

WARHAMMER QUEST

ЧЕРНОКАМЕННАЯ КРЕПОСТЬ

УЖАСАЮЩИЙ АМБУЛЛ

Исследователи, отправляющиеся в путь из Преддверия, открывают всё новые тайны Чернокаменной Крепости в ходе каждой экспедиции. Того, кто стремится раскрыть подобные секреты, ждут всевозможные богатства, но и многообразные опасности. Так, недавно среди рыскающих по коридорам отделений еретиков, охотящихся стай троглодитов и таинственных защитных систем самой цитадели заметили новую угрозу. Во тьме бродит чудовищный зверь, которого страшатся по всему Империи и за его пределами. Он — высший хищник, совершенно не способный проявить здравый смысл или милосердие. Он — ужасающий амбулл.

Где бы ни встречались такие твари, всюду они сеют разрушение. Амбуллы с одинаковой лёгкостью прокладывают себе дорогу через камень, металл и попавшихся на пути живых существ, прокладывая громадные сети туннелей и оставляя за собой длинные цепочки трупов. Неудивительно, что изменчивые недра Чернокаменной Крепости оказались превосходными охотничьими угодьями для подобного монстра. Скрытый её вечным полумраком, амбулл чувствует всё и вся, прорывает ходы в смещающихся залах и настигает очередную жертву.

Покончить с разорением выпало отважным и дерзким авантюристам, странствующим по цитадели. Они должны морально подготовиться к испытанию, с каким им ещё не приходилось сталкиваться, и действовать сообща, чтобы отыскать логово зверя в сердце лабиринта.

ВВЕДЕНИЕ

Амбулл — смертельно опасный враг. Он достаточно вынослив, чтобы выживать в тяжелейших условиях окружающей среды, а также способен беспрепятственно пересекать Чернокаменную Крепость. В данном игровом дополнении исследователям потребуется найти логово этого создания и украсть кладку его драгоценных яиц. Авантюристам придётся не только преодолеть многочисленные системы защиты Чернокаменной, но и бросить вызов самому хищнику, когда тот обратит на них внимание.

«Ужасающий амбулл» — дополнение к настольной игре «Чернокаменная Крепость», добавляющее новое приключение для групп исследователей, достаточно отважных, чтобы встретиться с грозным существом. Выполняя задание отлучённого генетора Адептус Механикус, поручившего найти и добыть несколько бесценных яиц амбулла, искатели приключений отдадут все силы до последней капли.

Чтобы добиться успеха, отряд должен вернуться в Преддверие, имея при себе три таких яйца, но чудовище не отдаст их просто так. Возможно, исследователи встретят зверя ещё во время поисков, но наибольшую угрозу он представляет, когда загнан в угол в собственной норе. Так или иначе, группе придётся выслеживать амбулла, собирая подсказки о местонахождении его логова, после чего отправиться в туда за желаемым трофеем.

В дополнении «Ужасающий амбулл» описан ряд новых экспедиций для ваших приключенцев. Им предстоит отыскать местоположение логова твари, после чего отправиться туда. Здесь приведены все правила, необходимые для использования моделей амбулла и его потомства (червей-бурильщиков) в партиях данного дополнения и других играх в «Чернокаменную Крепость».

Поиск логова амбулла — новое испытание, которое вы можете выбрать вместо того, чтобы приступить к одному из доступных ранее. Но мы рекомендуем вам сначала завершить экспедицию в тайное хранилище, поскольку так вы сможете лучше разобраться в самой игре и её общем сюжете.

ЧТО ВХОДИТ В НАБОР

В состав набора «Чернокаменная Крепость: Ужасающий амбулл» входят следующие компоненты:

Модели врагов производства Citadel:

- Амбулл
- 2 червя-бурильщика

Брошюры:

- 16-страничная брошюра «Ужасающий амбулл»
- Буклет «Логово зверя»
- 1 инструкция по сборке

Игровые доски и плитки:

- 1 двусторонняя карточка комплекса биосдерживания «Сетт VII»
- 2 двухсторонние плитки особых участков

Жетоны и маркеры:

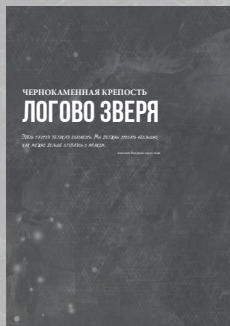
- 1 маркер местоположения амбулла
- 2 жетона тропы амбулла
- 4 жетона яиц амбулла
- 5 жетонов следа амбулла
- 3 двусторонних маркера ловушек

Карточки и карты:

- 18 карт находок
- 10 карт исследований
- 3 карты стычек
- 3 карточки с параметрами врагов

Прочее:

- 1 конверт логова зверя



Буклет «Логово зверя»



Маркер местоположения амбулла



Жетон следа амбулла



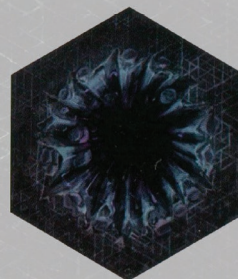
Жетон яйца амбулла



Жетон тропы амбулла



Маркер ловушки



Плитки особых участков

Комплекс биосодерживания «Сетт VII»



Конверт логова зверя



Построенный



Строится

Комплекс биосодерживания «Сетт VII» помещается рядом с планшетом Преддверия, как показано ниже.





