

Порядковый номер: III легион

Прародитель: Фулгрим

Прошлое наименование: отсутствует

Замеченные стратегические предпочтения: совместные военные действия, проведение сложных манёвров, последовательное тактическое планирование и асимметричное наступление

Примечательные владения: Кемос (основное), Терра (третичные права)

Принадлежность: Трайторис Пердита

Дети Императора были единственным легионом, которому сам Император даровал право нести своё имя и собственный штандарт – великую палатинскую аквилу. Немногие легионы были прославлены больше и имели меньше причин предать отца. Глядя на награды и слыша хвалу III легиона, мало кто сомневался, что его воины воплощают идеальных астартес в представлении Императора: благородные делом и обликом, выдающиеся во всём, могучие, просвещённые, целеустремлённые и верные. И с этих высот предательство низвергло Детей Императора, превратившихся в гнуснейших и ужасных существ, увлеченных гордыней и поглощённых противоестественными желаниями. Хроника их деяний до падения – не просто описание того, кем были Дети Императора и чего достигли, но и история того, как они, подобно другим предателям, сами погубили себя. Недаром в древних текстах говорится, что *«гордыня приводит к падению»*, и нечасто эти слова столь же точны, как в случае III легиона Космодесанта.

Предательство изменило Детей Императора до неузнаваемости, их поиск совершенства вылился в жажду излишеств, а превосходно сбалансированная структура легиона не выдержала и распалась. Но эти ужасные изменения ещё не произошли, когда III легион пришёл на Исстван III. Покров прошлого ещё сдерживал порчу. Далее описывается история и организация Детей Императора, какой она была большую часть Великого крестового похода до самой бойни на Исстване III.

Содержание

Происхождение: Воинское братство

- Кризис геносемени
- Кемос и возрождение
- Братья с Волками
- Гордыня и падение

Подразделения и внутренняя структура легиона

- Иерархия командования
- Военная диспозиция

Примеры сражений

- Оборона Спокойствия
- Гибель катаров
- Покорение Праксила

Легионес Астартес (Дети Императора)

- Отделение Палатинских Клинков
- Фулгрим Просветитель
- Риланор Непреклонный
- Капитан Саул Тарвиц

Происхождение: Воинское братство

III легион, как и остальные, был создан в конце Объединительных войн на Терре, и многие из первых рекрутов были набраны из народов Европы, поклявшихся в верности на крови. После неоднократных поражений в битве с Громовыми Воинами аристократы Европы в знак раскаяния за упорство отдали Императору свою золотую молодёжь. Среди новобранцев были сыны каждой благородной семьи, что предположительно и дало легиону имя, позднее подтверждённое примархом. Одни отдавали детей неохотно, считая их заложниками, а другие сотрудничали с пылом истинных новообращённых – например, после капитуляции дом Локулус из Комарга отдал всех своих сынов, а позднее добровольно отправлял в легион каждого первенца. В последовавшие десятилетия другие терранские династии последовали примеру Европы, наполнив ряды III легиона юношами, верными благородной крови предков, и так образовалось братство, чья воинская родословная тянется в забытые эпохи.

Сохранилось много свидетельств основания легиона, и из них можно заключить, что геносемя и кодирование порождали воинов с могучими телами, благородным обликом и превосходно отточенным мысленным процессом с тягой к личным достижениям и демонстрации своего превосходства через соперничество. Единственными замеченными аномалиями были случаи альбинизма и смены цвета зрачков некоторых рекрутов на пурпурный. Впрочем, такие небольшие побочные эффекты имплантации геносемени и улучшения физического состояния нисколько не умаляли ощущения эстетического совершенства III легиона даже в первые годы. В украшенных молниями и лучами солнца доспехах легионеры казались верным Императору людям легендарными полубогами, сошедшими на землю во плоти и железе.

