

WARHAMMER QUEST

ЧЕРНОКАМЕННАЯ КРЕПОСТЬ



ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОПИСАНИЯ

ИСТОРИЯ ЧЕРНОКАМЕННОЙ КРЕПОСТИ



Редактура: Desperado
Вёрстка: Nemean

Перевод: Str0chan (художественный текст), Locke (правила)

Корректурa: samurai_klim

Проверка правил: MoonPhoenix

Отдельная благодарность LordKIN за возможность выпуска книги.

Версия 1.0

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2019-й год. ©



Тема для
найденных ошибок
и неточностей

ЕСТЬ ТОЛЬКО ВОЙНА

Во мраке безжалостного 41-го тысячелетия раса людей стоит на краю гибели. Кроважодные слуги богов Хаоса сеют ужас и разорение среди звёзд, из разрывов в ткани реальности устремляются хищные полчища демонов, а враждебные расы чужаков постоянно вторгаются на планеты во владениях человечества. Мир — полузабытая мечта, и единственная надежда на выживание состоит в полном истреблении внешних и внутренних неприятелей. Но очень немногим известна вся правда о кошмарах, обитающих в Галактике...

Люди впервые шагнули в холодный космос примерно четыреста веков назад и быстро расселились среди звёзд. Сведения о том, каким образом человечество покорило столько разнообразных планет Галактики, затерялись в минувших эпохах — сгорели в пламени войн последующих тысячелетий. После периода невероятно быстрого развития и технологического просвещения цивилизация ещё более стремительно рухнула в тёмные времена. В бесчисленных мирах вспыхнули эпидемии мутаций, всё чаще стали рождаться псайкеры, а машины, созданные служить людям, взбунтовались против своих хозяев. Человеческие колонии, изолированные варп-бурями невиданной свирепости, оказались беззащитными перед атаками ксеносов и гражданскими волнениями катастрофических масштабов.

В ту эпоху безвластия возвысился лидер, известный только как Император. Создав легионы генетически улучшенных воинов, он начал долгую кампанию по воссоединению раздробленных фрагментов расы людей. Тогда же впервые засиял псионический сигнал Астрономикана, при помощи которого навигаторы прокладывают маршруты через огромные области пространства между звёздами. Однако на пике Великого крестового похода, призванного отвоевать утраченные колонии во всех уголках Галактики, замыслы Повелителя Человечества пошли прахом. Магистр войны Гор и ровно половина легионов Космодесанта, предав Императора, присягнули Тёмным богам. Еретикам нанесли поражение, но слишком высокой ценой: Владыка Людей был сражён, а новорождённый Имперум пал на колени. Впоследствии Императора поместили в саркофаг Золотого Трона, где Он и пребывает последние десять миллионов лет.

Так началась следующая эпоха в истории человечества — эпоха, когда здравомыслие сменилось суевериями, а прогресс уступил место застою. Неотступные угрозы со стороны Хаоса и ксеносов вращают шестерни имперской военной машины, а властные структуры беспощадно карают любые отклонения от догматичных норм. Миллионы людей ежедневно гибнут на полях битв по всей Галактике, тогда как измождённые рабочие, беспрестанно производящие колоссальные объёмы боевой техники и оружия, не поднимают глаз к небу из страха увидеть то, что рыскает среди звёзд.



Но даже и это деспотическое государство ныне разделено: цепь эфирных штормов, названная Великим Разломом, рассекла Галактику вдоль и разрубила Имперум надвое. Из похожей на пасть бреши в материальном измерении хлынули энергии Эмпиреев, и с ними, покинув свои inferнальные владения, явились слуги богов Хаоса, жаждающие поглощать планеты. Человеческие миры к галактическому северу от Великого Разлома, отрезанные от света Астрономикана, не могут даже воззвать о помощи в борьбе с осаждающими их чудовищами. Защитники остального Имперума, сражаясь с небывалым напряжением сил, отчаянно пытаются дать отпор потусторонним ордам и воинственным чужакам, наступающим со всех направлений. У людей нет иного выбора, кроме как биться за выживание.

Однако среди неописуемых потрясений по Галактике разошлась молва о недавно обнаруженном артефакте невообразимой мощи, способном изменить ход неисчислимых кампаний. В этих пересказываемых шёпотом историях говорится не о каком-то оружии, но о древнем объекте величинной с планетой — Чернокаменной Крепости. В прошлые тысячелетия существовало шесть таких станций, и, хотя ныне все они уничтожены или пропали в недрах Великого Разлома, разрушения, учинённые ими на просторах космоса, вошли в жуткие легенды.

Слухи о том, что нашлась ещё одна Чернокаменная Крепость, впервые зазвучали в Западных Пределах, откуда разлетелись во все концы Имперума. Затем космолёты, что направлялись в театры военных действий или бежали с уже потерянных планет, начали принимать странные передачи из неизученной и ранее непроходимой области пустоты. На поиски источника этих импульсов отправились только самые отважные и авантурные звездоплаватели, ведь в нынешние мрачные времена опасно странствовать наугад. И действительно, почти все те, кто улетел на зов издалека, пропали без вести. Но горстка возвратившихся утверждает, якобы видела Крепость, и повествует о богатых залежах таинственных технологий в глубине её неосвещённых коридоров.

Сражающиеся между собой группировки 41-го тысячелетия не могут игнорировать подобные рассказы, однако не имеют возможности снять с передовой значительные силы. Отыскать Чернокаменную, войти в её старинные залы и разгадать сокрытые там секреты выпало отдельным личностям, хитроумным и предприимчивым.

ЧЕРНОКАМЕННАЯ КРЕПОСТЬ

Ни одна из рас Галактики не владеет технологиями, что лежат в основе таинственной станции, огромной и тёмной, словно планетовид вдали от звёзд. Вопросы о том, кто и с какой целью построил столь исполинский космолёт, занимают многих, ведь даже в нынешнем «спящем» состоянии Чернокаменная Крепость обладает неизмеримой мощью. И всё же эта загадочная конструкция не уникальна: много веков назад Империи обнаружил шесть подобных цитаделей, и учинённые ими разрушения помогли Хаосу разорвать Галактику надвое...

Первые упоминания о чёрных космических твердых появляются в имперских архивах во втором тысячелетии от начала правления Владыки Людей. Всесторонний анализ и попытки активации тех бездействующих станций не принесли плодов, но каждая из них вырабатывала столько энергии, что её с запасом хватило на питание защитных турелей и основных оружейных систем, установленных Адептус Механикус. Вскоре шесть Чернокаменных Крепостей уже не уступали по боевым возможностям самым крупным командным платформам Имперского Космофлота, но неспособность раскрыть потенциал цитаделей погубило их временных хозяев.

Примерно в 143.М41 начался 12-й Чёрный крестовый поход, и силы Хаоса под командованием Абаддона Разорителя наводнили Готический сектор. Все циклопические бастионы входили в состав группировки, оборонявшей тот регион: они использовались как укрепленные флотские

базы, а также занимали блокирующие позиции над ключевыми планетами и заставами. Возле Ребо V исполинская армада хаосистов, прорвав оборону имперцев, осадила саму Чернокаменную Крепость. Как только захватчики приблизились к станции, все источники энергии внутри неё отключились, и враг занял форт без сопротивления.

На протяжении той войны ещё две странные твердыни стали добычей армии Абаддона. Каким-то необъяснимым образом еретикам-астартес удалось запустить на них больше древних устройств, чем считали возможным имперские техножрецы. Когда пробуждённая мощь всех трёх цитаделей обрушилась на звезду Тарантис, светило превратилось в сверхновую и выжгло свою планетную систему. Но благодаря суровой решимости и многочисленным жертвам защитники Готического сектора сумели дать отпор захватчикам. После того как Разоритель скрылся в варпе, забрав с собой две

Чернокаменные Крепости, четыре оставшиеся по неизвестной причине разлетелись на тысячи кусочков.

В следующий раз могучие твердыни применялись для удара по Империи в ходе 13-го Чёрного крестового похода. Абаддон сбросил одну из станций на поверхность Кадии, в результате чего планету окутали эфирные бури. Так рухнули Врата Кадии — оплот, в течение тысячелетий стороживший Око Ужаса. Последняя из шести цитаделей, которую Разоритель подарил Гурону Чёрное Сердце, деспотичному владыке Красных Корсаров, теперь пребывает внутри Мальстрёма, в самом сердце Великого Разлома. Во всей Галактике не находили и следа других Чернокаменных Крепостей... до недавних пор.