АМБУЛ

*Огня твоего жгет, кровь твоя течет и на ней.
Я гоню его, и я люблю его.*

Дэвид Пресс

ДВИЖЕНИЕ: 3	РАНЫ: 16	РАЗМЕР: ОГРОМНЫЙ
-------------	----------	------------------

Оружие	Дальность		
	1	2-3	4+
Оружие: жало и когти	▲ ▲	N/A	N/A

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Мистические существа: когда амбулл активизируется, он совершает два действия, одно из которых. Сложите броски по таблице поведения для первого действия и затем выполните его. Затем сложите броски по таблице поведения для второго действия и выполните его. Амбулл никогда не останавливается, находя в том месте с противником.

Демоническое значение: когда амбулл активизируется, удалите одну из астралов его ран, если таковые имеются. Если таковых нет, он исцеляет половину ран, и удалите 3 метра твоего расстояния.

Реформа: когда количество ран, полученных амбуллом, сравняется с его показателем или для превращения его, он стремится, чтобы количество ран, у твоего врага, было равно количеству ран, полученных амбуллом. Если амбулл не получает ран в результате броска, он возвращается, но вместо этого чтобы выскочить в соседнем от противника месте, он движется выскочить как можно ближе к месту расположения амбулла. После этого врагу место расположения удаляется.

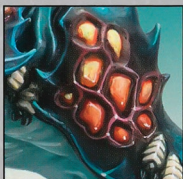
Примечание: вы можете вернуть амбулла на поле битвы при результате броска 1-3, а не 1.



Значки расширения
«Ужасающий амбулл»

Слева направо: карта находки, карта исследований, карта стычки, карточка с параметрами врага

АМБУЛЛ И ЕГО ПОТОМСТВО



Амбулл



Мало кто из настоящих людей не слышал про амбуллов, однако тех, кто столкнулся с одной из этих тварей и потом сумел рассказать об этом, еще меньше.

Янус Дрейк



Стая червебуров

АМБУЛЛЫ

Хотя на планетах Империи встречается бесчётное множество смертоносных существ, ни одному из них не сравниться с амбуллом. Такая свирепая тварь, биологически приспособленная занимать вершину пищевой цепи в любой подземной среде, способна не просто выживать, но и процветать в запутанном сплетении коридоров и залов Чернокаменной Крепости.

Амбуллы — огромные двуногие создания, наделённые силой и стойкостью, практически невиданными у животных схожего с ними размера. Они устраивают логова в комплексах подземных пещер, которые роют самостоятельно когтистыми передними лапами и жуткого вида мандибулами, прогрызающими плотно слежавшийся коренной грунт. Эти хищники агрессивно защищают свою территорию от любых посягательств, вспарывая нарушителей теми же конечностями и жвалами, что по мере эволюции превратили амбуллов в превосходных копателей. Единственным взмахом подобное существо может разрубить надвое космического десантника: крайне прочные лезвия отвердевших когтей с ужасающей лёгкостью рассекают силовые доспехи, плоть и кости, после чего зверь пожирает изуродованное тело. Даже броня транспортных средств плохо защищает от таких атак. Не раз случалось, что камнедробилки «Голиаф» ненадолго прогрызали себе дорогу в пещеру

амбулла, и эти машины находили только через несколько месяцев, уже со вскрытыми корпусами и разбросанными внутри останками растерзанных членов экипажа.

Хотя амбуллы склонны нападать на других созданий, кормятся они не только мясом. Существует множество записей о том, как эти существа насыщались термальной или радиоактивной энергией и прорывались через планетарную кору в поисках новых источников пропитания. Зрение этих хищников, очевидно, смещено в схожий диапазон длин волн, поскольку они способны замечать бурлящие лавовые потоки и скопления редкоземельных элементов через слой породы толщиной в несколько километров. Вследствие этого амбуллов часто привлекают силовые установки в имперских мирах; неоднократно случалось, что звери прокапывали себе дорогу в реакторные залы или к плазменным генераторам, вызывая катастрофическую цепную реакцию. Физиология данных существ позволяет им пережить

мощный энергетический выброс, так как большая часть их тел покрыта прочными хитиновыми пластинами. Повреждённые участки плоти быстро съедают радиопарыши — мелкие симбиотические твари с гиперстимулирующей слюной, под воздействием которой раны амбулла затягиваются в считанные секунды.