Примечательно, что в ранние годы III легион активно оказывал поддержку Имперской Армии и неоднократно руководил ею в бою. Этим он сильно отличался от других основанных воинств, которые обычно действовали как штурмовики при поддержке только тяжёлой техники. Координация и руководство «меньшими» воинами казалось легионерам естественным. У них была врождённая способность понимать разнообразные сильные и слабые стороны многоликих армий на службе императора, а древние традиции воинской аристократии Терры позволяли уверенно командовать. Например, Антарктическая Чистка считается победой группы армий

«Антилы», но подробный анализ конфликта показывает, что к победе привело именно тактическое и стратегическое руководство III-го. Бронзовое Воинство взяло Надарин под присмотром и при поддержке легионеров, они же приложили руку к Пятому Очищению Юпи-Сат II, пусть свитки чести и пестрят другими именами. Таким примерам нет числа, и успехи III-го показали его соответствие ожиданиям и намерениям Императора.

Из-за особенностей характера и поведения III легиона Император в чрезвычайных ситуациях также использовал его воинов как аквилиферов и советников, за что легионеры с гордостью брались. С палатинским орлом Императора на знамени, воины III-го сопровождали дипломатические миссии и направлялись в самое сердце врага, а на поле боя несли стяг и командовали армиями покорившихся наций, становясь проводниками воли Императора и, если надо, исполняя его приговор. Обычно вида символа Императора в руках одного из его избранных воинов было достаточно, чтобы удержать колеблющихся новых союзников. Эти знаменосцы и сопровождающий их почётный караул красили доспехи в символический имперский пурпур, чтобы показать свою задачу и положение.

И потому никто не сомневался, что воины III легиона были избранными, и таковы были их слава и почёт, что какое-то время именно они передавали желания и приказы Императора другим легионам и войскам, рассеянным по зарождающемуся Империи. Психологическая природа III-го означала, что его воины в точности передадут суть любого приказа, даже если он станет их последними словами. Они стали волей Императора – ни один другой легион не удостоился такой чести. Пусть другие и несли его слово, но в те времена III легион был его голосом.



Палатинская аквила

После Проксиманского предательства Детям Императора было даровано право сделать палатинскую аквилу, символ самого Повелителя Человечества, своим гербом. Эта честь была добыта кровью, когда XVI когорта, ставшая почётным караулом на церемониях покорения Проксимы, сразилась бок о бок с Легио Кустодес и пала до последнего воина, но не отступила перед внезапной атакой сепаратистов на центральную площадь. Благодаря их самопожертвованию Император, раненный вихревым оружием, смог прийти в себя и вырваться из ловушки. В награду за это он своей рукой передал воинам III-го ставший реликвией штандарт палатинского орла, за который они так яростно бились, и право покончить с мятежом на Проксиме, оплатив Экстерминатусом кровавый долг.

Разные версии великой аквилы означают как Империум Человечества, так и верность Императору, и с ней связано много аллегорий, но лишь для легиона Детей Императора она стала символом их собственных подвигов.

Кризис геносемени

«Древние философы сказали бы, что в совершенстве есть трагедия – оно обречено уйти, перестать быть совершенным. Чем ты ближе, тем больше становится изъянов. Падение каждого из обратившихся против нас является ужасной трагедией, но лишь в случае Детей Императора эти слова обретают величайший и старейший смысл. Их трагедия не в том, что они утратили совершенство... они никогда не могли его достичь, ведь всегда были надломы, изъяны. Они тянулись к далёкому свету, который никогда не смогли бы достичь, и от этого пали так низко, что ущербное величие, которое Дети Императора с таким трудом достигли, однажды исчезнет из наших воспоминаний. Господа, изъяны были в них самих. Они всегда были в них. Просто мы были слепы. И теперь мы должны увидеть не только бывшее величие, но и настоящий ужас – это наш долг...»