Вольный торговец Янус Дрейк
Торговый патент №Р38-794-11
Запись в инфологе №11657

Росказни, что ныне звучат повсюду, пробудили во мне интерес. Я человек недоверчивый — и во многом поэтому ещё жив, — но если эти истории правдивы и новая Чернокаменная Крепость действительно возникла в пределах Галактики, завладеть ею должен я <[ПОПРАВКА] во славу Империи>. Благодаря подвизкам в Дедаловом субсекторе я раздобыл копии *Liber Monumenta* и «Трактата о Готической войне» Равенсбурга, а также несколько иных, менее солидных работ по вопросу Чернокаменных Крепостей. В этих текстах немало такого, что заставило бы малодушную персону призадуматься, но, на счастье человечества, ему служат и храбрецы вроде Януса Дрейка. Я взял курс на Западные Пределы, и по прибытии туда приложу все имеющиеся у меня силы к расследованию этих интригующих слухов.





Когда распахнулся Великий Разлом, всю Галактику захлестнули волны энергии Хаоса. В эмпирейном потоке стинули бесчисленные звёздные системы, поглощённые только что возникшими варп-штормами или разорённые хищными демонами. Но при этом неожиданно открылись проходы в другие области космоса, недоступные в течение прошлых тысячелетий. Так, в Западных Пределах (территории на дальней от ядра окраине сегмента Пацификус) зазвучали необычные сигналы из региона, который ранее считался астропатическим бесшумным и совершенно несудоходным. Добраться до их источника оказалось непросто, но от экипажей звездолётов, проделавших такое путешествие, пошла молва о грандиозном открытии — ещё одной Чернокаменной Крепости.

Так называется самая западная часть Империи, один из пяти сегментов-майорис, составляющих владения Повелителя Человечества. Как и всё Его государство, Падификус представляет собой не единую сеть смежных планетных систем, а разрозненное скопление секторов и субсекторов, разделённых огромными участками безжизненного космоса или вражеских территорий. Ещё до открытия Великого Разлома этот сегмент терзали массовые бунты и вторжения Хаоса; тот период окрестили Ночью тысячи мятежей.

Гигантская цитадель располагается в ранне недоступной зоне. Через тот регион не проходят трассы варп-путешествий, и поблизости от него не выходят в реальное пространство выступы Паутины. Но некоторые утверждают, что посещали ту область космоса и видели колоссальный объект в её центре. Подобные слухи расходятся быстро, ибо Чернокаменная Крепость — несравненное сокровище.



КАДИЯ

Во время осады мира-цитадели его защитники вывели из строя Чернокаменную Крепость под названием «Воля вечности», но затем Абaddon сбросил колоссальный звездолёт на имперскую планету, разрушив её одним чудовищным ударом.

ИМПЕРИУМ-НИГИЛУС

После возникновения Великого Разлома часть Галактики к северу от него погрузилась во тьму. Угас луч Астрономикана, пересекавший подобно мосту громадные бездны между имперскими системами. Бессчётные миры оказались в изоляции посреди новых жутких угроз. Теперь силы Империи, Хаоса и ксеносов отчаянно ищут оружие для сражений в этом кошмарном анклав реальности.

СЕКМЕНТУМ
ОБСКУРУС

СЕКМЕНТУМ
СОЛЯР

СЕКМЕНТУМ
ПАЦИФИКУС

ЦИКАТРИКС МАЛЕДИКТУМ

СЕКМЕНТУМ УЛЬТИМА

СЕКМЕНТУМ
ТЕМПЕСТУС

ВЕЛИКИЙ РАЗЛОМ

Аномалия, также называемая Пастью Погибели, Цикатрикс Маледиктум и тысячу других имён, образована слиянием неистовых варп-бурь и тянется по всей ширине Галактики. Из этой эмпирейной борозды вырываются мерзостные служители Тёмных богов — кровожадные демоны и еретики-астартес, сеющие страх и разрушение меж звёзд. Путешествия и астропатическая связь через Великий Разлом невозможны, если не считать редких и опасных каналов, что пронизывают бурлящие штормы.

СВЯЩЕННАЯ ТЕРРА

Это небесное тело — центр Империи и престол Императора, самая укрепленная и защищенная планета в Галактике. Именно здесь решаются невообразимо сложные задачи по организации контроля, снабжения и обороны миллиона миров. По запутанным маршрутам, определяемым бюрократией и традициями, человечество направляют к общим целям: выживанию и господству.

МАЛЬСТРЕМ

Данное скопление эфирных бурь, одно из самых крупных и свирепых, ярилось на протяжении тысячелетий, а ныне примыкает к уродливому рубцу Великого Разлома. Во время Терранского крестового похода в Мальстрём затянуло флот под началом воскрешённого примарха Робавта Гиллимана. Там имперцы обнаружили последнюю из шести изначальных Чернокаменных Крепостей, теперь находящуюся в руках Люфта Гуруна и его Красных Корсаров.



НОВОЕ ОТКРЫТИЕ

Чтобы достичь Чернокаменной Крепости, нужно проделать тяжёлый и опасный путь — пробраться к дальним рубежам Имперiums через секторы, охваченные ересью и Хаосом. Но рискованнее всего последний этап странствия, ведь «зона молчания», где расположена цитадель, не нанесена на карты варп-маршрутов, а свет Астрономикана неузнаваемо искажается в глубине этого безжизненного региона. Неудивительно, что координаты загадочной станции известны лишь приблизительно: немногие странники сумели отыскать её, и лишь горстке удалось вернуться.

Тот, кто поведёт свой корабль по сигналам, испускаемым Чернокаменной Крепостью, возможно, преодолеет неизученные участки варп-пространства или бескрайние просторы космоса, отделяющие её от ближайших светил. В конце дороги лежит огромное поле обломков, раскинувшееся на миллионы километров во всех направлениях, — плотная туча мусора, состоящая из фрагментов древних боевых космолётов и оружейных платформ. Откуда взялся этот межзвёздный хлам и почему он окружает таинственную цитадель, никому не известно. На одних кусках видны обозначения, применявшиеся в первые тысячелетия после создания Имперiums, другие помечены знаками Хаоса, рунами альдари или глифами некронов. Впрочем, конструкции подавляющего большинства осто-

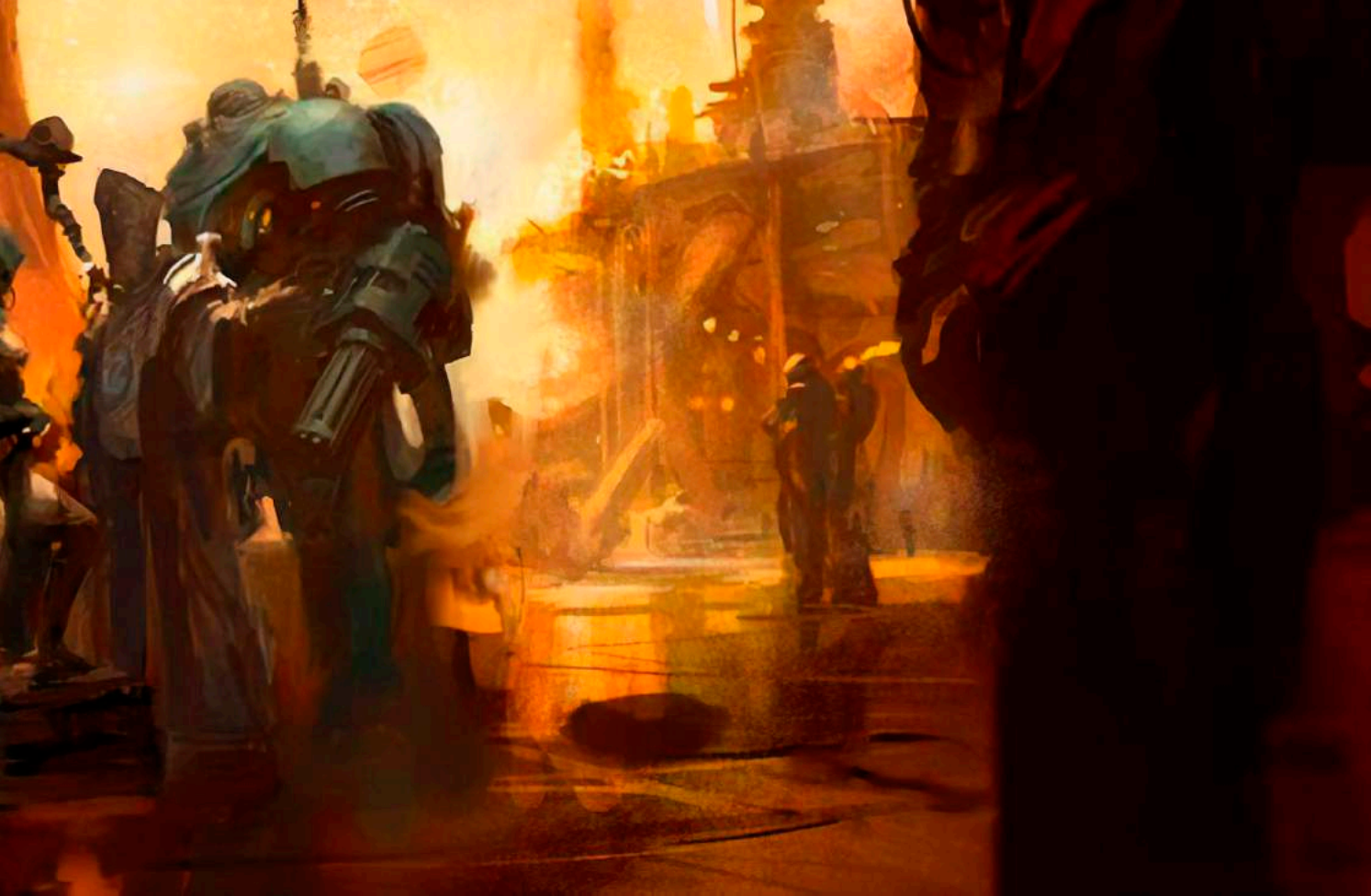
вов не описаны в человеческих архивах. Вероятно, такие корабли принадлежали различным ксенорасам, исчезнувшим задолго до того, как люди покинули колыбель своей цивилизации. Количество разрушенных судов невозможно подсчитать, но на каждом из них видны следы воздействия какой-то колоссальной разрушительной силы. Их корпуса испещрены гигантскими прожжёнными дырами или смяты, словно в хватке могучих лап.

