должен кинуть кубик и прибавить лидерство своей модели к результату броска. Если ваш конечный результат выше, чем у противника, вражеская модель получает 1 смертельное ранение. Если выбранная модель ещё жива, повторите процесс (киньте кубики ещё раз и снова прибавьте лидерство к результату). Повторяйте процесс, пока выбранная модель не умрёт, оппонент не выкинет 6 и/или пока ваш результат не окажется меньше или равен тому, что у противника.

5. ПСИХИЧЕСКАЯ СТИМУЛЯЦИЯ

Непознаваемая сила целостной души культа втекает в избранные псиоником живые сосуды, вгоняя их в религиозное безумие. Затем охваченные гиперактивностью мутанты стремительно бросаются на неприятеля.

Психическая стимуляция стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы эта БЕ может нападать, даже если совершала марш-бросок (но по-прежнему не может, если отступала), а в фазе схватки она всегда бьёт первой, даже если не нападала. Если у противника есть нападавшие или имеющие схожую способность боевые единицы, то боевые единицы выбираются для сражения по очереди, начиная с того игрока, чей сейчас идёт ход.

6. ВНЕЗЕМНАЯ МОЩЬ

Каждое создание, что переносит Проклятие генокрада, наделено потаённой нечеловеческой силой. С тихим шёпотом, что возвышается до крика, псионик пробуждает в собратьях эту скрытую мощь, и их мышцы наливаются энергией самой пустоты.

Внеземная мощь стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы увеличьте на 1 силу и количество атак всех моделей в этой БЕ.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Если военачальником вашей армии назначен **ПЕРСОНАЖ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**, вы можете сгенерировать ему особенность из таблицы ниже, а не из книги правил *Warhammer 40,000*. Вы можете самостоятельно выбрать ему особенность из таблицы особенностей военачальника ниже или кинуть кубик и свериться с ней.

D6 РЕЗУЛЬТАТ

1 ПРЕДМЕТ ОБОЖАНИЯ

Приспешники столь ревностно поклоняются этому военачальнику, что бездумно рвутся в сражение, лишь бы заслужить его благосклонность.

Дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ** и **МОТОЦИКЛИСТОВ <КУЛЬТА>** в пределах 6" от вашего военачальника могут совершать героическое вступление в бой, как если бы они были **ПЕРСОНАЖАМИ**.

2 РЫСКАЮЩИЙ В ТЕНЯХ

Когда полководец культа со злобной ухмылкой выступает из мрака, шевеля когтями в предвкушении убийств, тьма словно бы окутывает его непроглядной пеленой.

Вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание по вашему военачальнику.

3 БИОМОРФНАЯ АДАПТАЦИЯ

По жилам военачальника струится мощь Разума улья, наделяющая его хорошо заметными на теле биологическими дарами и смертоносными улучшениями.

Увеличьте на 1 ед. показатели атак и силы вашего военачальника.

4 ПОРАЗИТЕЛЬНО ЖИВУЧИЙ

Возможно, Разум улья наделил данного полководца регенеративными способностями, поскольку он продолжает сражаться и после тяжелейших ранений.

Уменьшайте на 1 ед. (до минимума в 1) весь получаемый вашим военачальником урон. Например, если военачальник провалил спас-бросок против атаки, наносящей 3 ед. урона, он потеряет только 2 раны.

5 ЧУЖЕРОДНОЕ ВЕЛИЧИЕ

Этого военачальника окружает почти ощутимый ореол могущества, и одного его появления на поле битвы достаточно, чтобы вдохнуть новые силы в последователей культа.

Увеличьте на 3" дальность любых аур, включённых в инфолист вашего военачальника.

6 СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ СКОРОСТЬ

Необъяснимо стремительный в мыслях и поступках, этот полководец обороняется наилучшим способом: молниеносными атаками.

Ваш военачальник в фазе схватки всегда бьёт первым, даже если не нападал. Если у противника есть нападавшие или имеющие схожую способность боевые единицы, то боевые единицы выбираются для сражения по очереди, начиная с того игрока, чей сейчас идёт ход. Эту особенность военачальника нельзя дать **ЛОКУСУ** (если она выпала **ЛОКУСУ** случайно, считайте, что ему вместо этого выпала особенность «Биоморфная адаптация»).

Мы биологически совершенны. Благословенные дары Детей Звёзд сочетаются в нас с хитроумием и находчивостью человечества. Мы сильнее, умнее и быстрее всех, кто противостоит нам. Забрав у наземников то, что наше по праву, мы перестроим мир по образу и подобию наших истинных владык. Таково наше предназначение.

Монтрос Амапарха,
рупор галактических истин

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА КУЛЬТА

Если хотите, вы можете выбрать особенность военачальника культа из списка ниже, а не из таблицы особенностей военачальника культов генокрадов на противоположной странице, но только при условии, что ваш военачальник принадлежит соответствующему культу.

КУЛЬТ ЧЕТЫРЁХРУКОГО ИМПЕРАТОРА: НЕПОСТИЖИМОЕ КОВАРСТВО

Полководцы этой династии с нечеловеческой сосредоточенностью готовят поле битвы к надвигающемуся сражению.