Потомство амбулла убить не менее проблематично. Его прожорливые личинки, получившие название червей-бурильщиков, или червевуров, вылупляются из гнездовых кладок в туннелях своего родителя и немедленно приступают к поиску и поглощению радиоактивных минералов, а также батарей питания и любых испускающих энергию устройств, с которыми забредают непрошенные гости. Хотя червевур во много раз меньше взрослой особи амбулла, он почти не уступает ростом человеку, а весит гораздо больше. Кроме того, зазубренные хелицеры в лёгкую распарывают туловище солдата в бронежилете.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

В данном расширении исследователи отправляются на поиски яиц в гнезде амбулла, но, чтобы найти их, им придётся тщательно исследовать его логово.

НАЧАЛО ПОХОДА В ЛОГОВО АМБУЛЛА

Поход в логово амбулла — это отдельное приключение, в которое можно отправиться, если в данный момент исследователи не участвуют в другом приключении, таком как поиски тайного хранилища. Если исследователи решили устроить поход в логово амбулла, следуйте приведённым далее правилам. После начала экспедиции исследователи не могут начинать другую, пока не закончат эту. Поиск логова амбулла задействует новые правила, а также некоторые из тех, что описаны в брошюре «Чернокаменная крепость: Правила» (с. 12–13). Используйте имеющиеся правила для маркеров открытия, карт находок и новых экспедиций вместе с правилами, указанными далее.

Колода находок

Данное расширение использует новую колоду находок для экспедиции по поиску логова амбулла. Карты находок для этого приключения делятся на два типа:

Карты археотеха: карты археотеха дают очки торговли, которые после завершения экспедиции можно потратить в Преддверии для получения карт ресурсов. Две карты археотеха в данном расширении отображают предметы, которые могут помочь исследователям в поисках, но они тоже имеют цену, и каждую можно использовать для получения очков торговли, если владелец пожелает.

Карты следа амбулла: обнаружение следов амбулла — одно из необходимых условий для похода в логово амбулла. За эти карты также можно получить очки торговли, как и в случае с картами археотеха, если владелец пожелает.

ЛОГОВО АМБУЛЛА

Если банк данных содержит 1 или более жетонов тропы амбулла и 3 или более жетонов следов амбулла, то после выбора исследователей для экспедиции они могут войти в логово зверя таким же образом, как и при атаке оплота во время поиска тайного хранилища. То есть игроки берут буклет «Логово зверя» и готовятся к экспедиции точно так же, как для штурма оплотов (см. с. 12 в путеводителе по Преддверию). Единственное, что в описанных в путеводителе правилах нужно мысленно заменять везде «оплот» на «логово зверя».

ПРОВАЛ

Если исследователи завершают экспедицию в логово зверя менее чем с тремя яйцами или если на начало экспедиции доступно менее четырёх исследователей, поиск логова амбулла заканчивается провалом. Амбулл перемещается в другую область Чернокаменной Крепости, и исследователи могут заново пройти это приключение или выбрать другое.

ОДИНОЧНЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Если вы желаете провести одиночную экспедицию по правилам этого расширения, то просто добавьте карты стычек с амбуллом и червебурами в колоду стычек Чернокаменной Крепости, используемую для одиночных игр. Вы также можете добавить карты исследований из этого расширения, но не используйте карты со значком. Больше информации о том, как использовать карты из этого расширения в будущих играх, вы найдёте на странице 11 этой брошюры.

ПОДГОТОВКА К ПОХОДУ В ЛОГОВО АМБУЛЛА

Подготовьте экспедицию, как описано в брошюре с правилами игры в «Чернокаменную Крепость», но со следующими изменениями:

- Во время шага 3 вместо обычной возьмите колоду находок из набора «Ужасающий амбулл», перемешайте и выложите лицом вниз на планшете Преддверия.
- Не используйте карты исследований из набора «Чернокаменная Крепость». Аналогично возьмите колоду исследований из расширения «Ужасающий амбулл», перемешайте и выложите лицом вниз на планшете Преддверия.
- Во время шага 4 вместо создания колоды стычек по обычным правилам возьмите все карты стычек, перемешайте и выложите 9 карт отдельной стопкой лицом вниз. После добавьте к ней 3 карты стычек из этого расширения, перемешайте её и положите слева от счётчика боя лицом вниз.
- Возьмите карточки с описанием амбулла и червебуров и добавьте к остальным карточкам врагов справа от счётчика боя.
- На 5-м этапе при расстановке космических кораблей поместите карточку комплекса биосдерживания «Сетт VII» в левом верхнем углу планшета Преддверия, той стороной вверх, где есть надпись «Строится», как показано на странице 3 этой брошюры.
- На 12-м этапе лидер читает вслух следующий текст: **«Исследователи вошли в кабину маглев-транспорта, который, трясясь, понёс их в неизвестную область где-то в глубине крепости. Их цель — найти подсказки, которые раскроют местонахождение логова амбулла, а затем целыми и невредимыми вернуться в Преддверие...»**

ГЕКСЫ ВХОДА В ТУННель

Везде, где бы ни проходил амбулл, остаются тесные проходы, и хитрые приключенцы пользуются ими, чтобы обойти оборону крепости. Исследователи могут перемещаться и мерить дистанцию от гекса входа в туннель до гекса одного конца туннеля, как если бы те находились по соседству. Гексы, которые считаются соседними, показаны на карте соответствующей карточки боя.

Доски туннеля

Исследователи могут наткнуться на игровые доски туннеля в ходе поисков логова амбулла, как показано на примере боя справа. Находясь на доске туннеля, исследователь может совершать только следующие действия: вылечиться (1+) или ползти (1+) (см. описание справа).

Враги не могут заходить в гексы входа в туннель, но в остальном принимают их за пустые гексы. Если один из гексов на доске туннеля занят максимально разрешённым количеством моделей для гекса (с. 6 в брошюре «Правила боя»), то никакая модель не сможет пройти через этот гекс.



Гекс входа в туннель

Ползти (1+): это действие можно совершить только на доске туннеля. Когда исследователь совершает это действие, он может двигаться, как во время действия «Переместиться (1+)», но максимум на 2 гекса.

БОЙ



Эта карта показывает, как каждый гекс входа в туннель соединяется с каждым концом доски туннеля. Гекс входа в туннель, помеченный буквой **А**, считается за соседний к гексу на доске туннеля, помеченному той же буквой **А**. Аналогично соседними считаются гекс входа в туннель, помеченный буквой **В**, и гекс на доске туннеля, помеченный той же **В**.

АМБУЛЛ И ЧЕРВЕБУРЫ

Амбулл и его потомство — враждебные создания, охотящиеся на других обитателей Крепости, которые, в свою очередь, охотятся на них. Следующие правила применяются каждый раз, когда используются миниатюры амбулла или червебуров в играх Чернокаменной Крепости:

- Амбулл и червебуры принимают всех остальных врагов (то есть, кроме других амбуллов и червебуров) за исследователей.
- Враги (кроме червебуров) принимают амбулла за исследователя.



АМБУЛЛ

*Одна тварюка злоба, біля загрозила і на воля.
Я жовтий шов, а абулла вогни.*

Дайф Грех

ДВИЖЕНИЕ: 3	РАНЫ: 16	РАЗМЕР: ОГРОМНЫЙ
-------------	----------	------------------

ВООРУЖЕНИЕ			
Оружие	Дальность		
	1	2-3	4+
Огромные жало и когти*	▲▲	N/A	N/A

*Потрошание уязви: каждый раз, когда исследователь получает ранение или тяжёлое ранение от огромных жала и когтей, он получает дополнительное ранение.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Пассивное существо: когда амбулл активируется, он совершает два действия, одно за другим. Сделайте бросок по таблице поведения для первого действия и затем выполните его. Затем сделайте бросок по таблице поведения для второго действия и выполните его. Амбулл никогда не останавливается, заходя в тем рядом с противником.

Символическое зрение: когда амбулл активируется, удалите один из жетонов его ранений, если таковые имеются. Если таковых нет, но есть жетон тяжёлого ранения, то удалите 1 жетон тяжёлого ранения.

Отброшен: когда количество ран, полученных амбуллом, сравняется с его показателем ран или превышает его, он претерпит, чтобы зажить раны, и улетит из игры. Поместите маркер местоположения амбулла на тем, откуда была удалена монета. По всем правилам амбулл считается убитым. Если амбулл возвращается в результате броска на подкрепление, то вместо того чтобы выступить в соседнем от прохода тем, он догаса выставляется как можно ближе к маркеру местоположения абулла. После этого маркер место-положения удалится.

Удержание: вы можете вернуть амбулла на поле битвы при результате броска 1-3, а не 1.

Если карта стычки из этого расширения задействуется, когда вытянули карту боя из колоды исследования, используйте карточку с описанием амбулла, представленную выше.



РАЗЯРЁННЫЙ АМБУЛЛ

TEFFAAAA!