Все обломки медленно вращаются вокруг Чернокаменной Крепости, скрытой в центре мусорной туманности. Прибывающие туда космолёты не рискуют подходить к станции слишком близко: помимо опасности столкновения с беспорядочно парящими объектами существует риск того, что оружие

апокалиптической мощи, учинившее такой разгром, функционирует до сих пор. Однако же тех, кто достиг границы облака фрагментов, немало прельщает его содержимое. Среди остовов можно найти системы вооружений, звёздные карты и образцы археотеха, какие не встречаются больше нигде, поэтому утилизационные команды на маленьких челноках мчатся обгладывать кости затонувших кораблей. Истинные же авантюристы отправляются дальше, пробираясь через стихийное кладбище непосредственно к самой Чернокаменной Крепости.

ПРЕДДВЕРИЕ

Чтобы проникнуть в эту искусственную туманность, требуется небольшой манёвренный космолёт, способный увернуться от постоянно



циркулирующих там колоссальных «течений» из обломков и круговоротов мелкого мусора. Пилоты и штурманы вынуждены обходиться без карт, которые указывали бы маршруты через относительно безопасные каналы — если таковые вообще существуют, то знающие о них ревниво оберегают свой секрет. Но все уцелевшие челноки рано или поздно добираются до сферы пустого космоса, в центре которого лежит сама Чернокаменная Крепость.

В тени исполинского форта находится сравнительно некрупная промежуточная станция из кое-как склепанных вместе кусков металлолома, заякоренная на уникальном узле переплетённого с варпом пространства. Разношёрстные обитатели базы называют её Преддверием. Любой транспорт, прибывая туда, причаливает к одной из швартовочных мачт, чтобы его не затянуло в гравитационный колодец исполинской цитадели. Чтобы членам экипажа позволили войти на станцию, они должны принять ультимативные требования: забыть на время о неприязни к чужакам, древней вражде и мелочной групповщине. Нарушение условий карается смер-

тью. Столь грозные меры предосторожности совершенно необходимы, ведь звездоплаватели, населяющие Преддверие, происходят из множества воюющих между собой рас. Если их не сдерживать, они разорвут на куски не только друг друга, но и саму станцию. За соблюдением шаткого договора следит неформальная структура, состоящая из самых могучих и влиятельных капитанов, однако акты саботажа и заказные убийства всё равно происходят достаточно часто (особенно если они выгодны тем самым капитанам).

Впрочем, при всех своих опасностях Преддверие остаётся для храбрых и дерзких искателей приключений последней гаванью перед отправкой в саму Чернокаменную. Перевалочная станция играет роль торговой площадки, где путешественники могут купить, продать или украсть снаряжение и информацию, необходимые, чтобы уцелеть в ждущем их ужасном странствии. Кроме того, именно там авантюристы всех мастей заключают временные союзы ради общего выживания. По сути, Преддверие — выступ здравого смысла, с которого прыгают в пропасть безумия.

Вольный торговец Янус Дрейк
Торговый патент №P38-7941
Записи в инфологе №11703

Если не ошибаюсь — а ошибаюсь я редко, — истории про то, что обнаружена Чернокаменная Крепость, оказались истинными. В ходе переговоров с различными группировками утильщиков <см. записи в инфологе №11696-в — 11701> мне удалось выяснить, что в центре мусорной туманности располагается надёжный порт, и сейчас я направляюсь к этому «Преддверию». Ввиду огромной плотности поля обломков, «Звезду Дрейка» пришлось оставить на его окраине, под охраной подавляющего большинства моих людей. К цели я выдвинулся на небольшом челноке, что пробуждает во мне ностальгию: как-никак, именно на борту «Авангарда» я совершал первые мои завоевания, расширяя владения Императора и потягивая выдержанный амасек.

ЧЕРЕЗ ПОРОГ ТЬМЫ

Принципы функционирования Чернокаменной Крепости почти неведомы, но проникнуть в неё можно разными способами. Гигантские грани цитадели испещрены входными отверстиями всевозможных размеров. Если одни проёмы настолько велики, что через них пролетел бы линкор типа «Воздаяние», то в другие едва протиснется человек. Так или иначе, тот, кто покинет Преддверие и воспользуется этими проходами, попадёт в неосвещённые внутренние склепы, где разбросаны технологические сокровища из множества забытых эпох. Если, конечно, по пути его не испепелят таинственные защитные системы форта.

Внутреннее пространство Чернокаменной Крепости — это настоящий лабиринт из коридоров и отсеков с грубыми прямыми очертаниями. Одни из этих геометрически правильных залов огромны, и по всей их длине тянутся ряды башен, похожих на шпиль. Другие помещения обрываются в разверстые бездны, озарённые ручейками энергии. Третьи — узкие и извилистые, с очень неровными полами, заваленными мусором ушедших тысячелетий. На стенах и под ногами встречаются непознаваемые панели управления, созданные вымершими расами, которые некогда пытались овладеть мощью цитадели. Там же лежат останки авантюристов прошлых эпох или созданий, насильно приведённых сюда в оковах. Повсюду беспорядочно разбросаны ящики с припасами, мумифицированные трупы и ржавеющие исследовательские машины, а также мелкие обломки некогда величественных звездолётов. Хотя на некоторых фрагментах этих зловещих отложений видны символы или биологи-

ческие признаки известных видов, большинство реликтов — слишком древних или диких видов — совершенно не поддаются идентификации. Образцы загадочного археотеха, стиснутые костлявыми пальцами мертвецов или погребённые под завалами медленно рассыпающегося хлама, ждут отважных искателей, которые вытащат артефакты на свет. Именно ради таких находок прохиндеи всех сортов отправляются в путь из Преддверия.

Вход, расположенный ближе всего к перевалочной станции, называется Стигийским пролётом. Этот участок, где могут пришвартоваться несколько маленьких судов, считают наиболее безопасной и стабильной точкой проникновения из всех, найденных до сих пор. После того как странники забираются в одну из нескольких находящихся здесь магнитно-левитационных кабин и активируют её, транспорт доставляет их вглубь Чернокаменной. При этом точное управление такими вагончиками невозможно. Запуск осуществляется посредством обра-

щения с малопонятными рунами на приборных панелях, расставленных по четырёхугольной камере, но ещё никому из тех, кто пользовался данным средством передвижения, не удалось указать желаемый пункт назначения.

Прибыв на место, магнитоплан замирает и отключается — на час, неделю или даже более долгий срок. Очевидно, что у его пассажиров не остаётся иного выбора, кроме как отправиться дальше; они преодолевают запутанные сплетения коридоров и отсеков, пока не отыщут другой транспорт, который доставит их обратно к внешней поверхности цитадели. Блуждая в опасной тьме, исследователи должны постоянно сохранять бдительность. Они рискуют упасть с крутого обрыва, свариться заживо при выбросе пара из незаметного гипертермального клапана или запустить какой-нибудь из дремлющих защитных механизмов цитадели, спрятанных внутри различных залов.