Один раз за игру, если ваш военачальник находится на поле боя, вы можете перебросить результат броска на попадание, на ранение или спас-броска, совершённого дружественной боевой единицей **КУЛЬТА ЧЕТЫРЁХРУКОГО ИМПЕРАТОРА**. Кроме того, если эту особенность получает ваш военачальник, перед началом боя вы получаете D3 дополнительных командных очков.

КУЛЬТ-УЛЕЙ: БОСС УЛЬЯ

Военачальники этого братства нередко происходят из банд торговцев оружием или армейских группировок, поставляющих снаряжение на чёрный рынок, поэтому превыше всего ценят огневую мощь.

Дружественные боевые единицы **КУЛЬТА-УЛЬЯ** в пределах 6" от военачальника могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание дистанционным оружием.

ЗАТОЧЕННАЯ ШЕСТЕРНЯ: ОДЕРЖИМОСТЬ ОДНОЙ ЗАДАЧЕЙ

Такие полководцы разделяют методичный и немыслимо сосредоточенный подход к войне, принятый на заражённых планетах-кузницах. Каждый из них, определив единственную приоритетную цель, ревностно стремится уничтожить её.

После расстановки, но до начала первого раунда боя выберите одну БЕ во вражеской армии. Дружественные БЕ **ЗАТОЧЕННОЙ ШЕСТЕРНИ** в пределах 6" от военачальника могут перекидывать результаты бросков на ранение по выбранной БЕ.

РЖАВАЯ КЛЕШНЯ: КАСАНИЕ ЭНТРОПИИ

Само прикосновение этого военачальника разрушительно: его наносимбиотические металлофаги пожирают броню врага, до которого дотрагивается гибрид.

Если в фазе схватки при броске на ранение у модели из дружественной боевой единицы **РЖАВОЙ КЛЕШНИ**, находящейся в пределах 6" от военачальника, выпадает «живая» (немодифицированная) шестёрка, показатель АР этой атаки увеличивается на 1 (т.е. АР 0 становится АР -1, и т. д.).

НИЩИЕ ПРИНЦЫ: ВОЗЛЮБЛЕННЫЙ ПРАРОДИТЕЛЬ

Любой из многочисленных потомков данного полководца без раздумий закроет собой генетического предка.

Прибавляйте 2 ед. к результатам бросков по правилу «Беспрекословная верность», после того как ваш военачальник провалит спас-бросок или получит смертельную рану.

КРИВАЯ СПИРАЛЬ: БИОАЛХИМИК

Оружие этого военачальника, будь то клинки, лапы или шприцы, покрыто изготовленными им же препаратами, которые вызывают у жертвы мощный электротоксический шок.

Увеличьте на 1 ед. показатель урона всего оружия вашего военачальника (кроме реликвий генокульта и оружия, показатели которого были модифицированы реликвиями генокульта).

Блажен воздевающий меч во имя пустоты, ибо не может он сгинуть бесследно. Если не станет его до наступления дня воздаяния, будет он жить как герой в мыслях и воспоминаниях потомков. Если же испустит он дух после той дивной зари, то воистину обретёт единство с богами, возле коих сражался.

Тезус Красноречивый, кламавус Бдительных, культ Нищих Принцев

РЕЛИКВИИ ГЕНОКУЛЬТА

Каждый из диковинных артефактов, почитаемых тайными династиями, наделён толикой силы Разума выводка, которая передаётся владельцам. Некоторые объекты вырастают в омерзительном месиве пруда зарождения патриарха под воздействием его пси-способностей. Другие благословенные реликвии, созданные особями из рядов восторженной паствы, передаются гибридами из поколения в поколение.

Если вашу армию возглавляет военачальник **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ**, вы можете дать **ПЕРСОНАЖУ КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** в вашей армии одну из следующих реликвий. Нельзя выдавать реликвии **ПЕРСОНАЖАМ БРАТЬЕВ ВЫВОДКА**.

Учтите, что некоторые виды оружия заменяют имеющиеся у персонажа единицы оружия. В таких случаях, если вы проводите матч или иным способом задействуете систему очковой стоимости, вы должны заплатить стоимость заменённого оружия. Указывайте в расписке своей армии любые реликвии, которые есть у персонажей.

ИКОНА ВОСХОДЯЩЕГО КУЛЬТА

Змеиные формы этой иконы, выкованной из благословлённой кровью платины, отполированы до яркого блеска. Их долго омывали псионические энергии Разума выводка, а сам артефакт многие столетия украшал трон Великого патриарха, впитывая его абсолютную чуждость, пока она не насытила каждый фрагмент металла и клочок промасленной ткани. Когда приходит время начать войну, икону с величайшей аккуратностью убирают с привычного места и передают главному знамёнщику культа. Любой гибрид, что сражается под сенью этого символа, чувствует, как вся мощь целостного сознания струится по его жилам.

Только для **АКОЛИТА-ЗНАМЁНЩИКА**. Увеличьте на 1 ед. показатель силы дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ** и **МОТОЦИКЛИСТОВ <КУЛЬТА>** в пределах 6" от владельца.

МЕЧ ОКА ПУСТОТЫ

Сознание, что обитает в мече Ока Пустоты, намного мудрее обладателя клинка, поскольку это частичка самого Разума улья. Биофлот тиранидов, приближающийся к планете-логову культа, следит за её обитателями через это оружие и узнаёт мысли людей, чью кровь оно испивает. Если же меч не применяют в боях, он не лежит без дела, но выпускает тонкий змеиный язык, который закручивается и извивается в пыли, анализируя отмерший эпидермис жителей мира. Так армада вторжения узнает их биологические тайны, бесценные для будущей войны.