Обращение Сигиллита Малкадора к конклаву Харона

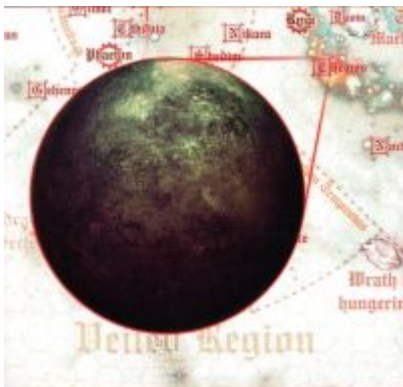
Одна великая катастрофа омрачает ранние десятилетия существования III легиона – потеря почти всего запаса геносемени Детей Императора. Это произошло спустя солнечный год после великой победы вместе с Императором на Проксиме и стало поворотной точкой, навеки изменившей будущее легиона.

Когда объединительные войны Императора вышли за пределы Терры, усмирение генокультов Луны и Марсианское Соглашение позволило Империуму производить беспрецедентное количество снаряжения для космодесантников, и легионы начали расти, чтобы соответствовать требованиям межзвёздных войн. В генокузнях начали имплантацию рекрутам для легионов, и часть геносемени III была отправлена для хранения на Луну. Произошедшее далее неясно до сих пор. Одни утверждают, что ещё сопротивляющиеся Империуму селенитские культы взломали защитный лазер и сбили транспорт, другие – что он потерял управление и разбился при попытке войти в док, а третьи говорят, что корабль просто исчез. В ретроспективе было бы легко связать с катастрофой тайный заговор или диверсию, нельзя было отбрасывать такую возможность. Потеря резервов геносемени стала серьёзным ударом для III легиона, но не поставила бы под угрозу его выживание, если бы вскоре не разразилась новая катастрофа.

Дети Императора, как и другие легионы, забирали прогеноидные железы с павших воинов. Из них можно было вырастить новый набор органов геносемени для новобранцев, однако система не была совершенной. Характер гибели легионеров и их войны не всегда позволял забрать железы, и потому на Терре хранился запас геносемени, чтобы его всегда могли имплантировать в новобранцев. Благодаря этому чрезвычайному запасу можно было обеспечить III легион свежими воинами, чтобы Дети Императора выросли и разрослись, в их выживании можно было не сомневаться. Однако за одну ночь эта надежда исчезла.

Быстро распространяющийся неизвестный вирус заразил часть хранилищ геносемени на Терре. Биоматосы отчаянно пытались сдержать заразу, её распространение угрожало за считанные часы уничтожить то, что копили столетие, однако несомненно искусственный – и возможно, созданный ксеносами – вирус оказался устойчив к терапии. Лишь благодаря несравненному гению самого Императора заразу удалось искоренить. Нежданный удар обрушился на многие легионы, но лишь запасы геносемени Детей Императора оказались уничтожены полностью. III-й начал умирать.

Другие легионы росли и обретали славу, Великий крестовый поход набирал обороты, а Дети Императора погибали. Теперь они могли восполнить потери исключительно прогеноидными железами павших. Без примарха легиона Император и его генотворцы могли лишь мучительно медленно восстанавливать запасы, а тем временем силы III легиона убывали с каждой битвой. Стало ясно, что Дети Императора погибнут задолго до того, как восстановятся запасы геносемени. Гибель легиона казалось неизбежной.



Название: Кемос

Классификация: родной мир Легионес Астартес [имперский цивилизованный мир]

Системная информация: ХУ/3366//A/P

Звёздные координаты: 19-ГСонм/У-02

Сегментум: Ультима/Ядро

Примечания: температура субарктическая, среднее геотерранское сходство в пределах 77% / неустойчивость экосистемы из-за многолетней добычи минералов / идёт восстановление биосферы. Местное население 0,5 миллиарда.

++[Владения легиона Детей Императора]++

++[Столица сектора Аквитания / первичный астропатический узел]++

Кемос и возрождение

III легион был спасён обнаружением своего примарха. Волей случая или мудростью Императора Великий крестовый поход достиг давно забытого Кемоса. То был мрачный и унылый шахтёрский мир, где надежды было мало, тяжёлый труд являлся нормой жизни, а упадок – судьбой изолированных здесь людей. Конечно, тяготы и лишения здесь были обычным делом, но, как многие замечают с кривой усмешкой, по сравнению с некоторыми другими примархами Фулгриму ещё повезло.

