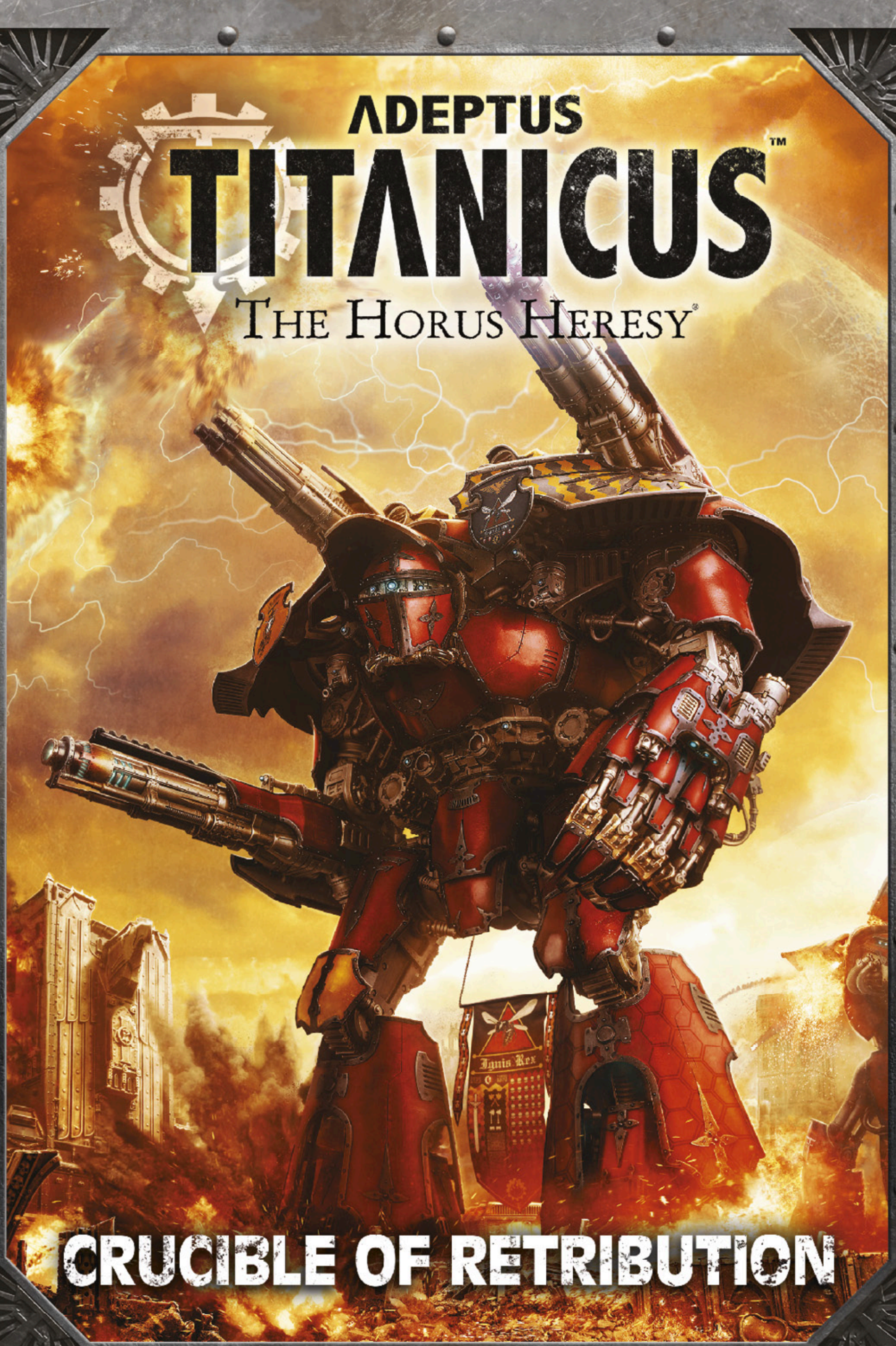
ADEPTUS TITANICUS™

THE HORUS HERESY®



CRUCIBLE OF RETRIBUTION



И пала империя, некогда хранившая знания
И горит галактика, более не просвещённая

ADEPTUS

TITANICUS™

THE HORUS HERESY®

Горнило возмездия

Дополнение к Адептус Титаникус во вселенной Warhammer 40,000

Adeptus Titanicus: Crucible of Retribution © Copyright Games Workshop Limited 2020. *Adeptus Titanicus: Crucible of Retribution*, Adeptus Titanicus, GW, Games Workshop, Forge World, The Horus Heresy, The Horus Heresy Eye logo, 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.

ISBN: 978-1-83906-275-9

Games Workshop Web site: www.games-workshop.com
Forge World Web site: www.forgeworld.co.uk

Оглавление

Железный Катаклизм 6

Железный Пояс 10

Хронология Железного Катаклизма 20

Легионы Катаклизма 32

Легио Астраман (Утренние Звезды) 33

Легио Атарус (Поджигатели) 36

Легио Игнатум (Огненные Осы) 40

Легио Венатор (Железные Пауки) 42

Легио Ланиаскара (Пронзатели) 44

Легио Кулисайтай (Стражи врат) 48

Легио Тритонис (Темный прилив) 52

Легио Дамициус (Несломленные Лорды) 54

Манипулы Титанов 56

Легкая манипула Игнус 56

Боевая линейная Манипула Пресепт (Предписание) 57

Рыцарские дома Катаклизма 58

Дом Кол'Кхак 60

Дом Моритейн 62

Дом Готрит 64

Дом Векстрикс 66

Нарративные миссии Железного Катаклизма 68

Штурм Финдари Прайм: Осада Крепости 70

Помощь Ксилоси II: Уничтожение Порядков Осаждающих 72

Сожжение Малханра: Дуэль Титанов 74

Порицание Урдеша: Последний Бой 76

Эхо славы 78

Миры Смерти 80

Мир смерти: Цитадель 80

Мир смерти: Пропасть 80

Мир смерти: Гнездо зверя 81

Мир смерти: Замерзшие пустоши 82

Мир смерти: Сверкающие пески 83

Миры Кузницы 85

Миры Кузницы: Война в тоннелях 85

Миры Кузницы: Исследовательская станция 86

Миры Кузницы: Адская кузница 87

Миры Кузницы: Храм кузница 88

Миры Кузницы: Нападение на конвой 89

Мир Улей 90

Мир Улей: На острие 90

Мир Улей: Перелом 90

Мир Улей: Осада 91

Мир Улей: Перекресток 92

Мир Улей: Ничейная земля 93



Железный катаклизм

Что стало со всеми нами? Мы вовсе не повелители железа, сильные и незыблемые, а всего лишь существа из стекла, хрупкие и готовые разлететься в дребезги.

Признание Магоса Рияки из Кузницы Арлиет, обнаруженное после ее самоуничтожения, 012.M31

На заре Ереси Хоруса, Культ Механикус был интегрирован во все аспекты зарождающегося Империума Человечества. Бесчисленные Миры Кузницы производили чудеса технологий, жизненно важные для продолжающего расширяться Империума и хранившие несметные секреты, накопленные Культом. Официально каждый из Миров Кузниц подчинялся Марсу и соответственно самому Генерал-Фабрикатору и служил единой цели служения Империуму Человечества. В реальности видимое единство Механикум не было столь незыблемым, так как в Эпоху Раздора каждый Мир Кузница был независим, а Механикум также, как и все другие люди подвержены идеологическим разногласиям и мелким обидам.

Ересь Хоруса пробудила вековые обиды и бессчётное число Миров Кузниц было обращено в руины своими сородичами. Мало какой из конфликтов внутри Механикум могут сравниться с тем что произошло в Железном Поясе – области космоса, названной так за огромное количество мелких Миров Кузниц, чье скопление разделяет Сегментум Темпестус и Сегментум Пасифик. Здесь на тысячах миров Механикум вели жестокую войну между собой. Каждый из Миров Кузниц вступал в альянсы с Императором, Вармастером или себе подобными, что и определило судьбу Железного Пояса. И так как в первую очередь это была война между мириадами служителей Механикум, пламя конфликта, охватившее Железный Пояс получило имя Железный катаклизм.

В этом дополнении к Адептус Титаникус, игроки найдут набор новых правил и миссий для игры. Помимо истории конфликта, охватившего целый Сегментум, известного как Железный катаклизм, это дополнение включает в себя четыре Нарративные миссии, посвященные главным событиям конфликта. Также Горнило возмездия предоставляет вашему вниманию правила для семи новых Легионов Титанов для Адептус Титаникус: Легио Лоялистов Игнатус (Огненные Шершни), Астраман (Утренние Звезды) и Венатор (Железные Пауки) и Легио Предателей Ланиаскара (Пронзатели), Кулисайтай (Стражи врат) и Дамициус (Несломленные Лорды), а также для Легиона Черных Щитов Тритонис (Темный прилив). Кроме этого доступны новые манипулы для Легио Титанов и набор миссий, дающих игрокам новые возможности для игры в Адептус Титаникус наряду с различным окружением огромной галактики.

Чтобы осознать масштаб и размах Железного Катаклизма нужно вначале понять историю региона, в котором произошел конфликт и какие миры здесь находились. Несмотря на то что большая часть миров внутри Железного Пояса были Мирами Кузницами, из-за чего он и получил свое название, владения Механикум составляли только небольшую часть находившихся здесь планет. На самом деле Миры Кузницы были разделены друг с другом дюжинами систем с сотнями планет внутри них, все из которых были внесены астрокартографические записи в Имперском каталоге как находящиеся в Поясе Железа. Каждый из них был так или иначе связан с Мирами Кузницами. Это могли быть индустриальные миры, снабжавшие громадную Имперскую Армию под пристальным надзором Техножрецов или агро миры, обеспечивающие Железного Пояса модифицированной Механикум Генеторами пшеницей. Каждый из них ощущал присутствие руки Механикум.

Сказать, что весь Железный Пояс был посвящен единой цели будет слишком просто и довольно далеко от правды. Наоборот. Благодаря тому, что большая часть Миров Кузниц в Железном Поясе была заселена до Эпохи Раздора, большая их часть провела в изоляции многие тысячелетия, не подозревая о борьбе, идущей за пределами их границ их собственных империй. Благодаря изоляции у каждого Мира Кузницы сложилась собственная история со своим кровавым прошлым и потерями, сложилась собственная культура, традиции и ценности, которые хотя и были основаны на древнем фундаменте, тем не менее значительно отличились друг от друга.

Когда Великий Крестовый поход начал свое продвижение по Сегментумам Темпестус и Пасификус, он прошел через множество находящихся в непосредственной близости Миров Кузниц. И хотя по меркам галактики они находились практически рядом, они сильно отличались друг от друга по идеологии и темпераменту. Первые контакты с регионом, прекратившимсся в Железный Пояс были крайне выгодны для Империума, так как конфликты практически не возникали и человеческие миры не проявляли стремления к сопротивлению Объединению. Первая волна экспансии привела к скорому присоединению к Империуму империй Кузниц Грая, Калибракс и Урдеш, каждая из которых присягнула Марсу после непродолжительных переговоров. Этот альянс был выгоден для обеих сторон, так как Миры Кузницы теперь получали доступ к знаниям и силе остального Империума, а Великий Крестовый Поход получил три новых Легиона Титанов, что значительно ускорило экспансию в Сегментумах Темпестус и Пасификус.

Благодаря этим подкреплениям, быстро влившимся в состав Экспедиционных флотов, завоевание Сегментумов значительно ускорилось. Благодаря военной помощи Империума, владения трех недавно принятых Миров Кузниц также усилили свою военную мощь и получили власть над дюжинами новых миров, требующих чтобы за их развитием, начали присматривать. По мере продвижения Великого Крестового похода армии Грая, Калибракс и Урдеш подверглись суровым испытаниям, так как не все были готовы склониться перед требованиями Империума. И хотя чаще всего конфликты возникали при встречах с ксеносами, самыми сложными и ожесточенными были столкновения с Мирами Кузницами, отказавшимися присоединяться и желавшими остаться независимыми. Так Вкеликий Крестовый поход зародил множества кровных обид, потому что одни Миры Кузницы стали усмирителями других, а Легио Грая и Легио Калибракс часто действовали в авангарде экспедиции. Сопутствующее покорению кровопролитие породило в Железном Поясе разобщенность, так как мало кто был способен по-настоящему забыть обрушившееся на их миры опустошение от руки тех, кого в последствии пришлось называть союзниками.

Ближе к окончанию Великого Крестового Похода Железный пояс простирался от Атар-Медиан, находящейся на внешней грани Сегментума Пасифик, где находился дом Легио Атарус до удаленных Грая и Валия-Максимал в Сегментуме Темпестус. Объединенных в ходе завоевания Миры Кузницы Железного Пояса за последние десятилетия все дальше отдалялись друг от друга, поскольку одни искали возможность дальнейшего сближения с Марсом, пусть и в ущерб своей независимости, а другие наоборот стремились к большей автономии и дистанцировались от Красной планеты насколько было возможно. Не все приняли новый порядок и тосковали по старым денькам, обсуждая в тенях шепотом что придет день, когда Империума не станет.

Несоответствие между лояльностью и идеалами в Железном Поясе представляли собой благодатную почву для агентов Генерал-Фабрикатора и Вармастера в годы перед Ересью Хоруса. Отправившись на те миры, которые можно было считать наиболее манипулируемыми и подверженными искушению, эти агенты обратили против Империума многих и заложили основу для будущей войны по всему Железному Поясу. Несмотря на предварительную подготовку предательства в ранние годы Ереси Хоруса акты прямой агрессии были сравнительно редки. Вместо этого предательство на Истване повергло Железный Пояс в состояние холодной войны, когда Миры Кузницы пытались путем всяческих маневров добиться друг над другом преимущества и лишь немногие открыто заявляли о том какую сторону они заняли в надвигающемся конфликте. Эти годы были отмечены демонстрациями и прокси войнами, а также тайными операциями, когда уничтожить врага пытались с минимальным риском для себя. Однако все эти усилия оказались бесполезны и привели лишь к усилению напряженности в Железном Поясе. Когда пришла война, она обрела облик Легионов Титанов, наносивших первый удар и миры по всему региону дрожали под их поступью, не приносящей ничего стоящим у них на пути кроме скорой смерти и разрушения.




Stygies
Artemia
Khur
Segmentum Pacificus
Thuringar
Urdesh
Kalibrax
Ny'Drinah Subsector
Findari Spoil
Atar-Median
Graia
Khoraj
Arachnus
+The Belt of Iron+
++572008.M31++
+++Sub ref. Dominions of the Cult Mechanicus+++


Terra
Cthonia
Necromunda
Segmentum Solar
Taras
Inwit
Uhulis Sector
Valia-Maximal
Tallarn
Jerulas Station
Segmentum Tempestus
Luth Tyre
++Carta Segmenta++
++7716N.97G25++
++Optio Limites++
++Exclusion Protocol TII918O++
++Conflict Assessment++
++Viewing++
++Registered++
+Six+
++II-Secundi Grade Forge Worlds++
++Registered++
+One+
++Primus-class Titan Legion++
++Registered++
+Four+
++Secundus-class and
+One+ Tertius-class Titan Legions++
++Prediction++
+94.5081%+
+Chance of Conflict Outbreak+
+Situation Monitoring Required+
+++
+

Железный Пояс

Атар-Медиан
КЛАССИФИКАЦИЯ: Мир Кузница
[Промышленный грейд (cf.157002.M31): I-Tertius]

В отличие от многих других миров, находящихся в Железном Поясе, Атар-Медиан была основана не во времена до Эпохи Раздора, а во время самого Великого Крестового Похода. Атар-Медиан появилась благодаря политическим маневрам Мира Кузницы Фаэтон, которая отвергла претензии Марса на большую часть активов Мира Кузницы. Треть сил Фаэтона на Исследовательских ковчегах отправилась к окраинам известного пространства и заселила Мир Кузницу Атам-Медиан. Для многих действия Фаэтона выглядели как прямое неподчинение Марсу навлекли на Мир Кузницу гнев тесно связанных с Красной планетой Механикум. Учитывая обстоятельства основания Атар-Медиан, враждебность по отношению к Фаэтону перекинулась и на его потомков, и многие стали относиться враждебно к недавно основанным Мирам Кузницам и их работе.

Благодаря получению трети сил Фаэтона, юный Атар-Медиан был все равно сильнее многих более мелких Миров Кузниц и мало что могло замедлить его рост. Устрашающе быстро Атар-Медиан превратился в процветающий Мир Кузницу, охраняемый свеже основанным Легио Атарус. Однажды уже присягнув Империуму в своей прежней форме, Мир Кузница с готовностью подтвердил свою верность, стараясь избавится от предвзятого к себе отношения. Для этого магосы Атар-Медиан попытались добиться расположения более древних собратьев, демонстрируя неудержимое стремление к успеху, которое многим казалось проявлением безрассудства. Однако происхождение и бедная история в сочетании со стремительным ростом популярности в регионе привели к тому что многие Миры Кузницы в Железном Поясе затаили глубокое отвращение ко всему что было связано с Атар-Медиан, а некоторые прямо отказывались с ними сотрудничать.

Выходцев из Атар-Медиан часто встречали грубо и враждебно и поэтому им часто приходилось искать расположения в остальном Империуме, прикрепляя подразделения Легио Атарус к многочисленным экспедиционным флотам в попытке продемонстрировать свою добрую волю. Подобное же патологическое желание доказать свою ценность отмечали и среди самих Поджигателей. Благодаря этой своей черте Легио Атарус всегда с готовностью участвовал в Великом Крестовом Похоже и яростно реагировал в случаях, когда кто-то демонстрировал пренебрежение их Легионом Титанов. Именно благодаря их участию в Великом Крестовом Походе и верности его идеалам Атар-Медиан и, следовательно, и Легио Атарус стали одними из первых к Железном Поясе, кто осудили действия Воителя во время Ереси Хоруса. Мир Кузница был настолько верен Империуму что половина Легиона Титанов Поджигателей была немедленно отправлена на Истван V, где и угодила в развернувшуюся там резню. Эта потеря еще сильнее укрепила связь Легио Атарус с Империумом, а его воины жаждали возмездия над Предателями, нанёсшими им такой сокрушительный удар. Понимая, что конфликт внутри Железного Пояса будет только нарастать, Атар-Медиан не только работали над усилением своих сил не только в своих владениях, но и наращивали присутствие Легио Атарус на полях боев по всей галактике. Атар-Медиан внимательно наблюдал за ситуацией внутри Железного Пояса, ожидая подходящего момента, когда потребуется вся мощь Легио Атарус.



Грая
КЛАССИФИКАЦИЯ: Мир Кузница
[Промышленный грейд (cf.846986.M30): I-Secundi]



Родной мир Легио Астраман и самый процветающий Мир Кузница внутри Железного Пояса во времена Великого Крестового Похода, Грая обязана своему успеху развитой промышленности, которая на всей планете сконцентрирована практически только на производстве Богов-машин. Наличие такого производственного потенциала позволило Грая содержать Легион Титанов внушительного размера, а сеть орбитальных платформ, геометрически точно повторявших очертания Мира Кузницы затруднили первый контакт с Империумом. Не желая приступать к длительной осаде Империум быстро пришел к соглашению с Грая, предоставив Миру Кузнице контроль над соседними секторами, уже завоеванными Империумом в обмен на верность. В свою очередь Империуму не стояло слишком бояться, потому что люди Грая практически во всем полагались на хладнокровно просчитываемые данные, рассчитывающиеся огромными когитационными стеками, расположенными под поверхностью Грая. Поэтому после того как они экстраполировали мощь одного из экспедиционных флотов и представили примерную мощь всего Империума, Грая согласилась на условия Империума без лишних возражений.

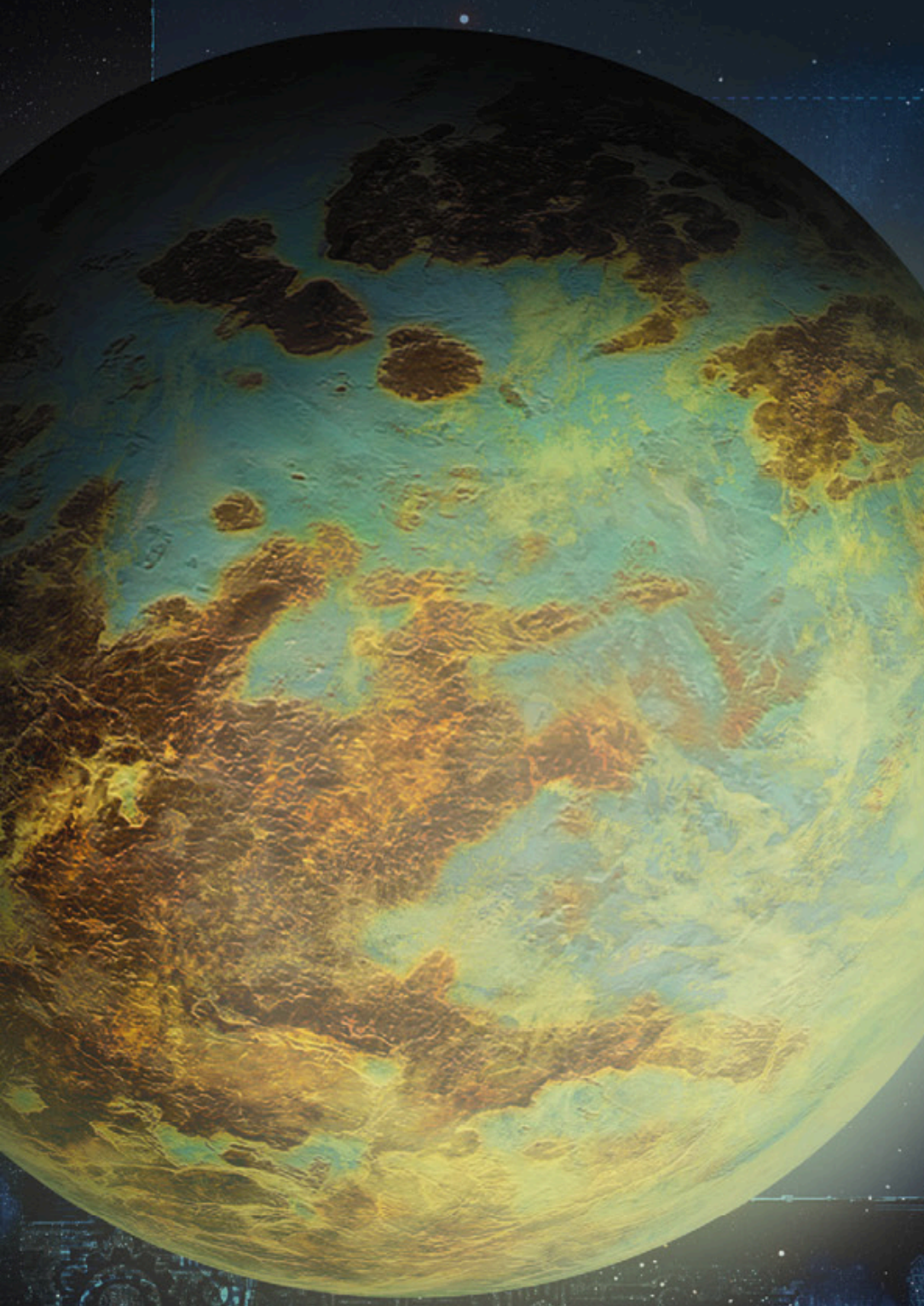
Вскоре стало понятно, что магосы Грая обладают ни с кем не сравнимым упорством, потому как выходцы Мира Кузницы ставили перед собой самые немыслимые для других задачи, если считали их выполнимыми. Таким способности были особенно полезными в первые десятилетия после повторного открытия Грая, так как Легио Астраман стал важным инструментом завоевания более несговорчивых Миров Кузниц в регионе и успешно сражался с Титанами Легионов этих миров. Преуспев в этих завоевания Грая завоевала себе грозную репутацию в Железном Поясе и стала символом объединения для миров наподобие Валия-Максимал, поверженного Утренними Звездами, а еще породила жажду мести, сдерживаемую только Имперским порядком, запрещающим какое-либо возмездие. Дипломатические усилия налажить отношения с покоренными Грайф мирами редко увенчивались успехом. Во многом потому что Грая считала свои действия полностью верными и не считала их поводом для какой либо компенсации.

Начало Ереси Хоруса породило период значительной неопределенности и дебатов на Грая. Несмотря на то что мир оставался верен Империуму, некоторые считали, что нужно рассмотреть любые роли, которые Мир Кузница может занять в начинающемся конфликте. В ответ на эти соображения обработчики данных Грая провели миллиарды симуляций в попытках расчитать наиболее благоприятную для мира линию поведения. Симуляции предсказывали быструю победу Лоялистов, полагаясь, как и многие в Империуме на ошибочное мнение что Вармастеру не хватит сил и союзников чтобы одолеть Императора. Некоторые стали сомневаться в том насколько они могут предугадать намерения Вармастера, но лояльность Мира Кузницы оставалась абсолютной. Хотя в этом можно и усомниться если вспомнить жестокости, которые устраивал Легио Астраман во время Катаклизма.

Валия-Максимал

КЛАССИФИКАЦИЯ: Мир Кузница
[Промышленный грейд (157002.M31): II-Maximus]

Когда представители Великого Крестового Похода появились на Валия-Максимал, они уже некоторое время наслаждаться мирным периодом расширения Империума в регионе, но тут им на пути попался мир, сопротивлявшийся воссоединению. Находящиеся на востоке галактики от Грая магосы Мира Кузницы Валия-Максимал на момент их обнаружения как раз зовоевали две дюжины близлежащих систем и готовились к дальнейшему расширению своей территории. Они долго сражались с хищниками Конклава Гидриноксис – давно исчезнувшей империей, основанной союзом между людьми и ксеносами и не желали получить себе нового внешнего правителя. Несмотря на то что обе стороны быстро наладили дипломатические связи, правители Валия-Максимал считали, что демонстрация силы поможет им усилить свою позицию в переговорах. Этим они продемонстрировали полное отсутствие понимание масштабов военной мощи Империума. Между 114-м Экспедиционным флотом и Миром Кузницей Валия-Максимал началась война, когда в попытке изгнать Империум со своих территорий, посланный кузницей флот начал боевые действия.



Последовавшая война закончилась унизительно для правителей Валия-Максимал, сильно недооценивших решимость своих противников. Возглавляемый воинами Легиона Гвардии Ворона, 114-й Экспедиционный флот в системе Валия-Максимал обрушился на мир кузницу с брутальной эффективностью. На бой с защитниками Валия-Максимал Легио Ланиаскара отправились Титаны Легио Астраман и это был первый крупный конфликт, в котором участвовали Утренние Звезды после вхождения Грая в Империум. За последовавшие после высадки недели защитники Валия-Максимал были отброшены что заставило лидеров мира в виду новых обстоятельств возобновить переговоры ради того, чтобы прийти к мирному соглашению. Такое соглашение было достигнуто на фоне продолжавшейся битвы в Мире Кузнице и Валия-Максимал приняла требования Марса ради сохранения и дальнейшего процветания Мира Кузницы. Несмотря на то что мир был достигнут, сведения о нем не были своевременно доставлены всем войскам и в результате прежде чем военные действия прекратились погибли сотни тысяч рабочих, а орудия Легио Астраман сравняли с землей несколько городов-кузниц. Этот вопиющий случай, хотя и не бывший проявлением злой воли, породил ненависть к имени Грая среди людей Валия-Максимал, о которой еще вспомнили многие десятилетия спустя.

Несмотря на сопротивление приходу Империума, последующие после принятия Согласия годы были для Валия-Максимал довольно успешными. Значительный интерес для Механикум представляли закаленные справы, производимые промышленностью Мира Кузницы и созданные благодаря обработке некоторых элементов уникальной смесью газов и жидкостей, добываемых из гигантских едких морей Валия-Максимал. Эти справы демонстрировали большую стойкость к коррозии и повреждениям от плазмы и позволяли строить боевые машины для эксплуатации на мирах, смертельных для обычной жизни. С помощью Марса производство этих сплавов значительно увеличилось и Валия-Максимал вошла в новый век процветания, тщательно охраняя свои секреты чтобы никто другой не получил возможности воспроизвести процесс.

Учитывая стойкую вражду между Валия-Максимал и Грая, стоит заметить, что Мир Кузница принял декларацию о поддержке Вармастера всего через несколько дней после того как новость достигла оставшегося лояльным Империуму Мира Кузницы Грая. В первые годы Ереси Хоруса между двумя Мирами Кузницами произошло несколько столкновений, но они не перерастали в полномасштабное наступление на территорию друг друга. Стоит заметить, что Валия-Максимал быстро захватила все миры, некогда подчинявшиеся его лордам и по мере расширения сферы своего влияния, образовало из них железное кольцо вокруг Мира Кузницы. В рамках большой войны Валия-Максимал не была одинокой в деле поддержки союзников за пределами Железного Пояса и постоянно отправляла флоты с военными грузами в зоны боевых действий Сегментума Ультима. Такие флоты часто перехватывались флотами без опознавательных знаков. Хотя были эти флоты лояльны Императору или просто пользовались возможностью пограбить – доподлинно неизвестно.



Калибракс
КЛАССИФИКАЦИЯ: Мир Кузница [Промышленный грейд (cf.147986.M30): I-Tertius]

Обилие руин технологически развитой цивилизации, раскинутых по всей поверхности Калибракса – это свидетельства далекого прошлого, когда Калибракс мог бы соперничать с самим Марсом. Однако это процветание закончилось задолго до того, как мир был вновь открыт Великим Крестовым походом, и жители мира многие века вели гражданскую войну между дюжиной культов фанатиков, зародившихся в темные времена. Самыми примечательными из них были технокультисты называющие себя «Стремящимися к безвоздушной чистоте», стремящиеся стерилизовать галактику и избавить ее от любой биологической жизни. Они почти достигли своей цели на Калибраксе когда с ними на связь вышли представители Империума. Осознав, что верования Безвоздушной Частоты явно противоречат Имперской Истине, Империум решил поддержать тех, кто еще сопротивлялся технокультистам. Меньше чем за месяц те, на кого охотились сами превратились в охотников, а их потомки стали правителями разрушенного мира.

Пострадавший от тысячелетней войны Калибракс нуждался в радикальной трансформации чтобы превратить его в производительный Мир Кузницу. Чтобы помочь восстановлению Калибракса на Мир Кузницу завезли новое население и отдали в распоряжение правящего совета. Легио Кулисайтай – все что осталось от Легиона Титанов Калибракса был пополнен Титанами из состава Легио Мортис. Таким образом мир сильно сблизился с Марсом и был крайне благодарен за эту помощь, позволившую Миру Кузнице быстро превратиться в самодостаточный мир. В качестве финального акта признания заслуг Легио Кулисайтай во время защиты Калибракса от бесчисленных врагов в Эпоху Раздора, им было дано прозвище «Стражи врат».

Вливание дюжин экипажей Легио Мортис в состав Легио Калибрак сильно изменило младший Легио. Несмотря на то что в командной структуре Легио Кулисайтай изменений не произошло, многие из бывших воинов Легио Мортис быстро продвинулись по карьерной лестнице благодаря своему измеряющемуся десятилетиями и веками опыту. Незыблемая преданность Легио Мортис по отношению к Геренал-Фабрикатору перенеслась и на Легио Кулисайтай. Поэтому не удивительно что после начала Ереси Хоруса Калибракс весь Легио последовал за этими экипажами. Несмотря на это магосы Калибракса поспешили публично разорвать все связи с Марсом сразу после того как получили новости о предательстве Генерал-Фабрикатора и даже приказали казнить всех несогласных с их решением. Однако скептически настроенные наблюдатели сумели бы увидеть, что из казненных никто не имел каких-либо связей с Марсом и не был выходцем из Легио Мортис и причина убийств наверняка крылась в другом. Эти подозрения полностью оправдались во время Железного Катаклизма, когда Калибракс выступил против Мира Кузницы Астра-Медиан в попытке захватить мир чтобы доказать Генерал-Фабрикатору свою преданность.

Арахнус
КЛАССИФИКАЦИЯ: Мир Кузница [Промышленный грейд (cf.954999.M30): II-Maximus]

Названный в честь арахнидо-подобной фауны, некогда населявшей поверхность планеты и уничтоженной Легио Венатон, Арахнус является центром империи Кузницы, отклонившей предложение Империума о Воссоединении. Когда в их владениях появился Экспедиционный флот Империума, Арахнус потребовал уважать от него суверенитет Мира Кузницы иначе нарушителей постигнет кара. В ответ Империум приступил к завоеванию Арахнуса, прибегнув к помощи недавно присоединившихся к походу Легионов Астраман и Ланиаскара. После потери трех четвертей своей империи и истощения рядов Легио Венатор, лорды Арахнуса приняли свое поражение перед Империумом, не желая обрекать свой мир на полное уничтожение.

Насилие, благодаря которому Мир Кузница был включён в состав Империума сильно подпортили связи между Марсом и Арахнусом и в дальнейшем они сами начали искать в Железном Поясе другие ослабленные Миры Кузницы, над которыми можно было получить влияние.

Росту влияния Арахнуса ничто не мешало благодаря тому, что они владели опытом производства специфических лазерных технологий и установили на этой основе дружественные отношения с Кустодес Императора. Недовольные конечно оставались, но овсе же вхождение в состав Империума дало Арахнусу столько новых возможностей для расширения своего влияния и наращивания сил, что его правители решили подчиняться Имперскому закону, пока не представится более выгодный вариант.

Желание концентрироваться на проблемах в границах Империи Арахнус противоречила с настроем тех членов Легио Венатор, которые участвовали в Великом Крестовом Походе. В условиях изоляции от родного мира и под впечатлением от громадной галактики и величия работы Империума, характер Легио Венатор начал меняться в сторону самопожертвования. Особенно это идеологическое разделение проявилось, когда Половина Легиона Венатор вернулась в Империю Арахнус и встретилась там с людьми, придерживающимися мнения что Арахнус способен существовать вне Империума. Это разделение проявилось во время Железного Катаклизма, когда Арахнус разделился и погрузился в пучину гражданской войны.

Урдеш
КЛАССИФИКАЦИЯ: Мир Кузница
[Промышленный грейд (cf. 527914.M30): II-Secundi]
Впервые контакт с миром Урдеш, находящимся на границе между Сегментом Пасификус и Сегментумом Солар установил Экплораторский флот, отправленный с Марса на усиление Великого Крестового похода. И хотя Урдеш понес большие потери в Эпоху Раздора, в частности утеряв технологии нужные для пополнения своего Легиона Титанов, он представлял большой интерес для Механикум, благодаря знаниям и производственным мощностям, необходимых для производства наиболее часто используемых в Имперской Армии боевых машин. Когда делегация Марса узнала о печальном состоянии Легио Дамициум, они решили сыграть на желании магосов Урдеш восстановить численность своего Легиона Титанов и пообещали Миру Кузнице регулярные поставки Титанов для пополнения Легиона в обмен на лояльность. Не удивительно что предложение было сразу же принято. После того как вопрос лояльности Урдеша был решен и спустя десятилетия восстановительных работы, Легио Дамициум уже мог вывести на поле боя дюжины Титанов из которых всего несколько единиц оставались старыми.

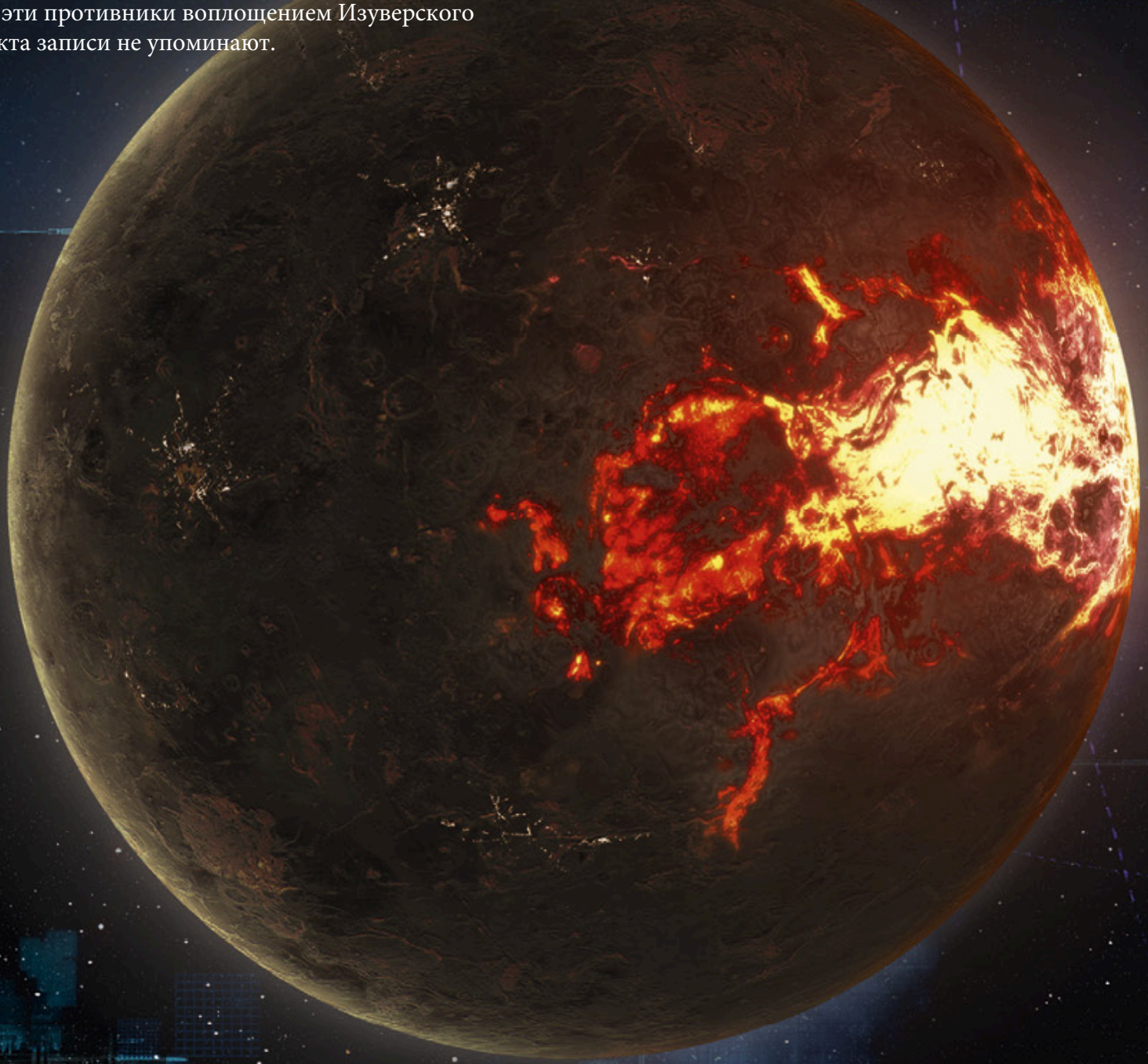
Большую часть времени пока длился Великий Крестовый поход Урдеш занимался производством танков и материалов для утоления ненасытного голода военной машины Империума. Несмотря на обладание Легионом Титанов Урдеш не представлял из себя серьезной военной силы внутри Железного Пояса по сравнению с другими Мирами Кузницами сравнимого размера. Этот недостаток военной мощи вполне можно объяснить тем что несмотря на неоднократные запросы к союзникам внутри Железного Пояса с просьбой поделиться технологиями, необходимыми для собственного производства Титанов, все они отклонялись. Желание Урдеша восстановить численность своего Легиона Дамициум подтолкнуло Мир Кузницу к союзу с Генерал-Фарбикатором после начала охватившего галактику восстания. Чтобы продемонстрировать свою преданность делу Вармастера, Урдеш воспользовался своим положением на границе Сегментума Солар и поставляли припасы прямо в сердце Империума, помогая Темным Механикумам организовывать небольшие ячейки саботажников, занимающихся подрывом обороны Империума в ожидании пока Вармастер нанесет решающий удар по Терре.