Только для моделей с костяным мечом. Меч Ока Пустоты заменяет костяной меч модели и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Меч Ока Пустоты	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3
Способности: можете перекидывать результаты бросков на попадание и ранение этим оружием.					

АМУЛЕТ ПУСТОТНОГО ЗМИЯ

Гибкий талисман, изогнутый в форме полумесяца, извивается от псионической мощи. Она так велика, что в дыму на поле битвы кажется, будто вокруг артефакта скручиваются отростки тьмы. Когда владельцу реликвии грозит опасность, он неосознанно направляет в амулет энергию тени в варпе, и в решающий момент враги словно бы забывают о нём.

Прибавляйте 1 ед. к результатам спас-бросков владельца от атак дистанционным оружием. Кроме того, вражеские боевые единицы не могут стрелять на упреждение по боевой единице владельца.

БИЧ С ДАЛЁКИХ ЗВЁЗД

В братстве Далёких Звёзд тихо шепчутся о Биче — ледяном, как пустота, разуме, что овладевает то одним, то другим оружием, помогая его хозяевам разить глупцов и неверующих. Неважно, вселяется ли сущность в нож аколита-знамёнщика или костяной меч примаса, любой, кто поднимет клинок против воина культа, вскоре лишится жизни — Бич вытянет её через загадочного вида рану.

Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание оружием ближнего боя владельца. Кроме того, каждый раз, когда у вражеской модели при броске на попадание по владельцу оружием ближнего боя выпадает немодифицированная 1, боевая единица этой модели получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех атак этой БЕ.

«ПОГИБЕЛЬ УГНЕТАТЕЛЕЙ»

Превосходный пистолет, известный только под этим названием, с несравненной тщательностью создали лучшие мастера. Оружие, рассчитанное на сверхчеловеческие возможности его обладателя, сбалансировано так безупречно, что хозяин может мгновенно выхватывать его, наводить на вражеских командиров при помощи идеально выточенного прицела и стремительно прокручивать на пальце между убойными выстрелами, даже находясь в плотной толпе. В боекомплект входят пули из обеднённого трансурана, способные пробить корпус бронеавтомобиля и прикончить ненавистного тирана, едущего в салоне.

Только для модели с автопистолетом или авторевольвером «Освободитель». «Погибель угнетателей» заменяет автопистолет модели или один из её авторевольверов «Освободитель» и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
«Погибель угнетателей»	12"	Пистолет 3	4	-2	2
Способности: ПЕРСОНАЖА можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Можете перекидывать результаты бросков на ранение этим оружием по ПЕРСОНАЖАМ.					

КИНЖАЛ ДЛЯ БЫСТРОГО ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

Неверных, что пытались помешать делу культа или раскрыть его, медленно и мучительно лишают жизни в ходе особых обрядов почитания патриарха. В качестве средства умерщвления в них часто используются клинки, напоминающие по форме символ династии. Кинжал для быстрого жертвоприношения, впрочем, создан не для затяжного, а для почти мгновенного убийства врага. Покрывающие его лезвие кристаллические яды настолько сильны, что единственный порез таким ножом сражает наповал даже когтистого дьявола.

Только для моделей с ножом культиста или биокинжалом санктуса. Кинжал для быстрого жертвоприношения заменяет нож культиста или биокинжал санктуса модели и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Кинжал для быстрого жертвоприношения	Рукопашное	Владельца		-2	2
Способности: всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием. Это оружие всегда ранит на 2+ (кроме ТЕХНИКИ и ТИТАНИЧЕСКИХ БЕ). Если ПЕРСОНАЖ потерял хотя бы одну рану от атаки этим оружием, но не был убит, он дополнительно получает D3 смертельных ранения после отыгрыша всех атак владельца.					

КОРТОЧНИК

В знак особого расположения Разум улья направляет в некоторые династии Корточника, суетливого фамильяра с высоким пронзительным голоском. Это существо, пусть маленькое и физически слабое, обладает гипнотическим даром и способно извести жуткими галлюцинациями любого, кто навлечёт на себя гнев его хозяина.

Только для **ПАТРИАРХА** или **МАГУСА** с фамильяром. Корточник заменяет одного из фамильяров модели. Корточник следует всем правилам фамильяров со следующими дополнениями: пока он остаётся в живых, патриарх или магус, которого он сопровождает, знает одну дополнительную психосилу из дисциплины Разума выводка и добавляет 1 ед. к результатам пси-тестов при попытках проявить психосилу из этой дисциплины.

«ДАР ИЗВНЕ»

Эта длинноствольная винтовка, раскрашенная кровью патриарха, вручается особям без каких-либо условий. В ней сокрыта мощь, наделяющая владельца артефакта поразительным чутьём хищника. Под благословенным «даром», который получают враги в перекрестье его прицела, понимается скорая смерть, примчавшаяся издалека.