В этом унылом мире примарх вырос и возвысился. Фулгрим был бледнокожим и стройным, похожим на ожившую древнюю статую. Белые как пепел волосы ниспадали на красивое лицо, а в пурпурных глазах сверкала усмешка. Он с лёгкостью преуспел в войне, философии, творчестве и работе. Люди уже десятки раз пересказывали подробности жизни Фулгрима и его влияния на Кемос, но для нас важнее всего одно – примарх стал маяком надежды для угасающего народа. При нём вернулись творчество, искусство и духовный рост, а разум и деяния Фулгрима позволили остановить упадок неплодородного мира и направить его пусть не к величию, но к лучшей жизни. Редко что-то прекрасное вырастает на каменистой почве, но примарх внушал стремление к величию.

Воссоединение отца и сына было тёплым, Кемос легко и охотно вступил в Империум, а скоро Император отдал Фулгриму его умирающий легион. Перед ним собралось лишь двести воинов. Их было так мало, что каждый нёс знамя роты, которая либо погибла, либо уменьшилась до горстки воинов. Но они стояли гордо и непреклонно, словно бросая вызов судьбе. Увидел ли Фулгрим отзвук борьбы Кемоса в своих выживших генетических потомках? Мы не знаем, но тогда он преклонил колени перед своим легионом. Когда примарх встал, то заговорил о судьбе легионеров, о том, как они должны сбросить былые тяготы и вознестись к высотам, куда другие не осмелятся. *«Вы избранные Императора, его глашатаи, его воины, его дети, и это только начало!»* Услышав слова Фулгрима, Повелитель Человечества переименовал III легион в Детей Императора, подтвердив декретом давно данное им имя. Армейская Коллегия Официо Милитарис в соответствии с изменениями выкрасила их доспехи в имперский пурпур. Гербом легиона стало когтистое крыло, а палатинская аквила – законным знаком исполнителей имперской воли.

Восстановление легиона началось. Обнаружение Фулгрима позволило быстро синтезировать геносемя, а с Кемоса набирались рекруты. Вероятно, Император был доволен охотным вступлением примарха и его народа в Империум, поскольку повелел передать в распоряжение легиона значительные ресурсы. Некоторые в Военном Совете рекомендовали набирать рекрутов в других мирах. Они считали, что подходили лишь немногие из народа Кемоса, на планете не было сильной воинской культуры, типичной для миров легионов. Однако Фулгрим не внял возражениям: у народа Кемоса было право и воля возвыситься – стать чем-то большим, чем в прошлом.

Однако и другие миры помогали восстановлению Детей Императора. На Терре некоторые из старых семей знати вновь отдавали сынов, и когда Фулгрим принимал участие в покорении человеческих миров, то часто давал правящей элите возможность сделать юнцов соискателями, если их сочтут достойными. Примарх редко отвергал дань благородных сынов, несмотря на свои слова Военному совету. Возможно, это ему льстило.

Братья с Волками

Хотя численность Детей Императора вновь росла, по сравнению с другими легион по-прежнему был карликом. Детей Императора было лишь несколько сотен, тогда как Ультрадесантники уже первыми пересекли порог в 100000 воинов, а другие крупные легионы, такие как Имперские Кулаки и Лунные Волки, тоже могли вести одновременно несколько войн. Даже XX легион, молодой и ещё не нашедший примарха, был крупнее. Желая ускорить восстановление Детей Императора, Повелитель Человечества попросил Гора стать учителем Фулгрима и его легиона. И потому Дети Императора почти десятилетие бились бок о бок с Лунными Волками.

Хотя Фулгрим с Гором были непохожими, их связало нерушимое братство и доверие, рождённое в бою. Их воинства, такие разные по духу, но равные в доблести, сблизились, легионы и примархи дополняли друг друга. Гор был резок и полагался на интуицию, а Фулгрим предпочитал спокойно планировать. Лунные Волки были прямолинейны и жестоки, а Дети Императора – гибки и хитры. Когда Дети Императора ушли, чтобы сражаться самим, они принесли братскую клятву Лунным Волкам. Однажды предательство свяжет души III легиона этой клятвой.