Станция Ярулас
КЛАССИФИКАЦИЯ: Мир Кузница
[Промышленный грейд (cf.245999.M30): IV-Extermis]
Среди всех находящихся в Железном Поясе Миров Кузниц решительнее всего сопротивлялась воссоединению с Марсом и Империумом Станция Ярулас. Организовавшая целую империю в солнечной системе вокруг себя Мир Кузница Дирон как ее называли до прихода Империума обладала укоренившейся военной культурой, сразу же отвергнувшей любые попытки Империума начать переговоры. Люди Дирона настолько пылко относились к своему положению, что, когда с ними попытался установить контакт Вольный Торговец Милитант Пирант Ярулас, Имперский флот был уничтожен без предупреждения. Нимало не раскаиваясь в своих действиях Дирон начал подготовку флота к походу ради захвата вновь обнаруженного врага.

Последовавший конфликт длился несколько лет, а сведения о нем все еще сильно цензурируются. В оставшихся записях основное внимание уделяется мрачным преступления Дирона против Империума. Эти записи обвиняют Мир Кузницу в распылении биологического агента на мире улье Какандила, который превратил некогда процветающий мир в необитаемое кладбище, а также упоминают что Дирон использовал изотерические механические конструкты, наделенные интеллектом, значительно превосходящим возможности Легио Кибернетика у Культа Механикум. Были ли эти противники воплощением Изуверского Интеллекта записи не упоминают.

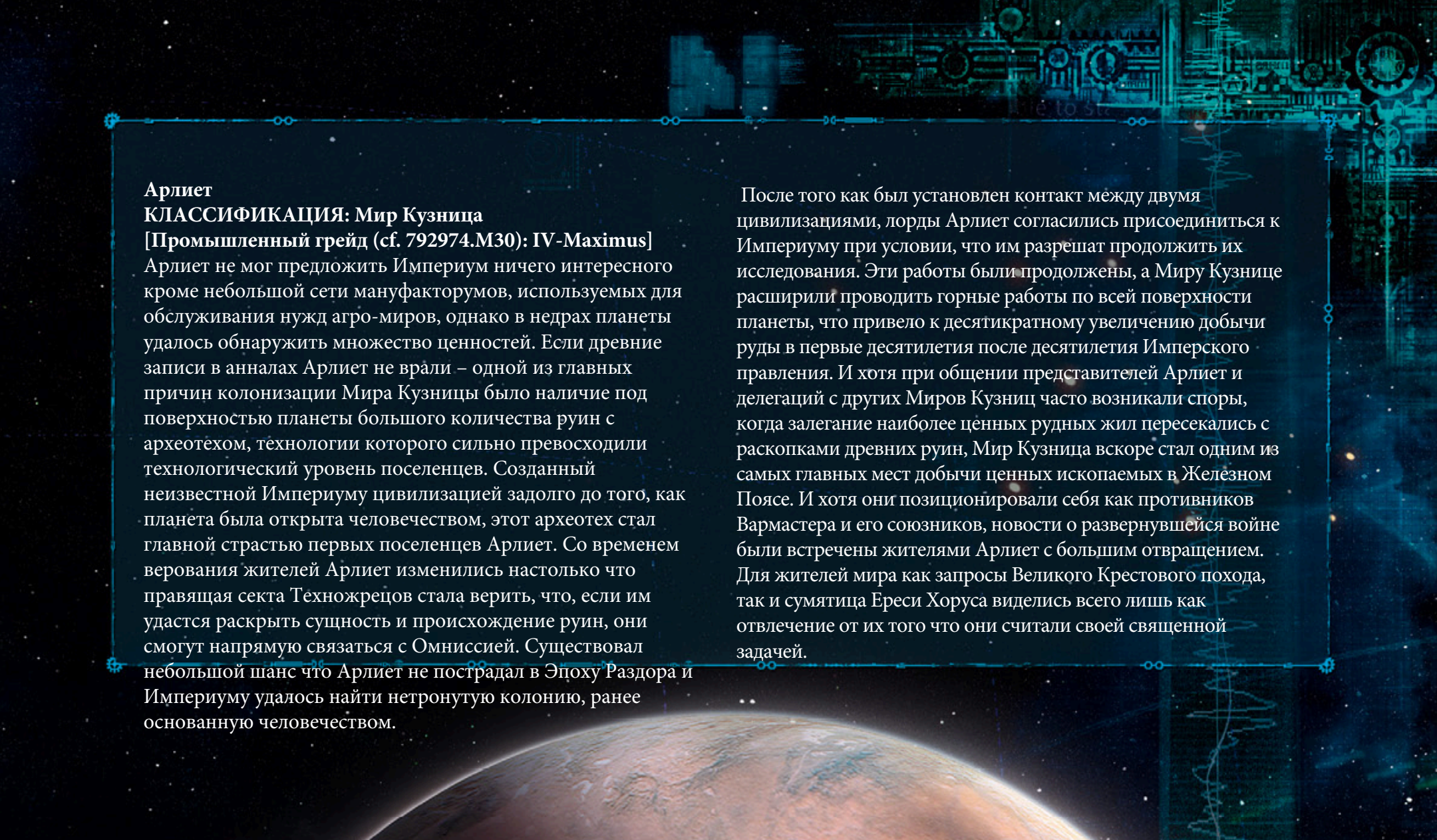
В любом случае Дирон требовалось покарать. После множества отказов Механикум Дирон был завоеван и лишен большей части своих богатств, а производство Мира Кузницы значительно упростилось и стало ограничено самыми простыми инструментами войны. Кроме того, размещенный здесь гарнизон Имперской Армии был усилен группой Титанов Легио Игнатум в качестве наблюдателей. И наконец в качестве завершающей части наказания Дирон был переименован в Станцию Ярулас в память о Вольном Торговце Милитант, безжалостно уничтоженном Миров Кузницей.

Неудивительно что эти действия не добавили лояльности обитателям Станции Ярулас и на планете присутствовали диссиденты еще до Ереси Хоруса. На момент 001.M31 в записях были отмечены больше трех дюжин попыток восстания, каждая из которых была с легкостью подавлена гарнизоном Мира Кузницы. Когда до Железного Пояса дошла весть о предательстве Вармастера на Истване III, население Станции Ярулас стало ждать, когда им представится шанс выступить против Империума. По всему Миру Кузнице Техно-жрецы занимались секретной работой, используя давно забытые технологии, которые должны были помочь им восстановить господство Станции Ярулас среди звезд.



Арлиет
КЛАССИФИКАЦИЯ: Мир Кузница
[Промышленный грейд (cf. 792974.M30): IV-Maximus]
Арлиет не мог предложить Империум ничего интересного кроме небольшой сети мануфакторумов, используемых для обслуживания нужд агро-миров, однако в недрах планеты удалось обнаружить множество ценностей. Если древние записи в анналах Арлиет не врали – одной из главных причин колонизации Мира Кузницы было наличие под поверхностью планеты большого количества руин с археотехом, технологии которого сильно превосходили технологический уровень поселенцев. Созданный неизвестной Империуму цивилизацией задолго до того, как планета была открыта человечеством, этот археотех стал главной страстью первых поселенцев Арлиет. Со временем верования жителей Арлиет изменились настолько что правящая секта Техножрецов стала верить, что, если им удастся раскрыть сущность и происхождение руин, они смогут напрямую связаться с Омниссией. Существовал небольшой шанс что Арлиет не пострадал в Эпоху Раздора и Империуму удалось найти нетронутую колонию, ранее основанную человечеством.

После того как был установлен контакт между двумя цивилизациями, лорды Арлиет согласились присоединиться к Империуму при условии, что им разрешат продолжить их исследования. Эти работы были продолжены, а Миру Кузнице расширили проводить горные работы по всей поверхности планеты, что привело к десятикратному увеличению добычи руды в первые десятилетия после десятилетия Имперского правления. И хотя при общении представителей Арлиет и делегаций с других Миров Кузниц часто возникали споры, когда залегание наиболее ценных рудных жил пересекались с раскопками древних руин, Мир Кузница вскоре стал одним из самых главных мест добычи ценных ископаемых в Железном Поясе. И хотя они позиционировали себя как противников Вармастера и его союзников, новости о развернувшейся войне были встречены жителями Арлиет с большим отвращением. Для жителей мира как запросы Великого Крестового похода, так и сумятица Ереси Хоруса виделись всего лишь как отвлечение от их того что они считали своей священной задачей.



Трофей Финдари

КЛАССИФИКАЦИЯ: Мертвая система

Находящийся поблизости от Астар-Медиан – домашнего мира Легио Атарус и надежного сторонника Империума во время Ереси Хоруса, Трофей Финдари сыграл большую роль во время Железного Катаклизма. Обладающая всего одним лишенного жизни мира, вращающимся вокруг нейтронной звезды, вся остальная часть Трофея Финдари была засорена звездным мусором в таком количестве, что можно было предположить о присутствии здесь других планет тысячелетия назад. Причина гибели всех миров кроме одного оставалась неизвестной. При первоначальной разведке здесь не было обнаружено ничего ценного, так как мир был лишен какой-либо атмосферы для того чтобы начинать колонизацию, а в заполняющих систему астероидах было слишком мало жил металлов. Во время Железного Катаклизма Трофей Финдари снова привлек к себе внимание, так как через систему проходил сравнительно безопаснычй проход через Гибельный шторм, как называли возмущения в варпе во всей галактике, порожденные Примархом Лоргаром и его миньонами. Кроме того, для Калибракса Трофей Финдари стал отличным плацдармом, где удалось сосредоточить значительные силы, включая две дюжины Титанов Легио Кулисайтай, подготовленных для атаки на Атар-Медиан.



Суб-сектор НайДрина Значимые миры: 13 Шахтерских миров, 3 Индустриальных мира, 2 стоянки для флота, 1 Мир Улей

Это обозначение получила группа из семи звездных систем в Сегментумен Пасификус. Суб-сектор НайДрина содержит множество миров, изобилующих полезными ресурсами и имеющие благоприятную среду обитания. Примечательно что суб-сектор был практически не населен цивилизациями за исключением нескольких незарегистрированных видов ксеносов дозвездного уровня развития на Иираллокс IV, не оказавших серьезного сопротивления колонистам. После обнаружения суб-сектор НайДрина был быстро колонизирован при помощи нескольких Миров Кузниц из Железного Пояса. В свою очередь эти Миры Кузницы получили права на добычу обильных ресурсов суб-сектора. Было образовано централизованное независимое правительство, занимавшееся вопросами торговли между этими мирами и суб-сектором НайДрина.

Ко времени окончания Великого Крестового Похода суб-сектор НайДрина превратился в производственный центр, способный обеспечивать жизненно важными для их производств ресурсами дюжины Миров Кузниц. Распределение партий ресурсов по Железному Поясу пересматривалось каждое десятилетие центральным правительством на мире улье Ксилоси II и во многом определялось политическими соображениями. Благодаря патронажу и предоставлению технологий в этой торговле больше всего преуспели Грая и Атар-Медиан, которые получали из суб-сектора больше всего ресурсов, что не нравилось другим Мирам Кузницам, которым приходилось искать для себя ресурсы где-то в другом месте.

Хронология Железного Катаклизма

Пришла ваша смерть, Предатели, как приходит она за всему, кто отверг Омниссию и Императора. Не пытайтесь молить о пощаде, ибо вы ее не заслужили. Пусть ваши тела станут пропитают почту чтобы на вашем месте смогло вырасти что-то новое и лучшее. И не бойтесь. Ведь ваши имена будут стерты из истории, и никто не узнает о вашем позоре.

Принцепс Максима Ирукиль Баррадо Огненных Ос, из объявления о своем прибытии на Урдеш, 012.M31.

Война охватившая Железный Пояс не могла обойтись малыми жертвами. По всему региону господствовали отдельные империи Кузниц, опиравшиеся на мощь своих объединенных сил и союзников среди Легионов Титанов, и Рыцарских Домов Железного Пояса. Каждый Бог-машина представлял из себя потрясающий смертельно опасный конструкт и как доказал Великий Крестовый поход даже горстки Титанов было достаточно для завоевания целого мира. Легион Титанов был не утонченным оружием, а инструментом уничтожения, а в Железном Поясе находилось родные миры целых шести Легионов Титанов. Когда огонь войны затух осталось мало чего он не затронул. Железный Катаклизм, в котором по большей мере столкнулись Миры Кузницы Железного Пояса принес войну на сотни обитаемых планет и даже те, кто пытался остаться в стороне от конфликта оказывались желанной целью для завоевательского аппетита своих врагов.

Принимая во внимание масштаб охватившего Железный Пояс конфликта, практически невозможно перечислить все сражения и трагедии, которые произошли в регионе, такие как чума на Грандати или уничтожения Сети Кузниц Люкс Инкунабула, о которых далее не упоминается. Эта работа посвящена главным образом деяниям Легионов Титанов, которые упоминаются в архивах Железного Пояса времен Катаклизма, так как именно их силами определялось течение конфликта и именно их ярость погубила жизни миллиардов.

005-010.M31: Надвигающийся шторм

Новости о предательстве Вармастера были восприняты в Железном Поясе как с фанфарами, так и с возмущением и мало кто в регионе поспешил заявить о своей лояльности. Из архивов явно следует что Атар-Медиан Остались верными Императору и отправили половину Легио в систему Истван, чтобы поддержать попытку Лоялистов поставить Вармастена на колени и тем самым продемонстрировали всему Железному Поясу какую сторону они выбрали. Также поступила и Грая, объявив, что будет сражаться именем Императора. Против нее сразу выступила Валия-Максимал, объявившая по поддержке Вармастера и начавшая копить силы в Сегментуме Темпестус. Давняя вражда между Валия-Максимал и Грая перешла в открытую фазу, когда первая Мир Кузница предприняла несколько пробный нападения на владения второй. И хотя эти нападения были сравнительно незначительными на фоне общего конфликта, охватившего галактику, есть много сообщений о том, что Валия-Максимал применяла образцы неизвестного оружия, нанесшие сложно поправимый ущерб мирам Грая. Желая нарастить свои силы перед походом на Валия-Максимал, Грая разослала множество запросов об альянсе на все Миры Кузницы Железного Пояса, но к сожалению, получила не слишком много ответов.

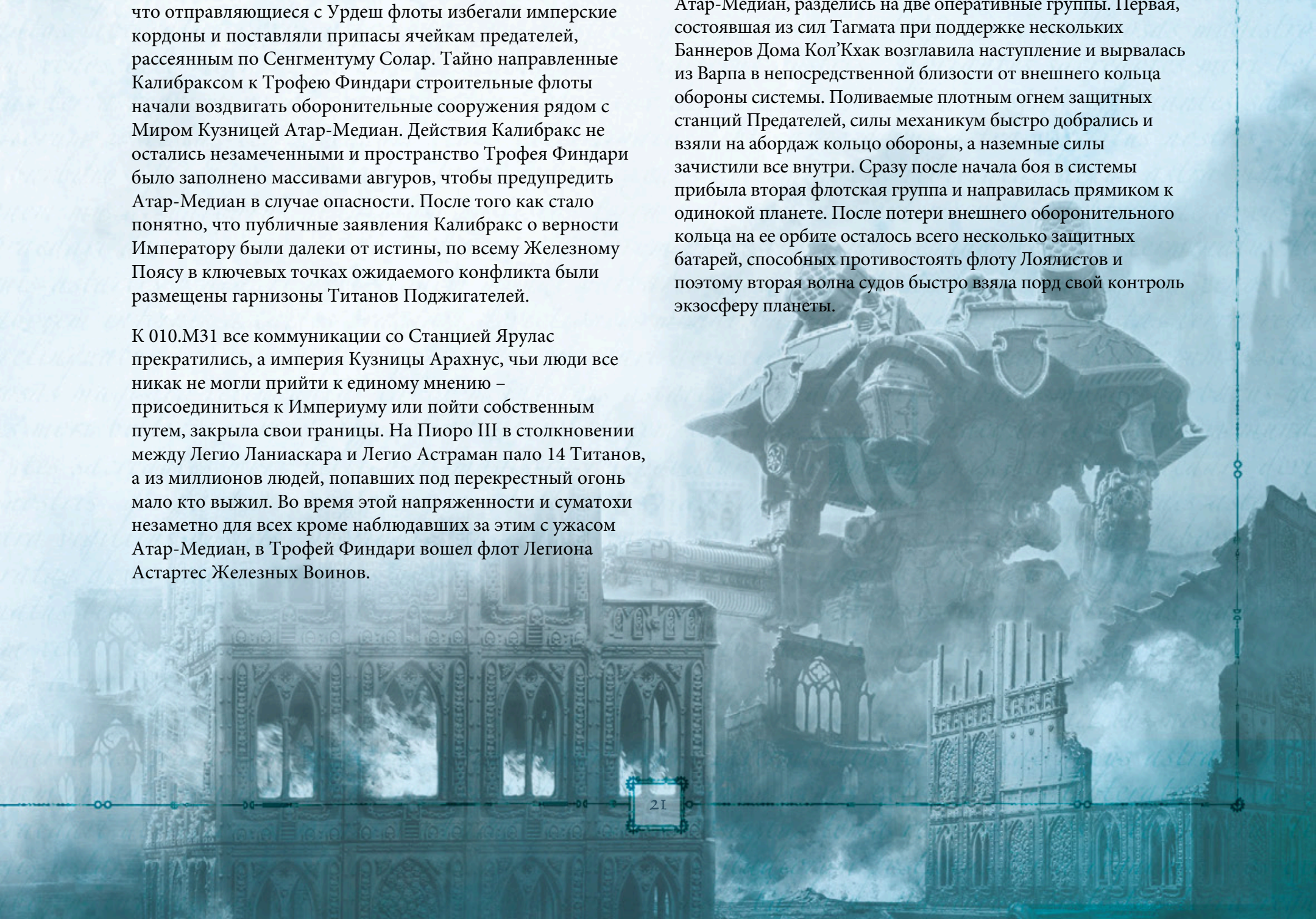
На каждый мир, согласившийся встать на сторону Грая и Атар-Медиан за оказанные большими Мирами Кузницами услуги, приходился мир, вовсе не ответивший на призыв и как показали дальнейшие события вступивший в альянс с Генерал-Фабрикатором Марса. Извлеченные из орбитальных маяков навигационные данные показывали, что отправляющиеся с Урдеш флоты избегали имперские кордоны и поставляли припасы ячейкам предателей, рассеянным по Сенгментуму Солар. Тайно направленные Калибраксом к Трофею Финдари строительные флоты начали воздвигать оборонительные сооружения рядом с Миром Кузницей Атар-Медиан. Действия Калибракс не остались незамеченными и пространство Трофея Финдари было заполнено массивами авгуров, чтобы предупредить Атар-Медиан в случае опасности. После того как стало понятно, что публичные заявления Калибракс о верности Императору были далеки от истины, по всему Железному Поясу в ключевых точках ожидаемого конфликта были размещены гарнизоны Титанов Поджигателей.

К 010.M31 все коммуникации со Станцией Ярулас прекратились, а империя Кузницы Арахнус, чьи люди все никак не могли прийти к единому мнению – присоединиться к Империуму или пойти собственным путем, закрыла свои границы. На Пиоро III в столкновении между Легио Ланиаскара и Легио Астраман пало 14 Титанов, а из миллионов людей, попавших под перекрестный огонь мало кто выжил. Во время этой напряженности и суматохи незаметно для всех кроме наблюдавших за этим с ужасом Атар-Медиан, в Трофей Финдари вошел флот Легиона Астартес Железных Воинов.

215010.M31: Трофеи войны

Как считается теперь, первым ударом Железного Катаклизма произошел после прибытия Железных Воинов, что побудило Атар-Медиан собрать свои силы и обрушиться на Трофей Финдари. И хотя Мир Кузница давно наблюдал за действиями Калибракс в системе и давно подозревал их в сотрудничестве с Генерал-Фабрикатором Марса, прибытие верных Вармастеру сил подтвердило все подозрения насчет Калибракс. К тому же лоялистов нервировало прибытие нескольких сотен легионеров Железных Воинов, и они опасались, что их опыт ведения осадной войны приведет к резкому усилению укреплений в регионе. После множества споров и глубокгого тактического анализа было сделано заключение что наступление на Трофей Финдари будет возможным только если провести его как можно быстрее. Став на путь войны Атар-Медиан поделилась полученной информацией и планами атаковать миры с Грая и всеми, кому доверяла, а также попыталась передать предупредить о своей находке Терру до того, как силы Атар-Медиан отправятся на войну.

Тактическая разведка Трофея, выполненная перед вторжением, показала, что Предатели подвергли его значительной трансформации. Внешняя граница системы демонстрировала значительную концентрацию орбитальных защитных платформ, построенных на широком астероидном поясе, а на единственной планете находилась наполовину достроенная крепость с гарнизоном из нескольких манипул Легио Кулисайтай, находящихся внутри в стазисе. Желая не просто уничтожить сектор, а захватить его оборонительные укрепления, силы Атар-Медиан под командованием Принцепса Максимы Милисенты Нуварсы – Первого Щита Атар-Медиан, разделись на две оперативные группы. Первая, состоявшая из сил Тагмата при поддержке нескольких Баннеров Дома Кол'Кхак возглавила наступление и вырвалась из Варпа в непосредственной близости от внешнего кольца обороны системы. Поливаемые плотным огнем защитных станций Предателей, силы механикум быстро добрались и взяли на абордаж кольцо обороны, а наземные силы зачистили все внутри. Сразу после начала боя в системы прибыла вторая флотская группа и направилась прямиком к одинокой планете. После потери внешнего оборонительного кольца на ее орбите осталось всего несколько защитных батарей, способных противостоять флоту Лоялистов и поэтому вторая волна судов быстро взяла порд свой контроль экзосферу планеты.



После получения контроля над орбитой на планету высадился контингент Титанов Легио Атарус с задачей захвата крепости Стражей врат. В характерной для Поджигателей манере, лендеры Легио сбросили свой груз на окраине крепости, рискуя попасть пол зенитный огонь ради возможности незамеченными напасть на Легио Кулисайтай. В результате этой операции Титаны высадились в считаных километрах от крепости. Принцепс Нуварс первой из Легнио Атарус ступила на поверхность планеты. Ее титан был переименован в Красную Нага в память о тех, кто пал на Истване V. Моментом позже приземлились остальные Титаны Легио Атарус, пренебрегая обычными процедурами посадки ради выгодной возможности для нападения. Благодаря этой тактике Поджигатели сумели подойти на близкую дистанцию, хотя большинство из них и получили мелкие повреждения. У Легио Кулисайтай не было такой роскоши и когда орудия Поджигателей обрушили стены крепости, Предатели бросились пробуждать свои машины, все еще покоящиеся на стапелях и запуская длительные процедуры пробуждения.

Развернувшееся сражение делится на два этапа, начавшихся с того что Поджигатели с легкостью преодолели внешнюю полосу обороны, охраняемую всего несколькими Титанами Стражей врат. Как только внешние стены были обрушены, Лоялисты устремились в пещерообразный центр крепости, прикрывая отряды Техножрецов, которые получили доступ к центральной системе управления и попытались взять крепость Предателей под свой контроль. В отчете о бое значилось что после длившегося около часа боя было уничтожено шесть Титанов Легио Кулисайтай и восемь Легионов Легио Атарус получили повреждения, три из которых нуждались в серьезном ремонте. Кроме того, Поджигатели поймали прямо дремлющими на стапелях еще четверых Титанов Ланиаскара и тем самым компенсировали свои потери. На следующий после победы день, Легио Атарус отправился на зачистку своих новых владений на Трофее Финдари, охотясь на Титанов Стражей врат, которым удалось пережить падение крепости, а Тагмата Атар-Медиан при поддержке Рыцарей Дома Кол'Кхак зачищали свои владения внутри системы орбитальной защиты.

За одну стандартную соларную неделю силы Лоялистов взяли под свой контроль Трофей Финдари, изгнали оттуда Предателей и одержали тем самым первую победы в разгорающемся конфликте. Предвидя дальнейшие события Атар-Медиан распространили призыв к войне, понимая, что их действия могли стать искрой, от которой вспыхнет тотальная война во всем Железном Поясе.

302010–552010.M31: Вторжение на НайДрина

Записи навигаторов, извлеченные из банков данных якорной стоянки флота Парадонал, находящейся в суб-секторе НайДрина свидетельствуют о регистрации возмущений в варпе, что говорило о движении значительного количества судов, направляющихся к системе, были сделаны спустя 17 стандартных соларных дней после того как Атар-Медиан впервые вошли в Трофей Финдари. Всего несколькими часами позже из Варпа в систему Парадонал вышли несколько сотен судов Урдеш и Калибракс, практически без потерь, уничтоживших защитные станции и захватив якорную стоянку флота. Вскоре после этого астропаты по всему Железному Поясу начали получать сообщения из неизвестного источника, призывавшие «… прочесать все миры, от древних до недавно заселённых, которые отвернулись от Омниссии и Его благословенных представителей ради далекого окруженного ложью идола». Придерживаясь заранее разработанной стратегии, Миру Кузницы Предателей поспешили захватить самые ценные миры суб-сектора НайДрина. Дальше последовал захват оставшегося суб-сектора. Получив для себя оперативную базу благодаря захвату системы Парадонал, флот Предателей отправился на захват второстепенных целей. Костяк сил Предателей состоял из Титанов, набранных как из Легио Дамициум так и из Легио Кулисайтай, в котором по разным оценкам начитывалось от 25 до 70 машин Предателей, чего было более чем достаточно для расправы с разбросанными по суб-сектору НайДрина защитниками. Примечательно что атака Предателей совпала с началом переговорного цикла в течение которого обычно распределялись утверждались перемещения ресурсов внутри Железного Пояса на следующее десятилетие. Это не было простым совпадением так как согласно законам, только символические силы каждого из Миров Кузниц могли приуставать в суб-секторе во время этих переговоров чтобы исключить внешнее давление на переговорный процесс. Благодаря этому закону на момент начала вторжения Предателей в суб-секторе находилось не больше десятка Титанов Лоялистов, представляющая собой смесь из машин Легио Атарус, Венатор и Астраман и только они могли выступить на встречу атакующим, которых возглавлял Легион Титанов. Встретившись с силами Предателей, достаточными чтобы захватить сразу несколько миров, Титаны Лоялистов быстро пришли к выводу что не смогут защитить целый суб-сектор и передислоцировались в систему Ксилоси, чтобы укрепить оборону столичного мира системы и дождаться прибытия подкрепления.

За несколько недель после падения системы Парадонал Предатели зачистили свои владения в суб-секторе НайДрина и захватили еще четыре системы прежде чем приступили к осаде мира улья Ксилоси II. Здесь продвижение Предателей замедлилось благодаря усилиям значительных сил защитников городов ульев и доблести сильно уступающих врагам в численности Титанов Лоялистов. Стремясь переломить тупиковую ситуацию Предатели превратили захваченные миры в источник припасов для ускорения захвата Ксилоси II. Поток материалов с захваченных шахтерских миров ускорял постройку необходимого для флотоа Предателей оборудования в сектора, а население миров, признанных «несущественным» для общего плана было превращено в легионы лишенных разума воинов, аугментированных извращенными технологиями, которых бросили на оборону Лоялистов для истощения их ресурсов и снижения морали. К 552010.M31 незахваченными и продолжающими держаться оставались только системы Ксилоси и Уридочи, а их миры отчаянно призывали к помощи.

706010.M31: Уничтожение Яназар IV

Первым лучиком надежды для защитников суб-сектора НайДрина стал разведывательный флот Атар-Медиан, который вошел в систему Яназар IV с намерением обезопасить путь для продвижения в суб-сектор. Вместе с ними с Арахнуса прибыли две манипулы Титанов Легио Венатор, воспринятые как знак доброй воли по отношению к Империуму. Этот акт несомненно был посланием Имперского Рыцарского дома, обеспокоенного перебоями в производстве Миром Кузницей оружие для Легио Кустодес. В официальных отчетах отмечалось сокращение поставок с Мира Кузницы в годы после событий в системе Истван, чему несомненно способствовала напряженность между политическими фракциями Арахнус. Это подразделение Титанов Легио Венатор было первым из нескольких манипул, направленных для участия в конфликте в суб-секторе. Первой целью Лоялистов стал шахтерский мир Яназар IV – холодная планеты известная значительными запасами залежей монацита и бастенезита под своей поверхностью, где находился гарнизон Титанов Легио Ланиаскара, прибывший с Валия-Максимал. Под прикрытием орбитальной бомбардировки Железные Пауки под предводительством Суб Принцепса Яндолы Алтерк высадился на поверхность и двинулся к укреплениям Титанов Пронзателей, охранявшим единственную цепь горных карьеров, уцелевших после первого вторжения. После вступления в бой Железные Пауки получили предупреждение с орбиты о том, что в систему вошел флот Предателей и направился на перехват флота Лоялистов. Оказавшись в меньшинстве флот Лоялистов был вынужден отступить и отказал своим союзникам на поверхности в эвакуации. В последнем отчете отмечалось что первоначальная атака Железных Пауков была успешной, и Лоялисты захватили контроль над карьерами только чтобы обнаружить себя оказавшимися в ловушке и перед лицом приземляющихся посадочных модулей, из которых на Яназар IV высаживались силы Легио Дамициум.



874010.M31: Поворотная точка

Основные силы Лоялистов, отправленные с Грая вместе с двумя полулегионами машин Утренних Звезд под командованием Магоса Доминус Ксиксоса выбрали своей первой целью систему Уридочи. На Уридочи VI – шахтёрском мире, специализирующемся на добыче фосфорита – продолжавшийся около месяца конфликт между Легио Астарман и Легио Кулисайтай обратил индустрию мира в руины. При этом восемь Титанов было потеряно, а еще 13 получили серьезные повреждения. Кроме того, население Уридочи II сократилось до десятой части своего количества перед Катаклизмом, истребленное в массовых бойнях, устроенных Домом Готрит, во время которых Дом строил целые монументы из трупов посвященные Вармастеру и украшенные ритуальными символами. Немногие выжившие быфли избавлены от подобной судьбы Домом Моритейн, которые поклялись защищать последние форпосты цивилизации на планете, сражаясь с Домом Готрит среди разрушенных городов Уридочи II и изгнав их из мира. Отступление Дома Готрит было отмечено появлением смертельной чумы среди выживших, погубившей больше 300000 человек и послужившей причиной закрытия планеты на жесткий карантин, обрекая остающихся там на медленную смерть. Когда чума пошла на спад, на поверхность планеты спустились представители секты Механикум Генеторов и обнаружили там лишь обезлюдивший мир и длинный список, перечисляющий всех жертв Дома Готрит и последовавшей чумы, тщательно составленный Сционами Дома Моритейн, которые и сами стали жертвами болезни.

Завершающий удар по Предателям был нанесен на агро-мире Уридочи III. Против небольшого гарнизона Титанов Стражей врат Грая направила большие силы Утренних Звезд. Их несомненное численное превосходство было скорее символическим жестом, чем тактической необходимостью. Пронзатели отказались встречаться с Лоялистами в открытом бою и вместо этого совершили акт возмездия, взорвав сотни ядерных боеголовок на поверхности, что повлекло радикальные изменения в атмосфере планеты и вызвало гибель всего населения мира. Этот акт должен был деморализовать сторонников Императора во всем Железном Поясе, а записи смерти Уридочи III были разосланы по всему регионы чтобы продемонстрировать что ждет тех, кто пойдет против Вармастера. В результате перед страхом подобной участи силам Предателям сдалось множество миров. Но случалось и иное, как восстание на якорной стоянке флота Парадонал, кульминацией которого стало уничтожение корабля гробницы Легио Дамициум, когда восставшие захватили несколько защитных станций и при котором погибли четыре Титана Варлорда. Обломки уничтоженных кораблей обрушились на восточные доки якорной стоянки и нанесли ей такие повреждения что е больше нельзя было использовать без капитального ремонта.


Primaris

924010.M31: Помощь Ксилоси II

Ущерб, который нанесли стоянке флота Парадонал диссиденты из секторов предателей значительно снизили работоспособность станции и поэтому у Предателей начались проблемы с развертыванием подкреплений по всему Железному Поясу. В свою очередь это заставило предателей отвлечься от затянувшейся осады Ксилоси II и обратить внимание на другие системы. Когда эти новости достигли Магоса Доминус Ксиксоса, командовавшего силами Лоялистов в суб-секторе НайДрина, он отправил на Ксилоси II значительные силы чтобы воспользоваться благоприятной ситуацией.

Главной задачей сил Лоялистов был захват Ксилоси II, так как лишив Предателей столицы субсектора они надеялись одержать победу в целом регионе. К тому же вместе с Лоялистами прибыло три подразделения Титанов Легио Астраман в составе 25 машин, которые высадились в захваченной Лоялистами зоне высадки. В ответ Предатели перегруппировали свои силы чтобы защитить линии осаждающих и укрепили позиции вокруг незахваченных городов ульев. Сделав это Предатели потеряли инициативу и сформировали несколько мешков, каждый из которых Лоялисты могли атаковать по своему усмотрению. Воспользовавшись этим Легио Астраман начали кампанию по методичному захвату, образовав три клина, направленные на осажденные города ульи и не позволяя группировкам Предателей поддерживать друг друга. В этой кампании Легио Астраман пронесли минимальные потери. Утренние Звезды использовали преимущественно манипулы, состояние из Риверов и Варлордов, способных сражаться с самыми сильными машинами Кулисайтай и легко вскрывавших линии обороны Предателей.

Спустя три месяца затяжной войны Предатели были изгнаны с большей части территории Ксилоси II, а их наземные силы все еще удерживали совсем немного городов ульев после того как Калибракс эвакуировали оставшиеся силы Легио Кулисайтай. Последние очаги сопротивления Лоялисты раздавили решительным штурмом города улья Шпиль Тартурнуса, в котором принял участие сам Ксиксос, напрямую командовавший штурмом из своего Титана Варлорд Утренних Звезд Милостивый гнев. Судьба Шпиля Тартурнуса была решена, когда, не желая терять время и ресурсы на новый штурм Легио Астраман расстрелял из своих орудий гору, вокруг которой был построен город и похоронил его под лавиной камней. Как только власть над Ксилоси II была восстановлена, Рыцари Дома Кол'Кхак занялись подавлением оставшихся очагов сопротивления, а Ксиксос отправил свои силы освобождать оставшиеся миры в системе Ксилоси и других.

182011.M31: Судьба Станции Ярулас

Поначалу война в системе НайДрина развивалась успешно для Предателей, но после потери системы Ксилоси все изменилось. Дела усложнились еще больше, когда прибыли флоты Атар-Медиан и Арахнуса, на которых прибыли принцепсы ветераны, участники Великого Крестового Похода. Ни Урдеш ни Калибракс не надеялись устоять перед мощью целых трех Миров Кузниц, а значительная часть сил Валия-Максимал увязла в боях в восточных секторах Железного Пояса и не могла оказать достаточную поддержку чтобы справиться с наступавшими Лоялистами. Чтобы это компенсировать Предатели запросили помощь на меньших Мирах Кузницах, отправив флоты эмиссаров на миры Люкс Инкунабуда, Гантрин и Станцию Ярулас.

На Станции Ярулас Темные Механикум надеялись обнаружить союзника, хотя и не входящего в число величайших Миров Кузниц, но могущего стать благодатной почвой для быстрого наращивания производства и применения множества практик, практикуемых Предателями. Известно, что Станция Ярулас и ее население испытывали к Империуму глубочайшее презрение и поддерживать порядок здесь удавалось лишь благодаря значительному гарнизону, расквартированному на Мире Кузнице. Гибельный шторм и Железный Каткаклизм нарушили коммуникационные сети в Железном Поясе и ни Лоялисты ни Предатели не имели возможности связаться со Станцией Ярулас целых три года. Последня запись о передачах сообщений относится к 942008.M31 и представляет собой призыв о помощи, отправленный Имперским гарнизоном Мира Кузницы и сообщающий о крупномасштабном бунте и о присутствии среди бунтующих неизвестных сущностей.