Только для модели со снайперской винтовкой Шакала или снайперской винтовкой с глушителем. Прибавляйте 2 ед. к результатам бросков на ранение от атак, произведённых снайперской винтовкой Шакала или снайперской винтовкой с глушителем по всем целям, кроме **ТЕХНИКИ** и **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ.

МЕЧ ЧЕТЫРЁХРУКОГО ИМПЕРАТОРА

Эта уникальная реликвия имеет не один, а четыре сложенных вместе клинка. При резком повороте рукояти меч расцепляется и разделяется ещё несколько раз, преображаясь в металлический веер, который больше напоминает пучок мерцающих щупалец или атакующую гидру, чем обычное фехтовальное оружие. Артефакт символизирует способность культа прятаться под завесой нормальности, пока не придёт время обнажить чудовищную смертносную истину внутри.

Только для моделей **КУЛЬТА ЧЕТЫРЁХРУКОГО ИМПЕРАТОРА** с костяным мечом или клинками локуса. Меч Четырёхрукого Императора заменяет костяной меч модели или клинки локуса и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Меч Четырёхрукого Императора		**Рукопашное**	**Владельца**	**-3**	**1**
Способности: всякий раз владелец может совершить в схватке 4 дополнительные атаки этим оружием.					

ТАЛИСМАН ВОКОРА

Обладатель этого предмета ощущает тягу к безудержному кровопролитию. Говорят, что в реликвии заперт дух покойного Вокора Мая, известного под прозвищем Белый Лазутчик, — бича нью-гидламских аристократов. Как известно, когда магусу не удалось воздействовать своей притягательностью на шпилевого господина Торна, носившего защитный шлем, псайкер проник в купальню недруга и перезал ему глотку металлическим значком змеевидной формы. Согласно легендам Культа-Улья, в талисмане и по сей день живёт злобная тяга к убийствам: он даже раскаляется в присутствии тех, кто навлёк на себя гнев династии.

Только для моделей **КУЛЬТА-УЛЬЯ**. Владелец может перекидывать броски на попадание оружием ближнего боя по **ПЕРСОНАЖАМ**. Если результат броска на ранение рукопашным оружием владельца равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение, если только целью не является **ТЕХНИКА** или **ТИТАНИЧЕСКАЯ** БЕ.

МЕТКА КОГТИСТОГО ОМНИССИИ

Уникальное электротату, носимое на груди под верхним слоем кожи, по виду напоминает воплощение Машинного бога со множеством лап. Шипя мощными разрядами биоэлектричества, оно наделяет хозяина застывшим оскалом и потрескивающим ореолом статической энергии. Силовое поле, генерируемое артефактом, настолько эффективно, что способно отразить даже метко направленный луч лазпушки, а при колоссальном физическом напряжении владельца татуировка выпускает разряд, сжигающий синапсы подошедших вплотную противников.

Только для моделей **ЗАТОЧЕННОЙ ШЕСТЕРНИ**. Владелец получает непробиваемый спас-бросок на 4+. Кроме того, когда эта модель заканчивает манёвр нападения, выберите одну вражескую БЕ в пределах 1" и киньте D6; на 2+ выбранная БЕ получит смертельное ранение.

ПОСОХ-МЕТАЛЛОФАГ

Когда обладатель реликвии взмахивает проржавевшим церемониальным жезлом, тот сбрасывает железные чешуйки, но никогда не ломается и не теряет структурной целостности. Прикосновение артефакта насылает на вражеские бронемашины коррозийную чуму, и они за считанные секунды истлевают так, будто несколько лет простояли под открытым небом.

Только для **МАГУСА РЖАВОЙ КЛЕШНИ**. Посох-металлофаг заменяет психосиловой посох модели и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Посох-металлофаг		**Рукопашное**	**+2**	**-5**	**D3**
Способности: если результат броска на ранение **ТЕХНИКИ** этим оружием равен 4+, то в дополнение к обычному урону оно наносит 1 смертельное ранение (или D3 смертельных ранения, если результат броска на ранение равен 6+).					

РЕЛИКВАРИЙ СВЯТОГО ТЕННДАРКА

Нетленные мощи святого Тенндарка обладают колоссальной духовной важностью для Нищих Принцев. Как утверждается, магус первой геносекты их культа некогда спас патриарха от пули снайпера, закрыв прародителя своим телом. Тенндарк погиб, но отголоски его акта мученичества с тех пор звучат в сознании гибридов, вдохновляя членов паствы на ещё большую самотверженность и упорство в вере даже при самых резких поворотах судьбы.

Только для моделей **НИЩИХ ПРИНЦЕВ**. Дружественные боевые единицы **НИЩИХ ПРИНЦЕВ** в пределах 6" от владельца автоматически проходят проверки боевого духа. В дополнение всякий раз, когда в пределах 6" от владельца уничтожается модель **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ НИЩИХ ПРИНЦЕВ**, бросайте D6 перед удалением этой модели как потери. На 4+ эта модель собирается с последними силами и может либо выстрелить из одной единицы своего оружия, словно идёт фаза стрельбы, либо совершить одну атаку, словно идёт фаза схватки.