ДВИЖЕНИЕ: 3	РАНЫ: 24	РАЗМЕР: ОГРОМНЫЙ
-------------	----------	------------------

ВООРУЖЕНИЕ			
Оружие	Дальность		
	1	2-3	4+
Огромные жало и когти*	▲▲	N/A	N/A

*Потрошание уязви: каждый раз, когда исследователь получает ранение или тяжёлое ранение от огромных жала и когтей, он получает дополнительное ранение.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Пассивное существо: когда амбулл активируется, он совершает два действия, одно за другим. Сделайте бросок по таблице поведения для первого действия и затем выполните его. Затем сделайте бросок по таблице поведения для второго действия и выполните его. Амбулл никогда не останавливается, заходя в тем рядом с противником.

Символическое зрение: когда амбулл активируется, удалите один из жетонов его ранений, если таковые имеются. Если таковых нет, но есть жетон тяжёлого ранения, то удалите 1 жетон тяжёлого ранения.

Оберегание: амбулл всегда считает ближайшим того исследователя, который несёт жетон абулла.

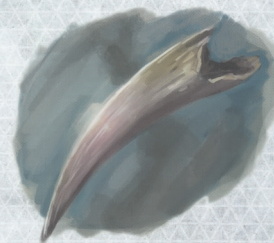
В логове зверя используйте карточку разъярённого амбулла.

ПРЕДДВЕРИЕ

Когда исследователи возвращаются в Преддверие во время поиска логова амбулла, применяются дополнительные правила:

- Пропустите этап наследия, поскольку у исследователей нет такого ограничения во времени, как при поисках тайного хранилища.
- В начале этапа торговли в установленном порядке исследователи могут обменять любые свои карты следа амбулла на жетоны следа амбулла, а затем убрать их вместе с имеющимися жетонами тропы амбулла в банк данных. Любые обменные карты следа амбулла возвращаются в колоду находок.
- Все карты находок в этом расширении имеют свою цену в очках торговли, указанную внизу карты, и их можно обменять как карты археотеха, чтобы приобрести карты ресурсов на этапе торговли. Любые использованные карты находок возвращаются обратно в колоду находок.

СЛЕД АМБУЛЛА



Приведённую выше карту «След амбулла» можно либо обменять на жетон следа амбулла, когда исследователи возвратятся в Преддверие, либо оставить и обменять на очки торговли, чтобы приобрести карты ресурсов, таким же способом, как и карты археотеха.

АРХЕОТЕХ

ОТЧЁТ КСЕНОЛОГА

Используйте эту карту, чтобы перекидывать исследователем провальные результаты бросков на атаку против амбулла.



Карту «Отчёт ксенолога» можно либо сохранить, если владелец решит воспользоваться ей, либо обменять на очки торговли на любом этапе торговли, пока исследователи находятся в Преддверии.

ПОСЛЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Поиск логова амбулла — это только начало. Порождения этого ужасного зверя на свободе, и рано или поздно вы снова столкнётесь с этими созданиями в ваших путешествиях по Чернокаменной Крепости.

Все карты из расширения «Ужасающий амбулл» помечены специальным значком и могут быть легко добавлены или удалены из имеющихся колод карт при игре в «Чернокаменную Крепость», что позволяет настраивать механику приключений на свой вкус.



Миниатюры и карты стычек

Вы можете задействовать миниатюры из этого расширения в других приключениях в Чернокаменной Крепости. Для этого просто добавьте карты стычек в соответствующую колоду на этапе подготовки экспедиции и будьте готовы столкнуться с амбуллом и червебурами. Такой нехитрый способ позволяет переиграть уже знакомые приключения и получить новые впечатления, а также усложняет одиночные вылазки.

Колода находок

Карты из колоды находок для поиска логова амбулла не должны смешиваться с картами находок для поиска тайного хранилища, одиночных игр и будущих приключений. Эти карты помечены значком , поэтому их легко найти и убрать из других колод.

Колода исследований

Карты исследований из этого расширения помечены значком  и могут быть добавлены в уже существующую колоду исследований для одиночных игр или других приключений (таких как поиск тайного хранилища). А вот две карты с этим значком  не замешиваются в общую колоду, если вы все-таки решили смешать колоды.

ЗВЕРЬ ВНУТРИ

Среди многовековых завалов мусора и рыщущих по залам враждебных созданий в Чернокаменной Крепости появились характерные признаки новой набирающей силу угрозы. Во тьме разносятся отголоски чудовищного рёва, а громадные рваные дыры в стенах коридоров дают представление о мощи и свирепости какого-то ещё никем не замеченного существа. По Преддверию расползаются слухи, ужасающие одних его жителей и интригующие других...