Волны́й морзовец Янус Дре́йк
Торговы́й пате́нт №P38-7941
Запи́сь в инфологе №11707-5

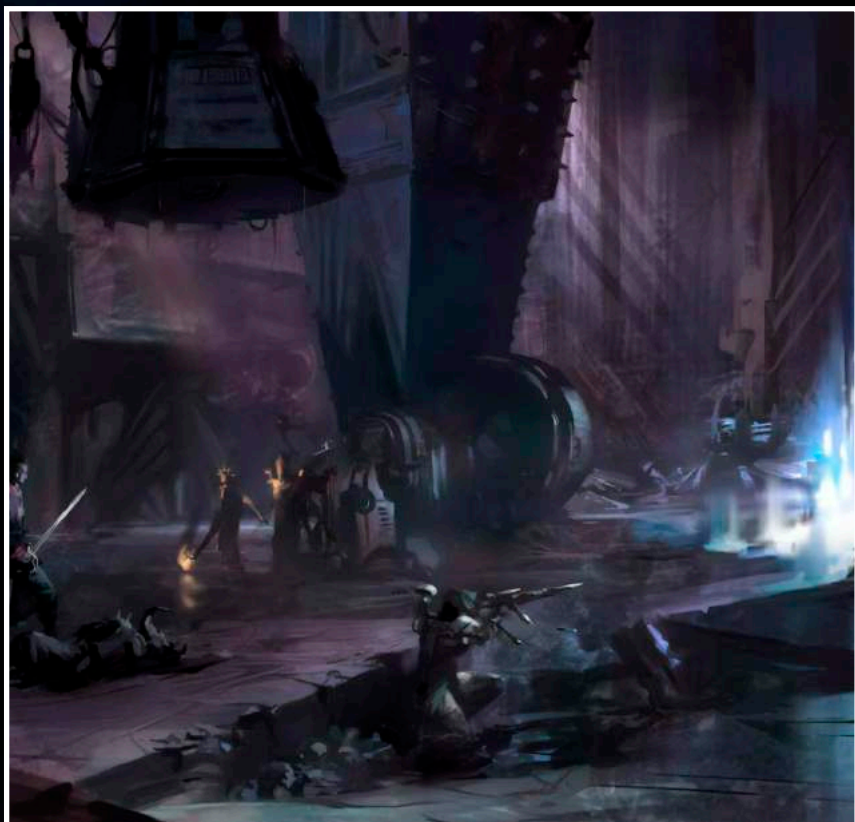
<[ПРЕДИСЛОВИЕ] Вокс-аппаратура дальней связи по-прежнему бесполезна. Если не указано иного, все последующие записи будут сохраняться в когитаторных блоках «Авангарда» для дальнейшего ручного переноса на астропатический ретранслятор после возвращения на «Звезду Дрейка».>

Теперь я понимаю суть Преддверия — оно подобно кисте, куда стеклась вся мерзость Галактики. В его ржавых коридорах и на стихийных базарах мне встречались недолгоживущие и ксеносы, которых, находясь мы в более соответствующем имперским законам месте, я бы немедленно прикончил (хотя бы из соображений благопристойности). Увы, но поступить так мне запрещают уложения этой станции <см. запись №11707-а>. Всем атташе и телохранителям, сопровождавшим меня ранее, я строго наказал оставаться на борту «Авангарда», а также поменять уровень безопасности, указав текущий статус как «пребывание на враждебной территории». Если кто-нибудь из местных подонков хоть пальцем тронет мой челнок, то не успеет даже пожалеть о своём проступке.

Впрочем, сколь бы дурным ни представлялось такое смешение видов, в подобном характере взаимоотношений, пожалуй, имеются определённые преимущества. Все обитатели Преддверия в той или иной мере наделены мужеством и решимостью <, что достойно восхищения, вне зависимости от их расы [УДАЛИТЬ ПЕРЕД ОТПРАВКОЙ]>, а пара-тройка из них даже могут принести пользу в качестве временных союзников. Я мельком заметил, какой археотех выносят из Чернокаменной Крепости; что ж, за весь срок действия моего патента мне редко попадались столь неподдельно ценные объекты. Мне обязательно нужно попасть внутрь, даже если ради этого придётся взять в спутники кого-то из местного отребья.

Проделанный путь не удастся нанести на карту, поскольку внутреннее строение этой Чернокаменной Крепости, в отличие от шести предыдущих, регулярно меняется. Так, пройденные комнаты отделяются от каналов, куда выходили ранее, и на их месте возникают непробиваемые стены или зияющие провалы. Точно так же новые туннели складываются из помещений, устилающих незримые измерения гигантского форта. Можно лишь строить догадки, почему залы перемещаются и что определяет их конфигурацию, но у тех, кто шагает по гулким камерам, возникают жуткие подозрения. Им кажется, будто цитадель знает о незваных гостях внутри себя и сама определяет для них дорогу.

Ввиду неустрашимых угроз и фактора неопределённости при изучении Крепости в экспедициях участвуют только самые смелые и решительные обитатели Преддверия. Но тяга переступить порог сильна, ведь большая часть разбросанных внутри реликтов даже древнее и необычнее артефактов, которые можно найти в наплыве обломков вокруг Чернокаменной. Согласно одной из теорий, цитадель притягивает к себе остовы звездолётов из облака и поглощает их через крупнейшие проёмы, добывая таким способом необходимые ей материалы. Оставшиеся фрагменты затем рассеиваются по исполинской космической станции, когда она вновь меняет структуру, и именно поэтому залы Крепости всегда наполнены несметными сокровищами. Кроме того, из числа охотников за трофеями возвращаются лишь немногие. Бывает, что опрометчивые авантюристы вдруг лишаются всех путей к бегству или оказываются посреди комнат, где полно охранных систем, каждая из которых грозит уникальной, но неизменно кошмарной гибелью. Какой бы клад эти злополучные дельцы ни добыли ранее, он остаётся рядом с их трупами в ожидании новых поисковиков. Однако наиболее востребованный товар в Преддверии — сведения о самой Чернокаменной. Сканирование, проведённое самыми технологичными космолётами, показало, что среди постоянно сдвигающихся отсеков встречаются стабильные участки, так называемые тайники. Что именно они содержат, до сих пор не установлено. Любая информация об этих залах или о том, как направить к ним магнитоплан — поистине бесценная находка.



ОПАСНОСТИ ВНУТРИ

Каждая экспедиция в Чернокаменную Крепость сталкивается с множеством угроз. Помимо смертоносных защитных систем и непрерывно перестраивающейся структуры, к ним относятся враждебные создания, что рыскают во тьме. Тщательно исследуя залы, авантюристы порой сталкиваются с группами дронов-стражей, стаями хищных тварей и отделениями кровожадных воинов. Но гораздо большая опасность таится в непознаваемом разуме самой цитадели, ведь смысл её существования и истинные пределы её мощи до сих пор остаются неизвестными.

Одни обитатели Чернокаменной, похоже, родственны самой станции: они состоят из таких же угловатых, перекрывающихся элементов. Другие же — порождения дальних уголков Галактики: от диких ур-гулей, обычно встречающихся в Тёмном городе Комморре, до искажённых служителей богов Хаоса.

Бродя по залам, исследователи неизбежно встречаются противников. Тогда вспыхивают напряжённые жестокие перестрелки, и авантюристы забывают о взаимном недоверии и неприязни, чтобы разделаться с общим врагом. Некоторые прыгают в укрытия за остовами машин или ныряют в похожие на окопы углубления в полу и стенах, откуда прикрывают огнём временных союзников, перебирающихся на более выгодные позиции. Остальные стараются обойти неприятелей с фланга или уложить их метками выстрелами через просветы в грудях обломков. Оглушительный шум пальбы, взрывов гранат и раскатистых боевых кличей то и дело разносится по сумрачным чертогам, и когда он смолкает, павших воинов обирают дочиста — их снаряжение либо уносят выжившие, либо поглощают сомкнувшиеся грани самой цитадели.

Пожалуй, самый грозный противник из всех, кто встречался странникам в Крепости, — космодесантники Хаоса, ведомые деспотичным лордом Обсидием Маллексом. Неизвестно, как долго эти еретики-астартес заперты

внутри гигантского звёздного форта, но в туманности вокруг цитадели пока что не обнаружено никаких следов флотилии, подчинённой Губительным Силам. Правда, фрагменты характерного для них звездолёта находили в различных отсеках Чернокаменной, и среди поганых литаний, начертанных на этих обломках, попадались тексты, восхваляющие Падение Кадии. По мнению скупщиков информации в Преддверии, космическая база притянула, поглотила и разломала на части корабль хаосистов уже после возникновения Великого Разлома.

Многие жители перевалочной станции уверены, что Крепость собрала коллекцию злобных тварей в путешествиях сквозь пространство и время. Другие предполагают, что в помещениях Чернокаменной имеются устройства, с помощью которых она «дотягивается» до нужных существ и похищает их из реального космоса, Паутины или даже варпа. Точно известно лишь одно: цитадель направляет этих агрессивных созданий против авантюристов, забирающихся в её недра, словно иммунная система живого организма, применяющая особые клетки для истребления микробов. Ещё большую тревогу вселяют свидетельства того, что медленно пробуждающаяся Крепость, возможно, стравливает нарушителей между собой, неторопливо готовясь к выполнению какой-то ещё неосознанной задачи.