Гордыня и падение

Необузданный энтузиазм переполнял Детей Императора с того момента, как Фулгрим скромно преклонил перед ними колени. Казалось, что для них ничего не значат бывшие достижения, важно лишь будущее – будущее, в котором они не потерпят неудачи. Дети Императора концентрировались на любой задаче, и больше всего их интересовали вопросы войны. Легионеры не принимали ничего, кроме совершенства. Когда другой легион преуспевал в той или иной области ведения боевых действий, Дети Императора учились у них. Они полностью отдавались тренировке и обучению, пока не достигали мастерства. Освоенные методы оттачивались до совершенства.

Известно, что на Совете Клинков после уничтожения орочей империи Мирги это стремление позволило Фулгриму улыбнуться, когда Робаут Гиллиман объявил залу, что доктрины контрудара Детей Императора лучше, чем у Ультрадесантников.

Но как бы похвальна ни была тяга к совершенству, у всего есть цена. Хотя действия Детей Императора были образцовыми, в какой-то момент благородство подменили гордыня и презрение.

Оценить свои достижения можно, лишь сравнив себя с другими. Говорят, что когда хвалили другой легион, Дети Императора воспринимали это как повод стать лучше и оскорбление своей гордости. Неспособность повторить достижения других рождала зависть. Превосходство рождало презрение к тем, кто был хуже их. И как бы высоко Дети Императора ни поднимались, чего бы они ни достигали, этого было недостаточно. Жажда совершенства была безграничной и неутолимой. Подтверждением этому станут бесчисленные зверства, но знаки можно было увидеть и до падения.

Неизвестно, в какой момент Фулгрим и его Дети Императора отдались тьме. Возможно, Гор совратил брата после своего падения, а возможно, Фулгрим уже опустился сам, и предательство магистра войны лишь сделало порчу сильнее. Правды нам не узнать. Те, кто служит левой рукой Императора, утверждают, что Детей Императора обрекла чистка опасных ксеносов, известных как лаэр, поскольку есть свидетельства, что губительные силы использовали эти события, чтобы завладеть Фулгримом и начать быструю порчу легиона. Возможно, это правда, но даже если тёмные силы воспользовались лаэранцами, чтобы посадить семена порчи, всходы они могли дать лишь на плодородной почве. Против этого свидетельствует и тот факт, что некоторые из Детей Императора до конца были верны древнему благородству. Неясно, предвидели ли они гибель легиона, но эти воины были устойчивы к порче, забравшей их братьев. И расплатой за их верность и стойкость стал пепел Исствана III. Погубленные за предполагаемые изъяны примархом, обезумевшим от гордыни и ставшим игрушкой тёмных сил, павшие на Исстване воины остались верны клятвам. Они были истинной душой легиона воинов, которых сам Император называл своими детьми.

Подразделения и внутренняя структура легиона

Дети Императора были организованы так, чтобы соответствовать идеалам Фулгрима и собственной требовательной природе. Как и в остальных аспектах легиона, в организации ничто не оставили капризу или случаю, всё обдуманно расставили согласно эстетической и функциональной ценности. Известно, что Фулгрим говорил, что нет деталей слишком малых для принятия во внимание, и что качество целого зависит от качества составляющих. Потому неудивительно, что в организации легиона примарх предпочитал формализм, подчинение и порядок.