Судьба Станции Ярулас стала известна только в 011.M31. Отправленный для переговоров флот Урдеш обнаружил мертвую планету, лишенную признаков жизни и цивилизации. На пиктах, полученных с обломков судов Предателей можно было увидеть высокие, невыразительные конструкции из металла, находящиеся на месте производственных храмов кузниц, а на орбите Станции Ярулас плавало множество обломков кораблей, свидетельствующих о произошедшем здесь жестоком сражении. Виновники этого разрушения обнаружили себя сразу, как только группа исследователей Урдеша высадилась на Мире Кузнице. Как будто в ответ на вторжение зазвучала какофония двоичных пакетов данных, сооружения на поверхности пробудились к жизни, а среди обломков на орбите Станции Ярулас возникли дюжины сигналов кораблей. Металлические корабли неизвестной конструкции обрушили на прибывший флот каскад энергетических лучей. Атака была успешной и флот сразу потерял треть своих сил, после чего был вынужден поспешно покинуть Станцию Ярулас, бросив исследовательскую команду на ее поверхности.

218011.M31: Темный прилив

В годы после событий в системе Истван, лояльность Империи Арахнус подверглась сомнению. Внутри границ Арахнуса вели политическую борьбу две идеологии, принуждавшие империю Кузницы примкнуть к одной из сторон. Те, кто многие десятилетия служил Великому Крестовому Походу испытывали глубокое уважение к Империуму и призывали поддержать Императора в борьбе с Вармастером. Другие же считали, что разворачивающийся конфликт - отличная возможность для Ахахнуса получить независимость. Эти разногласия были урегулированы после нескольких случаев выражения озабоченности со стороны Империума и неявных угроз со стороны Имперского Дома, велевшего Миру Кузнице возобновить поставки помощи и припасов на миры в Железном Поясе и за его пределами. В ответ правительство Арахнуса отправило несколько флотов и несколько дюжин машин Легио Венатор чтобы помочь Лоялистам вернуть суб-сектор НайДрина. Вести тех, кто будет сражаться в Железном Поясе выпало тем, кто раньше служил в Великом Крестовом Походе, а остальные остались на страже Арахнуса. Даже на первый взгляд можно было заметить, что за пределы Империи Арахнуса отправились преимущественно те, кто отказался поддержать идею независимости и тем самым были выдворены с Мира Кузницы.

В соответствии с личными записями Генерала Аттикуса фон Нирумбара – командующего 135м Бинтарианским полком Имперской Армии, расквартированном на Низкаре – второй луне Арахнуса первое донесение о конфликте на Арахнусе поступило в последний день 010.M31. В поступивших сведениях сообщалось о стрельбе в главной крепости Легио на Мире Кузнице. Избавившись от несогласных элементов Легио Венатор, отправившихся участвовать в далеких конфликтах, оставшиеся на Арахнусе члены Легиона Титанов уничтожили в своих рядах всех, кто еще сопротивлялся восстанию против Империума и притупили очищению от диссидентов остального Мира Кузницы. Позже этот конфликт между Арахнусом и его двумя лунами Иктомия и Низкара стали называть «Очищением трезубца» в котором по более поздним оценкам погибло несколько миллионов человек и пало 37 Титанов. За следующие три дня разгорающегося конфликта восставшие на Арахнусе взяли под конроль саму Мир Кузницу и Иктомию, в то время как на поверхности Низкары все еще продолжалось сопротивление, возглавляемое горсткой Лояльных Титанов Легио Венатор. В послании, отправленном всему Железному Поясу Арахнус провозгласил собственную независимость и пообещал покарать всех несогласных. В связи с этим новым положением дел предатели из Легио Венатор переименовали свой Легио Титанов в честь трех небесных тел – Арахнуса и его двух лун, где и был основан их Легион. Остальные знают их под другими именем и называют «Темным приливом» за волну разрушений, которые они обрушивают на своих оппонентов.

441011-642013.M31: Осада Грая

В ранние годы конфликта в Железном Поясе боевые действия не ограничивались суб-сектором НайДрина и в восточной части региона в то же время тлевший конфликт между Грая и Валия-Максимал перерос в полномасштабную войну. Валия-Максимал обладала значительным преимуществом, так как большая часть сил Грая была задействована в завоевании суб-сектора НайДрина и эскалации конфликта в системе Бета-Гармон. Мир Кузница Предателей наоборот многие годы до начала Железного конфликта готовила силы к предстоящей войне. Роль Граи в завоевании Валия-Максимал во время Великого Крестового Похода хорошо задокументирована также, как и множественные отклоненные петиции о репарациях за учиненные Утренними Звездами разрушения на их мире, которые подавала Валия-Максимал. Желая отомстить за полученный урон Валия-Максимал обрушила свои силы на три ближайшие системы Грая, быстро их захватила и перекрыла Лоялистам доступ к нескольким развитым индустриальным мирам, важным для производства новых машин Утренних Звезд. В ответ Грая быстро отправила в эти три системы свои манипулы и начала отзывать большую часть своих сил, рассеянную по галактике, а также принудила своих союзников завершить завоевание суб-сектора НайДрина. Такая быстрая реакция была вызвана сообщением о том, что на фронте появился Магус Доминус-Альфа Гиерониум – главнокомандующий подразделений Валия-Максимал, отвечавший на миллионы смертей, служащих Грая. Силам Лоялистов стало понятно, что перемещения Валия-Максимал были обманным маневром, когда они нашли на оккупированных мирах только немногих контуженых выживших, которые рассказывали о стремительном нападении, за которым последовал быстрый вывод войск. И пока флот Лоялистов сканировал систему на наличие затаившихся Предателей с Грая пришли сообщения из которых стали понятны настоящие намерения Предателей. Силы Валия-Максимал двигались прямо к самому Миру Кузнице.

Даже оставшись без большей части своего флота и Легиона Тананов, Грая все же не была беззащитной, а ее сеть орбитальной защиты могла обрушить на захватчиков внушительную огневую мощь. Чтобы ее преодолеть Валия-Максимал перевооружила несколько своих кораблей тяжелыми модифицированными пушками Нова, призванными справиться с орбитальными станциями Грая. Пока на орбите разгоралась битва, на саму Мир Кузницу высадились ударные силы Титанов Легио Ланиаскара, захватившие множество храмов кузниц до того, как на их атаку среагировали защитники. Попытки высадить дополнительные силы оказались неудачными так как сеть космических станций вопреки записям оказалась подвижной и мешала перемещению флота Предателей. Через некоторые время флот Предателей отступил из системы Грая, оставив на Мире Кузнице 30 Титанов Легио Ланиаскара, устроивших разрушительную кампанию на поверхности Грая.

584011.M31: Протекторат Непокоренной Стали

Раскол между Императором и Вармастером не был единственной причиной Железного Катаклизма. По всей галактике множество потерянных, обнищавших и покинутых душ искали себе новое призвание и многие из них нарушали данные клятвы ради собственной выгоды. Мир Кузница Арлйет в Железном Поясе стала целью одной из таких сил после того как многие из защищавших ее Титанов Утренних Звезд были отозваны для противостояния вторжению на Грая. Вскоре после этого Арлйет стала первым миром, ощутившим на себе поступь новообразованной империи Кузницы, называющей себя «Протекторат Непокоренной Стали». На Арлйет высадились тринадцать Титанов, несущих на себе стертые эмблемы семи разных Легионов Титанов, включая Легио Асторум и Легио Дамнатус и потребовали подчиниться под угрозой завоевания в случае отказа. И хотя Арлйет отчаянно защищался, мир охраняли всего лишь слабо обученные батальоны Механикум Тагмата при поддержке трех машин Легио Астраман. Спустя шесть часов после вступления в бой от орудий машин захватчиков пал последний Титан Утренних Звезд и Арлйет пришлось сдаться, присоединившись к дюжине других миров, уже подчиненных Протекторатом. В последовавшие после захвата Арлйет месяцы были зафиксированы еще множество столкновений с новообразованной империей Кузницы, многие из которых переросли в акты агрессии, когда Протекторат продолжил расширять свои владения.

049012.M31: Покорение НайДрина

После того как Арахнус был захвачен Легио Тритонис, Железные Пауки выразили свое желание вернуть себе свой родной мир и даже предприняли несколько неудачных нападений на владения Арахнуса. Вскоре стало ясно что их усилия не дадут значимых результатов без поддержки союзников, которые были заняты очищением суб-сектора НайДрин, являвшегося более приоритетной целью чем Арахнус. Принцепс Максима Проколус – действующий Гранд Мастер Легио Венатор желая скорее заполучить поддержку для освобождения родного мира заключил с Атар-Медиан соглашение что после полного покорения НайДрина, Легио Атарус окажет своими силами поддержку в освобождении Аразхнуса. И ходя Лоялисты в суб-секторе оставались в меньшинстве благодаря отправке многих Титанов Легио Астраман на восточный фронт, 60 прибывших машин Легио Венатор позволили усилить напор. Серия быстрых нападений позволила отвлечь Легио Дамициум от системы Яназар и собрать поверженные машины Легио Венатор с разоренной планеты Яназар IV, где горнодобывающая промышленность была полностью остановлена из-за полученных повреждений. Таким же образом Лоялисты атаковали и систему Парадонал, отправив туда 50 Титанов из Легио Атарус и Легио Венатор чтобы осадить Предателей, укрепившихся вокруг орбитального подъемника на Парадонал I, связанного со стоянкой флота на орбите. Последовавшая осада, в которой пали 18 Титанов, закончилась тем что Предатели обратили свои орудия против орбитального шпиля и разорвали связь между стоянкой флота и планетой. Обломки обрушились на позиции Предателей, забрав жизни Магоса Доминус Ксиксоса и девяти Титанов Лоялистов, а также оставшихся Титанов Предателей и нанесли биосфере планеты непоправимый ущерб.

После финального акта злобы оставшиеся Предатели отступили, оставив Лоялистам разоренный суб-сектор, чья промышленность и население значительно поредели по сравнению с тем что было до вторжения. Проведенная через два десятилетия после вторжения в суб-сектор перепись показала снижение населения на 64% и снижения производительности промышленности на 76% относительно показаний до начала Ереси Хоруса. И хотя он уже не был способен снабжать Миры Кузницы Лоялистов в прежнем объеме, суб-сектор все еще представлял стратегическую важность. Не в последнюю очередь и потому что предоставлял Лоялистам укрепления из которых они могли начинать прямую атаку на Миры Кузницы Предателей. Немаловажным было и то что победа в суб-секторе значительно усилила мораль сил Лоялистов и побудила многих в Железном Поясе кто до сих пор колебался, объявить о своей поддержке Императора, что в свою очередь лишало Предателей новых потенциальных союзников.

091012-417012.M31: Огонь и Ярость

После вытеснения Предателей из суб-сектора НайДрин Железный Катаклизм перешел в новую фазу. Вынужденные отступить Предатели начали укреплять свои владения чтобы отразить вторжение Лоялистов и в то же время рассылали небольшие флоты чтобы разорять миры по всему Железному Поясу для раздробления и замедления сил Лоялистов. Эти придерживающиеся тактики выжженной земли флоты прочесывали Железный Пояс в поисках уязвимых точек и зачастую выбирали своими жертвами миры, только недавно занявшие сторону Грая и Атар-Медиан. В тактических отчетах указывалось что эти флоты были оснащены значительным количеством судов Темных Механикум, способных нанести атакуемым мирам максимальный ущерб и сделать их полностью необитаемыми. Многие из этих флотов несли оружие, впервые примененное против миров Грая в начальной фазе войны, а в последующие годы их мощь только возрастала. Среди множества зверств, учиненных этими флотами, выделяется уничтожение системы Аултарун и второе вторжение на Трофей Финдари.

В системе Аултарун участвовавшие в кампании бессмысленного разрушения Титаны Легио Кулисайтай охотились на миллиарды беженцев, пытавшихся укрыться на агро-мире от надвигающейся войны. Их действия явно следовали некоторому плану и представляли из себя некий ритуал, похожий по исполнению и целям на тот что был совершен на далеком мире Калт. Никто на Аултаруне не мог помешать манипуляциям со звездой и через несколько дней солнце системы постарело и расширилось на несколько миллиардов лет. Те миры, которые не поглотило солнце были зачищены выбросом радиации, а затем поглощены варп разломом, образовавшимся после принесения в жертву миллиардов душ. Образовавшаяся дыра в реальности получила название «Колодец Беженцев» и ее нечестивый свет стало видно по всему западному краю Сегментума Пасифик.

В случае с Трофеем Финдари Лоялистов ждал другой не менее разрушительный метод убийства. Бесплодный мир на его границе вновь ощутил поступь Предателей, когда на планету обрушился десант, возглавляемый воинами Дома Векстрик. Это привело в замешательство Первый Щит Нуварсу, которая командовала обороной Трофея так как собранные Предателями силы не могли представлять большой угрозы для возведенных за прошедшие годы Калибраксами укреплений, значительно усиленных впоследствии Техно жрецами Атар-Медиан. Действия Предателей выглядели странно, но явно не вписывались в тактику вторжения. Рыцари Дома Векстрик перемещались от одной точки в другую и уничтожали районы раскопок в каждой из них. Чтобы понять логику действий Предателей была выпущена директива о поимке вражеского Техно-жреца для допроса о целях вторжения. После нескольких недель встречных боев, за которые Дом Векстрикс сумел повергнуть трех Титанов Поджигателей среди Скал Хребта Мира, Дому Кол'Кхак удалось выполнить поучение и захватить Техно-жреца, отставшего от Предателей, занятых эвакуацией с поверхности планеты.

Многочасовые записи допроса, переданные на Атар-Медиан свидетельствовали только о том что Тежно жрец полностью сошел с ума под воздействие разрушившего его алгоритмы порченого кода. Последний отчет, переданный, когда флот Предателей достиг границ системы Трофей Финдари внезапно оборвался. Последние секунды представляли собой запись смеха, перемежавшегося вставками скрап-кода. Мгновением позже авгур станции, рассеянные по Трофею Финдари зафиксировали сигналы сходные с детонацией циклонических боеголовок под поверхностью Трофея Финдари. После этого весь мир раскололся на кусочки вместе с тысячами тысяч воинов Атар-Медиан и десятком Титанов Поджигателей. После уничтожения Трофея Финдари в ситему вошли поисковые флоты Атар-Медиан в поисках хоть чего-либо ценного что могло остаться и обнаружили единственное судно Предателей. Выйдя на связь судно Предателей сделало предупреждение о том, что судьбу Трофея Финдари разделит любой, кто будет и дальше противиться Генерал-Фабрикатору Марса, после чего скрылось от мести Имперцев.

386012.M31: Сожжение Малханра

Волна разрушения, которую устроили Предатели по всему Железнопму Поясу привела к голоду, потому что многие агро-миры были слабо защищены и становились жертвами, так как не были способны отразить нападение даже горсти Титанов. Попытки доставить продовольствие из других районов галактики оказались безуспешными, так как слишком много миров были разграблены силами Лоялистов и Предателей и другие миры не были готовы делиться ресурсами. Для восполнения истощающихся запасов продовольствия обе стороны начали передислоцировать свои силы для прикрытия все еще способных выпускать свою продукцию агро-миров. Именно таким образом после столкновения Легио Атарус и Легио Ланиаскара экосистеме мира Малхарн был нанесен такой ущерб, что некогда процветавший агро-мир уже не имел возможности производить продовольствие. Ситуация на Малхарн еще более обострилась после рейда флота ксеносов, больше не сдерживаемого Имперским флотом, патрулировавшим данный регион. Оставшиеся на орбите флоты Лоялистов и Предателей были уничтожены и обе стороны остались запертыми на агромире без надежды на эвакуацию. Не имея возможности отступить или получить подкрепление, стороны все равно продолжали войну на Малхарне, перейдя к партизанской тактике. Поджигатели и Пронзатели продолжали взаимное уничтожение, хотя и были вынуждены отвлекаться на схватки с высадившимися на планету ксеносами. Только годом позже, когда стала известна судьба сражавшихся на поверхности Малхарна, на поерхность планеты высадилась спасательная партия Империума, которую приветствовал одинокий побитый Вивер Поджигателей Огонь Решимости. Единственный переживший войну Огонь Решимости был покрыт отметинами и повреждениями, но так и остался несломленным годом сражений, а на его броне было выведено семь свежих отметок об убийствах.

149012-856012.M31: Урдешская Цензура

Падение суб-сектора НайДрин, бывшего индустриальным центом, даже после серьезных повреждений, позволило Легионам Титанов Лоялистов перевооружиться и подготовиться к новому этапу завоевания. Несмотря на множество конфликтов по всему Железному Поясу Лоялисты обратили свое внимание на удерживаемые Предателями Миры Кузницы Урдеш и Арахнус.

Штурм Урдеша преследовал цель не просто наказать Предателей, а был ответом на полученные Грая сообщения с Терры с указанием изолировать планету, отправляющую припасы в Сегментум Солар. Отправленные Граей в ответ на это указание силы включали более40 машин Утренних Звезд и 60 Рыцарей Дома Моритейн так как Терра не была готова рисковать успехом настолько важной миссии. Помимо этого, Терра прислала в качестве поддержки восьмерку машин Легио Игнатум, передислоцированных на Урдеш из внешней сферы защиты Сегментума Солар. Предоставленные рассеянными по всей галактике агентами Сигилита опознавательные коды позволили флоту скрыть свою принадлежность Грая и прикинуться сторонниками Вармастера.

Все эти хитрости позволили флоту Грая подобраться к Урдешу не вызвав тревоги. Его население наоборот стало праздновать прибытие союзников, которые помогут в завоевании региона. Большая часть посадочных модулей Лоялистов успешно села на поверхность на обозначенные по всему Миру Кузнице зоны высадки. Не подозревающие о том, что пригласили на свой мир захватчиков представители правящей касты Урдеша собрались чтобы приветствовать представителя Вармастера в окружении стражи из представителей Легио Дамициум. Их жест гостеприимства был вознагражден смертью. Титаны Утренних Звезд гордо стояли перед опускающимися рампами своих кораблей и единственным залпом уничтожили высший эшелон лидеров Урдеша. Подобные сцены повторялись по всему Миру Кузнице и большая часть зон высадки была быстро зачищена Лоялистами, что позволило высадить дополнительные подкрепления.

Завершить подавление Урдеша оказалось гораздо сложнее. Несмотря на потерю Урдешем большей части своего руководства, сопротивление Лоялистам было нескоординированным, но яростным, так как народ Урдеша привык всегда оказывать решительный отпор тем, кто желал их уничтожить. Первые месяцы войны превосходящим силам Легио Астраман противостояли потрёпанные силы Легио Дамициум, желающих покарать Лоялистов, чья численность поредела за время Железного Катаклизма, а пополнения не поступал из-за блокады Красной Планеты. В тоннелях Бастиона Феррум, представлявшем из себя истощенный заброшенный карьер сталя Вархаундов Несломленных Лордов устроила засаду на силы Лоялистов и Легио Астраман пришлось задержаться на несколько недель чтобы их оттуда выкурить. При осаде Драухейма – длившемся месяц штурме Города Кузницы от рук нескольких Варлордов Легио Дамициум и Глопия Виктория –древнего Вармонгера класса Император пали семь Титанов Легио Астраман. Предатели продолжали сопротивляться любому продвижению Лоялистов и силы Грая платили кровью за каждый сделанный шаг. Силы вторжения медленно продвигались вперед до тех пор, пока через шесть месяцев после смерти лидеров Урдеша ни прибыло обещанное подкрепление из Сегментума Солар.

Легио Игнатус сразу подтвердил свою репутацию величайшего Легиона Титанов Марса и защитников Императорского Дворца на Терре сразу после высадки на Урдеш. Благодаря своему статусу членов Триады Феррум Моргулус Марса как первых среди Легионов Титанов, Огненные Осы привыкли брать командование на себя на любом поле боя куда прибывали так как каждый из них был ветераном бесчисленных войн. По одиночке или парами Титаны Легио Игнатум распределились ко всем фронтам на Урдеше, управляя ходом конфликта и возглавляя союзников благодаря своему опыту и яростному желанию их Титанов одержать победу. Город Кузница Урдессек стала местом где приняли свой последний бой последние из оставшихсяы на Урдеше воины Легио Дамициум. Этих защитников последней цитадели сил Предателей было 11 и все были покрыты полученными на войне шрамами. Если бы последовавшая битва произошла во времена Великого Крестового Похода, о Титанах Несломленных Лордов, павших при защите Урдессека сложили бы легенды и навсегда бы занесли в анналы славы, а не позора. Несломленные Лорды удерживали свою позицию перед лицом в три раза превосходивших их в численности противников, уничтожив по крайней мере по одному врагу прежде чем Урдессек был обращен в руины, которые уже никогда не будут отстроены заново. В наказание за преступления против Империума самые большие города Кузницы Урдеша были уничтожены огнем Титанов, а из банков данных удалили все знания, которых Урдеш был признан недостойным. Вскоре оставшаяся промышленность Мира Кузницы была переналажена для снабжения припасами сил Лоялистов и отныне управлялась прибывшими Техно-жрецами из недавно основанных Адептус Механикус. Так как Вармастер все ближе подбирался к Терре, большая часть производимых на Урдеше боеприпасов и оружия отправлялись прямиком в Систему Солар для укрепления Двойных Врат – древнего реликта, позволяющего быстро пропускать корабли в корневую систему Империума. Вскоре после окончания битвы за Урдессек Титаны Легио Астрам ан отправились на Грая чтобы принять участие в войне с Валия-Максимал. По приказу Регента Легио Игнатум остался на страже Урдеша и его владений, и обладал полномочиями покарать любого, кто вновь осмелился бы восстать против Императора.

145013-015.M31: Расплата

Потеря Урдеша нанесла ущерб как морали, так и сплочённости сил Предателей и стала символом превосходства Лоялистов по всему Железному Поясу. И вто время как несколько младших Миров Кузниц, таких как Тридолии сдались на милость Империума, другие, такие как Нарунбакс зашли слишком далеко и были разбиты Легио Венатор и Легио Атарус после того как Легионы Титанов отбыли с Арахнуса с намерением вернуть мир именем Императора. Осознав, что внимание Лоялистов привлекло нечто другие, Калибракс поспешили отступить, бросив своих союзников пытаться укреплять свою оборону самостоятельно. При этом многие угнетенные миры где присутствовал Легио Кулисайтай, после того как они удалились снова восстали и свергли остававшихся на них Предателей. Избавившись от власти Предателей многие из них не желали оставаться в стороне после многих лет страданий, собирались в небольшие группы и брали под свой контроль доступные им корабли. В результате образовалась целая флотилия из сотен разномастных судов самых эклектичных конструкций. Этот флот, движимый исключительно желанием мести, обрушился на Калибракс. Миллионы погибли от огня превосходных орудий Мира Кузницы, но как часто бывает на войне превосходство в численности оказалось решающим фактором и флот сумел захватить орбиту Калибракса по свой контроль. Не имея возможности захватить сам Мир Кузницу, флотилия намеревалась держать Мир Кузницу в блокаде до тех пор, пока для зачистки мира не прибудут дополнительные силы. Запертым на планете предателям оставалось только ожидать свою судьбу.

Арахнус также пал жертвой ярости Лоялистов. С момента своего провозглашения империя Арахнуса только росла, а прозвище Темный прилив только доказывало скорость и успешность их завоеваний, особенно когда дело касалось неспособных защитить себя миров. Именно эти миры и были в первую очередь возвращены авангардом Лоялистов, после чего они направились прямо к Арахнусу и обрушились на обе его луны до того, как своенравные бойцы Легио Тритонис были отозваны для защиты планеты. Вторгшиеся на Низкару Лоялисты обнаружили очаг сопротивления все еще лояльных Империуму сил, находящихся в осаде еще с тех пор как Арахнус впервые погрузился в гражданскую войну. Легио Атарус поспешили на помощь осажденным, прорвали линии Предателей и заставили Легио Тритонис покинуть поверхность луны. На Иктомии оборонявшихся Предателей ожидала та же участь, когда Легио Венатор обрушил свою ярость на тех, кто нарушил присягу и украл их родной мир.

После успешного захвата обеих лун Лоялисты обратили внимание на саму Мир Кузницу. С согласия тех, кто был изгнан с мира, орудия обеих лун были обращены против Мира Кузницы, покрыв поверхность планеты кратерами во время подготовки места высадки для сил вторжения. Защищавшим Низкара членам Легио Венатор выпала честь первыми спуститься на поверхность Арахнуса и обрушить Его правосудие на Предателей. Покорение так и не увенчалось успехом до самого падения Вармастера и последовавшей за этим войны, в которой на Арахнусе пали дюжины Титанов прежде чем Легио Венатор вновь вернул себе свой мир.

211013-461014.M31 И позже: Тишина среди Звезд

Осада Арахнуса, падение Урдеша и блокада Калибракса положили конец угрозе со стороны Предателей в области Сегментума Пасифик в Железном Поясе. И хотя некоторые меньшие Миры Кузницы все еще находились на стороне бунтовщиков, мало кто мог противостоять мощи Атар-Медиан и вскоре Титаны Поджигателей были выведены из Железного Пояса. Многие из этих флотов откликнулись на давно посылаемые и до сих пор игнорировавшиеся сигналы бедствия. Несмотря на все благородство этой цели, это оказалось не слишком полезным, так как огнь войны давно поглотил большинство из тех, кто когда-то нуждался в помощи.

На этом войны в Железном Поясе не закончились, так как Грая все еще находилась в состоянии затяжной войны с Валия-Максимал. Мир Кузница Лоялистов сильно пострадала от рук Предателей так как Титаны Легио Ланиаскара все еще шагали по поверхности Грая, а им подобные продолжали сеять смерть на мире, который некогда клялись защищать. Лоялисты столкнулись с методичной кампанией на истощение, организованной Магосом Доминус-Альфа Гиерониумом, старавшимся разделить силы Грая серией обманных маневров и быстрых атак. И только со смертью Гиерониума на затронутом войной индустриальном мире Налиндир. Магос предатель был убит после того как трое Вархаундов Утренних Звезд с именами Зверь Кузницы, Верный Отце и Венатор Ультима пожертвовали собой, но уничтожили Ординатус Валия из которого он командовал войной.

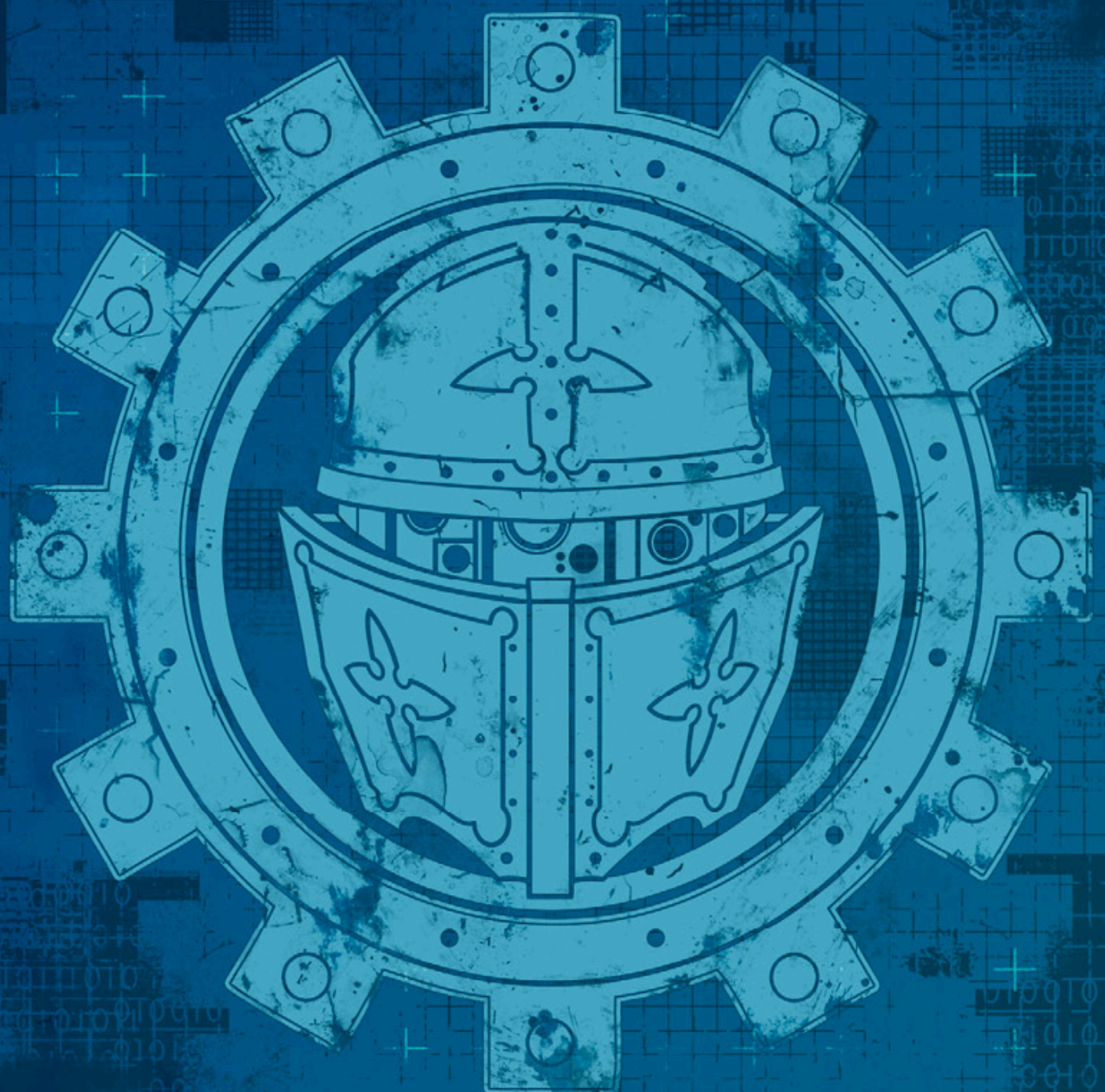
Смерть Гиерониума смешала планы Валия-Максимал, так как никто не мог заполнить собой пустоту, оставшуюся поле смерти Магоса. И хотя Предатели уже не могли позволить себе пойти на планомерный штурм, покойный Магос хорошо подготовил Миры Кузницы к обороне и Грая все еще противостояла целая сеть несломленных миров.



Эти миры с опровергающей всяческую логику скоростью были превращены в планеты-крепости, за прорыв стен которых потребовалось бы пролить реки крови. Чтобы одолеть Валия-Максимал Логисты Грая рассчитали какие миры необходимо захватить в первую очередь, так как их гарнизоны представляли угрозу владениям Грая. Из 16 задокументированных попыток захвата, вскоре получивших название «Миров Кровавого железа», успехом увенчался только захват нынче мертвого мира Эристара, что обошлось потерей 11 машин Утренних Звезд и примерно 250000 бойцов Механикум Тагмата. Около года Грая защищала свои владения и атаковала миры Валия-Максимал, кидая в горнило войны все новые миллионы пока практически не истощила ресурсы Мира Кузницы. Но затем как по какому-то общему сигналу полны предателей пошли на убыль и флоты Валия-Максимал отступили в пределы своих укрепленных миров крепостей. Это изменение ситуации породило много споров в среде Логис Граи, препятствующих достижению консенсуса и мешающих военному планированию. Когда новых атак Предателей не последовало, силы Грая вновь отправились к Мирам Кровавого железа, но нашли там лишь тишину. 10 мертвых миров висели в пустоте, а все их укрепления были пустыми. Подобная, но даже еще более удивительная участь постигла и саму Малия-Максимал. Мир Кузница был очищен от городов Кузниц и только разбросанные по поверхности промышленные объекты, некогда соединявшие города свидетельствовали о том, что некогда это был процветающий мир. Высадившиес на поверхность планеты силы не обнаружили признаков жизни и обнаружили только пустые оболочки Титанов Легио Астраман, павших за прошедшие годы войны. Каждый из них застыл в позах как будто выражающих нестерпимую боль и был окружен замысловатыми строительными лесами неизвестного паттерна, сводящего с ума тех, кто пытался на него смотреть. Каким образом и куда делись все находившиеся на Валия-Максимал так и осталось неизвестным.

Конфликт, получивший имя Железный Катаклизм закончился не победными фанфарами, а тишиной. Урдеш был повержен, а Арахнус заблокирован военными действиями. Униженные и оскорбленные взяли свою судьбу в свои руки и заблокировали мир Калибракс, а последнее пристанище предателей – Мир Кузница Валия-Максимал просто исчезла рационально необъяснимым образом. Конечно все это н стало сигналом к полному прекращению конфликта и не принесло облегчения тем, кто пострадал от оружий Титанов и сопровождавших их войск. По всему Жедезному Поясу продолжались малые конфликты, а на планетах продолжались гражданские войны, в которых оппортунистские души стремились возвыситься над остальными. Сотни миров сгорели и зачахли от собственных действий или действий врагов и всех, кто поднял руку друг на друга запятнала кровь миллиардов убитых.





Легионы Катаклизма

Я не знаю – сумеем ли мы добиться победы в галактике или обречены пасть перед амбициями Вармастера. Все что я знаю – это то что мир будет гореть, и мы будем разжигателями пламени.

Принцепс Сеньорис Миресте, Легио Игнатум, во время Завоевания Урдеша, 012.M31

Подобно породившим их Мирам Кузницам, каждый Легион Титанов уникален. Сформировал собственные оккультные техно-ритуалы и традиции обращения с древними машинами. Во время Ереси Хоруса эти различия в культурах и доктринах проявились особенно ярко, так как Миры Кузницы заняли стороны либо Лоялистов, либо Предателей и многие Принцепсы были совращены гибельным влиянием Вармастера и его темных союзников. Также как сражающиеся по разные стороны конфликта Легионы Космодесантников и Примархи, Титаны Легионов научились ненавидеть своих прошлых союзников и изменились, став похожими на своих новых повелителей и союзников.

В боях Катаклизма Железа принимали участие несколько Легионов Титанов. Далее на выбор игрокам представлены правила для восьми отдельных Легионов Титанов, которые в этом участвовали. При сборке боевой группы игрок может объявить, что любой из Титанов в его группе принадлежит к определенному Легиону Титанов. Манипулы должны собираться из Титанов одного Легиона, но их можно усиливать членами другого. За каждый набор правил Легионов Титанов, входящих в боевую группу, игрок противник получает 2 бонусных очка Стратагем. Например, если боевая группа состоит из манипулы Легио Астерман и двух Вархаундов из Легио Игнатум в качестве поддержки, противник получает 4 бонусных очка Стратагем.

Легио Астраман (Утренние звезды)

Основанный в Эпоху Раздора для защиты Мира Кузницы Грая, Утрение Звезды сформировали тесную связь с Гвардией Ворона, и принимали участие в Великом Крестовом Походе бок о бок с этим Легионес Астартес. Сила Легиона Титанов заключалась в их целеустремленности и когда они выбрали путь, заставить его изменить могли только холодная логика предсказания тактической обстановки. И какой же отчаянной ни была ситуация все знали, что Утренние звезды устоят перед любой опасностью.

Трейт Легио: Непреклонные (Unyielding)
Как и все выходцы с Грау, Утренние звезды обладают врожденным упорством и нежеланием отступать даже перед лицом верной смерти.

При активации во время фазы Движения Титан Легио Астраман может по собственному желанию пробудить Дух Машины. Это считается за активацию Титана. Если он это делает, маркер Статуса Реактора повышается на 2. Титан автоматически проваливает свою Командную проверку для усмирения Духа Машины и вместо броска применяет результат Стойкий (Stalwart) из Таблицы пробудившегося Духа Машины. Выбранного Титана нельзя активировать в последующую фазу Боя.

Специфичная для Легио Стратагема: Сила и Решимость (Strength and Resolve) (1)
Принцепсы Легио Астраман обучены обходиться ограниченным набором систем управления чтобы лучше осознавать ограничения своих машин.

Эту Стратагему может купить любой игрок за Легио Астраман. Игрок за Утренних Звезд может разыграть эту Стратагему при активации Титана во время Стратегической фазы. До начала следующего раунда атаки, выполненные против этого Титана не получают бонус к броску Брони за уже полученные результаты повреждений и отображенные на Командном Терминале (см. рулбук). Это считается за активацию Титана в этой фазе.

Специфичная для Легио Стратагема: Держаться стойко (Stand Firm) (3)
Перед лицом превосходящей огневой мощи Утренние Звезды формируют неподвижный фронт и становятся плечо к плечу.

Эту Стратагему может купить любой игрок за Легио Астраман. Игрок за Утренние Звезды может разыграть эту Стратагему в начале любого раунда. На протяжении всего раунда любой дружественный Титан Легио Астраман может объединять пустотные щиты с любым другим дружественным Титаном Легио Астраман, если они входят в один Эскадрон и если ни один из объединяющих щиты Титанов не двигался в этом раунде (добровольно или принудительно).

Специфичное для Легиона Оборудование: Магнитные снаряды (Maglock Shells)
Титаны Легио Страман используют модифицированные боеприпасы, которые прилипают к броне цели перед взрывом и локализуют точку взрыва, усиливая повреждения.

Любой Титан Легио Астраман вооруженный оружием с трейтом Ordnance могут брать Магнитные снаряды, если их оружие еще не затронуто никаким улучшениями за +5 очков, умноженные на количество Дайсов оружия. Например, Гатлинг Бластер Ривера увеличит свою стоимость на +30 очков. Каждое из оружий Титана можно улучшить этими снарядами отдельно. К результату броска Брони орудия с трейтом Ordnance и этим улучшением прибавляется 1. Бросок натуральной 1 все еще наносит Поверхностное Попадание (Superficial Hit).