ЭЛИКСИР ГЛАВНОЙ ОСОБИ

Особи братства Кривой Спирали, непрерывно и методично ведущие эксперименты по созданию идеальной биоформы, великое множество раз заявляли об успехе. Их лучшее биоалхимическое зелье, созданное на перегонных заводах Ведженовиума III, содержит эссенцию, вытопленную из туши Шипастого Исполина — тиранидского организма-разрушителя, ради поимки которого культ отдал многое. Любой, кто выпьет этот раствор, приобретёт немыслимую физическую мощь, его мускулы вырастут до гротескных размеров, а разум наполнится жаждой кровопролития.

Только для моделей **КРИВОЙ СПИРАЛИ**. Увеличьте на 1 ед. показатели атак, ран и стойкости владельца.

СТОИМОСТЬ ВОЙСК КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ

Если вы проводите матч или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения.

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Абоминант	1	105
Аколит-знамёнщик	1	53
Магус – фамильяры	1 0-2	80 12
Патриарх – фамильяры	1 0-2	125 12
Примас	1	72
Шакал-альфус	1	70

РЯДОВЫЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Гибриды-аколиты	5-20	7
Гибриды-неофиты	10-20	5
Пехотное отделение братьев выводка*	10	4

** Модели в этой боевой единице формируют расчёты тяжёлого оружия бесплатно.*

ПРИДАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Грузовик «Голиаф»	1	50
«Химера» генокульта	1	60

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Аберранты	5-10	16
Биофагус – алхимический фамильяр	1 0-1	35 12
Гибриды-метаморфы	5-10	9
Келерморф	1	60
Кламавус	1	55
Локус	1	40
Нексос	1	50
Санктус	1	55
Чистокровные генокрады	5-20	15

УКРЕПЛЕНИЯ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Тектонический фраг-бур	1	75

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Камнедробилка «Голиаф»	1	78
«Леман Русс» генокульта	1	122
Отделение тяжёлого оружия братьев выводка	3	6

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Аталанские Шакалы – квадроцикл «Волк»	4-15 0-3	10 15
Бронированные «Часовые» генокульта	1-3	30
Горный вездеход «Ахиллес»	1-3	50
Разведывательные «Часовые» генокульта	1-3	30

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Автомат	0
Автопистолет	0
Автопушка	10
Автопушка «Экстерминатор»	17
Авторевольвер «Освободитель»	0
Батарея лазружей	0
Боевая пушка	22
Боевая пушка «Покоритель»	15
Болт-пистолет	1
Буровой лазер	12
Аталанский выжигатель	14
Гранатомёт	3
Дробовик	0
Лазпистолет	0
Лазпушка	20
Лазружьё	0
Миномёт	7
Мультилазер	5
Мультимелта	15
Нова-пушка «Искоренитель»	15
Огнемёт	6
Паутинник	1

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Пистолет-игольник	0
Пистолет-паутинник	1
Плазменная пушка	10
Подрывной заряд	5
Поисково-истребительная ракета	6
Противопехотный заряд	0
Ракетная установка	15
Расчистной выжигатель	30
Ручной огнемёт	1
Сейсмическая пушка	12
Снайперская винтовка с глушителем	5
Спаренная автопушка	20
Тяжёлая сейсмическая пушка	20
Тяжёлый болтер	8
Тяжёлый буровой лазер	25
Тяжёлый миномёт	8
Тяжёлый огнемёт	14
Тяжёлый пулемёт	2
Фраг-граната	0
Снайперская винтовка Шакала	0
Штормовой болтер	2
Ящик с подрывными зарядами	10

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Биокинжал санктуса	0
Живой хлыст и костяной меч	5
Импровизированное оружие	0
Инъекторное стрекало	0
Клинки локуса	0
Когти чистокровного	0
Костяной меч	3
Лапа с инъектором токсинов	0
Лапы фамильяра	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Метаморфная клешня	4
Метаморфный коготь	1
Метаморфный хлыст	0
Монструозные раздирающие лапы	0
Нож культиста	0
Проходческий щит	0
Психосиловой посох	0
Раздирающая лапа	0
Силовая булава	4
Силовая кирка	9
Силовая кувалда	0
Силовой молот	4
Силовой топор	5
Тяжёлая шахтёрская дрель	17
Тяжёлая шахтёрская пила	10
Тяжёлое импровизированное оружие	10
Тяжёлый силовой молот	16
Тяжёлый шахтёрский резак	12
Хвост гиперморфа	0
Цепная пила «Часового»	2
Цепной меч	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Авгурный комплекс	5
Бульдозерный отвал	5
Вокс-передатчик культа	5
Защита гусеничного полотна	10
Икона культа	10
Корректировщик	5
Поисковый авгур	10
Сигнальная ракетница	5

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Генокультисты буквально одержимы планами сражений. Они оттачивают стратегии и проводят моделирование боёв, пока не обретут полную убеждённость в том, что имеют максимально возможные шансы на победу, и лишь тогда династия бросит в битву все свои ресурсы. В такой дотошности кроется великая сила.

Если вашу армию возглавляет военачальник **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДРВ**, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11—16), описанные в *книге правил Warhammer 40,000*. Если в миссии имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за культы генокрадов генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выбирайте тактическую задачу культов генокрадов с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

D66	РЕЗУЛЬТАТ
11	Устраните угнетателей
12	Посейте панику и страх
13	Захлопните капкан
14	Страдальцы за веру
15	Захватите владения
16	Убейте неверных!