В импровизированный совет Преддверия входят отважные исследователи, первыми достигшие Чернокаменной. Именно они обнаружили Стигийскую щель, состыковали свои корабли с участком искажённого варпом пространства и соорудили шаткую перевалочную станцию, где теперь останавливаются все вновь прибывшие. Эти храбрые капитаны находят там с самого начала, и только им известна природа зверя, бродящего по мрачным отсекам цитадели. За справедливую цену некоторые из них готовы поведать историю одной из самых ранних посетительниц Преддверия — контрабандистки по прозвищу Серая Герцогиня, специализирующейся на редких животных.

Хотя лицо и руки женщины покрывали неисчислимые шрамы, указывающие на опасность её товара, другие обитатели порта быстро перестали обращать на них внимание. Авантюристы охотно заключали

сделки с контрабандисткой, обладавшей богатыми запасами свежей пищи, стимуляторов и усыпляющих газов. Уже вскоре Серая Герцогиня набрала отряд единомышленников и сама начала проводить экспедиции в Крепость. Она редко возвращалась с пустыми руками, но неизбежные трудности, связанные с ориентированием в цитадели, постепенно выводили её из себя. Ранее контрабандистка надеялась, что отыщет в древних залах всевозможных созданий, живых или мёртвых, которых выгодно продаст аристократам-коллекционерам и богатым планетарным губернаторам. Однако же, ввиду замысловатой внутренней структуры Чернокаменной — запутанных, постоянно меняющихся коридоров и отсеков, — продвижение выходило раздражающе медленным и исключительно опасным. Твёрдо решив проложить лёгкий путь к сокровищам, Серая Герцогиня отправилась в грузовой трюм и пробудила

одно из существ, содержащихся там в стагисе. Она верила, что этот зверь сумеет прогрызть дорогу в самое сердце Крепости. Так обрёл свободу ужасающий амбулл.

Когда в Преддверии узнали, что на одном из причаленных к нему звездолётов содержался такой монстр, обстановка на станции резко обострилась. В Империи и за его пределами отлично знали о подобных тварях, и легенды об их разрушительных способностях звучали повсюду. Впервые амбуллов обнаружили под каменными пустынями шахтёрского мира Лютер Мак-Интайр IX, где рудокопы впоследствии пользовались гигантской сетью выкопанных зверями пещер, добывая в глубинах редкие самоцветы и металлы. С тех пор люди по всей Галактике неоднократно пытались использовать могучих чужеродных созданий как живые буры, но данная задача оказалась гораздо более сложной и опасной, чем предполагали имперские

логистики. На нескольких горнозаводских планетах чудовищ запускали в подземные ходы с расчётом на то, что они выроют систему туннелей, как на Лютер Мак-Интайр IX, открыв доступ к громадным залежам полезных ископаемых. Чаще всего, впрочем, такие действия заканчивались катастрофой. Одни амбуллы нередко вгрызались в атмосферные генераторы и выводили их из строя, что вызывало неконтролируемые бури на поверхности. Другие разрушали ядра макроплазменных реакторов, и последующие детонации приводили к огромным жертвам среди рабочих, а также снижению производительности. Также монстров пробовали разводить в неволе, поскольку их мясо обрело популярность за насыщенный вкус. К сожалению, издержки такого занятия получились неприемлемыми: уровень смертности среди рабочих на подобных фермах обычно превышал 95%, и хозяевам приходилось постоянно нанимать новых сотрудников вместо тех, кого растерзала ужасающая живность.

Пожалуй, наибольшие трудности в деле приручения амбуллов вызвала их перевозка. Даже если зверей удавалось изловить, зачастую они прорывали себе путь к свободе, и подобное не раз происходило во время межзвёздных

перелётов. Выбравшись из клетки, чудовище или быстро расправлялось с командой, или продолжало копать, пока не проделывало дыру во внешней обшивке. Тогда члены экипажа гибли в ледяном космическом вакууме или, хуже того, в бурлящих волнах кошмарного варпа.



Столкнувшись с очевидной угрозой появления амбулла в Преддверии, совет изгнал Серую Герцогиню со станции ещё до того, как она полностью вывела дикого монстра из спячки. Это не смутило контрабандистку. Наняв дюжину бесстрашных исследователей, она отправилась в недра Чернокаменной Крепости вместе с очнувшимся зверем,

*Вольный торговец Jacy Dreck
Торговый патент №1738-7941
Запись в инфологе №11722-е*

В ходе оживлённых переговоров с наиболее авторитетными жителями Преддверия мне удалось раздобыть новые сведения касательно недавних загадочных происшествий <см. запись в инфологе с №11722-а по №11722-д>. Если вкратце, то страхи о том, что по Чернокаменной рыщет амбулл, оказались в неприятной степени обоснованными. В моём архиве манускриптов нашлось несколько текстов об этих существах, которые мне следует изучить перед тем, как предпринимать что-либо. Как подобает усердному гражданину Империиума, я также проверил, нет ли в имеющихся материалах информации о Серой Герцогине. Упоминается она лишь однажды и мельком, в хрониках Индиги. Данному документу несколько веков, откуда следуют два возможных вывода: либо этим прозвищем пользовались разные личности, либо контрабандистка даже более живуча, чем утверждают рассказы о ней.