Специфичный для Легио Персональный Трейт:
Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Астраман можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо сделать бросок D3 по таблице ниже:

D3	Персональный трейт
1	**Стойкий (Steadfast):** *Железная воля Принцепса поистине легендарна и ничто не может отклонить его с выбранного пути.* Когда Принцепсу Титана требуется выполнить бросок по Таблице пробудившегося Духа Машины, он может вместо броска выбрать результат самостоятельно. Если он это делает, уровень Реактора повышается на 1 в дополнение ко всем остальным эффектам.
2	**Ответственный (Diligent):** *Принцепс всегда поддерживает своего Титана в наилучшем состоянии, следя за всеми системами даже в пылу боя.* Один раз за битву во время Стратегической фазы Титан Принцепса может получить приказ Экстренная починка (Emergency Repairs) без необходимости проходить Командную проверку.
3	**Неподвижный бастион (Immovable Bastion):** *Принцепс привык встречать угрозу лицом к лицу и не уклоняется от атакующего врага.* Один раз за бой после расчета эффекта атаки, выполненной против Титана Принцепса вражеским Титаном в рамках приказа Чардж (Charge), Титан Принцепса может немедленно выполнить Сокрушающую атаку (Smash Attack) или атаку оружием с трейтом Melee против атаковавшего юнита.



Титан Боевого Класса Варлорд Легио Астраман

Могучий борец

Титаны созданы чтобы выдерживать большинство опасностей, которым может подвергнуть их галактика и показанный на Могучем борце набор вооружения часто используется против вражеской пехоты. Могучий борец изображен во время кампании на агро-мире Нариинди – одном из основных поставщиков продовольствия для Мира Кузницы Грая. Агро-мир был поражен во время Железного Катаклизма широко распространившимся восстанием, после чего для подавления беспорядков на него высадилась манипула Титанов, в которую входил Могучий борец. Контакт был потерян в 012.M31 и только после обнаружения искореженного остова Варлорда на оставленной Валия-Максимал два года спустя прояснила его судьбу.



Титан Класса Варбрингер Немезис Легио Астраман

Большая молния

Несмотря на то что Утренние Звезды отправляли свои силы и в Железный Пояс и в остальную галактику, большинство их усилий было сконцентрировано на недопущении продвижения Легио Ланиаскара вглубь границ империи Кузницы Грая. Учитывая известную прямолинейность тактики Пронзателей, командование Утренних звезд полагалось в противостоянии с ними по большей мере на оборонительную тактику. Титанц Варбрингер Немезис, такие как Большая молния стали жизненно важным элементом этой тактики, зачастую выступая опорными точками лини обороны. Самые быстрые из Легио Астраман привлекали к себе внимание машин Пронзателей и завлекали их в тщательно подготовленные зоны смерти, где продвижение Предателей замедлялось обстрелом из квейк орудий Утренних Звезд.

Легио Атарус (Поджигатели)

Сравнительно молодой по стандартам Легионов Титанов Легион Поджигателей был основан во времена позднего Великого Крестового похода на отдаленном мире Атар-Медиан. Не доверяя своим собратьям они раз за разом доказывали свою полезность, заслужив репутацию независимых и упрямых. Переломным событием, пожалуй, оказалась кампания на Шедим Дрифтс, где Вармастер безжалостно пожертвовал ради победы дюжиной их Титанов – обиду, которую Легио долго не мог забыть.

Трейт Легио: Перехват инициативы (Seizing the Initiative)
Экипажи Поджигателей не нужно понукать проявлять инициативу. Титаны их манипул устремляются вперед, прежде чем получают приказ от Принцепса Сеньорис двигаться вперед или атаковать. Командиры Поджигателей умеют пользоваться натурой Принцепсов под своим командованием и зачастую управляют своими силами максимально агрессивно.

В первом раунде боя, сторона, где присутствует по крайней мере одна манипула Поджигателей, может делать перебросы при определении Первого Игрока если выброшено меньше чем у оппонента. Если игрок выигрывает жеребьевку, он должен назначить себя Первым игроком.

Специфичная для Легио Стратагема: Стремительный дух машины (Impetuous Machine Spirit) (1)*Годы войны и своевольные командиры наделили духи машин Титанов Поджигателей собственными личностями. Когда дух машины получает контроль над Титаном, он чаще всего стремится сократить дистанцию с противником.*

Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Атарус. Эта Стратагема разыгрывается, когда Титану Поджигателей требуется сделать бросок по таблице Пробуждения Духа Машины (см. стр. 44 рулбука). Вместо броска игрок за Поджигателей может вместо этого автоматически применить результат Стремительный (Impetuous), делая бросок D6+2” вместо D6” для определения дистанции.

Специфичная для Легио Стратагема: Одиночная манипула (Maniple of One) (2)
Многие Принцепсы не способны выйти за рамки древних тактических доктрин, принятых Коллегия Титаника, но не Поджигатели, практикующие теорию адаптивной войны. Особенно это видно на примере их гибкого подхода к концепции манипул, так как отдельные Принцепсы зачастую меняли свою тактику прямо посередине боя.

Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Атарус. Игрок за Поджигателей может разыграть эту Стратагему в начале любого раунда. В течение всего этого раунда один Титан из войска игрока может получить преимущества любого трейта Манипулы из доступных Поджигателям. Обратите внимание, что пока эта Статагема действует, выбранный Титан теряет трейты других Манипул и не считается частью ни одной из манипул.

Специфичное для Легио Оборудование: Ракеты Инфернус (Infernus Missiles)
Титаны Атарус часто используют зажигательные ракеты, крайне эффективные против юнитов поддержки и террейна, производимые в гигантских количествах на Атар-Медиан и поставляемые практически исключительно Поджигателям

Любой Титан Легио Атарус может взять в качестве апгрейда Ракеты Инфернус за +15 очков. Если юнит получает хотя бы одно попадание из ракетомета Апокалипс, экипированного ракетами Инфернус, поместите под юнитом шаблон Взрыва 5”. В Завершающей фазе любая модель, оказавшаяся хотя бы частью базы на маркере получает попадание Силой 4, игнорирующее пустотные и ионные щиты. Титаны получают попадание по Ногам. Кроме этого Блокирующий террейн, которого касается шаблон, получает попадание Силой 4 (см. правила уничтожения террейна на стр. 52 рулбука) и, если он не уничтожен, он загорается. В Завершающей фазе горящий террейн получает попадание Силой 4 и наносит попадание Силой 4 любой находящейся на нем модели как описано выше пока террейн не будет уничтожен и не потухнет.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:
Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Атарус можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо по таблице ниже:

D3	Персональный трейт
1	**Своевольный (Headstrong):** *Этот Принцепс и его Титан славятся своей упертостью и как только они приняли решение, их уже ничего не остановит.* В Завершающей фазе Принцепс Сеньйорис может выбрать не сбрасывать полученный его Титаном приказ и его эффект будет продолжаться в следующем раунде без необходимости выполнять бросок Командной проверки. Обратите внимание, что приказ Отключение (Shutdown) и другие эффекты, меняющие текущий приказ Титана применяются обычным образом.
2	**Нестандартно мыслящий (Unconventional Thinker):** *Принцепс привык мыслить в бою латерально и умеет замечать на поле боя детали, недоступные другим. Это позволяет ему предвидеть действия противников или выполнять маневры, позволяющие застигнуть противника врасплох.* Один раз за бой после того как вражеский Титан объявляет свое действие, но до того, как двигается или стреляет, Принцепс Титана может подвигаться на D6” в любом направлении и повернуться на угол до 90°. Этим действием нельзя переместить Титан на непроходимый террейн или другую модель.
3	**Ветеран Шедим Дрифт (Shedim Drift Veteran):** *Принцепс хорошо помнит предательство на Шедим Дрифт, где Вармастер использовал Поджигателей в качестве пушечного мяса для своего любимого Легио и поэтому жаждет отомстить Предателям.* Во время фазы Боя, Принцепс может выбрать одно из орудий Титана. В течение всего раунда все броски Брони для попаданий из этого оружия можно перебрасывать. Если Принцепс целится в Титана из Легионов Мертвые Головы или Глаза Тигра – Титан Принцепса может перебрасывать броски Брони для попаданий из всего своего оружия.



Разведывательный Титан Класса Вархаунд Легио Атарус

Беллиум Эт Нокус

Прозваный своим экипажем Зверем Ночи Разведывательный Титан Класса Вархаунд Беллиум Эт Нокус хорошо известен своим местом в авангарде сил Легио Атарус. Много раз проявив себя в схватках с противниками большего размера, Титан и его команда стали мастерами засад и подвижного боя, зачастую действуя в одиночку вне структуры манипулы, что дает им свободу вырываться далеко впереди основных порядков Легио Титаникус. После Железного Катаклизма Беллиум Эт Нокус оставили позади множество славных побед, но его ждало еще больше испытаний на пути к Терре.



Титан Боевого Класса Ривер Легио Атарус

Огонь Решимости

Большую часть времени Железного Катаклизма Огонь Решимости числился павшим на Малхарн после того как контакты с агро-миром прервались после набега ксеносов. После завершения Ереси Хоруса и возвращения Малхарна Огонь Решимости был найден все так же стоящим на защите мира и возвращен на службу Легио Атарус. Его изображенный здесь побитый вид взят с одного из сотен изображений, полученных экипажем Титанов, взявшим на себя обязанность скурпулезно документировать все свои сражения против Легиона Ланиаскара и рейдеров ксеносов. В примечаниях к этим записям указано что панцирь Титана по персональной просьбе принцесса был оставлен со следами полученных повреждений.



Титан Боевого Класса Варлорд Легио Атарус

Закаленный в огне

Боевой Титан, известный под именем Закаленный в огне – один из немногих кто супел выбраться с Истван V после Резни в Зоне высадки. После ремонта и перевооружения он заслуженно получил свое новое имя. Несмотря на то что его экипаж погиб на Истване и многие из Техно жрецов Легио считали это плохим предзнаменованием, его новые принцепс и команда хорошо поладили с дремлющим духом машины Бога-магины и во время Железного Катаклизма он также как его пилоты яростно мстил Предателям.

Легио Игнатум (Огненные Осы)

Огненные Осы принадлежат Триаде Феррум Моргулус – трем оригинальным Легионам Титанов Марса. Они порвали связь с Генерал-Фабрикатором когда он решил сражаться с Империумом во время Ереси Хоруса. Зная о их полной лояльности Легио Игнатум часто поручали охранять наиболее стратегически важные места, самым значимым из которыз был Имперский Дворец на Терре.

Трейт Легио: Мы немногие из лояльных (We Loyal Few)
Считая себя последнии настоящими Титанами Марса, Огненные Осы питали глубокое отвращение к Легионам Титанов, которые нарушили присягу и перешли на сторону Вармастера.

Титаны Легио Игнатум могут делать перебросы бросков на Попадание с результатом 1 при выполнении атак по вражеским Титанам в пределах 12” от них в фазу Боя.

Специфичная для Легио Стратагема: Покарать глупцов (Punish their Folly) (1)
Одержимые ненавистью к Легионам Титанов Предателей Огненные Осы быстро научились использовать тактику, использующую жажду крови Предателей и позволяющую выманивать самых нетерпеливых под сокрушительный перекрестный огонь.

Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Игнатум. Эта Стратагема разыгрывается, когда вражеский Титан заканчивает свое движение, являющееся частью приказа Чардж (Charge) в пределах 3” от Титана Легио Игнатум. До того, как будут отыграны атаки, этот Титан Легио Игнатум может немедленно выполнить атаку, используя навык Стрельбы (BS) своим оружием без трейта Melee.

Специфичная для Легио Стратагема: Хранитель врат (Guard the Gates) (2)
Лояльные до самой смерти Огненные Осы зачастую стерегут ключевые миры, так как все знают, что они никогда не откажутся от выполнения долга.

Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Игнатум. Эта Стратагема разыгрывается в начале первого раунда Стратегической фазы. Любые дружественные Титаны Легио Игнатум могут получить приказ Стрельба первым (First Fire) без необходимости проходить Командную проверку.

Специфичное для Легио Оборудование: Гравитонный сенсорный массив (Gravitonic Sensor Array)
Пользуясь своим статусом одних из Триаде Феррум Моргулус, Огненные Осы имеют доступ к таким технологиям, которые недоступны их менее прославленным сородичам. В том числе они обладают сенсорами, позволяющими Титанам Огненных Ос отслеживать свои цели даже когда они перекрыты.

Любой Титан Легио Игнатум может получить Гравитонный сенсорный массив за +15 очков. Ко всем броскам на попадания, выполняемым Титаном с этим улучшением по целям, перекрытым по крайней мере на 25% применяется модификатор +1.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:
Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Игнатум можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо по таблице ниже:

D3	Персональный трейт
1	**Лучше смерть чем бесчестие (Death before Dishonour):** *Для Принцепса единственным поражением является только нарушение принесенной клятвы и поэтому он никогда не сдастся даже перед лицом смерти.* Принцепс Титана может выполнять перебросы проваленных бросков на Попадание если его Титан получил Критическое Повреждение (Critical Damage). При этом в фазу Расчета повреждений он должен тратить любые дайсы Ремонта на ремонт отказавшего оружия до того, как ремонтировать любые другие повреждения.
2	**Истребитель врагов (Foe Slayer):** *Принцепс считает, что сумеет восстановить свою поруганную честь только когда все предатели из Коллегия Титаника будут мертвы и хранит особенно глубокую ненависть для тех, кто входил в Триаду Феррум Моргулус.* Во время фазы Боя Принцепс может выбрать одно из орудий Титана. К результату всех бросков Брони этого оружия прибавляется 1. Если Принцепс целится в Титана Легио Мортис или Легио Темпестус, Принцепс может выбрать два своих орудия и прибавлять 1 к их броскам Брони.
3	**Вечный Страж (Eternal Guardian):** *Принцепс однажды видел, как мир, который он поклялся защищать горит, а он был вынужден подчиниться приказу отступить. Тогда он поклялся никогда не покидать поле боя без драки.* Один раз за фазу Боя Принцепс может выполнить переброс одного результата броска Брони для любой единицы своего оружия если он не двигался (намеренно или вынужденно) в этом раунде.



Титан Боевого Класса Варлорд Легио Игнатум

Игнус Индигнатио

Нанесенный на броню Игнус Индигнатио паттерн, изображенный выше относится к периоду завоевания Урдеша и является достаточно характерным для машин Легио Игнатум. Огненные Осы чрезвычайно гордятся своей принадлежностью к Триаде Феррум Моргулус даже несмотря на то что это имя перестало что-то значить после предательства Легио Мортис и значительной части Легио Темпестус. Подобно другим машинам Огненных Ос Игнус Индигнатио имеет на своем счету множество записей о подвигах, а изображенный на нем баннер является 87-м баннером, отражающим его завоевания. Другие баннеры были тщательно реконструированы по записям, так как оригиналы хранились на Марсе и были уничтожены служителями Келбора Хала.

Легио Венатор (Железные Пауки)

Во время Эпохи Раздора Легио Венатор стерег Мир Кузницу Арахнус, защищая ее от обитающей здесь мега арахно фауны и нападений рейдеров в остальном регионе. Во время Великого Крестового Похода те из Легио Венатор, кто присоединились к Экспедиционным флотам быстро выработали у себя чувство верности и братства, что казалось немного странным тем, кто остался на Арахнусе. Когда Мир Кузница погрузился в пучину гражданской войны, те кто остались верны Императору оставили себе прежнее имя чтобы смыть грехи тех, кто против Него отвернулся.

Трейт Легио: Верность превыше всего (Loyalty Above All)
Внутри Легио Венатор долгом Модерати считается защита жизни Принцепса любой ценой.

Титаны Легио Венатор игнорируют эффект Критического Повреждения Принцепс Ранен (Princeps Wounded). Кроме того, дружественные Титаны Легио Венатор добавляют 1 к результату Командной проверки, когда выполняют ее в пределах 6" от Титана Принцепса Сеньйорис Легио Венатор.

Трейт Легио: Единый разум (One Mind)
Принцепсы манипул Легио Венатор учатся настолько идеально взаимодействовать, что могут предвидеть движения друг друга почти как свои собственные.

В начале каждого раунда Титаны в дружественной манипуле Легио Венатор могут образовывать Эскадроны. Каждый Эскадрон может состоять максимум из двух Титанов и не может включать Титанов, уже входящих в Эскадрон. Эти Эскадроны сохраняются до конца раунда. Сгруппированные таким образом в Эскадроны Титаны не могут Объединять Пустотные щиты, но соблюдают все остальные правила Эскадронов обычным образом.

Трейт Легио: Мобильные силы (Mobile Force)
После потери Арахнулса Легио Венатор остался без значительной части своих тяжелых Боевых Титанов и был вынужден адаптировать свою тактику к применению большого числа легких машин.

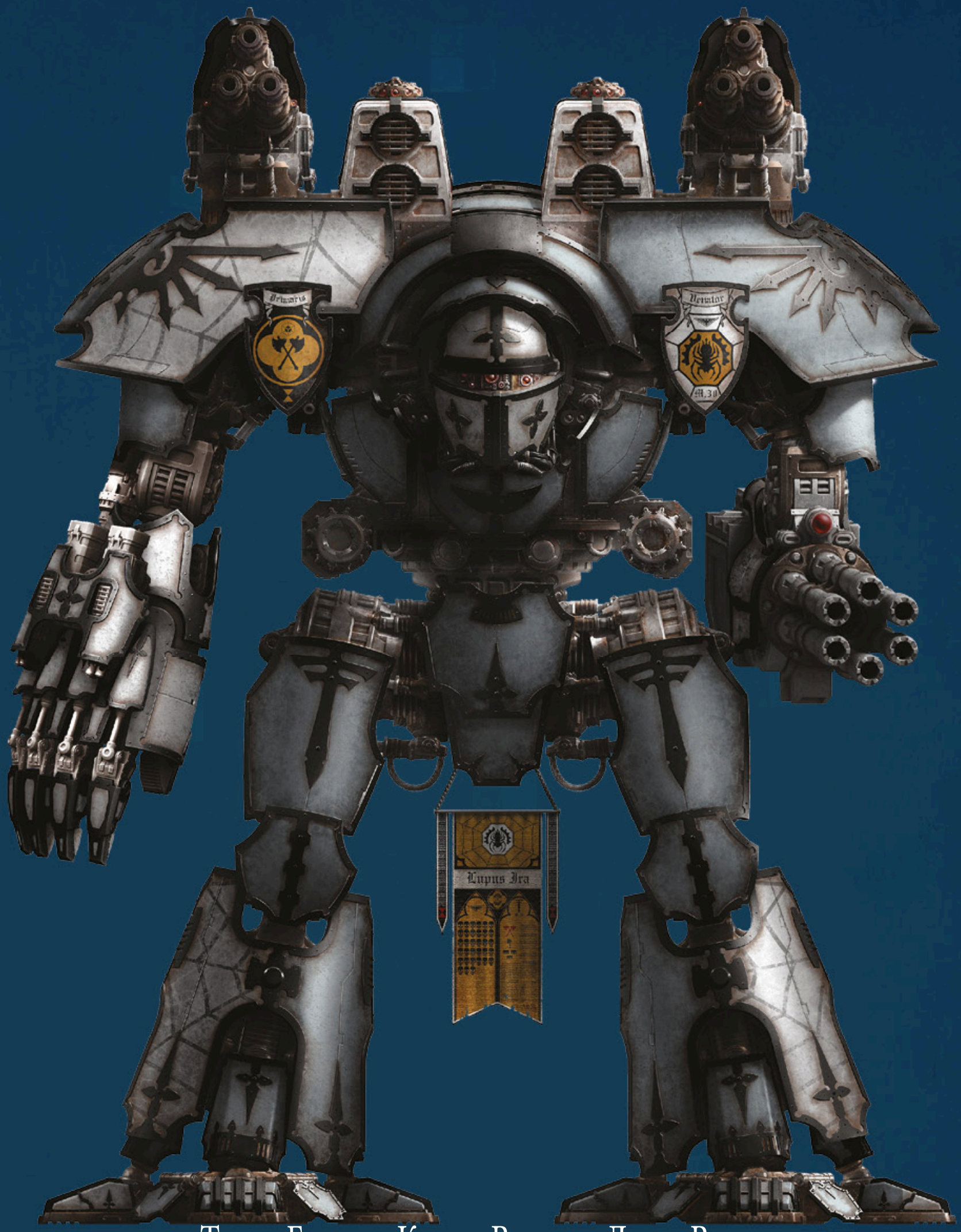
Любая манипула Легио Венатор может выбрать на Место обязательного Титана Варлорд в манипуле Титан Ривер.

Специфичное для Легио Оборудование: Ослепляющие гранатометы (Blind Launchers)
Легио Венатор используют одноразовые гранатометы, способные выпускать дымовой залп, перекрывающий видимость и сенсоры ауспексов.

Любой Титан Легио Венатор может быть экипирован Ослепляющими гранатометами за +20 очков. Один раз за игру во время фазы Боя Титан с этим улучшением может активировать Ослепляющие гранатометы. Если он это делает, до начала следующей фазы Боя ко всем броскам на Попадание для атак, выполненных по этому Титану применяется -1, а также -1 ко всем броскам на Попадание которые выполняет сам Титан. Ослепляющие гранатометы можно активировать в любой момент во время активации Титана (т.е. и после того как он выполнил свои атаки).

Специфичный для Легио Персональный Трейт:
Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Венатор можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо по таблице ниже:

D3	Персональный трейт
1	**Жгучая ненависть (Burning Hatred):** *Принцепс кипит от ненависти ко всем Предателям, отринувшим порядок и поклялся, что любой ценой перебьет их всех прежде чем пасть самому.* Один раз за раунд когда Титан Принцепса наносит Критическое повреждение вражескому Титану, Титан Принцепса может немедленно выполнить атаку одним своим оружием, выбранным контролирующим игроком. После расчета этой атаки делается бросок D6 по таблице Перегрузки Реактора для Титана Принцепса.
2	**Ветеран Крестового похода (Crusade Veteran):** *Многие из Принцепсов Легио Венатор провели многие десятилетия, сражаясь в составе Экспедиционных флотов и научились управлять своими Богами-машинами почти со сверхъестественной эффективностью.* Один раз за игру после применения бросков Ремонта, в рамках приказа Экстренная починка (Emergency Repairs) Принцепс может сбросить этот Приказ и немедленно получить другой Приказ. Этим вторым Приказом также может быть Экстренная починка (Emergency Repairs). Даже если приказ Экстренная починка (Emergency Repairs) был сброшен подобным образом, Титан Принцепса все еще способен активироваться либо в последующую фазу Движения, либо в фазу Боя обычным образом.
3	**Тактическое Превосходство (Superior Tactician):** *Принцепс имеет большой опыт командования Титаном в бою и способен выстраивать сложные планы со множеством ходов.* Присутствие Принцесса дает боевой группе дополнительное очко Стратагем, которые можно потратить до битвы на покупку Стратагем.



Титан Боевого Класса Варлорд Легио Венатор

Люпус Ира

Присоединение Легионов Венатор и Арахнус к Империуму оказалось нелегким делом, сопровождавшимся конфликтами. Когда Арахнус наконец вошел в лоно Империума, среди Имперских сил оставалось много тех, кто испытывал неловкость, сражаясь вместе с Титанами Легио Венатор, против которых они только еще недавно воевали. Это недоверие удалось преодолеть только когда многие из Титанов Железных Пауков получили назначения в составе Экспедиционных флотов. Титаны наподобие Люпус Ира доказали свою лояльность на множестве полей битвы и быстро завоевали уважение своих боевых товарищей. Именно это уважение со стороны товарищей по Великому Крестовому Походу заставило их отречься от своих бывших хозяев, когда Арахнус отвернулся от Империума.

Легио Ланиаскара (Пронзатели)

Стражи Валия-Максимал. Именно такой была главная роль Легио Ланиаскара когда они занимались истреблением гигантских чудовищ, населявших моря их родного Мира Кузницы. Эти сражения зачастую проходили в тесноте подводных гротов, благодаря чему Пронзатели привыкли использовать прямолинейные и брутальные тактики. Они были значительно доработаны во время Великого Крестового похода, когда минипулы Легио Ланиаскара прорывались через вражеские фортификации с оружием ближнего действия и атаковали в ближнем бою.

Трейт Легио: Прямые меры (Direct Measures)
Большинство концепций, рождающихся в мозгах служащих в Легио Ланиаскара никак нельзя назвать хитрыми. Вместо этого Пронзатели сами навязывают противнику бой, находя его где бы он не прятался.

Один раз за раунд один Титан Легио Ланиаскара может подвигаться, используя форсированное значение скорости без необходимости перегружать реактор.

Трейт Легио: Задиристость (Bullish)
В глубинах кислотных морей своего родного мира Титаны Пронзателей зачастую были вынуждены сражаться со своими жертвами лицом к лицу, что развило у них гораздо более глубокие традиции ближнего боя чем в других Легионах Титанов.

При выполнении атак в рамках приказа Чардж (Charge), Титан Легио Ланиаскара может немедленно выполнить Сокрушающую атаку (Smash Attack) в дополнение к остальным атакам, которые он выполняет.

Специфичная для Легио Стратагема: Бездумный чардж (Heedless Charge) (1)
Вопреки тому, что предписывает Коллегия Титаника применение оружия ближнего боя, такого как цепной кулак или силовые когти Арихо считается у Титанов Легио Ланиаскара нормой. Излюбленной тактикой Пронзателей является выставление на острие атаки Титанов Ривер, вооруженных оружием ближнего боя для разрушения укреплений противников, которые разрушают стены и пресекают все попытки контратаки.

Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Ланиаскара. Эта Стратагема разыгрывается в начале любой Стратегической фазы. Да конца фазы любой дружественный Титан Легио Ланиаскара может получить приказ Чардж (Charge) без необходимости проходить Командную проверку.

Специфичное для Легио Оборудование: Травленый керамит (Mordantised Ceramite)
Главным достижением Валия-Максимал была их специализация на изготовлении покрытий из сплавов, дающих повышенную защиту от плазмы и корродирующих веществ.

Любой Титан Легио Ланиаскара может быть улучшен с помощью Травленого керамита за +10 очков. Для атак с трейтом Maximal Fire, выполненных против Титана с этим улучшением из результатов всех бросков Брони вычитается 1. Этот негативный модификатор применяется даже если атакующий юнит не использовал трейт Maximal Fire для увеличения Силы оружия.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:
Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Ланиаскара можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо по таблице ниже:

D3 Персональный трейт

1 **Жестокий (Cruel):** *Принцепс не испытывает жалости к слабым – недостойные враги просто сокрушаются под его ногами без всякой чести и жалости.*
При выполнении атак против юнитов с Размером 5 или меньше, Сила всех попаданий увеличивается на 2.

2 **Убийца Титанов (Titan Killer):** *Принцепс давно научился наносить удары, способные уничтожить Титанов, которых он считает своими сильнейшими врагами. Предательство Вармастера дало ему возможность опробовать свои умения на практике.*
Один раз за раунд Принцепс может выполнять переброс бросков на Броню с результатом 1, для атак, выполняемых по вражеским Титанам.

3 **Неконтролируемая ярость (Heedless Rage):** *В бою Принцепса часто поглощает ярость и он становится нечувствительным к боли.*
Один раз за раунд Принцепс может выполнить атаку отказавшим оружием с трейтом Melee. Как только эффект атаки будет рассчитан, Титан Принцепса получает одно попадание S10 в тело.





Разведывательный Титан Класса Вархаунд Легио Ланиаскара

Голодный зверь

Вархаунды Пронзателей, такие как изображённый здесь Голодный зверь периода Осады Грая, играли важную роль в действиях Легио Ланиаскара во время Железного Катаклизма. Особенно стоить отметить успешность применения Легионом Титанов легких манипул Феррокс и Венатор в городском окружении различных промышленных миров, на которые Легион вторгался во время конфликта между Валия-Максимал и Грая. Вархаунды Пронзателей пробирались по улицам и направляли машины Лоялистов туда где их ждали Титаны Ривер Ланиаскара. Если это не удавалось, Вархаунды старались покалечить врага и оставить его неподвижным чтобы разобраться с ним ближе к концу боя.



Титан Боевого Класса Ривер Легио Ланиаскара

Кровь Валии

Легио Ланиаскара имеет репутацию любителей ближнего боя и изображенный здесь Кровь Валии имеет вполне характерный для Легиона Титанов набор вооружения. Пронзатели открыто демонстрируют убийства и трофеи, которыми измеряется успешность каждой машины среди собратьев. Зачастую для этого используется множество баннеров, подобно дополнительному баннеру, подвешенному под мельта пушкой у Крови Валии. Отметки убийств демонстрируют сколько врагов было убито этим редко используемым оружием, обновляются самим экипажем и гордо демонстрируются между битвами.



Титан Боевого Класса Варлорд Легио Ланиаскара

Залитый кровью

Дизайн Титанов Пронзателей зачастую является отсылкой к древним племенам, некогда населявшим поверхность Валия-Максимал. В Эпоху Раздора контроль Культа Механикум над Миром Кузницей не был абсолютным и многие сообщества людей технологически деградировали. Эти племена обустраивали свои дома на рассеянных по кислотному океану островах и плавали по его водам, преследуемые населявшими его чудовищами. Многие из Принцепсов Легио Ланиаскара могут проследить свое происхождение к этим племенам, а традиции Легиона Титанов имеют много общего с ритуалами, которые некогда практиковали их предки.

Легио Кулисайтай (Стражи врат)

Большую часть истории Легио Кулисайтай составляют бесконечные сражения, происходившие на поверхности Калибракса в Эпоху Раздора, когда самые разные фракции пытались овладеть Миром Кузницей. После того как мир был освобожден Великим Крестовым походом, Стражи врат применяли свой стиль методичного уничтожения на множестве миров по всей галактике. На войне Легио Кулисайтай придерживается тактики выжженной земли, а их Титаны медленно продвигаются по трупам врагов, не оставляя после себя ничего целого.

Трейт Легио: Бездушие (Callous)
Милосердие и сострадание не входят в список добродетелей Легио Кулисайтай многие ужасы галактики меркнут по сравнению с тем что они могут устроить.

Титаны Легио Кулисайтай никогда не получают штрафы к своим Командным проверкам и могут игнорировать эффекты, заставляющие выполнять переброс успешных Командных проверок.

Специфичная для Легио Стратагема: Несокрушимый бастион (Steadfast Bastion) (1)
На поле боя Легио Кулисайтай медленно надвигается на линию обороны своих противников, подвергая их массированному обстрелу на каждом шагу.

Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Кулисайтай. Эта Стратагема разыгрывается во время фазы Стрельбы. К характеристике ближней дальности (но не дальней) всего оружия без трейта Melee добавляется Титана Легио Кулисайтай добавляется 6” на время фазы Стрельбы если еще он не двигался (намеренно или принудительно) в этом раунде.

Специфичная для Легио Стратагема: Неумолимое продвижение (Methodical Advance) (2)
Когда Легио Кулисайтай наступает, мало кто может надеяться их остановить и не оказаться растоптанным.

Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Кулисайтай. Эта Стратагема разыгрывается в Стратегической фазе первого раунда. Выберите Размер. Все дружественные Титаны Легио Кулисайтай с таким же Размером как выбранный вами Размер могут сразу подвигаться, но не могут заявлять Энергию на Стабилизаторы! Или Энергию на локомоторы! (Power to Locomotors). После того как эффект Стратагемы отыгран, игрок оппонент становится Первым игроком. Подвигавшиеся таким образом Титаны не могут активироваться в Стратегическую фазу первого раунда.

Специфичное для Легио Оборудование: Ускоренные автозагрузчики (Accelerated Autoloaders)
Легио Кулисайтай считает, что их долгом является уничтожение врагов чтобы Омниссия смог переродиться из их праха. Поэтому они часто используют модифицированные ракетометы, способные выпускать по выбранной цели целый вихрь ракет.

Любой Титан Легио Кулисайтай вооруженный Ракетометом или Ракетометами Апокалипсис может быть экипирован Ускоренным автозагрузчиком за +20 очков если у Титана еще нет других улучшений, действующих на это орудие. Каждое орудие Титана нужно улучшать по отдельности. После отработки атаки выполненной орудием с этим улучшением, Титан может сразу выполнить еще одну атаку тем же орудием по той же цели, но с модификатором -1 к броскам на Попадание. После отработки второй атаки орудие становится отказавшим и улучшение перестает действовать до конца битвы даже если орудие потом будет отремонтировано.

Специфичный для Легио Персональный Трейт
Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Кулисайтай можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо по таблице ниже:

D3	Персональный трейт
1	**Древняя смерть (Ancient of Death):** *Некогда Принцепс был членом Легио Мортис, а затем уже был переведен в Стражи врат. Он прожил много сотен лет еще до начала Ереси Хоруса.* Когда Принцепс Титана должен сделать бросок по таблице Перегрузки Реактора, всегда делается бросок D6, даже если маркер Статуса Рекатора находится в красном отверстии.
2	**Печально известный Варлорд (Infamous Warlord):** *Принцепс имеет репутацию безжалостного воина, чьи злодеяния сеют страх в сердце любого кроме самых стойких воинов.* Враги в пределах 8” от Титана Принцепса вычитают 1 из результата всех своих Командных проверок.
3	**Порченый (Corrupted):** *Порча пустила свои корни в Принцепса, искажая плоть и принося страдания.* Принцепс Титана игнорирует Отдачу от юнита мыслительных импульсов (MIU Feedback) и эффект Критического Повреждения Принцепс Ранен (Princeps Wounded).



Разведывательный Титан Класса Вархаунд Легио Кулисайтай

Амрок

Названый в честь мифологического волка с Древней Терры, упоминавшегося в архивах Калибракса, Амрок и подобные ему Титаны Вархаунд были довольно малочислены в рядах Легио Кулисайтай. Учитывая сто Стражи врат привыкли вести войну на истощение, разведывательные Титаны чаще использовались для наблюдения за перемещениями врага, прокладкой маршрутов для Титанов Стражей врат и выманиванием врагов под огонь более тяжелых машин. Зачастую именно на плечи принцепсов Вархаундов Легио Кулисайтай ложилось бремя командования, и они использовали свою скорость для корректировки тактики и обновления плана боя.



Титан Боевого Класса Варлорд Легио Кулисайтай

Святой сын

Легио Кулисайтай предпочитает использовать оборонительную экипировку на своих Титанах Варлорд как можно видеть на примере изображенного здесь Святого Сына времен вторжения в суб-сектор НайДрин. Из записей следует что мало какие боевые группы Легио Кулисайтай отправлялись в бой не имея в своем составе Титанов Варлорд. И действительно зачастую тактика Стражей Врат строилась вокруг удерживающих позицию Боевых Титанов, являющейся ядром боевой группы, вокруг которой перемещались более подвижные, пресекающие угрозы элементы. Использование оружия для средней и дальней дистанции обусловлено тем что до ближней дистанции неповрежденные враги просто не должны добираться и бой на близкой дистанции практически исключается.



Титан Варбрингера Немезис Легио Кулисайтай

Надежный оплот

Стражи врат часто применяют Титаны класса Варбрингера Немезис как в обороне, так и в нападении. В хрониках Великого Крестового похода указано что Легио Кулисайтай обладает всего тремя Варбрингерами, но если поднять записи об их действиях можно насчитать не меньше дюжины. Это несоответствие можно объяснить теми что, например, обломки Надежного оплота Техно жрецы Атар-Медиан нашли в руинах Малхарна. Исследование показало, что некогда Надежный оплот носил имя Железная Доблесть и принадлежал Легио Астраман. Еще несколько подобных случаев свидетельствуют об особом интересе Легио Кулисайтай к получению Титанов класса Варбрингера Немезис, которых они впоследствии использовали против сил Лоялистов.

51

Легио Тритонис (Темный прилив)

Легио Тритонис были названы в честь трех небесных тех, образующих Ахахнус – самой планеты и двух ее лун. Многие из тех, кто присоединились к восстанию против Империума служили ему десятилетия, если не века и до сих пор помнили времена самоуправления Ахахнуса. После зачистки на родном мире всех, кто поддерживал Империум, манипулы Титанов Темного прилива отправились в безумную разрушительную кампанию по всему Железному Поясу, сражадаясь и с Лоялистами так и Предателями за славное будущее Мира Кузницы Арахнус.

Трейт Легио: Железная волна (Tide of Iron)
Иктомия – первая из лун Арахнус давно перенаправила свои производственные мощности на производство Титанов Варлорд, которые отлично подходили для боев с мега-арахнидами, которыми кишел Арахнус.

Любая манипула Легио Тритонис может выбрать Титана Варлорд вместо любого обязательного для манипулы Титана Ривер.

Трейт Легио: Упоение бойней (Revel in Slaughter)
Ересь Хоруса была воспринята как возможность отмстить Империуму за покорение мира ради своего далекого повелителя.

К результатам Командных проверок Титанов Легио Тритонис прибавляется 1 за каждого ранее уничтоженного за время боя вражеского Титана до максимума 3.

Специфичная для Легио Стратагема: Стигийская пелена (Stygian Veil) (2)
Легио Тритонис сопровождают в бою техно-подразделения Арахнуса, использующие эзотерические устройства, способные погружать на время участки поля боя в непроницаемую тьму.

Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Тритонис. Эта Стратагема разыгрывается в любой Стратегической фазе. Игрок за Легио Тритонис может немедленно поместить где угодно на поле боя три маркера с таким условием чтобы каждый из маркеров был дальше 10” от любого другого. Все области в пределах 3” от центров этих маркеров блокируют линию видимости любые Титаны кроме Титанов игрока за Легио Тритонис получают штраф -2 к Командным проверкам, если находятся в пределах 6” от центра такого маркера. В начале Завершающей фазы все маркеры убираются.

Legio Specific Wargear: Radiative Warheads
Легио Тритонис безразличен ущерб, который они наносят покоряемым планетам и поэтому они широко используют боеголовки с радиоактивно-тяжелой начинкой, хорошо сбивающие пустотные щиты.