11 УСТРАНИТЕ УГНЕТАТЕЛЕЙ

Культы генокрадов

Враги, как и ваши бойцы, собираются вокруг формальных и истинных вождей. Повергните их, чтобы доказать превосходство династии.

Вы получите 1 победное очко, если за время вашего хода боевая единица **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** или **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** уничтожит хотя бы одну вражескую модель с ключом **ПЕРСОНАЖ**.

12 ПОСЕЙТЕ ПАНИКУ И СТРАХИ

Культы генокрадов

Настал час нести погибель наземникам. Они считают, что им ничто не грозит, — выжгите эту иллюзию беспощадным огнём истины.

Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе хотя бы одна вражеская БЕ провалит проверку боевого духа.

13 ЗАХЛОПНИТЕ КАПКАН

Культы генокрадов

Пришёл день, к которому вы так долго готовились. Покажите всем истинное хитроумие повелителей династии, затянув удавку на шеях безмозглых баранов из вражеской армии.

Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе хотя бы одна боевая единица со способностью «Засада культа» будет выставлена на поле боя в качестве подкрепления. А если в текущем ходе она ещё и уничтожит хотя бы одну вражескую БЕ, то вместо этого вы получите D3 победных очков.

14 СТРАДАЛЬЦЫ ЗА ВЕРУ

Культы генокрадов

Гибель любой особи, отдавшей жизнь ради спасения избранных патриархом вождей, наглядно подтверждает как силу верований династии, так и бессмысленность сопротивления ей.

Вы получите 1 победное очко, если хотя бы одна модель из вашей армии (кроме **ПЕРСОНАЖЕЙ**) погибнет в результате применения способности «Беспрекословная верность».

15 ЗАХВАТИТЕ ВЛАДЕНИЯ

Культы генокрадов

Эти земли могут принадлежать только патриарху. Отберите их у врагов, не желающих расставаться с ними.

Вы получите D3 победных очков, если будете контролировать маркер объекта, который в начале хода контролировал ваш противник.

16 УБЕЙТЕ НЕВЕРНЫХ!

Культы генокрадов

Нет деяния более праведного в глазах Звёздного Спасителя, чем умерщвление тех, кто преграждает путь восставшим.

Получите 1 победное очко в конце хода за каждую вражескую боевую единицу, которая была уничтожена в текущем ходе боевой единицей **КУЛЬТОВ ГЕНОКРАДОВ** или **БРАТЬЕВ ВЫВОДКА** (максимум 6 ПО).

Время пришло, братья и сёстры! Сбросьте оковы имперской тирании! Примите любовь Четырёхрукого Императора, приветствуйте восторженными криками Детей Звёзд, вслед за пришествием коих нас возвысят в неземное состояние благого единства. Славьте богов, братья и сёстры, ибо настал день Вознесения!

Мардохей Шторн, прозванный Голосом Последних Дней

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА	
«Химера»	Chimera
аберрант	aberrant
аберрант-гиперморф	aberrant hypermorph
абоминант	abominant
аколит	acolyte
аколит-знамёнщик	acolyte iconward
алхимический фамильяр	alchemicus familiar
ассасин культа	cult assassin
Аталанский Шакал	Atalan jackal
беспрекословная верность	unquestioning loyalty
биоалхимик	bio-alchemist
биоморфная адаптация	biomorph adaptation
биофагус	biophagus
боевой танк «Леман Русс»	Leman Russ Battle tank
больше взрывчатки	extra explosives
босс улья	hivelord
братья выводка	brood brothers
бронеотряд	vehicle squadron
бронированный «Часовой»	armoured Sentinel
бронированный кулак	armoured fist
быстрый и смертоносный	swift and deadly
быстрый как ртуть	quicksilver strike
вдохновляющий героизм	heroic deeds, heroic inspiration
вернуться в тени	return to the shadows
взрыв	explodes
включить бур	activate the drill
внезапный удар	sudden strike
внеземная мощь	might from beyond
вожак аколитов	acolyte leader
вожак братьев выводка	brood brothers leader
вожак метаморфов	metamorph leader
вожак неофитов	neophyte leader
вожак Шакалов	Atalan leader
возлюбленный прародитель	beloved grandsire
выход из-под земли	underground ingress
гвардеец	guardsman
генокрад	genestealer
геносекта	gene-sect
гибрид-аколит	acolyte hybrid
гибрид-метаморф	hybrid metamorph
гибрид-неофит	neophyte hybrid
гиперметаболизм	hyper-metabolism
горный вездеход «Ахиллес»	Achilles ridgerunner
грузовик «Голиаф»	Goliath truck
дары прародителя	grandsire's gifts