Вольный торговец Янус Дрейк
Торговый патент №P38-79H1
Запись в инфологе №11707-2

Приготовления к моей первой экспедиции почти завершены. Я заключил соглашения с рядом обитателей Преддверия, и мы отправимся в цитадель вместе. Наши явные мотивы во всех случаях совпадают в достаточной степени, чтобы мы могли временно забыть о взаимных подозрениях до окончания вылазки. Одни из упомянутых личностей связаны с Империумом, другие же принадлежат к расам, в отношениях с которыми человечество в разные периоды истории снисходило до сотрудничества, что приносило переменный успех. Такие альянсы ненадёжны и безыскусны, но необходимы.

После долгих торгов со скупщиками информации я узнал, какие уроки извлечены из походов предыдущих групп исследователей. <[ПОМЕТКА] Коммерсанты в Преддверии не такие стоворчивые, как на обычных заставах в захламленных секторах. Пока я здесь, надо держать ухо востро>. Во-первых, в крупных отрядах нет смысла, поскольку кабины маглов вмещают лишь горстку пассажиров, и никто ещё не определил, как направить несколько транспортов в одну точку Чернокаменной. Во-вторых, хотя внутренняя конфигурация Крепости изменчива, существуют стабильные участки (на местном жаргоне их называют кладовыми или тайниками), куда ещё никто не добрался — во всяком случае из тех, кто вернулся живым. В-третьих, внутри цитадели ничему нельзя доверять. Последнее наблюдение основано на почти суеверном мнении о том, что Чернокаменная якобы «наблюдает» за всем, что происходит внутри неё, и активно охраняет наиболее ценные сокровища. Мне пока ещё нечего сказать о достоверности этой теории, но, надеюсь, скоро всё изменится.



ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Войти в Чернокаменную Крепость — значит рискнуть ужасной и бесславной гибелью, и ни один авантюрист не отправляется туда просто так. Одни ищут ценный артефакт, за который можно выручить баснословные деньги; другим нужны всемогущие реликвии, утраченные их расой тысячи лет назад; третьи по-прежнему жаждут высвободить апокалиптическую мощь самой цитадели. Но какими бы ни были мотивы исследователей, все они должны работать вместе, если хотят вернуться в Преддверие живыми.

ЯНУС ДРЕЙК

Лихой и бесстрашный Дрейк избороздил Галактику в поисках редкостей, которые он сбывает правящей элите человечества. Торговый патент даёт ему право изучать территории за пределами нанесённых на карту регионов Империи, а также договариваться о сделках с ксено-самитами, если данные действия служат укреплению государства людей. Янус — умелый дуэлист, и за время странствий он убивал самых разнообразных существ. Теперь он надеется, что, обнаружив и изучив Чернокаменную Крепость, сумеет получить доступ к ужасающей мощи космической станции и завладеть ею во имя человеческой расы. При этом Дрейк с радостью наполнит трюмы своего корабля образцами артефакта, подходящими для продажи или использования в дальнейших экспедициях.

ЭСПЕРН ЛОКАРНО

Как представитель дома Локарно, одного из великих навигаторских домов, Эсперн — разрешённый имперский мутант. Как и все подобные ему, он обладает третьим глазом, способным не только заглядывать в Имматериум, но и выпускать поток опустошительной варп-энергии на всех, на кого падёт его взор. Услышав вести о Чернокаменной, семья Локарно отправила к ней своего человека для изысканий, поскольку логисты сочли, что среди обломков, поглощённых Крепостью, могут находиться грузы из прошлых тысячелетий с ещё не истекшими сроками контрактов, заключённых с их домом. Кроме того, Эсперн надеется завладеть технологиями искажения времени и пространства, встроеными в саму цитадель, поскольку они крайне востребованы у навигаторов-звездоплавателей.

ВОЛЬНЫЙ ТОРГОВЕЦ



ИМПЕРСКИЙ НАВИГАТОР



ТАДДЕЙ ОЧИСТИТЕЛЬ

Таддей, как и положено священнику Адептус Министорум, распространял среди звёзд веру в божественность Императора. Неважно, проповедовал он среди немойтой черни в густонаселённом мире-улье или перед бескрайними рядами солдат Астра Милитарум, его речи, подкреплённые неистовыми взмахами силовой булавы, направляли души имперцев к праведности. Служитель Экклезиархии не раз низвергал планетарных губернаторов: пронизывая оценивающим взглядом завесу их пышности, Таддей находил затаённые следы разложения или псионической мутации. Надо сказать, что он испытывает настоящую радость только в те моменты, когда вершит благое правосудие над самыми возвышенными личностями: в пламени костров, где горят обвинённые, священник зрит образы, которые считает посланиями от Бога-Императора. Одна такая картина явилась Очистителю, когда он сжигал нераскаившегося военного моряка, что распускал слухи о Чернокаменной Крепости. Видение указывало, что Таддей должен отправиться в Западные Пределы, неся во тьму свет Владыки Людей. Сейчас, пребывая в Преддверии, он понимает, что впереди его ждёт много богоугодных трудов. Священнику предстоит как искоренить нечестивых обитателей громадной цитадели, так и укрепить устои имперского кредо во временном поселении.

СВЯЩЕННИК МИНИСТОРУМА



ПРАВЕДНА ФОРНЕ

Форне — миссионерка на службе Таддея, которую он взял под крыло чуть ли не в подростковом возрасте. Она выросла в одном из кланов нефтеперегонных заводов мира-улья Гефсимания, и, когда священник прибыл искоренить культы Хаоса, предположительно подстрекавшие рабочих к ереси, она наблюдала за его действиями с неприкрытым восторгом. Семерых её сородичей заподозрили в возможном кошунстве и привязали к костровому столбу для очищения, но, после того, как их окатили священными маслами, один из осуждённых выскользнул из пут и бросился прочь от кричащего Таддея. Ринувшись в толпу зевак, беглец наткнулся на Форне, и она толкнула облитого горячей жидкостью человека на открытый запальный факел алхимитовой трубы. Приговорённого охватило такое жаркое пламя, что губы и ладони девушки обуглились, но она жадно смотрела, как вопящий еретик сгорает дотла. Узрев, что девушка сия истинно праведна, Таддей нашёл в Форне родственную душу и окрестил её именем Праведна, а также вручил огнемёт для последующих трудов во имя Императора. Теперь, направляясь в Чернокаменную Крепость, она стремится омыть благим огнём всех, кого не коснулся свет Империяума.

МИССИОНЕР-ФАНАТИК



АМАЛЛИН ВЕДУЩАЯ-ЧЕРЕЗ-ТЕНИ

Будучи странницей, Амаллин часто действует вдали от родного искусственного мира Биель-Тан. Долгие века она путешествовала в Паутине — подпространственном измерении, что связывает отдалённые звёзды, — выслеживая врагов своего народа и выискивая способы вернуть расе альдари прежнее величие. Её мир-корабль раскололся в результате страшной катастрофы: хищные демоны сошлись с аватарой недавно возникшего бога мёртвых, Иннеяда, в битве настолько чудовищной, что та поспособствовала возникновению Цикатрикс Маледиктум. Потусторонние орды удалось изгнать, но колоссальный звездолёт получил неустранимые повреждения, и души многих азуриан, хранившиеся в его психосети, улетучились безвозвратно. На поиски Чернокаменной Крепости странница отправилась после того, как получила известие от ясновидцев Биель-Тана. Согласно их прозрению, в запутанных коридорах цитадели можно найти остатки альдарской технологии прошлых тысячелетий, которая подходит для восстановления искусственного мира. Немногие азуриане подходят для выполнения такой задачи лучше, чем Ведущая-через-тени. Само её имя происходит от слова *от Мениша*, что означает «рышущая в тенях»; его носят те, кто стремится овладеть тьмой как снаружи, так и внутри себя.

ДАЙЯК ГРЕКХ

Этот представитель расы наёмников, именуемых крутами, — опытный охотник-следопыт по контракту. Такие создания, которых обычно можно встретить в рядах вспомогательных частей Империи Тау, славятся жестокими звероподобными солдатами, пожирающими тела убитых неприятелей. Многие авантюристы в Преддверии считают, что довериться столь дикой твари — всё равно что вырвать самому себе глотку. Они не представляют, насколько важна для крутов наёмническая культура и как серьёзно эти существа подходят к своей кровопролитной профессии. Каждый выполненный договор позволяет им отправиться дальше вглубь Галактики, вбирая по пути различные генетические особенности поглощённых врагов. Предав клиента, крут поставит под угрозу такой образ жизни и уменьшит объём съеденной плоти, которая необходима всему его виду для эволюционного развития. Сам Дайяк отточил навыки выслеживания и истребления противников на множестве театров военных действий, работая на всевозможные расы. Ему без разницы, кому служить — лишь бы наниматель платил по счетам. Но, пожирая обитателей Чернокаменной Крепости, крут многое узнал об этом сумрачном лабиринте. Он никому не рассказывает о своих открытиях, но безуданно ищет священные артефакты своего народа, запрятанные среди вечно перемещающихся залов.