Любой Титан Легио Тритонис вооруженный Ракетометом или Ракетометами Апокалипсис может экипироваться Радиоактивными боеголовками за +25 очков, если на это оружие еще не действуют другие улучшения. Каждое из орудий Титана нужно улучшать по отдельности. При выполнении атак оружием этим улучшением против целей с активными Пустотными Щитами каждый бросок на Попадание с результатом 6 считается за два попадания.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:
Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Тритонис можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо по таблице ниже:

D3	Персональный трейт
1	**Тактический Гений (Tactical Genius):** *Принцепс является прирожденным лидером, способным быстро реагировать на ходы врагов и адаптировать свой план в соответствии с ситуацией.* Пока Принцепс находится на поле боя, игрок может выполнять переброс дайса при определении кто будет Первым игроком. Если он это делает, Титан Принцепса не может активироваться в следующую Стратегическую фазу.
2	**Жажда Мщения (Lust for Vengeance):** *Принцепс расценивает нанесенные его Титану повреждения величайшим персональным оскорблением со стороны врага и не успокоится пока не разорвет обидчика на кусочки.* Один раз за игру, когда Титан Принцепса получает Критическое Повреждение, Титан может ответить. После расчета эффекта атаки, нанесшей Критическое Повреждение, Титан Принцепса может немедленно выполнить одну атаку одним не отказавшим оружием по юниту, который нанес Критическое Повреждение. Если эта атака уничтожает вражеский юнит – активация оппонента заканчивается.
3	**Лидер Арахнуса (Leader of Arachnus):** *Принцеппс пользуется большим уважением в своем родном мире и обладает целой армией последователей, Техно-жрецов и стратегистов, сопровождающих его в бою.* Присутствие Принцепса в составе боевой группы позволяет ей покупать Специфичную для Легио Стратагема Стигийская пелена несколько раз. Несмотря на это применять эту Стратагему можно только один раз за раунд.



Титан Боевого Класса Варлорд Легио Тритонис

Разрывающий оковы

Несмотря на то что формально новый Легион был основан во время Железного Катаклизма, Легио Тритонис ведет свою родословную еще со времен Эпохи Раздора. Легио Тритонис был основан во время Ереси Хоруса, когда Аразнус отделился от Империума в попытке основать собственную империю Кузницы. Приведенное выше изображение Разрывающего оковы использовалось в целях пропаганды по всему Миру Кузнице Арахнус во время Железного Катаклизма. Ранее он носил имя Звук Омниссии и служил под баннером Легио Венатор еще со времен М.28. Подобно многим другим машинам Легио Тритонис Разрывающий оковы получил новое имя при основании нового Легиона Титанов, публично отринув старую идентичность в виде акта перерождения.

Легио Дамициус (Несломленные Лорды)

Способность выдержать любые трудности – это предмет особой гордости Легио Дамициус. Созданный на Урдеше Легион Титанов Легио Дамициус был угасающим Легионом, так как не имел возможности восполнять свои потери без помощи Марса или других более богатых Миров Кузниц. Эта зависимость от других зародила в сердцах Легио Дамициус зависть. На другие более процветающие Легионы Титанов они смотрят как на слабаков, никогда не стоявших на грани вымирания.

Трейт Легио: Терпимая боль (Trifling Pain)
Принцепсы Легио Дамициус приучены выдерживать боль, которая довела бы любого другого до безумия, что часто помогает им на поле боя.

При активации в фазе Движения Титан Легио Дамициус может по своему выбору игнорировать один эффект Критического Повреждения. Это продолжается до конца фазы Боя. Кроме того, Титаны Легио Дамициус могут ремонтировать эффекты Критических Повреждений бросками 4+ вместо 5+.

Трейт Легио: Зависливый (Envious)
Многих в Легио Дамициус раздражает тот факт, что существование их Легио зависит от милости других и они крайне завистливо относятся в более богатым Легионам Титанов.

К результату всех Командных проверок Титанов Легио Дамициус прибавляется 1 если в поле их видимости находится не меньше одного вражеского Титана большего Размера.

Специфичная для Легио Стратагема: Запредельная стойкость (Endurance beyond Limit) (3)*Принцепсы Урдеша не отступают даже в моменты наибольших страданий и боли и отказываются склониться даже перед угрозой смерти.*

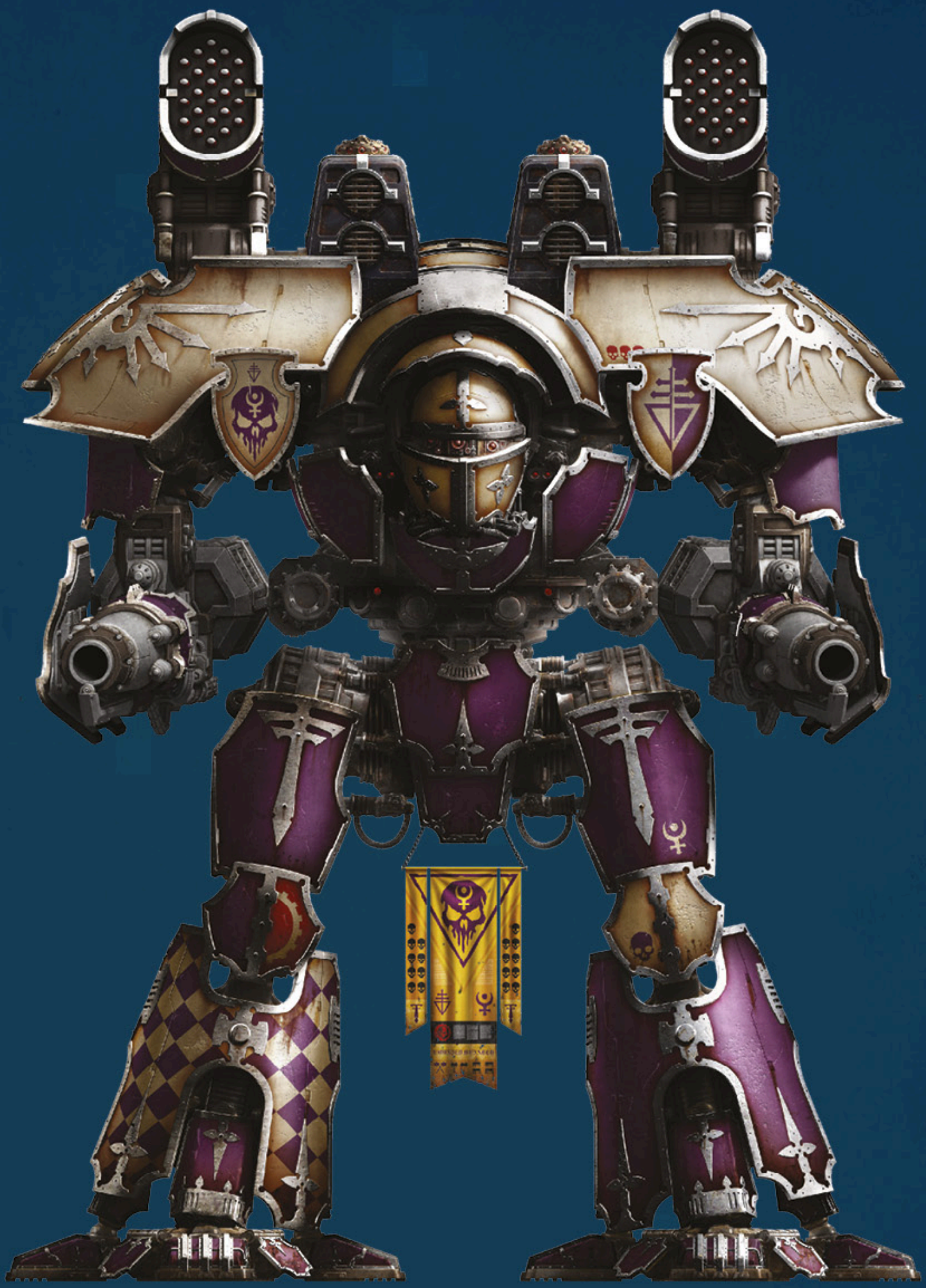
Эту Стратагему может купить любой игрок Легио Дамициус. Эта Стратагема разыгрывается в начале фазы Боя до того, как кто-либо из юнитов активируется. Игрок за Легио Дамициус может немедленно выполнить бросок Ремонта за каждый из Титанов делая количество бросков D6, равное характеристике запаса Сервиторов с округлением вверх.

Специфичное для Легио Оборудование: Дополнительное покрытие (Secondary Plating)
Несмотря на громадное уважение к своим боевым машинам Легио Дамициус не стесняются менять их внешний вид и делать еще более брутальными.

Любой Титан Легио Дамициус может получить Дополнительное покрытие за +10 очков. Первое Критическое Попадание по Титану с этим улучшением превращается в Разрушительное попадание (Devastating Hit). Когда это происходит, преимущество этого улучшения перестает работать до конца боя.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:
Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Дамициус можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо по таблице ниже:

D3	Персональный трейт
1	**За гранью смерти (Beyond Death):** *Принцепс считает, что смерть неизбежна и сражается до самого конца, готовый умереть ради победы.* Когда Принцепс получает Катастрофическое повреждение выполните Командную проверку прежде чем делать бросок по таблице Катастрофических повреждений. Если проверка успешна – бросок не делается. Вместо этого Титан двигается на D6" в направлении, выбранном управляющим игроком и останавилается прежде чем столкнуться с вражеским юнитом. После этого Титан получает результат Детонация магазинов (Magazine Detonation).
2	***Озлобленная душа (Bitter Soul):*** *Принцепом движет не чувство долга, а злобное желание лишить своего врага любой славы.* Титан Принцепса не снижает Скорость вдвое, когда получает попадание оружием с трейтом Quake, не отраженное его щитом. Также он не поворачивается (при результатах броска 1-2 и 5-6) когда получает попадание орудием с трейтом Concussive, не
3	**Беспредельщик (Limitless):** *Принцепс совершенно бесстрашен и не верит, что кто-то может встать на его пути к победе. Поэтому он сам и его Титан не соблюдают никаких ограничений.* Один раз за игру во время фазы Боя, Титан Принцепса может выполнить атаку любым отказавшим оружием как будто оно не отказало.



Титан Боевого Класса Варлорд Легио Дамициус

Раненый монарх

Легио Дамициус гордятся своей способностью справляться невзгодами, которые многие посчитали бы непреодолимыми. Это поведение во многом объясняется тем что Несломленные Лорды вынуждены надеяться на милость Марса в вопросе восполнения своих рядов. Изображенный здесь Раненый монарх был собран на Урдеше в завершающие годы Великого Крестового Похода и назван так потому что изначально был признан невосстановимым. Отметки черепов на наплечниках брони отмечают сколько раз враги считали Варлорда поверженным. И каждый раз он и его принцепсы выживали и восставали снова годы спустя чтобы снова обрушить на врагов Урдеша свою ярость.

Легкая манипула Игнус

Разработанная чтобы сеять замешательство и беспорядок, легкая манипула Игнус предназначена для реализации тактики разрушения и террора. В условиях ограниченных ресурсов Манипулы Игнус часто усиливают баннерами Рыцарей.



Беллиум Эт Нокус



Игнус Спиритус



Де Кенум



Фурор Солис



Патер Инфуриум



Баннер Фортитус



Баннер Корварус



Баннер Вастатор

Обязательные компоненты
Три Разведывательных Титана Вархаунд
Один Баннер Рыцарей Церастус

Опциональные компоненты
Два Разведывательных Титана Вархаунд
Два Баннера Рыцарей Церастус

Трейт Манипулы
Выжженная земля (Scorched Earth): Юниты в этой манипуле добавляют 1 к значению Дайсов своего оружия с трейтом Firestorm. Кроме того, они могут делать переброс бросокв Брони с результатом 1 для атак, выполненных оружие с трейтом Firestorm.

Баннеры Рыцарей Церастус в Легкой манипуле Игнус должны быть улучшены до Рыцарей Церастус Ахерон. Кроме того, Баннеры Рыцарей, входящие в Легкой манипуле Игнус в пределах 6” от Титанов в этой же манипуле могут получать приказ Стрельба первым (First Fire) или Полный вперед (Full Stride) без необходимости проходить Командную проверку если этот Титан уже получил тот же Приказ в этом раунде.

Боевая линейная Манипула Пресепт (Предписание)

Представляющая из себя вариацию манипулы Аксиом, манипула Пресепт приобрела популярность во время Ереси Хоруса, как способная предоставить достаточную огневую мощь чтобы быстро подавить вражеских Титанов.



Могучий борец



Большая молния



Солутур Вертути



Канис Вигилантри



Честь Грая

Обязательные компоненты
Один Боевой Титан Варлорд
Один Титан Варбрингер Немезис
Один Разведывательный Титан Вархаунд

Опциональные компоненты
Один Боевой Титан Ривер
Один Разведывательный Титан Вархаунд

Трейт Манипулы
Гибкая тактика (Flexible Tactics): В начале каждой Стратегической фазы до отдачи Приказов управляющий игрок может выбрать один Приказ для Манипулы Пресепт. Если на поле боя присутствует несколько Манипул Пресепт, каждый из них может получить свой Приказ. До конца раунда Титаны в манипуле могут получать этот Приказ на 2+, игнорируя любые модификаторы (положительные и негативные). Любой Титан, получающий другой Приказ, проходит Командную проверку обычным образом.

Рыцарские дома Катаклизма

Где теперь ваш Император, глупцы? Молите! Молите о пощаде! Он не услышит ваши мольбы. Он вас не защитит! И вы поймете это прежде чем умрете.

Верховный Сцион Оландар Скора, Дом Готрит во время резни на Даланар Бета, 007.M31

Когда Император отправился в Великий Крестовый поход, Он начал нелегкое дело объединения огромной диаспоры человечества. Среди этих вновь найденных детей Терры были Рыцарские Миры, чудесные феодальные королевства, пережившие Эру Раздора. Эти планеты зачастую были изолированными пограничными землями или союзниками ближайших Миров кузниц, и славились большим количеством исправной древней Рыцарской брони. Эзотерический артефакт ушедшей эпохи, Рыцарская броня была во многом подобна богам-машинам Коллегия Титаника, но пилотировалась всего одним человеком, соблюдающим кодекс чести и обладающим рыцарским титулом Рыцарь Сцион. За многие века Рыцарские Миры превратились в феодальные королевства, население которых возвело Сционов своих Рыцарей в ранг знати и приняло как своих феодалов.

Миры, где обитали Рыцарские Дома сильно отличались друг от друга своими особенностями и темпераментом, что отразилось и на самих Рыцарских домах. В то время пока одни хранили благородные традиции, другие отринули честь, пожертвовав ею ради выживания. Когда Вармастер стал предателем, многие Рыцарские Дома последовали за ним, когда обе стороны ради приближения победы начали призывать Рыцарей союзников. Железный Пояс не избежал этой участи для своих Квесторис Фамилия. Как Лоялисты, так и Предатели маршировали в одном строю с Легионами, подчиняясь воле своих командующих. Приведенные ниже правила представляют вашему вниманию Рыцарские Дома, принимавшие участие в Железном Катаклизме и позволяют игрокам использовать их на поле боя.

Примечание дизайнера

Рыцари в Ереси Хоруса

В Ереси Хоруса принимали участие Тысячи Рыцарских Домов и роты Вольных клинков, в некоторых из которых было всего несколько единиц Рыцарской брони, а другие могли единовременно выставить сотню, а то и больше. Представленные на следующих страницах правила позволят игрокам воссоздать свой Рыцарский дом в соответствии с одним из крупнейших Рыцарских Домов, принимавших участие в Железном Катаклизме. Эти правила легко адаптировать для другого Рыцарского Дома времен Ереси Хоруса, взятого либо из богатой истории сеттинга, либо выдуманного игроком самостоятельно. В будущих дополнениях к Адептус Титаникус мы продолжим расширять роль Рыцарей в игре, включая спец правила для дополнительных именных Рыцарских Домов.

Шагатели Рыцарского класса являются настоящим реликтом и мифом потерянной нынче истории человечества. Эти уникальные боевые машины и системы использования импульсов мозга для управления ими являются для Механикум в равной мере тайной и произведением искусства, а для жрецов Омниссии это вещи необычайной красоты и сокровенной тайны.

Многие из методов, использованные в их конструкции находятся за пределами понимания самых ученых Магосов. К счастью наличие производственных юнитов СШК для их производства на некоторых древних колониальных мирах Рыцарских Домов, известных как Фамилия Квесторис, делает возможным восполнение и ремонт этих могучих боевых машин. Служащие как мирами арсеналами, так и хранилищами забытых технологий для всех остальных, Рыцарские Миры пользуются завидной политической и военной независимостью взамен на то что они делятся с другими своей силой и знаниями.

Не все Рыцарские Миры одинаковы и различаются как количеством Рыцарей и производственными мощностями, так и традициями и силой, которой они наделены. Были Дома, подобные Дому Ворнхер, правившие целыми системами, или другие, правящие отдельным миром или вообще ведущие пиратский образ жизни и живущие тем, что смогут отобрать у врагов в бою. Благодаря такому разнообразию невозможно было одинаковым способом привести к Согласию с Империумом все дома. И поэтому Экспедиционным флотам Империума приходилось прибегать к дипломатии, диверсиям и военным методам.

Сила Рыцарского дома опирается и зависит на его производственных мощностей и доступных ему паттернов Рыцарей. Несмотря на то, что большинство домов используют наиболее распространенный паттерн Квесторис, более редкие паттерны зачастую доступны только самым могучим Рыцарским домам. К этой категории относятся паттерны Церастус и Акастус. И хотя многие Рыцарские миры обладают несколькими их экземплярами, только самые великие и хорошо снабжаемые дома могут похвастаться дюжинами таких машин и пользуются своим высоким статусом среди других Фамилий Квесторис.

Тысячи существующих Рыцарских Домов сыграли значительную роль в Ереси Хоруса, играя роль авангарда и покорителей как для Императора, так и для его мятежного сына. И хотя они не могли сравниться по мощи с Титанами, отправляющиеся на войну Рыцарские дома представляли угрозу, которую невозможно недооценивать и прославились за время Ереси Хоруса многими благородными или отвратительными поступками. Когда пыль осела, стало ясно, что их численность значительно снизилась. За время величайшего предательства в истории Человечества многие Рыцарские дома прекратили свое существование. Те, кто остались, были сломлены и поражены пережитыми ужасами. И хотя процесс восстановления набирал силу, немногие из Рыцарских домов смогли восстановить свое былое величие.



Дом Кол'Кхак

Основанный на холодном мире Атар-Планития для службы свеже основанному Миру Кузнице Атар-Медиан, Рыцарский Дом Дом Кол'Кхак был обязан вечно служить Легио Атарус и Омниссии. Как и Атар-Медиан, Дом Кол'Кхак был основан выходцами с Фаэтона чтобы избежать передачи власти Марсу. С самого начала воины Дома Кол'Кхак учились безупречно взаимодействовать с силами Тагмата Астра-Медиан и Титанами Легио Атарус. Благодаря этим трем родам своих войск Мир Кузница заслужил себе достойную военную репутацию. Эта неразрывная связь привела к тому что Дом Кол'Кхак редко появлялся на поле боя в одиночку, а в случае взаимодействия с союзниками командование Рыцарями часто брал на себя Архимагос или Принцепс.

Преданность Дома Кол'Кхак идеалам Механикум и почитание Омнисии выходят далеко за рамки поля боя. Подобно многим другим Рыцарским Мирам, тесно связанным с Мирами Кузницами, рыцарский дом полностью разделяет традиции и ритуалы Культа Механикум. Все его члены демонстрируют крайнее благоговение перед технологическими артефактами, доверенными Рыцарскому Дому, будь это простой служебный жетон или комплект Рыцарской брони. Благодаря своим связям Дом Кол'Кхак получил больше ценных технологических даров чем другие Рыцарские Дома, самыми ценными из которых была возможность выводить на поле бой целые подразделения комплектов редкой брони наподобие Рыцаря Стирикс. Что же касается самих воинов Дома Кол'Кхак, следование традициям Механикум привело к тому что многие из них прибегали к аугментациям подобно патронам из Механикум, благодаря чему воина начинали состоять скорее из металла, чем плоти.

Связь Дома Кол'Кхак с Легио Атарус привела к том что Дом участвовал в сражения на Истване V, где его воины одними из первых встретились в бою с Предателями. Как и их сеньор рыцари поддержки из Дома Кол'Кхак были уничтожены на этом мире и пали от бесчестных рук предателей. Это случалось, когда воины Дома Кол'Кхак потребовали высадить их вместе с манипулами Легио Атарус, а некоторые высадились даже без поддержки Богов-машин. И хотя это редко происходило во времена Великого Крестового похода, благодаря специфике Железного Катаклизма во время Ереси Хоруса Дом Кол'Кхак чаще действовал в одиночку. В поисках возможности отомстить за убитых в первом сражении восстания товарищей, воины Кол'Кхак занялись поиском Предателей среди звезд и их искоренением именем Омниссии.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества
Верховные Сционы и Сенешали Дома Кол'Кхак могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38 Гибели Молеха, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

1 **Освященный автосимулякр (Consecrated Autosimulacra):** *Сенешаль всегда будет верным слугой Омниссии, а качество его брони соответствует самым высоким стандартам.*
В фазе Расчета повреждений сделайте бросок D6 дял каждого Рыцаря в Баннере Сенешаля. За каждый бросок 6+ Баннер восстанавливает одно потерянное Структурное очко. Таким образом невозможно вернуть уничтоженного Рыцаря. Если Баннер Сенешаля обладает правилом Blessed Autosimulacra вместо этого к результатам всех бросков, выполненных по правилу Blessed Autosimulacra прибавляется 1.

2 **Дитя Омниссии (Child of the Omnissiah):** *Сенешаль с честью служил сначала Фаеэтон, а затем Атар-Медиан многие века, продолжая жить благодаря древним технологиям и величайшему искусству, которыми обладает его мир.*
Оружие, которым экипирован Баннер Сенешаля лучшего качества чем обычное. Значение Силы любого оружия в Баннере Серешаля со значением 4 или выше увеличивается на 1 до максимума 8.

3 **Командир бомбардир (Bombard Commander):** *Сенешаль предпочитает непрямой способ ведения боя, используя превосходство в скорости своих Сционов для избегания вражеского огня и наведения в ответ огня артиллерии.*
Один раз за игру все Баннеры в Копье Сенешаля могут получить приказ Скоординированный удар (Coordinated Strike), Разделение огня (Split fire) или Стрельба первым (First Fire) без необходимости проходить Командную проверку. Не все Баннеры должны получать приказ таким образом, однако все Баннеры должны получить одинаковый Приказ.





Рыцарь-Атрапос Церастус Дом Кол'Кхак

Воля Омнисии

Переживший Истван V Воля Омнисии пилотировался техно-савантом Сционом Механикум Аиледусом VII. Здесь изображено как он выглядел на конец кампании Железного Катаклизма, когда Аиледус уже оставил свой след по всему Железному Поясу, благодаря скорости своей Рыцарской Брони и ее огневой мощи прикончив немало Боевых Титанов. Излюбленной тактикой Аиледусоа и Воли Омнисии было нападение на пару рядом стоящих вражеских Богов-машин. Рыцарь подрезал ноги одного Титана, и он обрушивался на второго, в результате его погибали обе машины.

Дом Моритейн

Уважаемый Дом Моритейн представляет большой интерес для Ордена Помнящих при создании последнего. Не в последнюю очередь это вызвано тем что Дом обладает одинаково достойной репутацией воинов и ученых. Приверженцам души было известно, что ученая душа - основа цивилизации и поэтому Сционы Дома Моритейн стремились возвыситься к Трону Механикум, чего можно достичь только успехами как в военном мастерстве, так и в философских и академических дисциплинах. Это пристрастие науки сделало Дом Моритейн правителями их родного мира, чья история тщательно записывалась в архивах на протяжении тысячелетий.

Несмотря на то что многие уважают Сционов Дома Моритейн за эту их двойственную природу, некоторые – обычно более склонные к насилию – Рыцарские Дома считают это признаком слабости отпрысков Дома Моритейн. Такое мнение полностью опровергают подробные записи Дома, которые по их собственным словам всегда были верны принципам чести и рыцарства. Главный принцип Дома заключается в том, что «Умереть, служа беззащитным почетнее чем жить ради себя.». Записи Великого Крестового похода только подтверждают эти слова, так как все товарищи отмечали высокое мастерство Рыцарского Дома на поле боя и отмечали легкость, с которой они отправлялись в битву, даже в случаях, когда им сулила верная смерть.

На словах и на деле Дом Моритейн оставался идеальным воплощением Рыцарского Дома. Как и подобает такому ученому обществу воины Дом Моритейн обладают большим количеством титулов помимо имени. В манере достаточно похожей на обычаи благородных Кустодес Императора, каждое свершение Сциона Дом Моритейн тщательно записывается и каталогизируется Сакристанами Рыцарского Дома. Помнящий Киран Падориан, занимавшийся изучением анналов Дом Моритейн, отмечал что многие из титулов, которыми обладали воины, имели поэтический символизм. И если прочесть подряд все титулы самых прославленных воинов, получится их персональная история. Во времена Великого Крестового Похода самым выдающимся примером этой особенности был сам патриарх Дома Моритейн, обладавший 75-ю титулами, включая такие пассажи как *«Тот, чьи когти обращают все в прах»*, *«Бессмертный странник забытых путей»* и *«Покоритель богов, как колдовских, так и воображаемых»*.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества
Верховные Сционы и Сенешали Дома Моритейн могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38 Гибели Молеха, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

1 **Железный Лорд, мечтающий о Завоеваниях (Iron Lord of Conquered Dreams):** *Сенешаля помнят, как великого завоевателя, командовавшего разгромом дюжин империй.*
Баннер Сенешаля не может быть Ошеломлен (Shaken). Кроме того, Баннеры в Копье Сенешаля добавляют 2 к результату любых Командных проверок, которые нужны для проверки стал ли Баннер Рыцарей Ошеломленным (Shaken).

2 **Клинок, поражающий непокорных (The Blade that Rends all who Defy):** *Сенешаль не может найти себе равного в бою и благодаря непревзойденным навыкам поражает всех, кто встает у него на пути.*
Рыцари в Копье Сенешаля могут выполнять перебросы бросков на Попадание с результатом 1 при выполнении атак оружием с трейтом Melee.

3 **Не скованный узами реальности (One who Walks Unshackled by Reality):** *Сенешаль – умелый охотник, способный скрываться от своей жертвы до самого последнего момента, когда он будет готов нанести удар.*
Атаки против Баннера Сенешаля получают штраф -2 на Попадание, если все модели в Баннере находятся дальше 18” от атакующего юнита или -1 если, все модели в Баннере находятся по крайней мере в 12” от атакующего юнита.





Рыцарь Квесторис Дом Моритейн

Грезы об алых полях

Сционы Дома Моритайн славятся на поле боя своим чутьем и бойцовскими душами их командиров. В коротком сопроводительном тексте на баннере Грезы об алых полях повествуется история о первых рыцарях знатного Дома, которые в одиночку сражались на заброшенном мире Авардии во время Великого Крестового Похода. По ходу истории за день сражения Рыцарь и его доблестный пилот окрасили зеленые луга мира красным, пока не опустился на колени чтобы умереть среди своих врагов.

Дом Готрит

Дом Готрит был обнаружен на разрушенном и истерзанном мире Далланар, участвующим в жестоком конфликте среди разрушенных городов мира, Пережившего Эпоху Раздора только для того чтобы пасть жертвой зеленокожих накануне пришествия с Терры Императора. Несмотря на свою стойкость и упорство Дом Готрит не был способен остановить обрушившийся на мир поток ксеносов. И только благодаря Великому Крестовому Походу мир снова обрел свободу. С помощью Миров Кузниц из Железного Пояса Дом Готрит вновь нарастил свою силу и численность, но никакая помощь не могла вылечить рану, нанесенную приходом Империума. И пока их мощь росла, Сционы Дома Готрит наблюдали как население их мира возводит статуи своему защитнику – Ему, кого называют Императором Человечества. Таким образом Дом Готрит стал всего лишь номинальным правителем Далланара и никто уже не ценил те десятилетия что они проливали кровь и жертвовали собой. Так была спасена Далланар Бета и проклят Дом Готрит.

В поисках славы и уважение среди сородичей Дом Готрит рассеялся по Экспедиционным флотам, помогая делу Великого Крестового похода в надежде заслужить себе имя. Со временем уже дюжины миров начали рассказывать истории о воинах Готрита, но только шепотом, чтобы не привлечь внимания железных дьяволов, несущих людям лишь наказания и смерть. Эта устрашающая репутация подпитывалась брутальными завоевательными кампаниями, возглавляемыми Рыцарским Домом, а его воины вырезали всех, кто оказывал сопротивление или хотя бы сотрудничал с такими людьми. Смерть сопровождала марш Дома Готрит, а дела его были написаны кровью. Навеки останется тайной – были совершены эти злодеяния из собственных извращенных побуждений или ради того, чтобы продемонстрировать Империуму силу Дома Готрит. И если они преследовали такую цель, то они ее не добились, потому что мало кто желал иметь дело со Сционами Дома Готрит и вскоре они обнаружили себя всего лишь стражами миров, покоренных теми, кого пользовался большим уважением чем Рыцарский Дом.

Не желая прозябать пока другие вершат свою судьбу, большая часть рассеянных воинов Дома Готрит вернулась на Далланар Бета и решали сама определять свой курс. Именно в это время Далланара достигла весть о предательстве Вармастера, что позволило Рыцарскому Дому выбрать новый путь. Первыми, на кого они обрушили свой меч были жители самого Далланара, когда Рыцарский Дом обернулся против тех, кто проявлял к ним недостаточно уважения и осмеливался просить защиты у Императора. Крещенный кровью своих жертв, Дом Готрит отправился к звездам чтобы написать новую историю завоеваний, когда они будут разрывать на части Империум.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества
Верховные Сционы и Сенешали Дома Моритейн могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38 Гибели Молеха, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

1 **Истребитель цивилизаций (Destroyer of Civilisations):** *Сенешаль наблюдал гибель целых миров и чувствует себя живым только когда уничтожает все на своем пути.*
Модели в Баннере Сенешаля добавляют 1 к результату бросков Брони для атак, выполненных против целей с Размером по крайней мере на 6 большим чем у них самих.

2 **Яростная атака (Furious Assault):** *Сенешаль упивается ближним боем и готов наносить удар за ударом по противнику, не задумываясь о собственной безопасности.*
За каждый бросок с результатом 6 на Попадание, выполненных Баннером Сенешаля оружием с трейтом Melee наносится 2 попадания вместо 1. При этом к результатам всех бросков Брони, выполняемых для атак с трейтом Melee по Баннеру Сенешаля прибавляется 1.

3 **Городской боец (Urban Fighter):** *Сенешаль обладает репутацией опытного городского бойца, способного прокрадываться по улицам и наносить удары прежде чем его обнаружат.*
На протяжении первого раунда атаки, выполненные по Баннеру в Копье Сенешаля получают модификатор -2 к броскам на Попадание, если модель цель перекрыта по крайней мере на 25% вместо обычного -1.





Рыцарь-Ахерон Церастус Дом Готрит

Маллиум белла

Окрашенный в тускло серые цвет своего Дома Маллиум белла был построен и вооружен для городского боя. По мере того как темные дела Вармастера стали охватывать все большее пространство и начался Железный Катаклизм, Предатели стали все чаще использовать Рыцарскую Броню наподобие Маллиум белла. В деле запугивания населения мало кто способен сравниться с Ахероном. Рык его цепных пил звучит для врагов как погребальный колокол, а рев огнеметных орудий переходит в шум горящих городов и истребления населения по всему Железному Поясу.

Дом Векстрикс

Основанный на Даксос Гемини – Рыцарском Мире, находящемся в Сегментуме Обскурус и обнаруженном Эксплораторским флотом с Марса, Дом Вектрикс был включен в состав Империума без излишнего кровопролития. Стоит заметить, что воины Дом Векстрикс были прилежными учениками Культа Механикум и охотно принимали все увеличивающееся количество эмиссаров с Марса в знак признательности Рыцарского Дома новому порядку, к которому они присоединились. В качестве символа прочности связи между Близнецами Даксос и Марсом и ради быстрейшей интеграции Дома Вентрикс в состав Экспедиционных флотов, распоряжаться тактическими назначениями Рыцарского Дома было доверено самому Генера-Фабрикатору. Став гордыми слугами Омнисии, Дом Векстрикс регулярно путешествовал по галактике в кампании Легио Мортис. В этой роли воины Дома Векстрикс выступали персональными силовиками Генера-Фабрикатора и часто занимались задачами поиска и возвращения знаний, хранимых вновь открытыми осколками человечества на просторах галактики. Наиболее отличившиеся иногда получали возможность занять место среди личных телохранителей Генерал-Фабрикатора Марса. В рядах Дома Векстрикс считалось большой честью получить такое назначение и авторитет таких счастливчиков внутри дома значительно возрастал.



К концу Великого Крестового похода правящий класс получал свои назначения скорее благодаря связям и близости к Марсу, чем боевым качествам. Нельзя сомневаться в том, что именно лидеры Дома Векстрикс, полностью манипулируемые Генералом-Фабрикатором утянули Рыцарский Дом на путь предательства. В качестве знака признательности Генерал-Фабрикатору первым актом Дома Векстрикс во время Ереси Хоруса было украшение контрафорсов своей крепости на Близнецах Даксос трупами лидеров правящих домов, в чьей лояльности сомневаться не приходилось. Избавив свой мир от диссидентских элементов, воины Дома Векстрикс отправились к звездам на службу к Вармастеру. Многие сражались рядом с Легио Мортис и поддерживали Легион Титанов в ключевых битвах Ереси Хоруса. В знак признания их верности остальные члены Дома Векстрикс получили задания от самого Генерал-Фабрикатора и преследовали устанавливаемые им цели. В такой роли несколько дюжин воинов Дома Векстрикс и прибыли в Железный Пояс чтобы вершить здесь завоевания именем Вармастера.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества
Верховные Сционы и Сенешали Дома Векстрикс могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38 Гибели Молеха, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3	Рыцарские качества
1	**Бесстрашный (Dauntless):** *Как ветеран войны Сенешаль поучаствовал в дюжинах сражений и ничто не остановит его на пути к победе.* Пока Сенешаль находится на поле боя, Баннер Сенешаля не может быть Ошеломлен (Shaken).
2	**Разлагающаяся душа (Soul of Decay):** *Внутри Сенепшаля угнездилась гниль, постепенно превращающая его в нечувствительное к боли существо.* Когда Баннер Сенешаля получает Критическое (Critical) или Разрушительное (Devastating) попадание делается бросок D6. При результате 6 повреждение снижается на 1 уровень, т.е. Критическое (Critical), попадание становится Разрушительное (Devastating), а Разрушительное (Devastating) Прямым попадание (Direct Hit).
3	**Неумолимый враг (Implacable Foe):** *Сенешаль никогда не встречал врага, которого не смог бы убить и расправлялся с величайшими чемпионами цивилизаций по всей галактике.* Рыцари в Баннере Сенешаля могут выполнять переброс бросков Брони с результатом 1 при выполнении атак во время фазы Движения в рамках приказа Чардж (Charge).



Рыцарь Квесторис Стирикс Дом Векстрикс

Расколотый Ангел

Расколотый Ангел был благословением Марса – первым подаренным Дому Векстрикс комплектом Рыцарской Брони после того как они принесли клятву Красной Планете. После того как Механикум раскололись в результате предательства Генерал-Фабрикатора, занявшего сторону Вармастера, Дом Векстрикс посчитал честью использовать древнюю броню, наподобие Расколотого Ангела чтобы сеять хаос во имя Темных Механикум. На протяжении всего Железного Катаклизма эта конкретная Рыцарская Броня отвечает за самые жестокие действия, совершенные Домом Векстрикс против миров Лоялистов.



Нарративные миссии Железного Катаклизма

ТРЕВОГА: Неопознанные суда выходят из Имматериума.
ИНФОРМАЦИЯ: Количество судов 296 и увеличивается.
ТЕОРЕМА: Агрессивные намерения.
ДЕЙСТВИЕ: Предупредить уполномоченное начальство.

Логи данных из автоматических сторожевых маяков, находившихся в системе Парадонал, 010.M31.

Железный Катаклизм состоял из сражений на сотнях миров Железного Пояса, где разрушительная мощь Легионов Титанов и изотерические технологии Механикум обращали целые миры в пепел и забирали бесчисленные людские жизни. И хотя номинально их можно было разделить на лояльных Империуму и лояльных Вармастеру, некоторые миры стремились к собственной независимости и не разделяли цели остальных фракций. Отдельные Миры Кузницы Предателей преследовали собственные цели. Некоторые желали отомстить за обиды, реальные или мнимые, причиненные им во время Великого Крестового Похода. Другие стремились угодить своему новому хозяину или расширить границы империи своей Кузницы.

Лоялисты наоборот пытались сохранить Империум и действовали более организовано чем их враги предатели. В независимости от мотивации обе стороны прошлись разрушительным катком по всему Железному Поясу, сравнивая с землей миры, которые они должны были защищать и отбрасывая их на десятки лет назад в развитии, если они вообще могли восстановиться от пережитого. Мало кто в Железном Поясе усмел остаться в стороне от конфликта. И даже тех, кто пытался добиться в это время независимости накрыла волна войны, а их миры становились полем боя для других участников конфликта, заставляя их все же выбирать сторону чтобы не оказаться перед лицом двух врагом сразу.