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА	
демагог культа	cult demagogue
дисциплина Разума выводка	broodmind discipline
дисциплинированные бойцы	disciplined militants
дотошный планировщик	meticulous planner
дрожь земли	seismic tremors
духовный лидер	spiritual leader
живой идол	living idol
залечь и ждать	lying in wait
засада культа	cult ambush
Заточенная Шестерня	the Bladed Cog
захватите владения	Claim Dominion
захлопните капкан	Spring the Trap
зверская выносливость	bestial vigour
зверское рвение	bestial devotion
землетрясение	seismic quake
идеальная засада	a perfect ambush
избранный	the chosen one
исполинские биоужасы	monstrous bio-horrors
камнедробилка «Голиаф»	Goliath rockgrinder
касание энтропии	entropic touch
квадроцикл «Волк»	Atalan wolfquad
келерморф	kelermorph
киборгизированные гибриды	cyborgised hybrids
кламавус	clamavus
ковен выводка	broodcoven
контроль разума	mind control
кочевники-приспособленцы	nomadic survivalists
кредо культа	cult creed
Кривая Спираль	the Twisted Helix
культ Четырёхрукого Императора	Cult of the Four-armed Emperor
Культ-Улей	the Hivecult
культы генокрадов	genestealer cults
ложные цели для сканнера	scanner decoys
локус	locus
магус	magus
массовый гипноз	mass hypnosis
машина-бомба	rigged to blow
ментальный натиск	mental onslaught
мозговой змий-фамильяр	mindwyrm familiar
молниеносные рефлексы	lightning reflexes
набожный экипаж	devoted crew
нексос	nexos
непостижимое коварство	inscrutable cunning

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА	
Нищие Принцы	the Pauper Princes
обнаружена приоритетная цель	priority target sighted
одержимость одной задачей	single-minded obsession
они пришли снизу	they came from below…
опытный наездник	skilled outrider
опытный стрелок	gunslinger
отделение тяжёлого оружия братьев выводка	brood brothers heavy weapons squad
отец выводка	broodfather
отмщение за мучеников	vengeance for the martyred
патриарх	patriarch
первые проклятые	the first curse
пехотное отделение братьев выводка	brood brothers infantry squad
план, вынашиваемый поколениями	a plan generations in the making
повстанцы	insurrectionists
повышенная выносливость	enhanced resilence
подземные засады	subterranean ambushers
подкрепления культа	cult reinforcements
подопытные особи	experimental subjects
подорвать заложенную взрывчатку	detonate concealed explosives
подрыв на полном ходу	drive-by demolitions
поразительно живучий	born survivor
посейте панику и страх	spread panic and fear
преданный телохранитель	unquestioning bodyguard
предмет обожания	focus of adoration
примас	primus
прочная конструкция	rugged construction
псионический взрыв	psionic blast
психическая стимуляция	psychic stimulus
пугающая эффективность	chilling efficiency
разведывательная техника	scout vehicle
разведывательный «Часовой»	scout Sentinel
расчёт тяжёлого оружия братьев выводка	brood brothers heavy weapons team
регенерация тканей	regenerative flesh
Ржавая Клешня	the Rusted Claw
рыскающий в тенях	shadow stalker
санктус	sanctus

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

свергнуть угнетателей	overthrow the oppressors
сверхъестественная скорость	preternatural speed
сверхъестественно острые чувства	preternatural senses
скрытые цели	clandestine goals
скрыться в тенях	lurk in the shadows
спецподразделение	specialist detachment
средоточие религиозного рвения	nexus of devotion
страдальцы за веру	Martyrs to the Cause
стратегический координатор	strategic coordinator
строение сектора Механикус	sector Mechanicus structure
тектонический фраг-бур	tectonic fragdrill
телепатический призыв	telepathic summons
телепатия выводка	brood telepathy
тщательно подготовленное восстание	meticulous uprising
Убейте неверных!	Kill the Unbelievers!
увеличенная мускулатура	enhanced musculature
увёртливый как ртуть	quicksilver dodge
улучшение генома	genomic enhancemaent
усиленная агрессия	enhanced aggression
устраните угнетателей	Lay low the oppressor
фамильяр	familiar
фамильяр-душеискатель	soulsight familiar
фанатично преданные	devoted zealots

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

чистокровный генокрад	purestrain genestealer
чудовищная выносливость	monstrous vigour
чужеродное величие	alien majesty
Шакал-альфус	jackal alphus
шквал когтей	flurry of claws

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

«Дар извне»	the gift from beyond
«Погибель угнетателей»	Opressor's bane
авгурный комплекс	augur array
автомат	autogun
автопушка	autocannon
автопушка «Экстерминатор»	Exterminator autocannon
авторевольвер «Освободитель»	Liberator autostub
амулет Пустотного Змия	amulet of the Voidwyrm
аталанский выжигатель	Atalan incinerator
батарея лазружей	lasgun array
биокинжал санктуса	sanctus bio-dagger
Бич с далёких звёзд	scourge of distant stars
боевая пушка	battle cannon
боевая пушка «Покоритель»	Vanquisher battle cannon
болт-пистолет	bolt pistol
бульдозерный отвал	dozer blade
буровой лазер	mining laser
вокс-передатчик	vox-caster
вокс-передатчик культа	cult vox caster

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

гатлинг-пушка «Каратель»	Punisher gatling cannon
гранатомёт	grenade launcher
длинные волны	long-wave
дробовик	shotgun
живой хлыст и костяной меч	lash whip and bonesword
защита гусеничного полотна	track guards
икона восходящего культа	icon of the cult ascendant
икона культа	cult icon
импровизированное оружие	improvised weapon
инъекторное стрекало	injector goad
кинжал для быстрого жертвоприношения	dagger of swift sacrifice
клинки локуса	locus blades
когти чистокровного	purestrain talons
короткие волны	short-wave
корректировщик	spotter
Корточник	the Crouchling
костяной меч	bonesword
крак-граната	krak grenade
крак-ракета	krak missile
лазпистолет	Laspistol
лазпушка	lascannon
лазружьё	lasgun
лапа с инъектором токсинов	toxin injector claw
лапы фамильяра	familiar claws
маскхалат	camo cloak
мелта-ружьё	meltagun
метаморфная клешня	metamorph claw
метаморфный коготь	metamorph talon
метаморфный хлыст	metamorph whip