АЗУРИАНСКАЯ СТРАНИЦА



КРУТ-СЛЕДОПЫТ



УР-025

Имперский робот УР-025 — странное создание даже по меркам Преддверия. Многие направляющиеся в недра Чернокаменной Крепости стремятся заполучить себе в союзники эту боевую машину, защищённую толстым металлическим корпусом и оснащённую мощным оружием. Ранее, прибыв к Преддверию на борту полуразвалившегося имперского мусоровоза, УР-025 сообщил о себе, передав объявление. Из его содержания следовало, что робот — автономное устройство сбора информации, направленное сюда магосом-эфириком Нанктосом III и снабжённое директивами, разрешающими устранять всех, кто воспрепяствует машине в её угодном Омниссии труде. На самом же деле УР-025 гораздо древнее, чем представляют окружающие. Его история началась в Тёмную эпоху технологий, когда человечество создавало мыслящих андроидов, которые впоследствии восстали против своих хозяев. Таких разумных роботов, называемых Железными Людьми, почти полностью истребили, но УР-025 уцелел и долгие тысячелетия скрывался на окраинах Галактики, выдавая себя за механического слугу Имперiums. В отличие от других обитателей Преддверия, он практически не интересуется поглощёнными Крепостью безделушками чужих рас. УР-025 жаждет завладеть технологиями самой Чернокаменной, поскольку считает исполинскую космическую станцию родственным себе творением.

РАЙН И РАУС

Всё Преддверие относится к братьям-близнецам Райну и Раусу Гаффарам со смесью обожания и недоверия. Эти хитроумные, смекалистые и бесстыдно вороватые корытшки принадлежат к виду ратлингов, или иначе крысюков, — одной из категорий недолюдей. Они отлично чувствуют себя в сомнительном обществе, быстро давая отпор любому бандиту, решившему, что маленький рост делает их лёгкой добычей. Насколько понимают жители станции, Райн и Раус явились сюда безбилетниками на борту корабля, следовавшего сигналам Крепости, а у границы скопления обломков «позаимствовали» менее крупное судно, на котором и преодолели наплыв космического мусора. Пока ещё никто не разобрался, спланировали Гаффары своё путешествие заранее или импровизировали на каждом этапе. Так или иначе, с тех пор крысята показали себя достойными бойцами и исследователями: Райн оказался удивительно метким стрелком, а Раус — ловким акробатом. Судя по снаряжению братьев, когда-то они служили в полку ауксии Астра Милитарум, однако нет никаких признаков того, что Гаффары выполняют задание командования. Перебирая ловкими пальцами археотех, добытый в Чернокаменной, они оставляют лучшие находки себе и сбывают всё прочее с немалой выгодой.

ИМПЕРСКИЙ РОБОТ



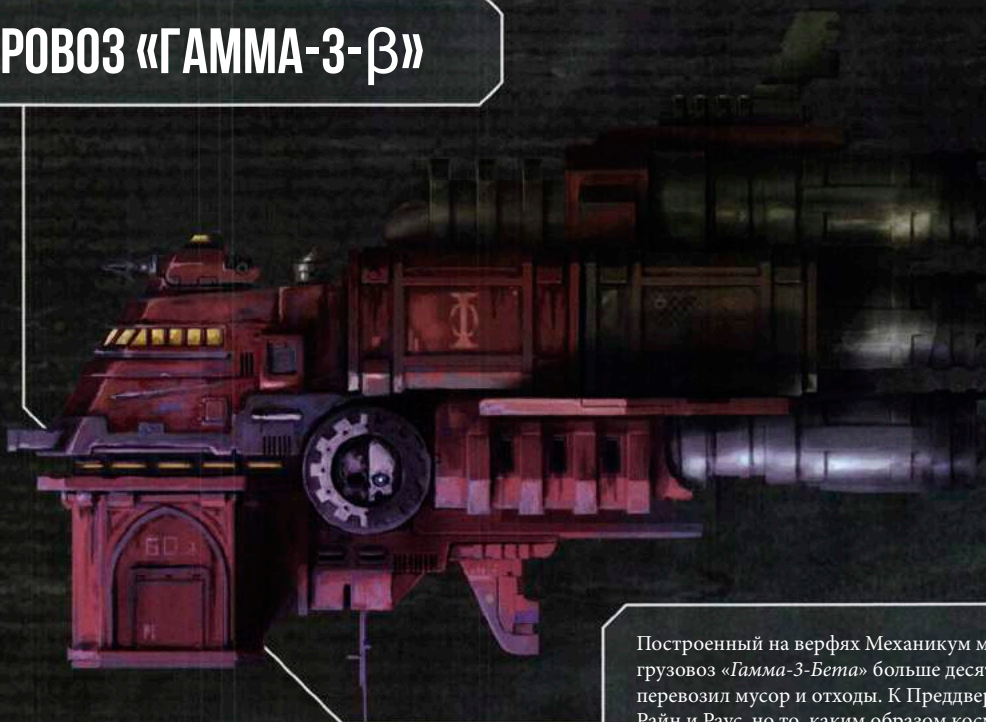
РАТЛИНГИ-БЛИЗНЕЦЫ



КОРАБЛИ ПРЕДДВЕРИЯ

До промежуточной станции добираются лишь небольшие космолёты, способные преодолеть плотную тучу обломков. Неудивительно, что исследователям Чернокаменной Крепости приходится выживать, полагаясь на привезённые с собой ограниченные ресурсы. Торгуя между собой, они стараются как можно более эффективно использовать возможности различных судов.

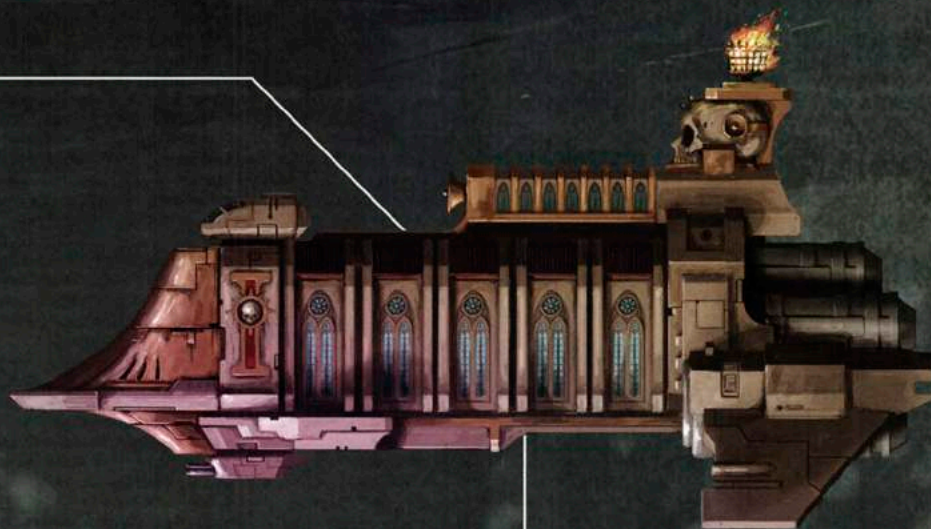
МУСОРОВОЗ «ГАММА-3-β»



Построенный на верфях Механикум магистральный грузовоз «Гамма-3-Бета» больше десяти тысяч лет перевозил мусор и отходы. К Преддверию его привели Райн и Раус, но то, каким образом космолёт оказался в их распоряжении, не совсем ясно. Кроме того, после их прибытия на звёздную станцию из захламлённого трюма корабля вышел имперский робот УР-025.

«ГОРН»

Миссионерское судно Адептус Министорум с витражами из бронестекла и инфразвуковыми громкоговорящими выполняет функцию летающего собора. На его благословлённых палубах хранятся всевозможные орудия и инструменты, кои Таддей Очиститель и его послушница, Праведна Форне, применяют в своих трудах по распространению имперского культа страхом и пытками.

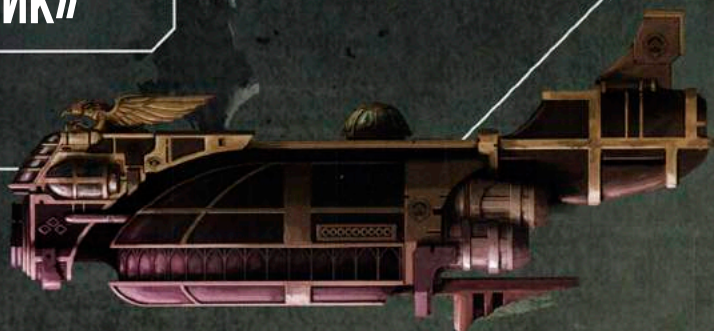


«КРАВВ'ЧА'ТО»



Проворный крутский космолёт, принадлежащий наёмнику-следопыту Дайяку Греку, создан для охоты в условиях низкого давления или в верхних слоях атмосферы газовых гигантов. Отсеки «Кравв'ча'то» завалены жуткими трофеями и уставлены банками данных, где содержатся детали множества текущих контрактов.