Отыгрыш боев в Железном Поясе

Сеттинг Железного Катаклизма предлагает игрокам набор полей боя, миссий и историй для отыгрыша в Адептус Титаникус. Каждый из стилей игры в Адептус Титаникус можно адаптировать к этому сеттингу с помощью представленных на следующих страницах миссий или подчерпнув идеи из хроники событий Железного Катаклизма. В открытой игре разные правила Легио, миссии и правила поля боя можно применять как вам заблагорассудится, и игроки свободно могут добавлять в свои игры все из них или только некоторые. Для Соревновательного режима игры правила Легионов сбалансированы друг с другом, чтобы делать игру более интересной. Правила Полей боев Молеха в равной мере действуют на обе стороны во время боя. И, наконец, Нарративный режим игры позволит вам отыграть самые знаменательные моменты Железного Катаклизма, а приведенные Нарративные миссии можно использовать как для одиночной игры, так и в рамках системы Кампании Адептус Титаникус, описанной в книгах Гибель Титанов и Тень и железо. Далее вы найдете набор миссий, разработанных для Нарративной игры (см. стр. 67 рулбука). Каждая из миссий воспроизводит определенные события Железного Катаклизма и позволяет игрокам разыграть самые ключевые сражения между Мирами Кузницами Железного Пояса.

Очки боевых групп

Многие из Нарративных миссий в Горниле возмездия разработаны так, что у одной из сторон есть преимущество. Предатели или Лоялисты в таких миссиях могут надеяться в лучшем случае заставить заплатить своих врагов за успех кровью, а потом им все равно придется отступать. Условия победы учитывают это неравенство сторон. Уровни очковой стоимости боевых групп приведены для ориентира и позволяют игрокам использовать имеющиеся у них в коллекции модели. При изменении уровней очков игрокам стоит соблюдать изначальный баланс между силами Лоялистов и Предателей, чтобы не потерять заложенный в миссии баланс. Например, если в миссии указано что у Предателей 3000 очков, а у Лоялистов – 2000, то при изменении масштабов миссии у Предателей должно быть на 33% очков больше чем у Лоялистов.

Примечание дизайнера

Лоялисты и Предатели

Нарративные миссии фокусируются на конкретных битвах и зачастую упоминают конкретные Легионы Титанов, в них участвовавшие. Однако это были не все участвовавшие в конфликте Легионы Титанов. Небольшие контингенты Легионов Лоялистов и Предателей также могли быть втянуты в конфликт. При отыгрыше любой миссии из этого раздела игроки могут спокойно использовать собственные Легио и выбирать за кого они будут сражаться – за Предателей или Лоялистов. Если в миссии указано что против Рыцарей выступают Титаны, игроки могут это изменить и вывести с двух сторон Рыцарей или наоборот Титанов по своему желанию.

Штурм Финдари Прайм: Осада Крепости

После резни на Истване V, огни войны вспыхнули по всей галактике. Но не все области были охвачены ею сразу. Железный Пояс как раз был таким исключением. Заселенный множеством небольших Миров Кузниц он погряз в напряженном недоверии, когда лишь немногие миры рисковали в открытую заявлять своем выборе стороны. Те, кто так поступал зачастую начинали бояться предательства и не спешили предпринимать какие-либо действия против других Миров Кузниц, чтобы затаившийся враг не нанес по ним удар, пока они будут заняты в другом месте. Большинству в Железном Поясе было понятно, что среди тысяч миров, находящихся в его границах лишь немногие, были способны начать полномасштабную войну с соседями. И в первую очередь это были обладающие Легионами Титанов Миры Кузницы. После того как Легио Атарус атаковал Трофей Финдари, по всему Железному Поясу сразу вспыхнуло множество прокси войн, в которых Миры Кузницы использовали секретные силы и вместе с союзными мирами атаковали тех, кого расценивали как врагов. Однако такая ситуация сохранялась лишь непродолжительное время.

Внутри Трофея Финдари большой регион, работавший на Вармастера находился поблизости от Лояльного Мира Кузницы Атар-Медиан. Планета Калибракс, извесная своими тесными связями с Генерал-Фабрикатором в тайне соорудила на поясах астероидов и отдельных планетах целую сеть укреплений по всему Трофею Финдари. Это стало первым шагом на пути к захвату Атар-Медиан так как Калибракес желал преподнести мир Лоялистов в качестве подарка для Генерал-Фабрикатора, который давно считал создание Атар-Медиан личным оскорблением.

Усилия Калибракса не остались незамеченными и когда до них дошли новости о движущихся для усиления фортификаций Калибракса Железных Воинах, силы Атар-Медиан обрушились на систему. В то время как силы Тагмата при поддержке Рыцарей Дома Кол'Кхак штурмовали орбитальную систему обороны, Легио Атарус начал штурм единственной планеты в Трофее. На поверхности мира Техно Жрецы Калибракса воздвигли башнеобразную крепость, в которой находилось две дюжины Богов-машин Легио Кулисайтай. Воспользоваовшись отсутствием орбитальной обороны вокруг крепости, Легио Атарукс высадились всего в нескольких километрах от своей цели и с ужасающей скоростью обрушились на Стражей врат. Благодаря этому Поджигателям удалось напасть на практически неготового к бою противника, так как многие Титаны Предателей только просыпались ото сна. Вместе с Легио Атарус прибыли подразделения Техно Жрецов с заданием захватить крепость и обратить ее против Предателей. Легио Атарус прикрывал их пока они выполняли свою работу, ожидая прибытия Предателей, которые захотели бы им помешать.

Боевые группы
Один из игроков командует Легио Атарус, а его оппонент управляет Легио Кулисайтай. Игрок за Легио Кулисайтай набирает силы до 2500 очков, а игрок за Легио Атарус до 2000 очков. Каждая из боевых групп должна состоять, по крайней мере, из одной манипулы и любого количества юнитов поддержки.

Поле боя
Игра отыгрывается на столе 4x4 футов. Поле боя представляет собой внутренности частично недостроенной крепости Легиона Титанов и покрыто умеренным количество индустриального террейна.

Стратагемы
Игрок за Легио Атарус не использует в этой битве Стратагемы. Игрок за Легио Кулисайтай получает 4 очка на закупку Стратагем (стр. 64 рулбука).

Специальные правила миссии

Ритуалы пробуждения (Rites of Awakening): Решительная высадка Легио Атарус застала Предателей врасплох, и многие их Боги машины все еще оставались на стапелях.

Игрок за Легио Кулисайтай изначально не выставляет свои юниты на поле боя. Вместо этого в начале каждого раунда до выполнения броска на определение Первого Игрока игрок за Легио Кулисайтай может выполнить бросок для определения размера подкреплений, добравшихся до поля боя. В первом раунде делается бросок D10 и к результату прибавляется 14, а в последующие ходы делается бросок 3D10. Он может выбрать столько юнитов, чтобы из общий Размер не превышал выпавшего результата. Например, если выпало 13 – игрок может вывести Титана Варлорд (Размер 10) и Баннер Рыцарей (Размер 3) или четыре Баннера Рыцарей (общий Размер 12).

Уничтоженные юниты отставляются в сторону и считаются резервом при определении какие юниты попадают на поле боя и выходят на каждом ходу как описано выше. Юниты возвращаются на поле боя полностью восстановленными ото всех повреждений, а в случае Баннеров Рыцарей в полном составе. Когда юниты выходят из резерва, они выставляются в пределах 3" от грани поля боя и активируются в этом раунде обычным образом. Титаны, возвращенные на поле боя в один и тот же ход, могут объединяятся в манипулы (если они могут удовлетворить требованию манипулы к составу) или эскадроны.

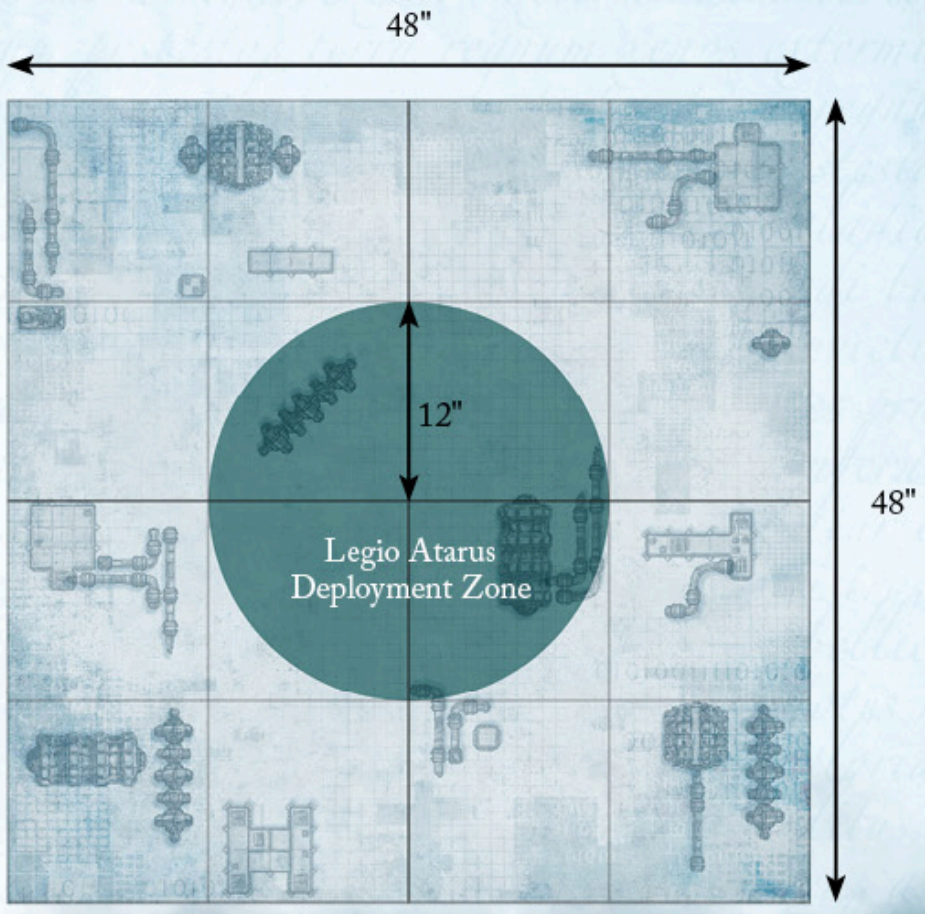
Перегрузка (Override): Техно жрецы Атар-Медиан пытаются получить контроль над защитными системами крепости несмотря на продолжающееся вокруг сражение. Это позволяет им отрезать пути подкреплениям Легио Кулисайтай. В начале каждого раунда до выполнения броска на определение Первого Игрока и до определения количества вышедших из резерва юнитов Легио Кулисайтай игрок за Легио Атарус может выполнить бросок D6 чтобы определить сколько проходов удалось перекрыть. При результатах 1-3 закрывается один проход, при 4-5 – два прохода и при 6+ - три. За каждый перекрытый проход игрок Легио Атарус может выбрать одну из сторон поля боя. До конца раунда никто из вражеских юнитов не может выйти из резерва ближе 3" от выбранной границы поля боя. В каждом раунде сторона поля боя выбирается заново.

Расстановка
Игрок за Легио Атарус выставляется где угодно в пределах 12” от центра поля боя. После этого игрок за Легио Кулисайтай выставляет любые Полевые сооружения в пределах 6” от любой границы поля боя, но пока не выставляет свои юниты.

Первый раунд
В первом раунде игрок за Легио Кулисайтай определяет, кто получит Опус Титаникус и будет Первым Игроком.

Длительность боя
Битва длится пять раундов, после которых либо Легио Атарус удастся удержать крепость или их сил окажется недостаточно этого добиться. Если все юниты под управлением игрока за Легио Атарус, будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа
Если в конце боя на поле боя осталось меньше 33% от общей очковой стоимости сил Легио Атарус – выигрывает игрок за Легио Кулисайтай. В противном случае побеждает игрок за Легио Атарус.



Помощь Ксилоси II: Уничтожение Порядков Осаждающих

Битва за Трофей Финдари стала катализаторов полномасштабной войны по всему Железному Поясу. Больше не сдерживаемые попыткой сохранить видимость лояльности Императору, Калибракс приступили к расширению своей империи Кузинцы. Это стало призывом ко всем, кто разделял их мировозрение и позволило собрать большой флот для вторжения в суб-сектор НайДрина – область Железного Пояса, производящий столько ресурсов что их хватало на утоление непрекращающегося голода нескольких Миров Кузниц. Движимые необходимостью увеличить поступление ресурсов для подпитки боевых действий, силы Урдеша и Калибракса под предводительством своих Легионов Титанов обрушились на суб-сектор.

Поначалу завоеватели быстро продвигались так как в суб-секторе не было сил, способных противостоять мощи Легиона Титанов. Предатели быстро захватили по очереди пять систем суб-сектора. Оставшиеся две, включая столицу суб-сектора были осаждены и отчаянно нуждались в подкреплении. Первые попытки оказать суб-сектору поддержку завершились провалом, когда разрозненные силы Лоялистов с Атар-Медиан и Арахнуса не смогли укрепиться чтобы противостоять вторжению Предателей. И только стойкое сопротивление защитников систему Ксилоси дало Грая – родному миру Легио Астраман достаточно времени на подготовку сил, способных остановить поток Предателей. Первый удар по Предателям был нанесен в системе Урдеш, где флот Грая приступил к планомерной осаде миров системы, что значительно укрепило дух все еще оказывающих сопротивление в суб-секторе сил.

Основной целью Лоялистов был Ксилоси II – столица суб-сектора и главный бастион сопротивления наступлению Предателей. Именно на Ксилоси II Лоялисты и направили большую часть своих сил, наступая на обширную сеть осадных сооружений, окружавших все еще сопротивляющиеся города ульи планеты. Пытаясь изолировать Предателей Лоялсты разделились на три группы и начали одновременный штурм нескольких городов ульев чтобы не позволить группировкам Предателей оказывать поддержку друг другу в каком-либо другом месте на планете. Судьбу Ксилоси II не удалось решить единственным сражением. Дюжины городов ульев были осаждены Предателями и каждый штурм их укрепленных позиций оказался крайне непростым, а обе стороны несли в затянувшемся конфликте большие потери.

Боевые группы
Один из игроков командует силами Легио Астраман, а его оппонент управляет Легио Кулисайтай. Игрок за Легио Кулисайтай набирает силы до 2000 очков, а игрок за Легио Астраман до 2500 очков. Каждая из боевых групп должна состоять, по крайней мере, из одной манипулы и любого количества юнитов поддержки.

Поле боя
Игра отыгрывается на столе 4x4 футов. Поле боя представляет собой осадные укрепления, окружающие осажденный город улей и руины, поверх которых он был построен и покрыд средним количеством индустриального и городского террейна. Игрок за Легио Кулисайтай выбирает одну из сторон поля боя – это сторона Предателей.

Три секции поля боя шириной в 6” отображают три линии осадных укреплений Предателей (см. карту напротив). Игрок за Легио Кулисайтай может выставлять террейн внутри каждой линии на свое усмотрение.

Стратагемы
Игрок за Легио Астраман не использует в этой битве Стратагемы. Игрок за Легио Кулисайтай получает 3 очка на закупку Полевых сооружений (Battlefield Assets). Внутри каждой линии укреплений можно разместить Полевые сооружения на сумму не больше 3 очков.

Специальные правила миссии

Линии Осадных укреплений (Siege Lines): Многие города ульи на Ксилоси II подверглись долговременной осаде, для которой Предатели соорудили хорошо укрепленные линии осадных укреплений. Каждая такая линия представляет для Легио Астраман собой важную цель, которую нужно захватить. В начале игры все линии укреплений контролирует игрок за Легио Кулисайтай. В Завершающей фазе каждого раунда подсчитывается общий Размер юнитов игроков в каждой из линий, контролируемых игроком за Легио Кулисайтай. Если общие Размер юнитов Легио Астраман больше – линия теперь считается контролируемой Легио Астраман.

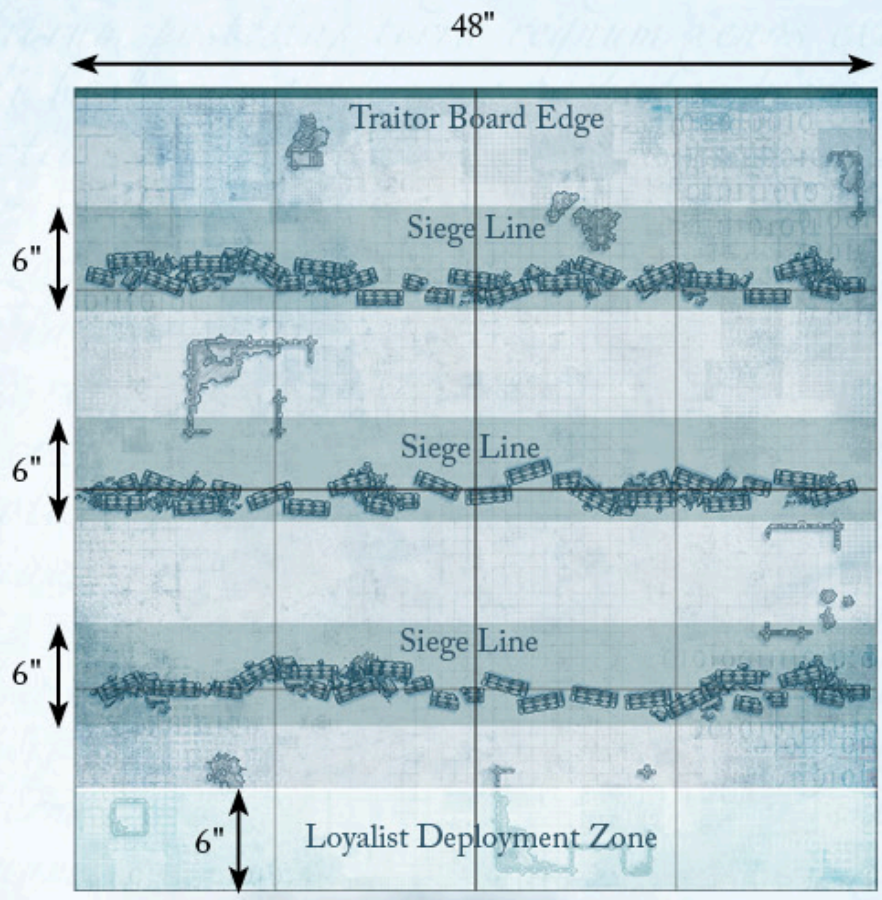
Как только линия осадных укреплений переходит в руки Легио Астраман, игрок за Легио Кулисайтай уже не может отбить ее обратно.

Расстановка
Игроки по очереди, начиная с игрока за Легио Кулисайтай выставляют половину своих сил (с округлением вверх). Игрок за Легио Кулисайтай выставляет свои силы внутри линий осадных укреплений, распределяя силы по линиям на свое усмотрение. Игрок за Легио Астраман вставляет свои силы в пределах 6” от границы поля боя противоположной стороне Предателей.

Первый раунд
В первом раунде оба игрока проводят жеребьевку, чтобы определить, кто получит Опус Титаникус.

Длительность боя
Битва длится шесть раундов, после которых либо Легио Астраман сумеет провариться через осадные линии Предателей, либо Легио Кулисайтай сумеет отразить атаку. Если все юниты, контролируемые одним из игроков, будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа
Если на конец боя игрок за Легио Астраман сумел захватить все три линии укреплений Предателей или только две, но при этом уничтожил больше 50% начального количества очков игрока за Легио Кулисайтай - он выигрывает. В противном случае побеждает игрок за Легио Кулисайтай.



Сожжение Малханра: Дуэль Титанов

После падения суб-сектора НайДрина к ногам Лоялистов Предатели оказались в положении оборонящюихся, были отрезаны от индустриальных центов и изолированы от своих союзников силами Лоялистов. В попытке вернуть себе инициативу Предатели сформировали множество флотов, единственной задачей которых было бессмысленное уничтожение всего вокруг. От их ярости пострадали дюжины миров и Лоялистам пришлось делать выбор между тем чтобы разделить свои силы и попытаться защитить как можно больше миров или сконцентрироваться на защите наиболее ценных, а остальные предоставить собственной судьбе. Так как количество разрушений на пути Предателей все увеличивалось, многие миры сдались силам Вармастера и выбрали покориться перед лицом жестокой смерти.

Хотя примененная Предателями тактика и затрудняла действия Лоялистов, бессмысленные разрушения усугубили ситуацию в Железном Поясе. А так как многие миры не были способны защитить себя сами, предатели превратили в токсичные оболочки в том числе и множество агро-миров. Это привело к значительному снижению поставок продовольствия в Железном Поясе и как следствие голоду в регионе. Осознав его причину силы и Лоялистов и Предателей постарались захватить оставшиеся агро-миры. Это привело к новым столкновениям за агро-миры. И когда в дело вступали Легионы Титанов, многие агро-миры получали катастрофические разрушения несмотря на попытки сохранить их инфраструктуру.

Одним из таких миров был Малхарн. Хотя раньше ему удавалось оставаться в стороне от Железного Катаклизма, теперь он ощутил на себе поступь машин Легио Атарус и Легио Ланиаскара, когда оба Титана Легионов попытались взять мир под свой контроль. Когда обе силы высадились на поверхность планеты, оставшиеся на орбите флоты встретились с новой угрозой со стороны рейдеров ксеносов, которые в отсутствии патрульного флота Империи напали на обе стороны, не делая различия между Лоялистами и Предателями. Уничтожение обоих флотов оставило Боги-машины Легио Ланиаскара Легио Атарус запертыми на Малхарне, сделав невозможным как захват самого агро-мира так и использование его припасов для военных целей. Этот факт не остановил сражения между обеими сторонами, так как каждый делал добиться полного уничтожения противника.

Боевые группы
Один из игроков командует силами Легио Атарус, а его оппонент управляет Легио Ланиаскара. Оба игрока набирают себе силы до 1000 очков. Ни одна из сторон не может использовать манипулы и не может брать в качестве поддержки Баннеры Рыцарей.

Поле боя
Игра отыгрывается на столе 3x3 футов. Поле боя представляет собой развитый агро-мир и содержит среднее количество природного террейна с небольшим количеством индустриальных построек.

Стратагемы
Ни один из игроков не использует в этой битве Стратагемы.

Специальные правила миссии

Дуэль Титанов (Titanic Duel): Битва на поверхности Молхарна, последовавшая после уничтожения флотов Лоялистов и Предателей были не слишком масштабной и велась между небольшим количеством Титанов. Закончилась она ничьей, после чего обе стороны отступили.

Для отыгрыша этих скоротечных дуэлей между небольшими группами Титанов в базовую механику Адептус Титаникус вносятся некоторые изменения. Во врем боя Титаны не могут становиться частью манипулы и не могут формировать Эскадроны, даже если обычно это разрешается.

В этой миссии обычная последовательность хода меняется. Вместо этого игроки ходят по очереди, начиная с победителя жеребьевки, активируя по одному дружественному Титану. Этот Титан может выполнить одно из следующих действий:

- **Стрельба (Fire):** Титан может повернуться на угол до 45˚ и атаковать выбранную цель как это делается в фазе Боя.
- **Движение (Move):** Титан может двигаться как это делается в фазе Движения.
- **Чардж (Charge):** Титан может выполнить действие Чардж как при выполнении приказа Чардж в фазе Движения.
- **Мелкий ремонт (Minor Repair):** Титан может выполнить броски Ремонта, бросая количество дайсов, равно половине количества Запаса Сервиторов (с округлением вниз до минимума 1), а затем подвигаться на половину характеристики Движение. Титан не может выполнить больше одного поворота во время этого движения.
- **Экстренный ремонт (Emergency Repair):** Титан может выполнить Ремонта как будто он получил приказ Экстренный ремонт.

После того как Титан активировался, его больше нельзя активировать в следующей активации игрока, если есть возможность активировать другого доступного дружественного Титана (т.е. если у игрока есть Титаны Ривер и Вархаунд и он уже активировал одной своей активацией Ривера, он должен активировать Вархаунда прежде чем снова активировать Ривера).

Примечание дизайнера

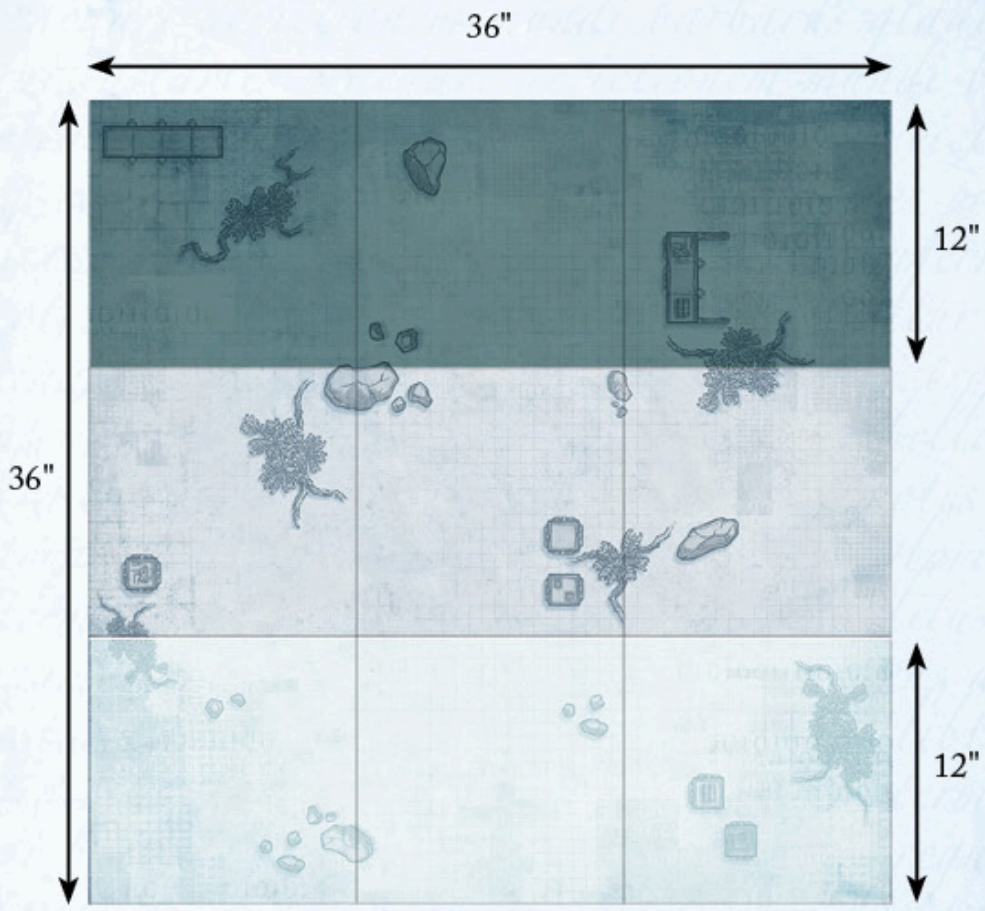
Изменения в последовательности хода, описанные в этой миссии позволяют отыгрывать игру новым способом. Это нужно для отыгрыша миссий, в которых важно каждое действие Титана и неправильный ход может закончиться катастрофой для вашего Принцепса. Если в какой-то момент изменённые правила последовательности входа начинают конфликтовать с другими правилами из базовой игры, игроки должны обсудить между собой как их отыгрывать или решить спор жеребьевкой.

Расстановка
Победитель жеребьевки выбирает сторону поля боя и выставляет один юнит в пределах 12” от этой границы поля боя. После этого его оппонент выставляет свой юнит в пределах 12” от противоположной границы поля боя. Игроки продолжают этот процесс пока не выставят все юниты.

Первый раунд
В первом раунде оба игрока проводят жеребьевку, чтобы определить, кто получит Опус Титаникус.

Длительность боя
Битва продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется юнитов на поле боя.

Победа
Побеждает игрок, у которого на конец боя остались юниты на поле боя. Если ни у кого из игроков юнитов на поле боя не осталось – объявляется ничья.



Порицание Урдеша: Последний Бой

Через год после того как Предатели впервые захватили систему Парадонал, последние из них были вытеснены из суб-сектора НайДрина. Сражение за него дорого обошлось как Лоялистам так и Предателям. И хотя Атар-Медиан и Грая вышли победителями, их ряды сильно поредели. Усугубляло ситуацию то что многие миры в суб-секторе были разорены в ходе конфликта, а производительность их промышленности существенно сократилась. И хотя обе стороны желали получить передышку чтобы восстановить свои силы, им не представилось такой возможности. В приказе, доставленном самими Преторианцами Терры было выдвинуто требование захватить Урдеш. Это бы приказ особой важности так как Мир Кузница представлял из себя потенциальный канал, по которому Предатели могли поставлять припасы в Сегментум Солар, подготавливая вторжение Вармастера.

После переговоров между Атар-Медиан и Грая, последняя взяла задачу по захвату на себя, а Атар-Медиан занялся пресечением активности Предателей в остальном регионе. Доверив своим союзникам поддерживать порядок без посторонней помощи, основные силы Легио Астраман начали подготовку к штурму Урдеша. Даже для таких серьезных сил перспектива штурма Мира Кузницы была сложной задачей и поэтому Грая с радостью приняла помощь (с предписываемыми дипломатией притворными возражениями) прибывшего подразделения Титанов Легио Игнатум и флота, который должен был не позволить кому-либо прийти Урдешу на помощь. После утверждения плана силы Грая двинулись к Урдешу, начав штурм и ожидая обещанного подкрепления.

Вторжение на Урдеш стало самой жестокой битвой Железного Катаклизма не в последнюю очередь потому что в ней принимали сотни Титанов, многие из которых пали чтобы никогда не подняться вновь. Защитники Урдеша Легио Дамициум сумели сдержать наступление превосходящих сил Легио Астраман, используя свое превосходное знание Мира Кузницы чтобы мешать каждому шагу продвигающихся Утренних Звезд. Однако с прибытием Легио Игнатум, которые прилетели на помощь из Сегментума Солар как и было обещано, все переменилось. И хотя их было всего восемь, Огненные Осы обладали отличными тактическими навыками и опытом бессчётных битв среди звезд. Финальная битва произошла в городе Кузнице Урдессек, где побитые остатки Легио Дамициум приняли свой последний бой.

Боевые группы
Один из игроков командует силами Легио Дамициум, а его оппонент управляет силами Лоялистов. Игрок за Легио Дамициум набирает силы до 2000 очков, а игрок за Лоялистов до 2750 очков. Каждая из боевых групп должна состоять, по крайней мере, из одной манипулы и любого количества юнитов поддержки.

Поле боя
Игра отыгрывается на столе 4x4 футов. Поле боя покрыто тесной застройкой городского террейна и легкой городской застройкой в пределах 12” от границ поля боя.

Стратагемы
Оба игрока получают 3 очка на закупку Стратагем (стр. 64 рулбука). Ни один из игроков не может выбирать Стратагемы Обход (Outflank) и Третичные задания.



Специальные правила миссии

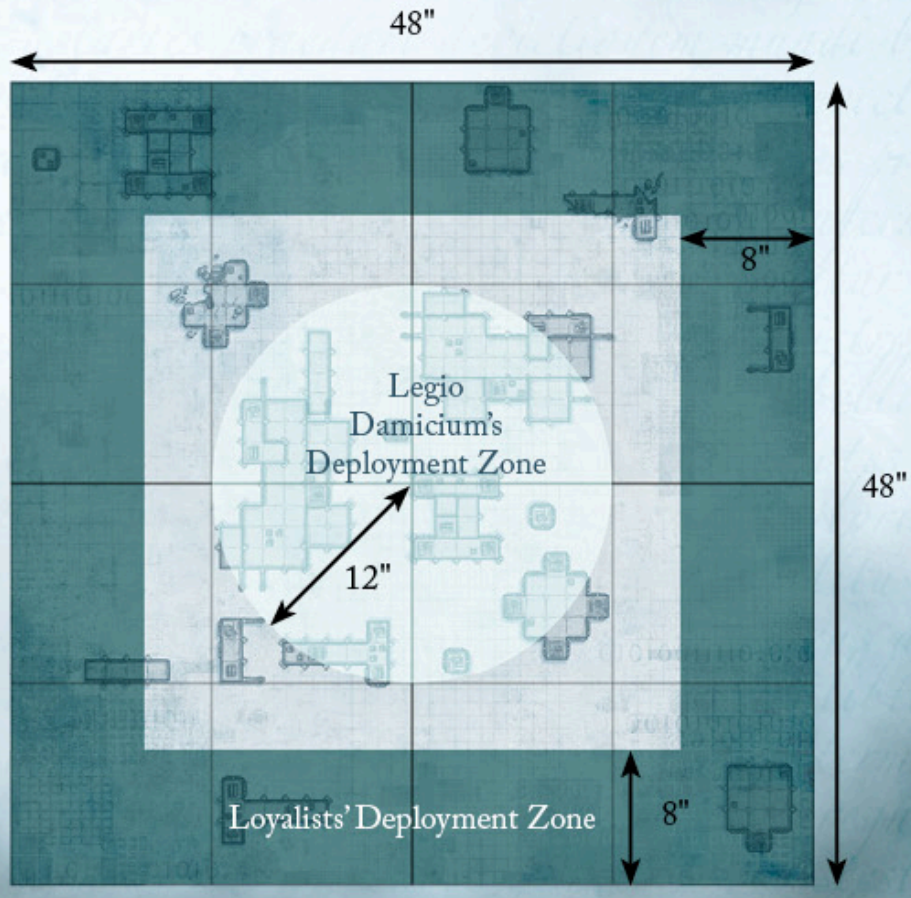
Идущие на смерть (Defiant in Death): Защитники Урдеша понимали, что наверняка будут уничтожены, но были готовы до последнего вздоха проливать вражескую кровь. Когда Титан Легио Дамициум получает Катастрофическое повреждение (Catastrophic Damage), перед тем как выполнить бросок по таблице Катастрофических повреждений, он может немедленно подвигаться и выполнить одну атаку не отказавшим оружием. Во время этого движения Титан не может форсировать реактор (но может это делать если выполняет атаку оружием с трейтом Draining). После расчета любых движений и атак выполняется бросок по таблице Катастрофических повреждений обычным образом.

Расстановка
Игрок за Легио Дамициум выставляет свои силы в пределах 12” от центра поля боя. После этого игрок за Лоялистов выставляет свои силы в пределах 8” от границы поля боя.

Первый раунд
В первом раунде игрок за Лоялистов решает, кто будет Первым Игроком и получит Опус Титаникус.

Длительность боя
Битва длится шесть раундов, после которых либо сопротивление на Урдеше будет подавлено, либо Легио Дамициум покажет свою силу, задержав Лоялистов дольше чем они предполагали. Если все юниты, контролируемые одним из игроков, будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа
Если на конец боя все юниты Легио Дамициум будут уничтожены, выигрывает игрок за Лоялистов. Если на поле боя остался хотя бы один юнит Легио Дамициум, но их общая стоимость меньше 33% начального количества очков Легио Дамициум, объявлятся ничья. В противном случае побеждает игрок за Легио Дамициум.



Эхо славы

Адептус Титаникус на основе богатого нарратива Ереси Хоруса предоставляет собой уникальную песочницу для отыгрыша апокалиптических сражений, охвативших галактику в Эпоху Тьмы. Некоторые из битв представлены в виде Нарративных миссий в дополнениях к Адептус Титаникус, в том числе и в этой книге. Тем не менее вы можете создать собственные истории, построенные вокруг сил под вашим командованием и испытаний, с которыми вы столкнетесь на поле боя. Для этого в следующем разделе вы найдете набор готовых карт расстановки, целей и специальных правил, которые позволят вам отыгрывать миссии, для которых не прописан нарратив.

Для этого на следующей странице приведены таблицы, с помощью которых игроки могут сгенерировать миссию. В каждой таблице указаны миры или типы поля боя и каждая таблица состоит из пяти элементов. Чтобы выбрать миссию игроки могут самостоятельно выбрать мир и миссию или определить ее случайным образом. Для этого игроки делают бросок D6 по таблице для определения мира, а потом делают бросок D6 по соответствующей таблице для определения миссии. Если оба игрока согласны, они могут просто выбрать миссию. В каждой миссии имеются предопределенные цели, зоны расстановки и специальные правила. При этом игроки по желанию могут добавлять дополнительные специальные правила.

Описание каждой миссии содержит: Карта расстановки, Карту, Расстановку поля боя, Специальные правила и Условия победы. Карта расстановки описывает как игроки должны выставлять свои боевые группы на поле боя. В некоторых миссиях упоминаются атакующий и защищающийся; в таком случае игроки должны решить кто из них будет атакующим, а кто защищающимся или бросить жребий и победитель решит, кто какую роль получает. В миссиях с указанием атакующего и защищающегося присутствуют указания насчет размеров Боевых групп и разница в размере сил между игроками.

В Расстановке поля боя указан тип местности и плотность размещения на нем террейна. Это могут быть общие указания как в случае, когда поле боя должно быть достаточно плотно заставлено разрушенными зданиями или детальное описание одной из областей поля боя. В разделе Специальных правил перечислены уникальные правила данной миссии, а в разделе Условий победы указаны цели каждого из игроков, которые могут совпадать или отличаться.

Если не указано иного, каждое поле боя отыгрывается на столе 4x4 футов. Тем не менее игроки могут изменить размер стола на свое усмотрение. Если не указано иного, каждая битва продолжается пять ходов.