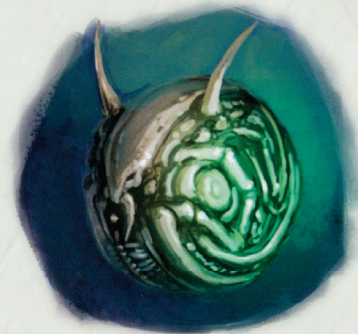
надеясь, что природные инстинкты побудят его изрыть цитадель обширной сетью туннелей. Перед отбытием женщина заявила, что вернётся с богатейшей добычей в истории порта.

Больше никто не видел ни Серую Герцогиню, ни её спутников, ни амбулла, и до недавних пор считалось, что все они сгинули в той злополучной экспедиции.

ОХОТА В ТЕНЯХ

Большинство существ, вошедших в залы Крепости или доставленных туда не по своей воле, находятся в полной власти неведомого дремлющего разума, который управляет колоссальной цитаделью. Как авантюристы, так и их враги могут перемещаться только в те места, куда их доставляют магнитопланы, поэтому они обязаны любыми способами придерживаться верного направления в постоянно меняющихся коридорах, иначе просто не выберутся живыми. Но амбуллу не ведомы подобные ограничения. Орудуя могучими когтями и мандибулами, он с пугающей резвостью продерывает бреши в стенах, полах и потолках. Хотя дыры в металлических поверхностях заты-

гиваются, монстр успевает пролезать в них. Кроме того, зверь нечувствителен к сильной радиации и быстро восстанавливает повреждённые ткани, что делает его почти неуязвимым для множества защитных систем Чернокаменной и позволяет непрерывно расширять ареал обитания. Любой представитель данного вида наиболее опасен в тёмных и тесных проходах возле обильных источников энергии, поэтому амбулл, поселившийся в Крепости, обрёл идеальные для себя уголья.



Исследователи, по-прежнему пытающиеся раскрыть тайны цитадели, всё чаще возвращаются в Преддверие с историями

о тяжёлых потерях. Сначала из тьмы доносится раскатистый рык, а следом словно бы из ниоткуда возникает чудовище, которое с безжалостной эффективностью раздирает в клочья всех на своём пути и утаскивает изуверченные трупы во мрак. Кроме того, спасшиеся рассказывали, что им встречались плотные скопления червей-бурильщиков — личинок амбулла. Такие твари питаются испускающим энергию археотехом, щедро разбросанным по исполинской станции, а также искалеченными телами авантюристов. Появление этих созданий стало поводом к жуткому умозаключению: чудовище устроило гнездо где-то в глубинах Крепости. Если достаточно много вылупившихся особей достигнет зрелости, вскоре вся Чернокаменная будет кишеть амбуллами. Помимо очевидной угрозы дальнейшим экспедициям, обитателей Преддверия в первую очередь беспокоит возможность того, что монстры нанесут катастрофический урон самой базе. Например, они могут серьёзно нарушить стабильность Стигийской щели или прогрызть какой-нибудь конденсатор с апокалиптически мощным зарядом.

Также создаётся впечатление, словно действия амбулла в некоторой степени изменили принципы функционирования цита-

дели. Магнитопланы теперь высаживают пассажиров в залах, где незадолго до того появлялось чудовище, а на тех участках, где замечали зверя и его приплод, скапливаются другие агрессивные сущности. Похоже, Крепость направляет попавших в неё созданий к монстру. Вероятно, таким образом она защищается от паразита, которого не может сдержать сама, или же рассчитывает, что организмы в её стенах истребят друг друга. Лишь время покажет, каковы истинные мотивы Чернокаменной.