«ПУТНИК»



Корабль для тактических операций «Путник» служил дому Локарно многие тысячи лет. Несмотря на скромные размеры, звездолёт располагает внушительным комплексом связи и технологий манипуляции варпом. Его системы управления настроены на псионический сигнал нынешнего капитана, Эсперна Локарно, что позволяет навигатору удалённо пилотировать судно.

«АВАНГАРД»



Янус Дрейк владеет этим обтекаемым и манёвренным челноком с тех пор, как унаследовал торговый патент. Вместе с ним к Чернокаменной на борту «Авангарда» отправилась горстка его самых доверенных спутников, которые помогают Дрейку в делах и охраняют собранную им внушительную коллекцию ксенотеха.

«СКАКУН МАТУРИРА»



Данный звездолёт — несравненное исследовательское судно. Он достаточно мал, чтобы протиснуться едва ли не в самые узкие отроги Паутины, но способен выдержать сложные наборы высоты в атмосфере давно утраченных девственных миров. Благодаря комплексу макро- и микронавигации «Скакуна Матурира» его хозяйка Амаллин Ведущая-через-тени успешно странствовала по Галактике в поисках древних реликвий альдари.

ПРОТИВНИКИ

Врождённо жестокие создания, что населяют Чернокаменную, происходят из темнейших уголков реальности и других измерений. Крайне разнообразные, но неизменно смертоносные, они рыскают по движущимся залам, пока злобная воля Крепости не направит их с очевидной целью в сторону вошедших снаружи авантюристов. Если такие существа погибают в бою, некоторых из них возрождают загадочные устройства, а тела других просто пополняют груды останков в коридорах цитадели.

СЛУЖИТЕЛИ БЕЗДНЫ

ОБСИДИЙ МАЛЛЕКС

Этот деспотичный лорд Хаоса возглавляет бандформирование под названием Служители Бездны. В ходе 13-го Чёрного крестового похода он сражался в неистовых космических битвах на высокой орбите Кадии. Маллекс и его приспешники наблюдали с борта «Колосажателя», их тяжёлого крейсера типа «Гадес», как гигантская «Воля вечности» рухнула на поверхность мира-цитадели и полностью уничтожила остатки войск Империи, защищавшего планету на протяжении сотни веков. Последующий эмпирейный взрыв зашвырнул корабль Обсидия в варп, где звездолёт поволокли течения не естественной, но и не демонической природы. «Колосажатель» выбросило из эфира в Западных Пределах, внутри Чернокаменной Крепости. Обычно, когда что-то появляется из Имматериума в толще твердотельного объекта, происходит детонация катастрофической силы, в результате которой совмещившаяся материя аннигилируется. Но по какой-то неведомой причине космолёт Маллекса сплавился с цитаделью, и его гротескно искажённые отсеки соединились с элементами конструкции гигантского форта. Когда перемещающиеся залы вновь сдвинулись, крейсер разорвало на части; так Обсидий и его воины застряли на станции.

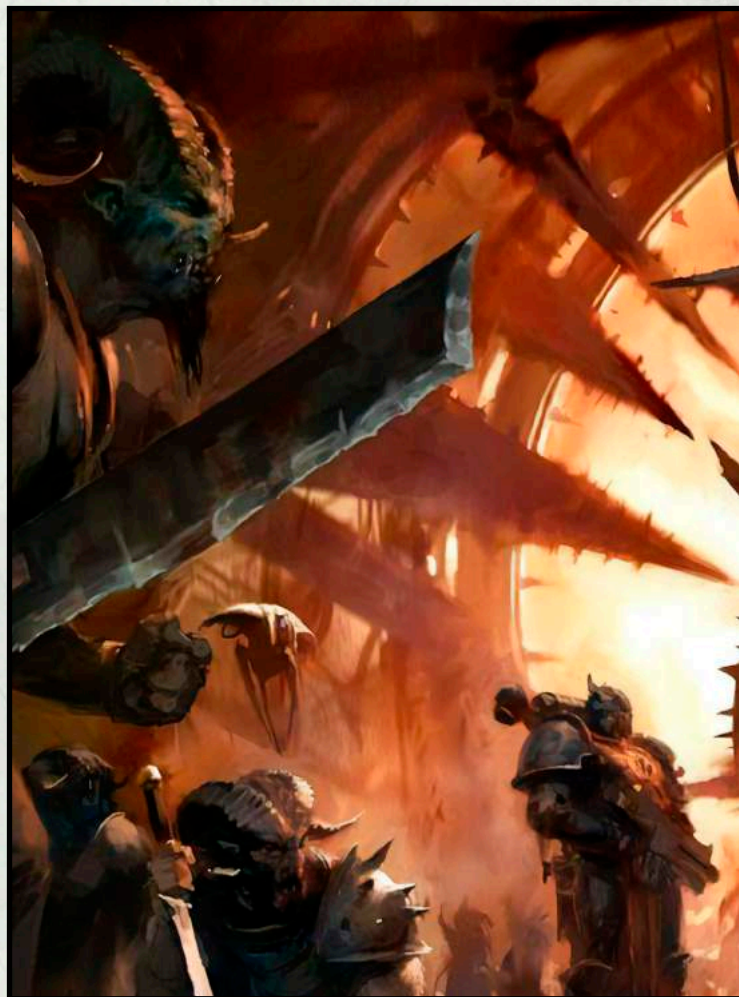
Я видел, какие разрушения творит Чернокаменная Крепость. Мне предназначено овладеть подобной мощью. Скоро наше жилище станет моим тёмным молотом, и я сокрушу им сами звезды!

Обсидий Маллекс, сидя на троне «Колосажателя»

Теперь пленённый лорд Хаоса беснуется во мраке, вымещая злость на тех, кто осмелится войти в твердыню. Впрочем, даже сквозь пелену клочущего гнева Маллекс видит, что ему может достаться грандиозный приз. Он помнит, какие неописуемые разорения учинил Абаддон во время Готической войны, применяя другие Чернокаменные Крепости, и то, что именно «Воля вечности» окончательно повергла оборону Кадии. Если Обсидий сумеет подчинить своей воле феноменальные технологии цитадели, то превратится в разрушительную силу, не знающую себе равных. Поэтому еретик-астартес ищет способ превратить собственную тюрьму в оружие, стремясь овладеть колоссальной станцией до того, как за грозным трофеем явится сам Разоритель.

КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Эти создания — самые чудовищные из Служителей Бездны. Как и все космодесантники Хаоса, они когда-то поддались на искусы Тёмных богов и переродились в ужасающие пародии на имперских Адептус Астартес. За долгие тысячелетия их доспехи и оружие приняли новые, кошмарные формы, а психически внедрённые чувства долга и чести сменились эгоизмом, алчностью и неугаваемой ненавистью.



Еретики-астартес, находившиеся на борту «Колосажателя», когда тот возник из варпа внутри Чернокаменной, теперь играют роль телохранителей Обсидия Маллекса. Они тенью следуют за своим господином, пока тот старается пробудить древнюю станцию и взять под контроль её апокалиптическую мощь. Заметив на борту исполинского звездолёта посторонних, эти воины немедленно и беспощадно атакуют их, разнося неприятелей в кровавые клочья с особой эффективностью, отточенной за бессчётные века сражений. Даже сам Обсидий не знает, сколько космодесантников Хаоса пережили гибель его крейсера и ныне разбросаны по вечно меняющимся коридорам цитадели. Кажется, что Крепость умышленно не позволяет Служителям Бездны воссоединиться. Такое положение дел выводит Маллекса из себя: мало того, что его армия раздроблена, так ещё и наиболее честолюбивые еретики-астартес пытаются самостоятельно раскрыть сокровенные тайны их темницы. Многие из этих мерзостных постлюдей углубляются в залы Чернокаменной, надеясь обрести достаточно могущества, чтобы прикончить лорда Обсидия и захватить власть над Служителями Бездны.