Тип мира

D6	Мир
1-2	Death World (Мир смерти)
3-4	Forge World (Мир кузница)
5-6	Hive World (Мир улей)

Death World (Мир смерти)

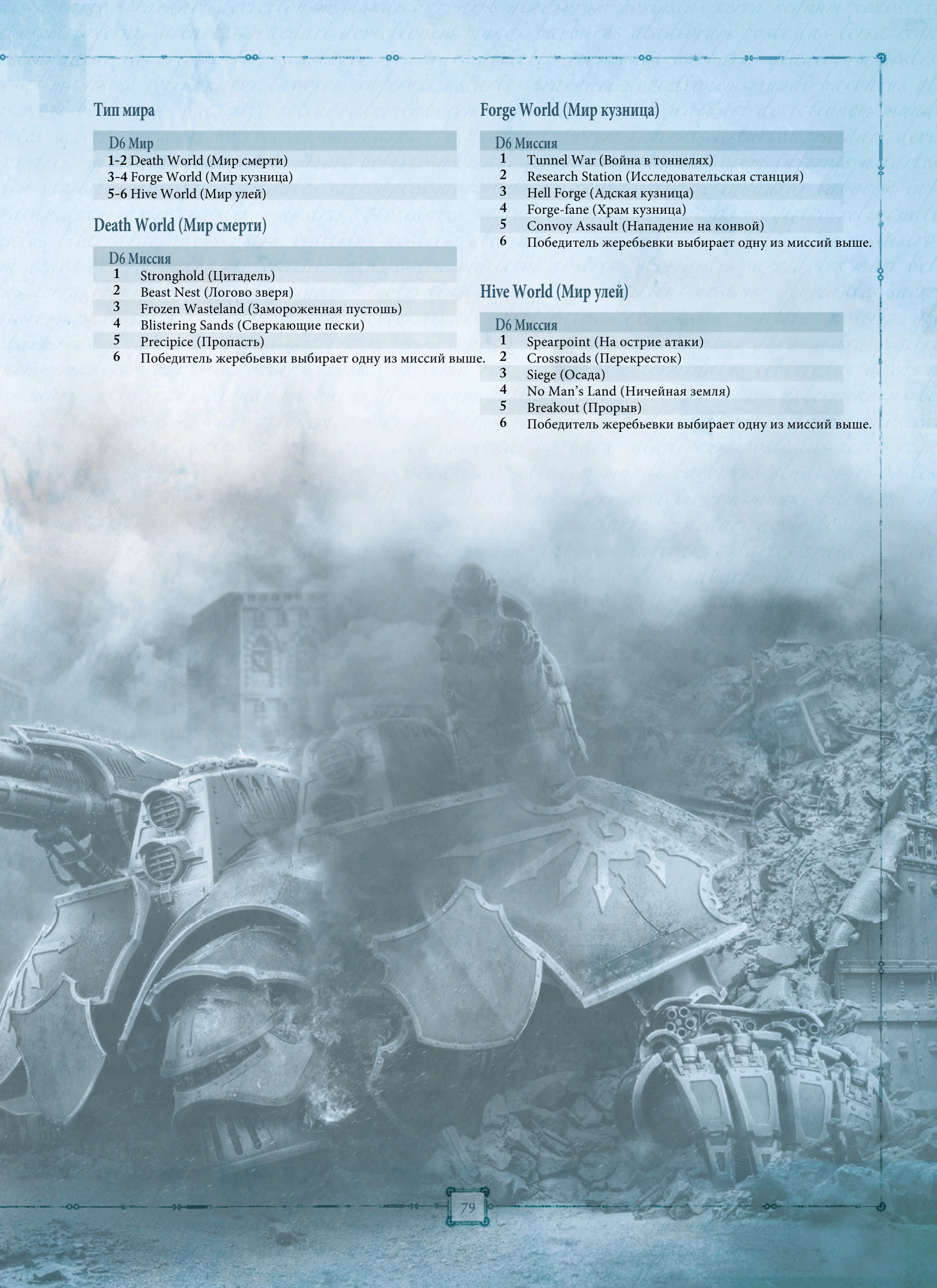
D6	Миссия
1	Stronghold (Цитадель)
2	Beast Nest (Логово зверя)
3	Frozen Wasteland (Замороженная пустошь)
4	Blistering Sands (Сверкающие пески)
5	Precipice (Пропасть)
6	Победитель жеребьевки выбирает одну из миссий выше.

Forge World (Мир кузница)

D6	Миссия
1	Tunnel War (Война в тоннелях)
2	Research Station (Исследовательская станция)
3	Hell Forge (Адская кузница)
4	Forge-fane (Храм кузница)
5	Convoy Assault (Нападение на конвой)
6	Победитель жеребьевки выбирает одну из миссий выше.

Hive World (Мир улей)

D6	Миссия
1	Spearpoint (На острие атаки)
2	Crossroads (Перекресток)
3	Siege (Осада)
4	No Man's Land (Ничейная земля)
5	Breakout (Прорыв)
6	Победитель жеребьевки выбирает одну из миссий выше.



Death World (Мир смерти). Stronghold (Цитадель)

Поле боя: Через весь стол проходит природный ров шириной 6”, находящихся в 12” от стороны поля боя защищающегося. Защищающийся выставляет три моста через, каждый из которых имеет ширину 8”. Расстояние между мостами должно быть больше 8”. В зоне расстановки защищающегося находится умеренное количество городского террейна. Остальная часть поля боя заполнена средним или достаточно плотным количеством природного террейна, т.е. скалами, кустарником, джунглями и т.д.

Боевые группы: При выборе боевой группы атакующий набирает силы на 1000 Боевых очков больше чем защищающийся.

Расстановка: Защищающийся выставляет свои силы первым, размещая их где угодно в своей зоне расстановки. Обратите внимание что юниты нельзя размещать во рву. После этого выставляет свои силы атакующий.

Специальные правила миссии

Естественный ров (Natural Moat): Защитники построили свою цитадель за смертельно опасным природным препятствием, которым может быть поток лавы, кислотное озеро или другой опасный элемент ландшафта. Естественный ров (обозначен на карте красным) считается Опасным террейном за исключением того, что пересекающие его юниты получают D3 S8 попаданий за каждый пройденный через него дюйм. Титаны получают такие попадания по ногам. Если юнит стоит во рву на момент своей активации в фазу Движения, он автоматически получает D3 S8 попаданий перед началом движения.

Победа: Битва длится шесть раундов. В конце боя игроки подсчитывают общий Размер своих юнитов в зоне расстановки защищающегося (включая мосты, но не ров). Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своего Размера (с округлением вниз).

Набравший больше количество очков Размера в зоне расстановки защищающегося побеждает. Если у обоих игроков общий Размер одинаков – объявляется ничья.



Death World (Мир смерти). Precipice (Пропасть)

Поле боя: Через весь стол проходит природный ров шириной 6”, находящихся в 12” от стороны поля боя защищающегося. Защищающийся выставляет три моста через, каждый из которых имеет ширину 8”. Расстояние между мостами должно быть больше 8”. В зоне расстановки защищающегося находится умеренное количество городского террейна. Остальная часть поля боя заполнена средним или достаточно плотным количеством природного террейна, т.е. скалами, кустарником, джунглями и т.д.

Боевые группы: При выборе боевой группы атакующий набирает силы на 1000 Боевых очков больше чем защищающийся.

Расстановка: Защищающийся выставляет свои силы первым, размещая их где угодно в своей зоне расстановки. Обратите внимание что юниты нельзя размещать во рву. После этого выставляет свои силы атакующий.

Специальные правила миссии

Естественный ров (Natural Moat): Защитники построили свою цитадель за смертельно опасным природным препятствием, которым может быть поток лавы, кислотное озеро или другой опасный элемент ландшафта. Естественный ров (обозначен на карте красным) считается Опасным террейном за исключением того, что пересекающие его юниты получают D3 S8 попаданий за каждый пройденный через него дюйм. Титаны получают такие попадания по ногам. Если юнит стоит во рву на момент своей активации в фазу Движения, он автоматически получает D3 S8 попаданий перед началом движения.

Победа: Битва длится шесть раундов. В конце боя игроки подсчитывают общую очковую стоимость своих юнитов в зоне расстановки защищающегося (включая мосты, но не ров). Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своей стоимости (с округлением вниз).

Набравший больше количество очков в зоне расстановки защищающегося побеждает. Если у обоих игроков общий Размер одинаков – объявляется ничья.



Death World (Мир смерти). Beast Nest (Логово зверя)

Поле боя: Битва происходит на Мире Смерти и на поле боя присутствует умеренное или даже большое количество природного террейна, будь это горные каньоны, потоки лавы или густые джунгли.

Боевые группы: При выборе боевой группы оба игрока заранее решают на сколько очков они будут набирать свои силы.

Расстановка: Победитель жеребьевки выбирает зону расстановки, а его противник получает противоположную зону расстановки. Начиная с победителя жеребьевки игроки по очереди выставляют один свой юнит в своей зоне расстановки.

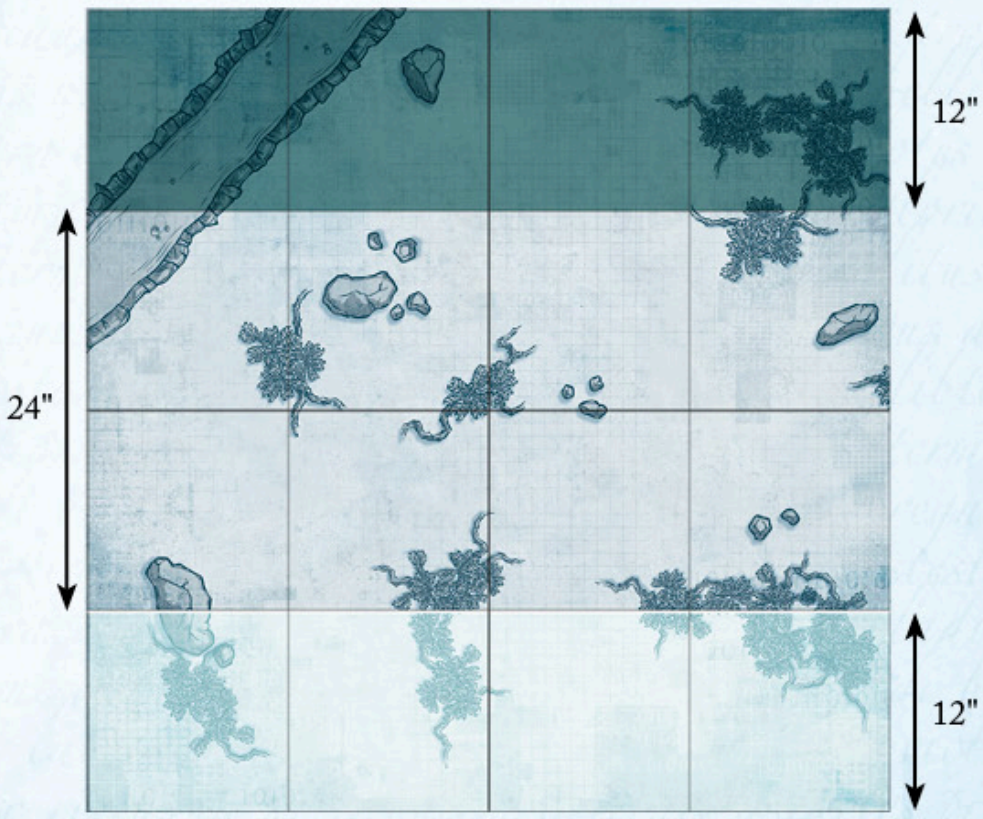
Специальные правила миссии

Beast Nest (Логово зверя): В данной области находится множество звериных гнезд мегафауны, способной представлять угрозу даже для Титанов. После того как оба игрока выставили свои силы, игроки по очереди выставляют маркера Логова зверей, отображаемые базой 32мм или подходящим элементом террейна где угодно на поле боя вне пределов зон расстановки и дальше 7” от другого логова. Каждый из игроков выставляет по маркеру до тех пор, пока один из игроков не захочет выставлять свой маркер. После этого его оппонент по своему желанию может выставить еще один последний маркер. Рекомендуется выставлять как минимум шесть маркеров.

Каждый раз, когда юнит заканчивает движение в пределах 3” от маркера логова или активируется в фазу Движения в пределах 3” от маркера логова делается бросок D10. При результатах 1,2 и 3 зверь аткакует. Юнит получает D3+1 S8 попадание, как будто по ним попали оружием с трейтом Rending. После расчета атаки маркер логова убирается с поля боя.

Победа: В конце боя игроки подсчитывают общую очковую стоимость уничтоженных юнитов противника. Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своей очковой стоимости (с округлением вниз).

Игрок, уничтоживший таким образом больше очков выигрывает. Если у обоих игроков количество очков одинаковое – объявляется ничья.



Death World (Мир смерти). Frozen Wasteland (Замороженная пустошь)

Поле боя: Битва происходит на замерзшей планете, чей арктический пейзаж покрыт громадными провалами. На поле боя находится умеренное количество природного террейна, т.е скал или каньонов. Кроме того, игроки, начиная с победителя жеребьевки по очереди выставляют на поле боя провалы как описано ниже.

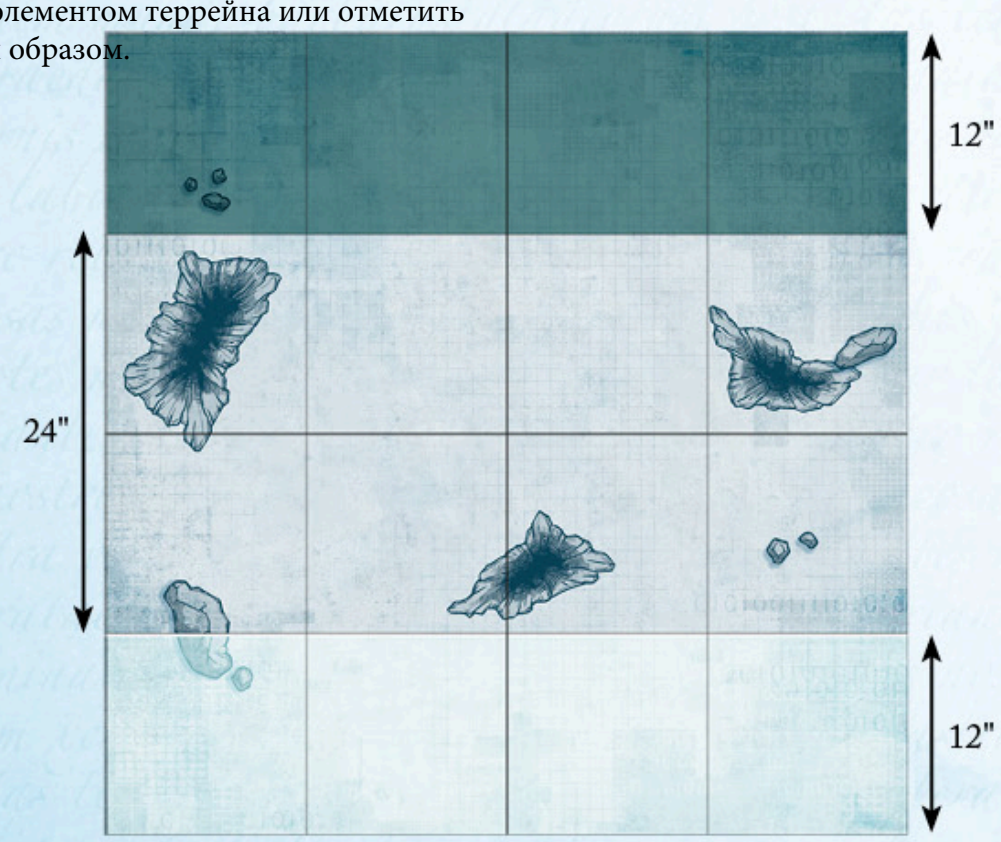
Боевые группы: При выборе боевой группы оба игрока заранее решают на сколько очков они будут набирать свои силы.

Расстановка: Победитель жеребьевки выбирает зону расстановки, а его противник получает противоположную зону расстановки. Начиная с победителя жеребьевки игроки по очереди выставляют один свой юнит в своей зоне расстановки.

Специальные правила миссии

Провалы (Chasms): Во время расстановки поля боя игроки, начиная с победителя жеребьевки по очереди выставляют на поле боя провалы в любом месте стола. Провал может быть любого размера и формы, но не менее 50% поля боя должно быть свободно от провалов. Провалы нельзя размещать в зоне расстановки игрока. При выставлении провала игрок может соединить его с уже выставленными провалом. При этом должен остаться хотя бы один маршрут, по которому Титан Варлорд может пройти из одной зоны расстановки в другую.

Провалы считаются Смертельным террейном. Их можно отобразить подходящим элементом террейна или отметить область на поле боя иным образом.



Жгучий холод (Biting Cold): Леденящие ветра планеты атакуют всех, кто движется по ее поверхности и являются смертельной опасностью для всего живого. Титаны могут продувать плазму на 3+ вместо 4+. Кроме того Титаны с Критическим повреждением Утечка реактора (Reactor Leak)(X) увеличивают в Завершающей фазе уровень Реактора на одно отверстие меньше (т.е. Титан с Утечкой реактора (1) вообще не будет увеличивать свой уровень Реактора). Однако если Титан получил Критическое повреждение в Голову, он получает в Завершающей фазе дополнительное очко Критических повреждений в Голову. Если это приводит к Катастрофическому повреждению, считается что Титан получил результат Заглушен (Silenced) по таблице Катастрофических Повреждений.

Победа: В конце боя игроки подсчитывают общую очковую стоимость уничтоженных юнитов противника. Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своей очковой стоимости (с округлением вниз).

Игрок, уничтоживший таким образом больше очков выигрывает. Если у обоих игроков количество очков одинаковое – объявляется ничья.

Death World (Мир смерти). Blistering Sands (Сверкающие пески)

Поле боя: Битва происходит посреди пустынь засушливого и радиоактивного мира. На поле боя должно находиться от редкого до умеренного количества природного террейна в вире скал, каньонов и т.д.

Боевые группы: При выборе боевой группы атакующий набирает силы на 750 Боевых очков больше чем защищающийся.

Расстановка: Защищающийся выставляет свои юниты где угодно в своей зоне расстановки. После этого свои юниты выставляет атакующий в своей зоне расстановки.

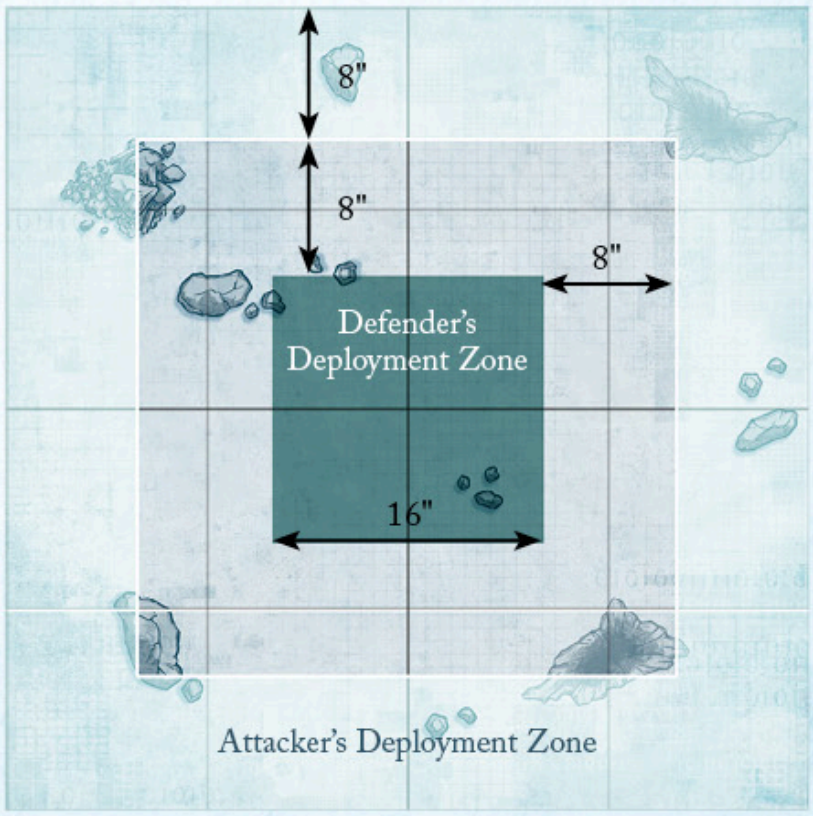
Специальные правила миссии

Повышенная радиация (Unyielding Radiation): Мир залит радиоактивным излучением своего солнца, делая нахождение на ней невозможной для любого, не оснащенного достаточным уровнем защиты. Титаны могут продувать плазму только на 5+ вместо 4+. Кроме того, когда Титаны активируются в фазу Движения, на них может действовать радиация. Если у Титана имеется активный Пустотный щит, его уровень Реактора повышается на 1. Если уровень Пустотного Щита Титана равен X – он сразу получает вместо этого попадание в Голову S7.

Баннеры Рыцарей получают при активации в фазу Движения D3 S7 попаданий вместо описанного выше. При этом спас броски за Ионные Щиты не срабатывают.

Победа: Защищающийся пытается остановить превосходящие силы противника. В конце битвы подсчитывается общая стоимость в очках всех уничтоженных юнитов защищающегося. Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своего Размера (с округлением вниз).

Если по крайней мере 66% общей очковой стоимости боевой группы защищающегося уничтожено – победу одерживает атакующий. В противном случае побеждает защищающийся.




Gaia

Forge World (Мир кузница). Tunnel War (Война в тоннелях)

Поле боя: Битва происходит в промышленных тоннелях под Миром Кузницей. Серые области поля боя отображают стены тоннелей, являющихся Блокирующим террейном бесконечной высоты и которые нельзя уничтожить. При расстановке поля боя игроки должны явно обозначить часть поля боя как стены тоннелей. Стены тоннелей должны покрывать не меньше 25% площади поля боя и могут быть любых форм и размеров. При этом должен оставаться путь от одной стороны поля боя к другой, достаточно широкий чтобы там прошел Титан Варлорд. Остальная часть поля боя должна содержать умеренное количество индустриального террейна.

Боевые группы: При выборе боевой группы оба игрока заранее решают на сколько очков они будут набирать свои силы.

Расстановка: Победитель жеребьевки выбирает зону расстановки, а его противник получает противоположную зону расстановки. Начиная с победителя жеребьевки игроки по очереди выставляют один свой юнит в своей зоне расстановки.

Специальные правила миссии

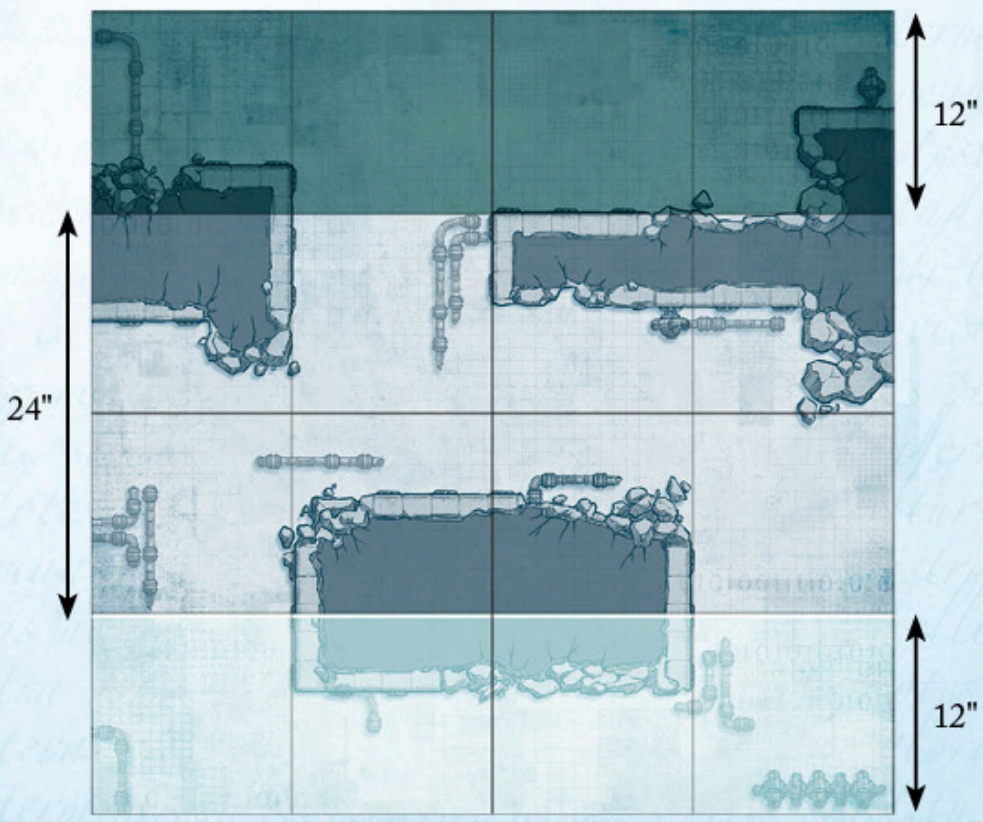
Тьма (Darkness): Подача энергии в этом районе нестабильна и время от времени повергает поле боя во тьму. В начале Стратегической фазы каждого раунда сделайте бросок D6. При результатах 1-3 подача энергии внезапно прекращается. Первый игрок делает бросок 2D10. До конца раунда все юниты могут выбирать своей целью атаки только юниты не дальше этого расстояния в дюймах. Blast оружие может стрелять дальше (т.е. можно размещать маркер дальше 2D10"). Правда в таком случае выстрел автоматически проваливается и его нужно сместить (scatter). Титаны, уже стрелявшие в этом раунде можно выбирать целью стрельбы вне зависимости от расстояния до них.

При результате 4-6 с освещением все в порядке и используются обычные правила линии видимости.

Опциональное правило – Тесные тоннели (Optional Special Rule – Confined Tunnels): По взаимному согласию игроков они могут использовать специальное правило Тесные тоннели. Если они решают использовать это правило, до выбора боевой группы один из игроков делает бросок D6 чтобы определить какие машины поместятся в тоннели. При результате 1-2 можно использовать только юниты Размером 6 или меньше. При 3-4 – только юниты с Размером 8 или меньше. При 5-6 – Размером 10 или меньше. По желанию игроков при использовании этого правила можно игнорировать правила обязательного состава манипул при выборе Боевой группы, чтобы игроки могли выбирать только юниты, удовлетворяющие ограничению.

Победа: В конце боя игроки подсчитывают общую очковую стоимость уничтоженных юнитов противника. Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своей очковой стоимости (с округлением вниз).

Игрок, уничтоживший таким образом больше очков выигрывает. Если у обоих игроков количество очков одинаковое – объявляется ничья.



Forge World (Мир кузница). Research Station (Исследовательская станция)

Поле боя: Поле боя должно изображать исследовательскую станцию и должно содержать умеренное количество индустриального или городского террейна. После расстановки поля боя игроки должны выставить до трех исследовательских центров. Для этого игроки по очереди начиная с защищающегося выставляют 32мм базу (или подходящий элемент террейна) для отображения исследовательского центра где угодно на поле боя вне зоны расстановки и дальше 10” от остальных исследовательских центров.

Боевые группы: При выборе боевой группы оба игрока заранее решают на сколько очков они будут набирать свои силы.

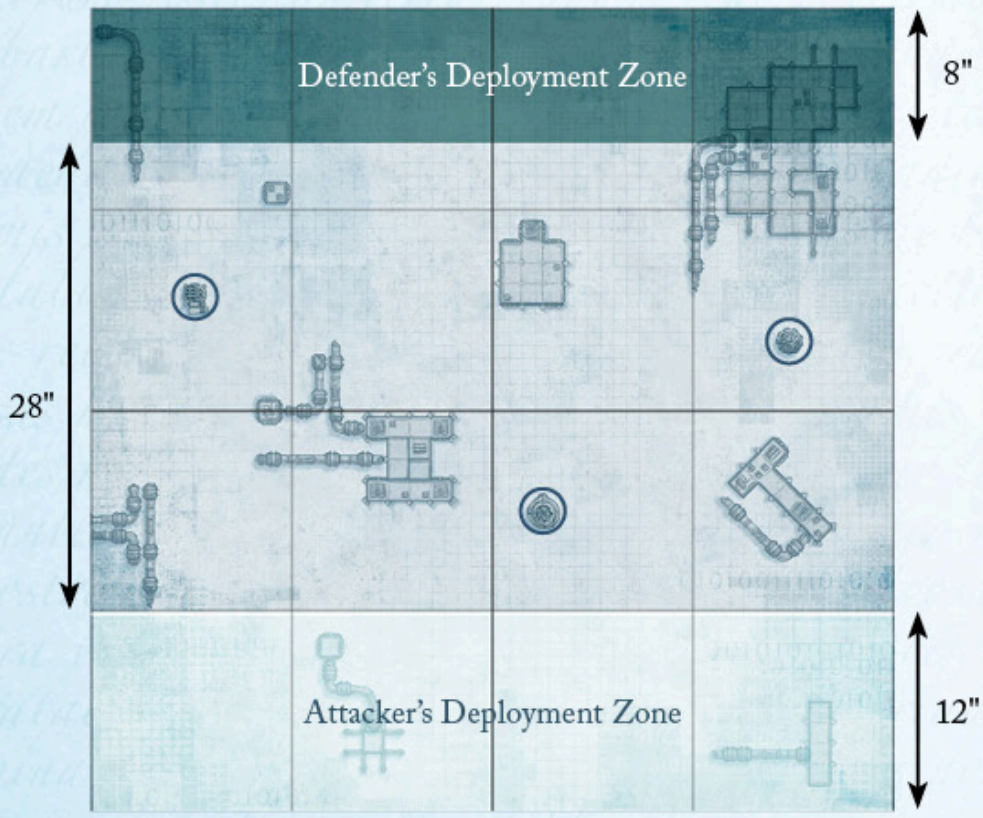
Расстановка: Начиная с победителя жеребьевки игроки по очереди выставляют один свой юнит в своей зоне расстановки.

Специальные правила миссии

Накопительные установки (Siphon Nodes): Исследовательские центры специализируются на исследовании «архео-накопителей», вытягивающих энергию у всех находящихся неподалеку машин. Когда Титан в пределах 6” от Исследовательского центра форсирует реактор, игрок должен выполнить бросок дополнительного дайса Реактора и выбрать наихудший результат (в порядке: Пробуждение Духа машины, увеличение уровня Реактора на 2, увеличение уровня Реактора на 1, пустая грань). Кроме того, когда Титан в пределах 6” от Исследовательского центра активируется в фазу Движения делается бросок D6. На 4+ у Титана снижается уровень Пустотных Щитов на 1. На 6++ у Титана снижается уровень Пустотных Щитов на 2.

Победа: В конце боя каждый их игроков подсчитывает общий Размер своих юнитов в пределах 6” от каждого Исследовательского центра. Исследовательский центр контролируется игроком с большим общим Размером в пределах 6” от него. Если обие Размеры равны – никто не контролирует данный центр.

Игрок, контролирующий больше Исследовательских центров выигрывает. Если у обоих игроков одинаковое количество Исследовательских центров – объявляется ничья.



Forge World (Мир кузница). Hell Forge (Адская кузница)

Поле боя: Поле боя отображает кузницу Механикум, которую разительным образом преобразили Предатели Механикум. Здесь должно находиться умеренное или плотное количество индустриального и городского террейна. Также стоить обозначить область 6”x6” в зоне расстановки Защищающегося как Адскую Кузницу (как описано ниже). Для этого можно использовать подходящий элемент террейна.

Боевые группы: При выборе боевой группы атакующий набирает силы на 500 Боевых очков больше чем защищающийся.

Расстановка: Защищающийся выставляет свои юниты где угодно в своей зоне расстановки. После этого свои юниты выставляет атакующий в своей зоне расстановки.

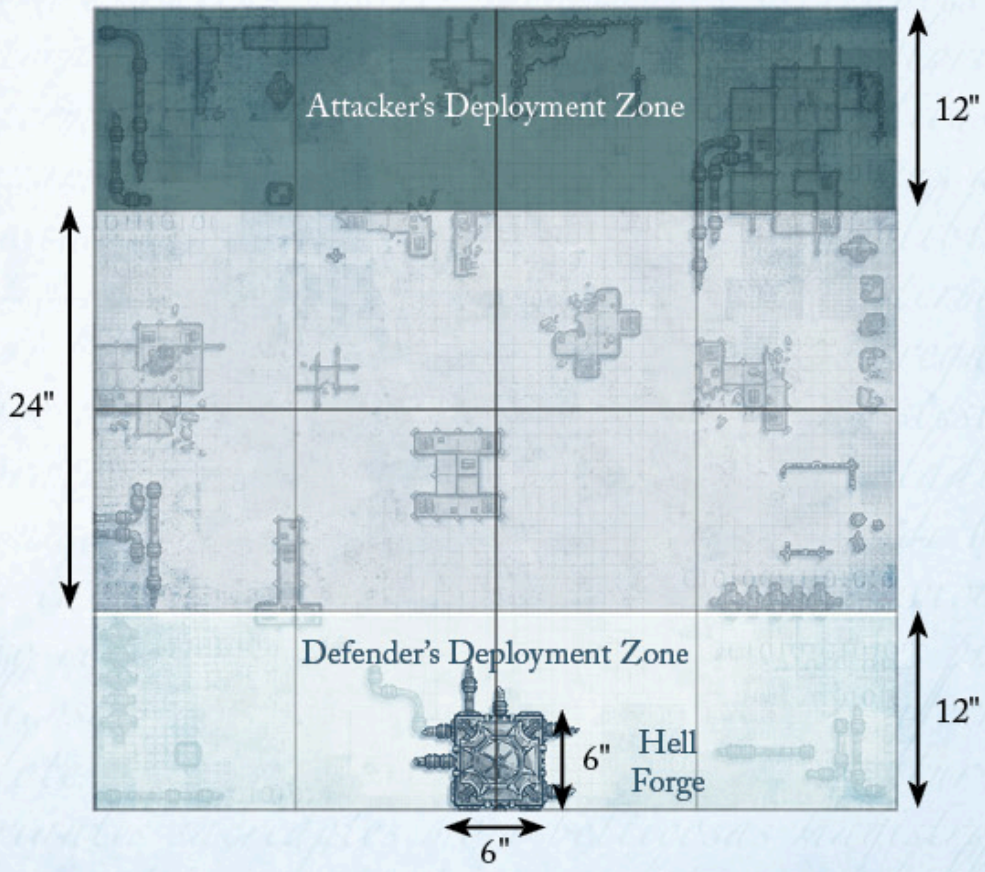
Специальные правила миссии

Адская кузница (Hell Forge): Атакующий пытается уничтожить Адскую Кузницу – громадную фабрику, откуда выходят извращенные машины Предателей Механикум. Адская Кузница считается Блокирующим Террейном с некоторыми дополнительными правилами. Любой юнит атакующего может выбрать Адскую Кузницу своей целью как вражеский юнит. При выборе целью Адской Кузницы юнит выполняется броски на попадание и броски Брони обычным образом, но не делает бросков дайса Локации. Для Адской Кузницу используется следующая таблица Повреждений:

Бросок Брони	Результат Повреждения
15-17	Адская Кузница теряет 1 Структурное очко
18+	Адская Кузница теряет 2 Структурных очка

У Адской Кузницы имеется 10 Структурных очков. Когда Адская Кузинца теряет последнее Структурное очко, она уничтожается и убирается со стола. Пока Адская Кузхница находится на столе, атаки по ней самой или по юнитам в пределах 6” от Адской Кузницы, выполняемые с расстояния больше 12” получают штраф -2 к броскам на Попадание и снижают свою Силу на 1 (до минимума 4). Кроме того, любой юнит атакующего в пределах 18” от Адской Кузницы получает штраф -1 к Командным проверкам.

Победа: Как только Адская Кузница уничтожается – битва сразу же завершается. Если на конце битвы Адская Кузница уничтожена – выигрывает атакующий. В противном случае побеждает защищающийся.



Forge World (Мир кузница). Forge-fane (Храм кузница)

Поле боя: Поле боя представляет собой Храм кузницу, сооруженную на платформе над промышленными отходами. Область 24”x24” в центре стола отображает Храм Кузницу. От каждой грани стола к ней идут мостки шириной 10”. Остальная часть поля боя (закрашенная серым) представляет собой промышленные отходы внизу и считается Смертельным террейном.

Храм Кузница должна содержать от умеренной до плотной застройки индустриального и городского террейна. На мостках тоже может находиться небольшое количество террейна при условии, что он не мешает атакующим нападать со всех сторон.

Боевые группы: При выборе боевой группы атакующий набирает силы на 500 Боевых очков больше чем защищающийся.

Расстановка: Защищающийся выставляет свои юниты где угодно в своей зоне расстановки. После этого свои юниты выставляет атакующий в своих зонах расстановки, которые находятся на всех мостках дальше 8” от юнитов защищающихся.

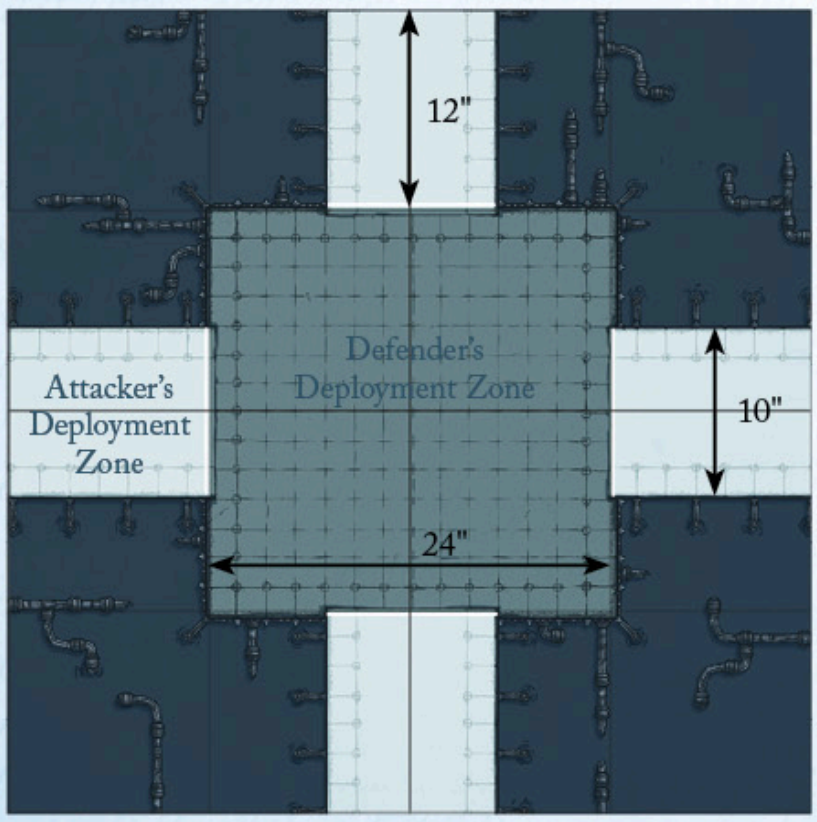
Специальные правила миссии

Бесконечная волна (An Endless Tide): В этой миссии когда Титан или Баннер Рыцарей атакующего уничтожается, он оставляется в сторону. В начале раунда до определения Первого Игрока атакующий игрок может сделать бросок 3D10 и определить сколько резервов к нему на поле боя прибыло. Он может выбрать столько юнитов, чтобы из общий Размер не превышал выпавшего результата. Например, если выпало 13 – игрок может вывести Титана Варлорд (Размер 10) и Баннер Рыцарей (Размер 3) или четыре Баннера Рыцарей (общий Размер 12). Юниты возвращаются на поле боя полностью восстановленными ото всех повреждений, а в случае Баннеров Рыцарей в полном составе.