НЕТРОНУТЫЙ КЛАДЕЗЬ

Среди торговцев информацией в Преддверии есть отлучённый генетор Адептус Механикус по имени Гэндар Сетт. Тело и разум этого изнурённого человека с безумным взглядом изучены различными бионаркотиками его же изготовления, к которым он пристрастился десятки лет назад. Но, несмотря на жутковатую внешность и манеры, Сетт — крупнейший специалист по амбуллам (по крайней мере, в неизведанной области космоса вокруг Крепости). Как только поползли слухи, что зверь внутри цитадели ещё жив, Гэндар немедленно принялся собирать все клочки сведений о нём. Когда домыслы сменились неопровержимыми сообщениями о заме-

ченном монстре и ужасающими рассказами о схватках с ним, генетор нашёл в порту свободное место и начал конструировать из металлолома и утиля научную станцию для изучения амбулла. Лидеры Преддверия, узнав о планах Сетта, в недвусмысленных выражениях известили его, что не потерпят на своей базе ни чудовища, ни личинок оного. На следующий день одна из членов совета, наиболее яростно возражавшая против изысканий Гэндара, таинственным образом подхватила сразу несколько неизлечимых болезней, приведших к скоропостижной, но невообразимо мучительной смерти. После этого правители порта согласились дать разрешение на постройку лаборатории, однако с условием, что её разместят в открытом космосе, а совету будет выплачиваться доля от любых доходов с изобретений. Таким образом, как рассудили капитаны, даже если интересные генетора существа вырвутся на волю, то не смогут угрожать самому Преддверию. Ответив согласием, Сетт возобновил постройку станции и занялся поисками авантюристов, готовых доставить ему желанных особей.

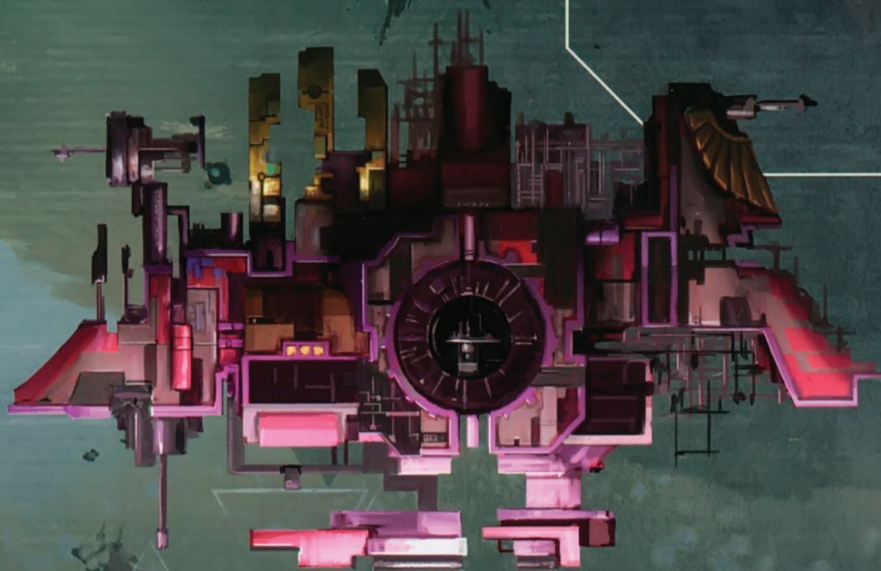
Станция «Сетт VII»,
исходящее сообщение
№310

Кому: совету Преддверия

Надеюсь, это послание застанет вас в добром здравии. По милости Омниссии, возведение моего комплекса биосдерживания продвигается успешно. Я уже известил нескольких наиболее бесстрашных исследователей на борту вашей базы о своей заинтересованности в особях амбулл, но, если подобные образцы вдруг окажутся в вашем распоряжении, будьте любезны переправить их мне. Нежелание сотрудничать в данном вопросе вызовет у меня сильные сожаления.

Гэндар Сетт

КОМПЛЕКС БИОСДЕРЖИВАНИЯ «СЕТТ VII»



Данный объект, рождённый больным разумом генетора Гэндара Сетта, — ненадёжная конструкция даже по сравнению с самим Преддверием. Основу станции образует помятый корпус челнока «Ом-Дельта», на котором изгнанный адепт добрался до Чернокаменной. Гэндар существенно модифицировал транспортник, воспользовавшись обломками древних судов из мусорного поля вокруг Крепости. Он полностью выпотрошил «Ом-Дельта», чтобы расчистить пространство для квантовых стазис-установок и устройств ксеногенетической экстракции, многие из которых Сетт собрал лично, раздобыв археотеховый лом и загадочные источники энергии. Но, чтобы станция заработала, ксенобиологу необходимы живые образцы. Готовясь закончить строительство, Гэндар объявил, что любой авантюрист, который принесёт ему особой амбуллы, получит в награду знания о чудесных открытиях в области органики, которые совершит генетор.



Редактура и вёрстка: Desperado
Перевод: Str0chan (художественный текст),
nic4e60t (правила)
Корректурa: redsovok

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