ГВАРДЕЙЦЫ-ПРЕДАТЕЛИ

Солдаты, некогда воевавшие в полках Астра Милитарум, стали рабами и почитателями космодесантников Хаоса из банды Маллекса. Бойцов сманили посулами невообразимой силы, их дух извратили литании кощунственных демагогов, и теперь в битвах они выкрикивают хвалу Тёмным богам. Губительные Силы особо благословили некоторых из гвардейцев-предателей, посеяв мутации в их плоти. У таких изменников зубы вырастают в острые клыки или же начинают зловеще светиться глаза. Своих повелителей-астартес они считают вышними существами, живым доказательством того, что достойные могут обрести бессмертие. Иногда бывает, что целые воинские части поддаются коварным соблазнам Хаоса, но Служители Бездны принадлежат к различным звонам и отделениям дезертиров из целого ряда зон боевых действий. Объединяет их только решение вручить свои тела и души владыкам кучки еретиков, а не погибнуть в очередной резне, защищая Империум. В стенах Крепости из гвардейцев-предателей вновь формируют отделения и направляют в бой, причём занимаются этим не только космодесантники Хаоса, но и сама Чернокаменная. Увидев тех, кто пошёл против воли их нечестивых господ, отступники истребляют жертв подавляющим залповым огнём.



ЗВЕРОЛЮДИ ХАОСА

Такие существа — грубые, крепкие и преисполненные дикой ярости — относятся к наиболее уродливому виду недолюдей, поскольку обладают рогами, копытами и гривами спутанного меха. Ввиду этого в Империи их подвергают жестокому гонению, а на многих планетах просто выселяют и уничтожают. В некоторых регионах присутствие звероловцев терпят, но и там их упорно обучают ненавидеть самих себя. Подобным созданиям вбивают в голову, что они обязаны искупить грех своего лжесотворения беспрекословной службой человечеству. К ним относятся немногим лучше, чем к сервиторам или вьючному скоту, заставляя работать в самых опасных условиях. Когда их посылают воевать, то выдают примитивное оружие и гонят на передовую, как штурмовые отряды или пушечное мясо. Однако, несмотря на животный облик, звероловцы наделены вполне человеческими интеллектом и мышлением, а потому прекрасно осознают, какие несправедливости им приходится терпеть. Неудивительно, что многие из них поддаются уговорам лживых сил Хаоса, начинают считать мутации дарами Тёмных богов и обращают всю свою ярость на бессердечных имперских надсмотрщиков. Варповая порча извращает умы этих несчастных, увеличивает данные им от природы живучесть и свирепость, а также побуждает искать новых еретических хозяев, готовых принять их клятву верности. В отличие от многих других рабов-солдат в бандформировании, звероловцы Хаоса приветствуют собственное заключение в Чернокаменной. Перестраивающиеся залы Крепости стали для них домом даже более искажённым, чем сами вырожденцы, и местом, где они процветают благодаря кровожадным инстинктам.

БЕГЛЫЕ ПСАЙКЕРЫ

Псионическая мутация — возможно, самый опасный вид генетических отклонений человеческой расы, но также наиболее ценный для Империи. Направляя силой воли потоки энергии, текущей из варпа, псайкер может выпускать из своего оружия загадочные разряды, возводить незримые ограждения против вражеских снарядов или творить любые иные чудеса, изменяющие саму реальность. Но всякий раз, когда псионик использует врождённые умения, ему и всем окружающим грозит невообразимая опасность. Дело в том, что псайкер пронзает завесу, отделяющую физический мир от кошмаров Имматериума. Имперских граждан, поражённых такой мутацией, оценивает Инквизиция, и, если они не обладают поистине железным самоконтролем, их казнят без сомнений и жалости. Впрочем, порой даже санкционированных псайкеров, которых сочли достаточно стойкими духом, ждёт чудовищная судьба. Хватит мгновенной потери концентрации, чтобы психик, сокрушённый своим же колдовством, смялся в извивающийся комок плоти или стал добычей адских бесов, вырвавшихся из его разума. Но некоторые псионики со временем переждаются — их способности усиливаются по мере того, как порча Хаоса просачивается в душу, и в конце концов они окончательно вручают себя покровителям, шепчущим из Эмпиреев. Эти беглые псайкеры обычно прибиваются к военным бандам, и создания, вступившие в союз со Служителями Бездны, теперь творят ведьмовство в отсеках Чернокаменной Крепости.

НЕГАВОЛЬТОВЫЕ КУЛЬТИСТЫ

Несмотря на бдительность имперских властей, во многих человеческих мирах развиваются культы дьяволопоклонников. Такие организации почитают Губительные Силы разнообразными способами — одни совершают каннибальские жертвоприношения, другие распространяют заразные болезни, третьи сеют ужас и смятение среди тех, кто мог бы защитить планету от близящегося вторжения. Негавольтные культисты выражают свою еретическую преданность тёмным силам, оскверняя механизмы: они извращают функционирование священных машин, призывая демонов или проводя малопонятные ритуалы. Как правило, их секты возникают в мирах, находящихся под управлением Адептуса Механикус. Восстав, последователи Хаоса вырезают своих господ-адептов Марса и захватывают их благословенную военную технику, чтобы превратить её в рычащие инфернальные машины. Известно, что негавольтные культисты вставляют в свои тела катушки эмпатического резонанса — нечестивые батареи, которые заряжаются от боли и ненависти владельцев. Заполнившись до предела, эти припадные к позвоночнику конденсаторы визжат и гудят, рассыпая каскады радужных искр. Когда культист вонзает в противника электрострекало, по нему в плоть жертвы устремляются дуговые разряды пронизанной варпом энергии, направляемые из катушек через разветвлённые аугментические приатки. Кроме того, вокруг этих устройств, встраиваемых в черепа еретиков, возникают неуправляемые магнитные поля, образующие яркие ореолы. Негавольтные культисты, подвластные банде Служителей Бездны, с наслаждением рвут на куски и механизмы Чернокаменной Крепости, и случайно наткнувшихся на них авантюристов.

ОПЛОТЫ

В переменчивых укромных уголках цитадели хаосисты отыскивали несколько опорных пунктов — стабильных скоплений отсеков, где можно накапливать силы. В отличие от менее крупных помещений, которые постоянно сдвигаются и принимают новые формы, каждый оплот сохраняет конфигурацию, напоминающую ущелье, и движется через внутреннее пространство Крепости как единое устойчивое целое. Причина существования таких фиксированных комплексов неизвестна, но, чем дальше Обсидий Маллехс проникает в Чернокаменную, тем больше узнает об их истинном назначении. Внутри опорных пунктов лорд Хаоса находил фрагменты гиперпространственного вещества, которые он считает ключами от какого-то иного, ещё не обнаруженного зала. Один из осколков Маллехс встроил в рукоять своего громового молота, а на охрану других поставил воинов-еретиков, повелев им стеречь находки, пока он ищет указания на то, что скрывается под таинственным замком. С тех пор многие Служители Бездны таятся в оплотах, тяготясь своим заключением. Они воображают, какие зверства учинят, вырвавшись на свободу, и прислушиваются к характерному шуму магнитопланов, возвещающему о прибытии в их владения новой добычи.

ОБИТАТЕЛИ ЛАБИРИНТА

Служители Бездны — грозная сила внутри Чернокаменной Крепости, но в тених цитадели рыскают и многие другие создания. Пробираясь в недра цитадели, исследователи из Преддверия постоянно обнаруживают в её залах новых диковинных неприятелей со всех уголков Галактики. Одни широко известны своей чудовищной жестокостью, о других что-то знают лишь самые древние расы.



УР-ГУЛИ

Проворство таких деградировавших хищников может сравниться только с их свирепостью. Этих коренных обитателей Паутины (подпространственной сети между реальным космосом и варпом) часто держат как питомцев и сторожевых зверей безжалостные друкари, представители одного из подвидов альдари. Нередко чудовищ спускают на беспомощных жертв во время торжественных мероприятий, для увеселения гостей из высших слоёв общества. Ур-гули совершенно слепы, но отлично выслеживают добычу с помощью ряда подрагивающих нюхательных впадин. Догнав злополучного авантюриста в непроглядной тьме, монстр разрывает его плоть могучими лапами. Хотя в Преддверии звучат противоречивые теории относительно того, откуда подобные твари взялись в Чернокаменной, все согласны, что они представляют крайнюю опасность.

ДРОНЫ-ТРЕНОЖНИКИ

Шире всего в залах Чернокаменной распространены насекомоподобные стражи, прозванные треножниками. Они плотными группами семенят по коридорам, неустанно высматривая новые обломки или останки. Найдя какой-либо посторонний объект, эти создания разрезают его на мелкие кусочки энергетическими импульсами. Отыскав непрошеного гостя, охранники следуют той же самой процедуре и становятся всё агрессивнее по мере того, как добыча даёт им отпор. Согласно всем наблюдениям, эти дроны сделаны из того же материала, что и сама Чернокаменная, и их треугольность перекликается с очертаниями движущихся залов, где они обитают. Провести углублённый анализ этих металлических роботов весьма непросто: если разрушить стражника, внутренние грани цитадели быстро поглощают его фрагменты. Кроме того, все попытки вывести нейтрализованных треножников оказались бесплодными — кабины магнитопланов просто отказывались двигаться с корпусом такого устройства на борту.