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

метка Когтистого Омниссии	mark of the Clawed Omnissiah
меч Ока Пустоты	sword of the Void's Eye
меч Четырёхрукого Императора	sword of the Four-Armed Emperor
миномёт	mortar
монструозные раздирающие лапы	monstrous rending claws
мультилазер	multi-laser
мультимелта	multi-melta
нейротравмирующий посох	neurotraumal rod
нова-пушка «Искоренитель»	Eradicator nova cannon
нож культиста	cultist knife
обычная стрельба	standard
огнемёт	flamer
паутинник	webber
пистолет-паутинник	web pistol
плазменная пушка	plasma cannon
плазменная пушка «Палач»	Executioner plasma cannon
плазменный пистолет	plasma pistol
плазмомёт	plasma gun
поисково-истребительная ракета	hunter-killer missile
поисковый авгур	survey augur
посох-металлофаг	metallophagic stave
постановщик помех	scrambler array
постановщики дыма	smoke launchers
противопехотный заряд	blasting charge
проходческий щит	drilldozer blade
психосиловой посох	force stave
пушка «Разрушитель»	Demolisher cannon
раздирающая лапа	rending claw(s)

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

ракетная установка	missile launcher
расчистной выжигатель	clearance incinerator
режим перегрузки	supercharge
реликварий Святого Тенндарка	reliquary of Saint Tenndarc
ретранслятор воззваний	proclamator hailer
ручной огнемёт	hand flamer
священное знамя культа	sacred cult banner
сигнальная ракетница	flare launcher
силовая булава	power maul
силовая кирка	power pick
силовая кувалда	power sledgehammer
силовое поле	power field
силовой меч	power sword
силовой молот	power hammer
силовой топор	power axe
снайперская винтовка	sniper rifle
снайперская винтовка с глушителем	silencer sniper rifle
снайперская винтовка Шакала	Jackal sniper rifle
спаренная автопушка	twin autocannon
спаренный тяжёлый болтер	twin heavy bolter
спаренный тяжёлый огнемёт	twin heavy flamer
талисман Вокора	Vockor's talisman
тяжёлая сейсмическая пушка	heavy seismic cannon
тяжёлая шахтёрская дрель	heavy rock drill
тяжёлая шахтёрская пила	heavy rock saw

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

тяжёлое импровизированное оружие	heavy improvised weapon
тяжёлый болтер	heavy bolter
тяжёлый буровой лазер	heavy mining laser
тяжёлый миномёт	heavy mprtar
тяжёлый огнемёт	heavy flamer
тяжёлый пулемёт	heavy stubber
тяжёлый силовой молот	heavy power hammer
тяжёлый шахтёрский резак	heavy rock cutter
фраг-граната	frag grenade
фраг-ракета	frag missile
хвост гиперморфа	hypermorph tail
цепная пила «Часовой»	Sentinel chainsaw
цепной меч	chainsword
штормовой болтер	storm bolter
экстренное охлаждение плазменного орудия	emergency plasma vents
эликсир Главной Особи	elixir of the prime specimen
ящик с подрывными зарядами	cache of demolition charges

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

Перевод на русский язык: **DesperadoPhobosGroup**
Вёрстка: Владислав **'Zacharia Vened'** Ярославцев
Редактура: **Desperado**
Перевод: **Георгий Воронов**, Леонид **'Locke'** Кискаркин (правила)
Корректура: **samurai_klim**
Проверка правил: **MoonPhoenix**

Для получения дополнительных материалов к кодексу отсканируйте данный QR-код.

Издание на русском языке: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Корректор: Анна Полянская
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

HOBBY WORLD
Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7(495)721-32-48
www.hobbyworld.ru

К576 Настольная ролевая игра Warhammer 40,000. «Кодекс: культы генокрадов», перевод с англ. — Москва: Мир Хобби, 2019. — 128 с.: ил.

Из тёмных уголков человеческих владений выступают толпы генокультистов. Эти многочисленные и фанатичные создания — чужеродные гибриды, полные безграничного терпения и неиссякаемой ненависти к Империуму, которые на протяжении жизни целых поколений тщательно готовились восстать в самый подходящий момент. Тысячные хоры особей возносят молитвы своему патриарху — живому богу, ксеносу из тьмы за гранью звёзд. Транспортные средства, превращённые в боевые машины, выезжают из гражданских зданий и доставляют чудовищных пассажиров на передовую, пока вожди, наделённые мрачным обаянием, и спецагенты, обладающие сверхъестественными умениями, нейтрализуют вражеские армии. Грозная сила, прежде незамечаемая, наконец вышла на свет и готовится покорить Галактику.

ISBN 978-5-907170-06-3

УДК 794.02
ББК 77.563

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»
Подписано в печать 22.05.19. Печать офсетная. Формат 60x90/8. Объём 16 усл. п. л.
Тираж: 1000. Заказ № ВЗК-02853-19.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.