Когда юниты выходят из резерва, они выставляются в пределах 3” от грани поля боя и активируются в этом раунде обычным образом. Титаны, возвращенные на поле боя в один и тот же ход, могут объединяться в манипулы (если они могут удовлетворить требованию манипулы к составу) или эскадроны.

Победа: В конце боя атакующий подсчитывает общую очковую стоимость уничтоженных юнитов противника. Кроме того, каждый из игроков подсчитывает общий Размер своих юнитов в зоне расстановки защищающегося. Если атакующий уничтожил не менее 66% очковой стоимости сил защищающегося и имеет больший суммарный Размер юнитов в зоне расстановки защищающегося – он выигрывает.

Если у атакующего больший суммарный Размер юнитов в зоне расстановки защищающегося, но он уничтожил только чуть больше 50% очковой стоимости сил защищающегося – объявляется ничья. В противном случае выигрывает защищающийся.



Forge World (Мир кузница). Convoy Assault (Нападение на конвой)

Поле боя: Поле боя находится на главной дороге, проходящей через плотную городскую застройку. От грани поля боя защищающегося к грани поля боя атакующего должна проходить открытая дорога шириной 8”. Остальная часть поля боя должна быть средне или густо заставлена индустриальным и городским террейном.

Боевые группы: При выборе боевой группы защищающийся набирает силы на 250 Боевых очков больше чем атакующий.

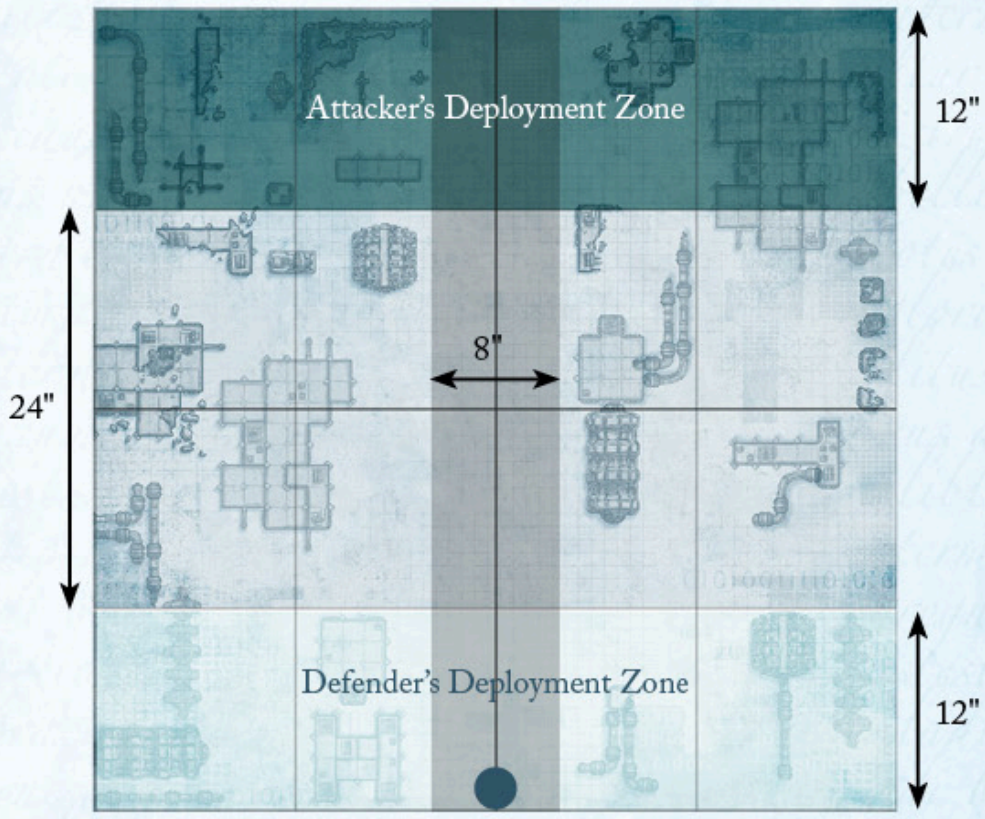
Расстановка: Защищающийся выставляет круглую базу 60мм (или подходящую модель) на дороге для отображения конвоя в пределах 3” от своей стороны стола. После этого защищающийся выставляет свои юниты где угодно в своей зоне расстановки. После этого свои юниты выставляет атакующий в своей зоне расстановки.

Специальные правила миссии

Конвой (Convoy): Защищающийся пытается сопроводить ценный конвой, жизненно важный для их военных целей через оспариваемую территорию. В конце каждой фазы Движения если в пределах 6” от конвоя находится юнбит защищающегося и в пределах 3” от конвоя нет юнитов атакующего, защищающийся может подвигать конвой на расстояние до 6” по дороге по прямой линии, останавливая его если что-то преграждает ему дорогу. Если в Завершающей фазе конвой оказывается в пределах 1” от грани стола атакующего, он может спастись и убирается с поля боя. При этом конвой не считается уничтоженным, но больше участия в битве не принимает.

Ценный груз (Valuable Cargo): Конвой прикрыт мощными щитами и везет груз, в котором заинтересованы обе стороны. Конвой нельзя повредить или уничтожить. Также нельзя выбирать целью оружием с трейтом Blast юниты, находящиеся в пределах 3” от конвоя, так как обе стороны пытаются не повредить груз конвоя. Если в юнит в пределах 6” от конвоя попали оружием с шаблоном Взрыва в результате промаха и разлета, его поражает попаданием обычным образом.

Победа: Битва длится семь раундов. Если конвою удается спастись – побеждает защищающийся. В противном случае побеждает атакующий.



Hive World (Мир улей). Spearpoint (На острие атаки)

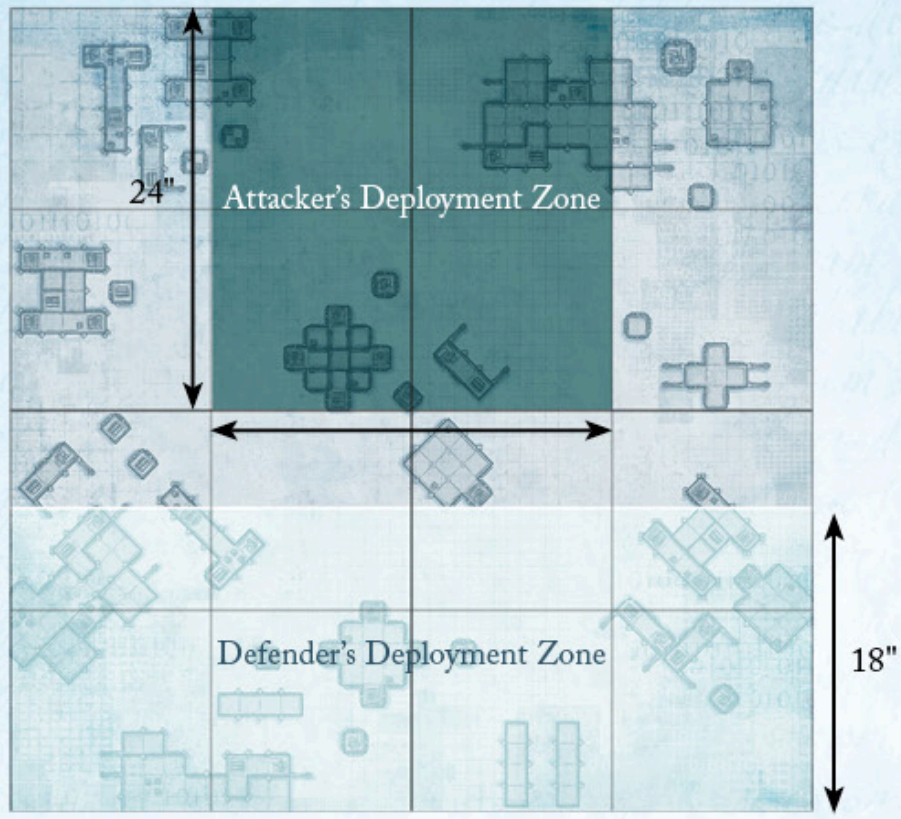
Поле боя: Битва происходит внутри стен города улья, а поле боя покрыто плотной городской застройкой с небольшими открытыми пространствами, отображающими дороги и городские площади.

Боевые группы: При выборе боевой группы оба игрока заранее решают на сколько очков они будут набирать свои силы.

Расстановка: Атакующий выставляет свои юниты где угодно в своей зоне расстановки. После этого свои юниты выставляет защищающийся в своей зоне расстановки.

Победа: После боя поле боя делится на четыре равные секции (т.е. поле боя 4”x4” поделится на четыре области 2”x2”) и подсчитывается общий Размер юнитов каждого из игроков в каждой секции. Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своего Размера (с округлением вниз). Игрок, у которого в секции больше очков контролирует эту секцию. Если у обоих игроков одинаковое количество очков в секции – эту секцию никто не контролирует.

Игрок, контролирующий большей секций поля боя на конец боя побеждает. Если оба игрока контролируют одинаковое количество секций – объявляется ничья.



Hive World (Мир улей). Breakout (Прорыв)

Поле боя: Битва происходит в зоне плотной городской застройки и на поле боя находится среднее или большое количество городского террейна.

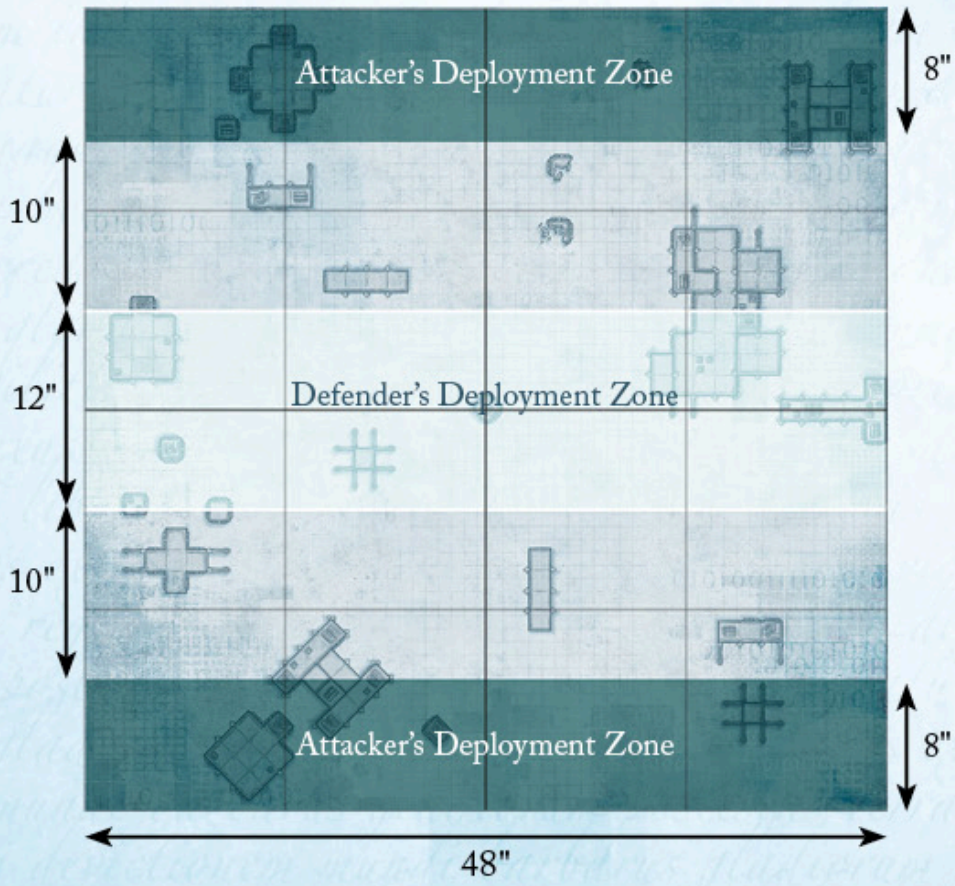
Боевые группы: При выборе боевой группы атакующий набирает силы на 1000 Боевых очков больше чем защищающийся.

Расстановка: Атакующий выставляет свои юниты где угодно в своей зоне расстановки. После этого свои юниты выставляет защищающийся в своей зоне расстановки.

Специальные правила миссии

Прорыв (Breakthrough): Защищающийся пытается прорваться через порядки атакующего и избежать их его заградительного кардона. В завершающей фазе любой юнит защищающегося, находящийся в пределах 1” от грани поля боя атакующего может сбежать. При этом юнит убирается с поля боя. Этот юнит не считается уничтоженным, но больше не принимает участи я в битве.

Победа: После боя подсчитывается общая очковая стоимость всех сбежавших юнитов защищающегося. Если спастись удалось по крайней мере 40% юнитов защищающегося от их начальной очковой стоимости – побеждает защищающийся. В противном случае побеждает атакующий.



Hive World (Мир улей). Siege (Осада)

Поле боя: Битва происходит на подступах города улья. Защищающийся выбирает грань поля боя – это будет граница города улья. После этого на расстоянии 12” от границы города улья выставляется стена через все поле шириной 6”. Дальше защищающийся может выставить двое ворот в стене шириной 6” в любом месте стены, на расстоянии не меньше 12” друг от друга.

Боевые группы: При выборе боевой группы атакующий набирает силы на 1000 Боевых очков больше чем защищающийся.

Расстановка: Защищающийся выставляет свои юниты где угодно в своей зоне расстановки. После этого свои юниты выставляет атакующий в своей зоне расстановки. Защищающийся может по своему желанию выставлять любые Полевые сооружения (Battlefield Assets) на стенах города.

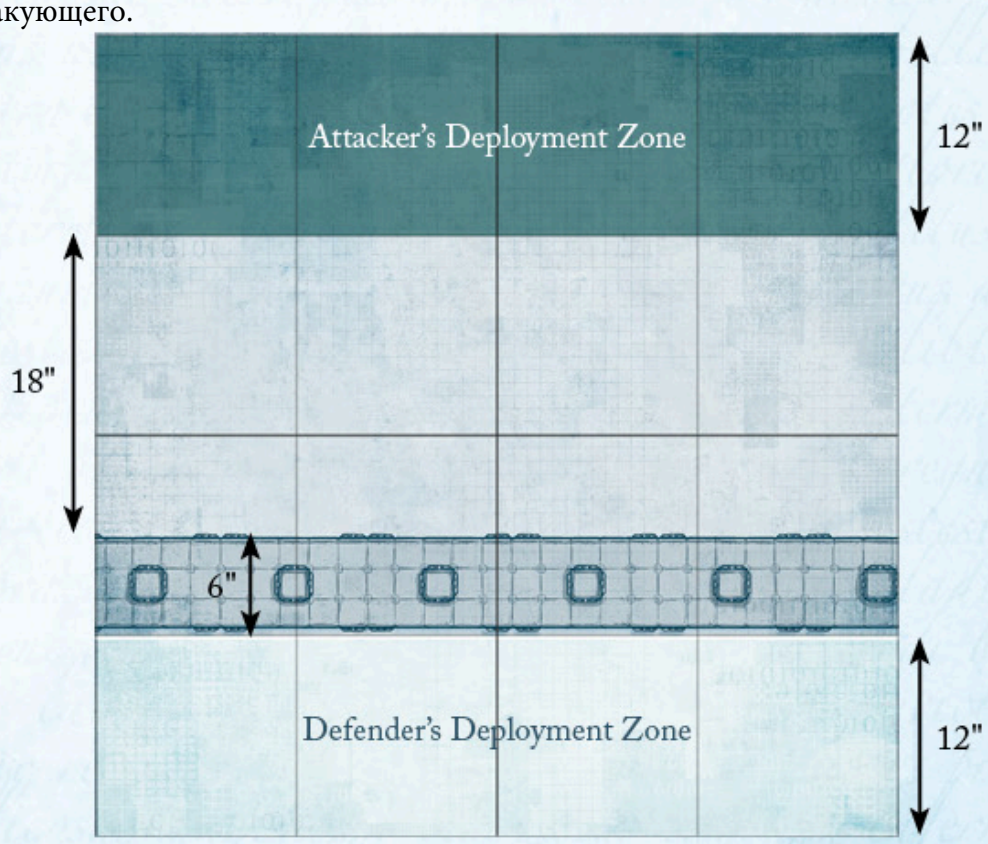
Специальные правила миссии

Стена улья (Hive Wall): Атакующему предстоит преодолеть как силы защищающегося, так и сами городские стены. Стены города делятся на секции под 6” в ширину и в глубину. Городская стена считается Блокирующим террейном для любых юнитов Размером 5 или меньше. Для юнитов Размером 6 и выше городские стены блокируют движение, но не линию видимости. Секция ворот блокирует линию видимости для юнитов Размером 5 или меньше, но через них свободно могут проходить юниты защищающегося, но не атакующего.

Секция городской стены может быть уничтожена по правилам уничтожения террейна из рулбука. Секция городской стены имеет значение Брони (Armour) 13. Уничтоженная секция стены обращается в щебень и считается Сложным (Difficult) террейном и больше не блокирует линию видимости.

Щиты улья (Hive Shields): Город укрыт щитами, удерживающими часть энергии от обстрела. Если Титан в зоне расстановки защищающегося объявляется целью атаки из-за пределов зоне расстановки защищающегося – этот Титан прибавляет 1 ко всем своим Спас броскам. Баннер Рыцарей в зоне расстановки защищающегося, по которому выполнили атаку из-за пределов зоны расстановки защищающегося всегда получает спас бросок 6 + за Ионные щиты вне зависимости от силы оружия или количества Рыцарей а Баннере.

Победа: В конце боя оба игрока подсчитывают общий Размер своих юнитов в зоне расстановки защищающегося. Игрок, у кого в зоне расстановки больше суммарный Размер юнитов – побеждает. Если у обоих игроков суммарный Размер юнитов равен – объявляется ничья.



Hive World (Мир улей). Crossroads (Перекресток)

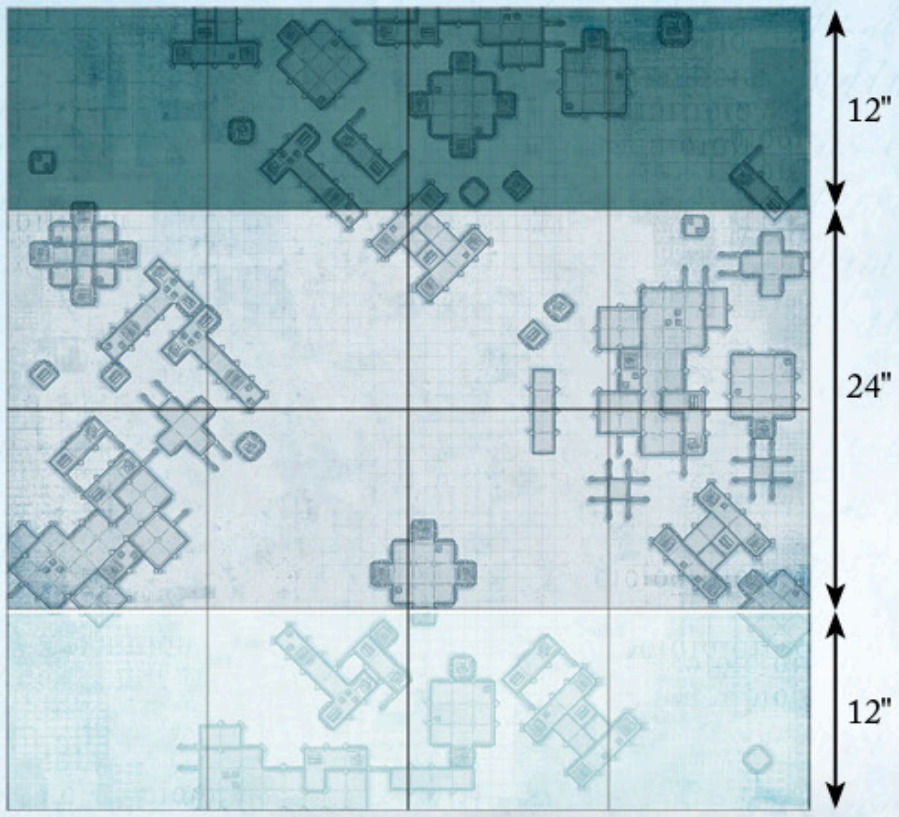
Поле боя: Битва происходит на большом перекрестке в городе улья. В центре поля боя находится область размером 12”x12”, свободная от террейна. Также область шириной 6”, направленная к центру поля боя должна находиться в каждом углу поля боя. Остальная часть поля боя должна быть плотно заставлена городским террейном.

Боевые группы: При выборе боевой группы оба игрока заранее решают на сколько очков они будут набирать свои силы.

Расстановка: Победитель жеребьевки выбирает зону расстановки, а его оппонент получает противоположную зону расстановки. После этого начиная с победителя жеребьевки игроки по очереди выставляют по одному юниту в своей зоне расстановки.

Победа: В конце боя игроки подсчитывают общую стоимость уничтоженныхъ вражеских юнитов в очках. Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своей очковой стоимости (с округлением вниз).

Набравший больше количество очков игрок побеждает. Если оба игрока уничтожили одинаковое количество очков – объявляется ничья.



Hive World (Мир улей). No Man's Land (Ничейная земля)

Поле боя: Битва происходит в разоренном войной городе улье. В обеих зонах расстановки находится умеренное количество городского террейна. Остальная часть поля боя должна быть покрыта умеренным количеством террейна руин для отображения районов города, подвергшегося массированной бомбардировке.

Боевые группы: При выборе боевой группы оба игрока заранее решают на сколько очков они будут набирать свои силы.

Расстановка: Победитель жеребьевки выбирает зону расстановки и выставляет половину своих моделей (с округлением вверх) в выбранной зоне расстановки. Другой игрок выставляет половину своих сил в противоположной зоне расстановки. После этого начиная с победителя ранее проведенной жеребьевки игроки по очереди выставляют один из еще не выставленных юнитов оппонента где угодно на поле боя вне пределов зон расстановки и дальше 3" от вражеского юнита. Если по какой-либо причине юнит нельзя выставить таким образом, управляющий игрок выставляет юнит в своей зоне расстановки обычным образом.

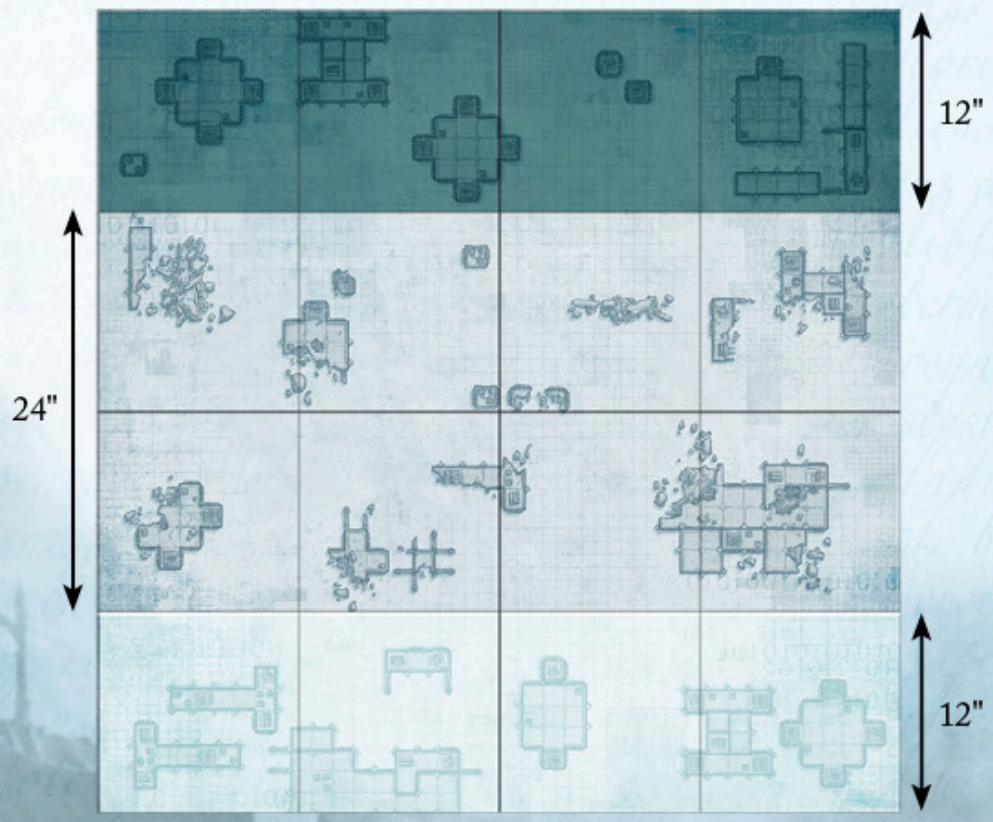
Специальные правила миссии

Городская зона военных действий (Urban Warzone): Большая часть города вокруг уничтожена во время военных действий между двумя силами и представляет собой ничейную землю, которую укрывает огонь и дым пожарищ, что нарушает координацию в обеих армиях. Если юнит выполняет атаку по юниту, находящемуся дальше удвоенного Размера цени в дюймах от атакующего – к броскам на Попадание применяется штраф -1 в дополнение к любым другим штрафам.

Также многие здания на ничейной земле до сих пор горят. Любой юнит, находящийся дальше 12" от границы поля боя атакующего или защищающегося выполняет продувку Плазмы на 5+ вместо 4+. Также Титаны с эффектом Критического повреждения Утечка реактора (Reactor Leak) увеличивает в Завершающей фазе свой уровень Реактора на одно дополнительное отверстие.

Победа: В конце боя игроки подсчитывают общую стоимость уничтоженных вражеских юнитов в очках. Не уничтоженные, а Структурно ослабленные (Structurally Compromised) или в случае Баннеров Рыцарей потерявшие больше половины моделей юниты считаются как половина своей очковой стоимости (с округлением вниз).

Набравший больше количество очков игрок побеждает. Если оба игрока уничтожили одинаковое количество очков – объявляется ничья.

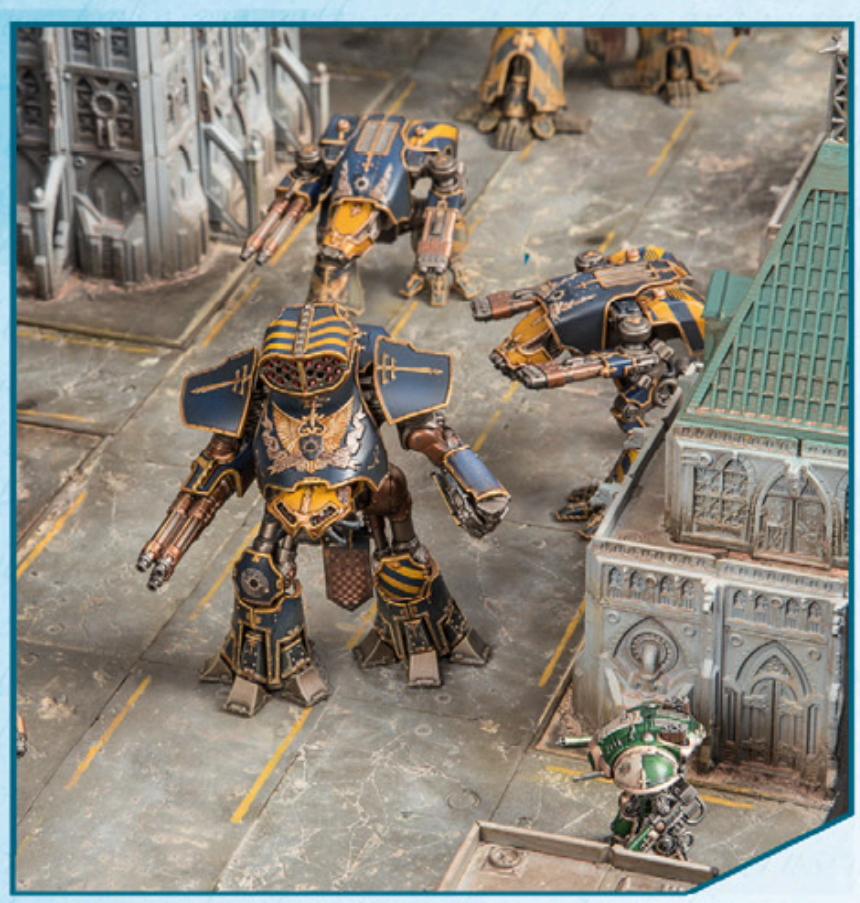


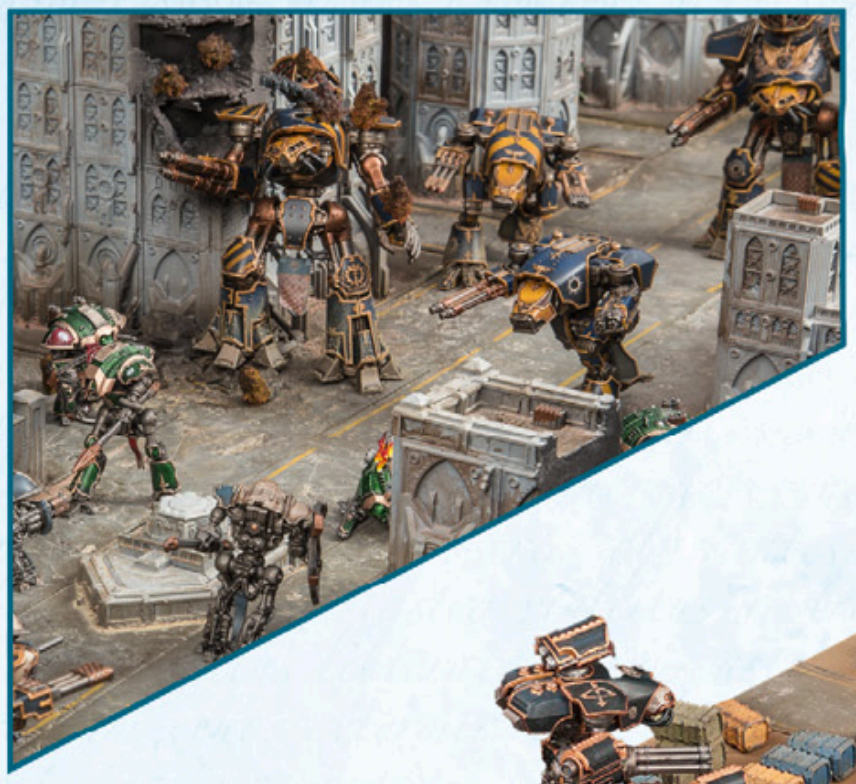
Битва за врата Ниркон сити

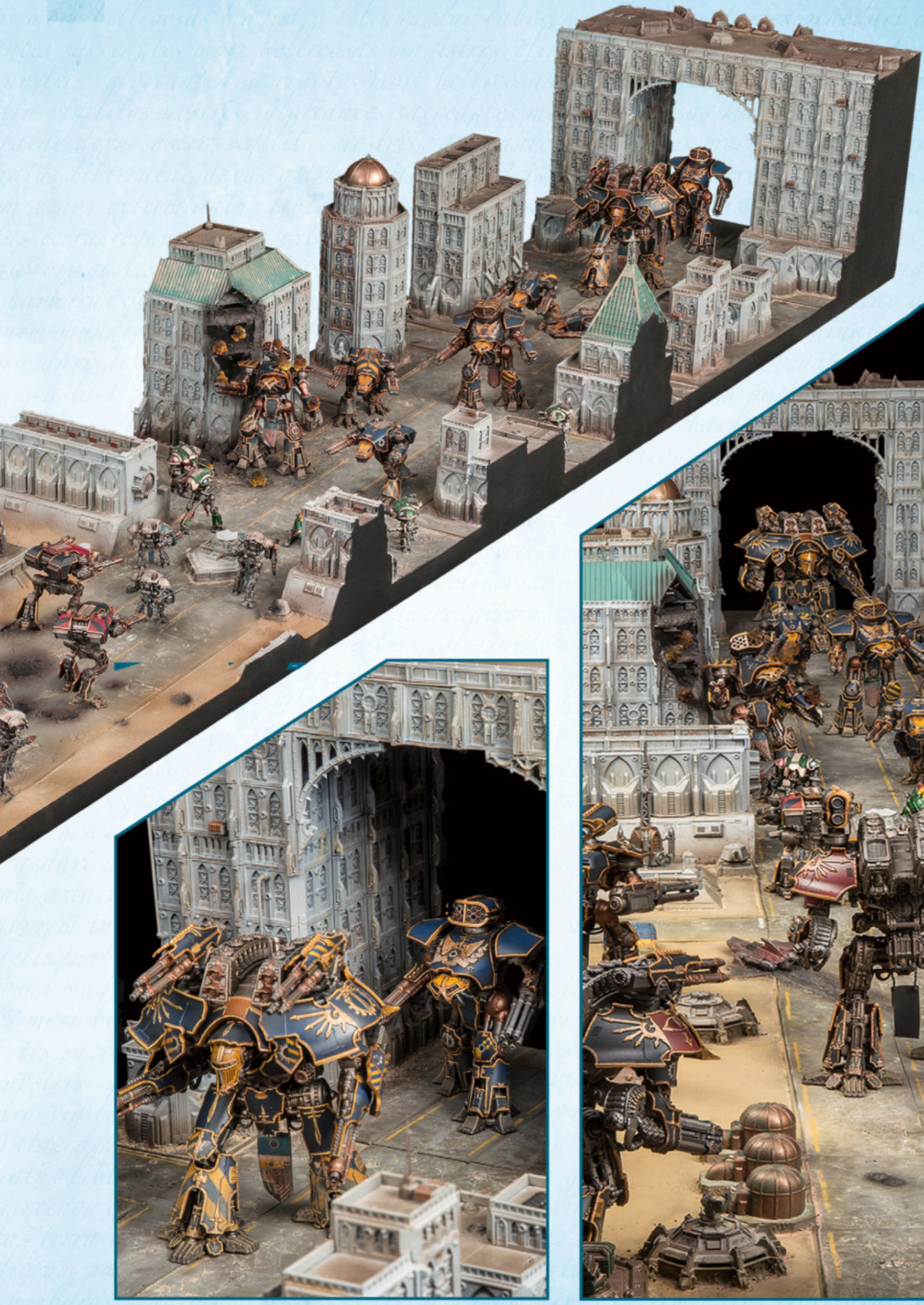
Эта диорама с Warhammer World Exhibition изображает решающую битву кампании Гибель Титанов – конфликт катастрофического масштаба, в котором пали сотни Титанов и целые Легионы прекратили свое существование.

Титаны Легио Асторум и Имперские Рыцари Дома Вирони продвигаются на защиту стен Ниркон сити от наступающих Легио Мортис и Дома Малинакс.

Игроки могут воспроизвести битву за Ниркон сити с помощью миссии Мир Улей: Осада, в которой защищающийся будет играть за Легио Асторум, а нападающий – за Легио Мортис.

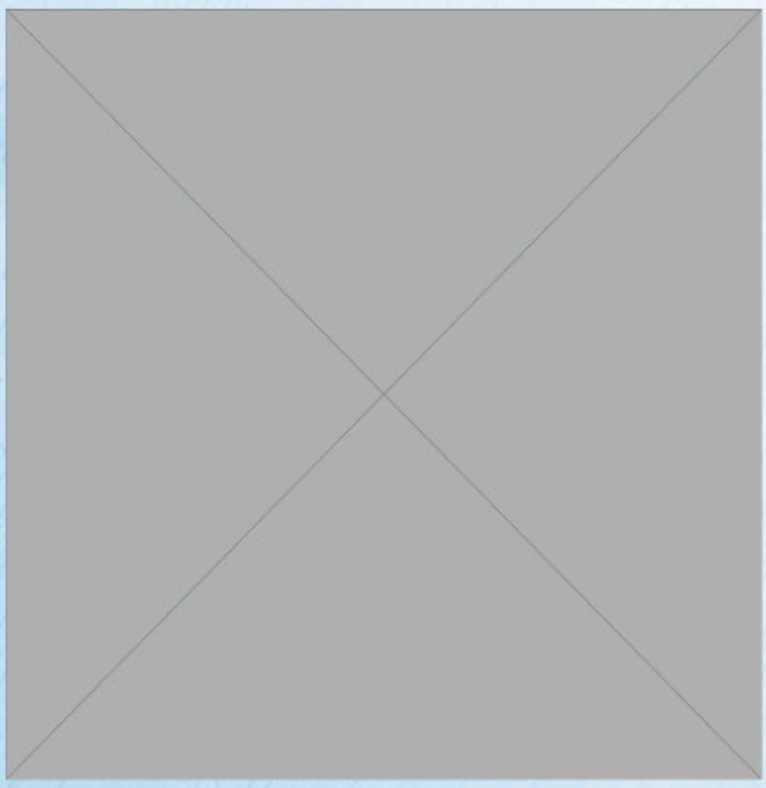








Патриарх смерти
Титан Варбрингер Немезис Легио Мортис



Сцион Когнуса
Рыцарь Механикум Мегера Дом Веронии



Триумф железа
Рыцарь Механикум Стирикс Дом Малинакс




IV
LXIV
LXIV
LXIV


LXIV