Дети Императора многое взяли от структуры изначальных легионов, добавив свои звания, акценты и точки опоры, но в целом остались верны давно устоявшимся терранским принципам. Во всех частях Детей Императора существовала иерархия власти и способностей. Каждый воин, единица снаряжения или офицер занимали место, лучше всего подходившее их сильным сторонам и известным возможностям, и должны были в этом преуспеть. Фулгрим также поддерживал жёсткий порядок в командной иерархии подразделений легиона. Обычным для других астарес гибким изменениям размеров и природы не было места в подходе Детей Императора к войне. Любое изменение или отклонение от нормы было намеренным результатом долгих раздумий. Так же осторожно были очерчены положения и ранги всех воинов Детей Императора. Награды, символические отражения подвигов и печати славы были обычным делом, но их всегда давали старшие офицеры, а не выбирали сами легионеры, и больше всего ценились те, которые давал сам примарх. Каждый воин легиона знал своё место и цену в глазах примарха и Императора, и это обеспечивало достойную любого космодесантника личную ответственность и отвагу, питаемую не в последнюю очередь непоколебимой верой в собственное превосходство.

Дети Императора были порядочными и щепетильными, размер и структура подразделений в целом одинаковыми, а любые отклонения – временными или вызванными тактическими соображениями для конкретной цели. Основой этого точного распорядка было отделение, наиболее изменчивое как в размере, так и в функции. Каждый состоявший из нескольких Детей Императора отряд имел собственную цель и специализацию. Ожидалось, что каждый легионер преуспеет в отведённой ему задаче и будет тренироваться до изнеможения, чтобы достичь пика эффективности в командной работе. Примечательно, что в рядах Детей Императора можно было встретить все варианты типа и снаряжения отделений других легионов, поскольку воины считали, что они могут и обязаны преуспеть в любой области ведения боевых действий. Впрочем, в культуре легиона укоренилась вера в превосходство определённых воинских добродетелей над другими – вера, основанная на мнении и склонностях примарха Фулгрима, и воспринимаемая воинами как неоспоримая доктрина.

Одной из таких добродетелей была скорость. Будь то быстрота манёвра, действия и атаки, она считалась более важной, чем сила, стойкость и даже огневая мощь – нанёсший первый удар воин скорее всего победит, а в движущуюся цель сложнее попасть. Эта доктрина проявилась во многом, как в разработке боевых планов, так и в предпочитаемом легионом вооружении. Это можно заметить по большому количеству снаряжённых прыжковыми ранцами легионеров, «Лэндспидеров», штурмовых антигравов и отделений «Небесных Охотников». В ротах было особенно много получивших гравидиклы «Небесных охотников». Часто это предпочтение списывали на собственные слова Фулгрима: быстрые и элегантные воины были похожи на благородных рыцарей из древних легенд и мифических чемпионов, чьи доспехи сверкают на солнце, а позади развеваются стяги. Также выбор высокоскоростной техники связан с предпочтением манёвров и фактом, что в легионе Детей Императора никогда не было ни воинов, ни подходящей психологии для жестокой войны на истощение, которую, например, вели Железные Воины и Гвардия Смерти. Фулгрим всегда предпочитал одерживать победы с минимальными потерями, хотя и редко в этом признавался.

Также легион полагался на продуманную выработку подробных планов и их безупречное выполнение воинами. Анализировали и обращали в преимущество каждый аспект битвы от местности и погоды до материально-технического обеспечения и подкреплений, ничто не оставляя случаю. Принимали во внимание и соответственно использовали каждую часть войск легиона, подчинённых союзников и ауксилию. Однако в продуманном и почти механическом подходе к войне были не только сильные, но и слабые стороны, и поэтому в случае совершенно непредвиденного события, внезапного отсутствия важной детали или стратегического преимущества, легион мог ошибиться, впасть в смятение и проиграть.

Особое уважение к превосходству и способностям привело к образованию в Детях Императора не только обычных для других легионов подразделений, но и многочисленных «отборных» или ветеранских отрядов. Одни были крайне специализированными подразделениями, такими как «Солнечные убийцы» –

использовавшие лазерные пушки отряды, являвшиеся элитой специалистов по тяжёлому вооружению, а другие исполняли более формальную и церемониальную роль, например Гвардия Феникса, которая всегда насчитывала 200 воинов в память о первых днях возрождения легиона. Возможно, самыми знаменитыми и известными за пределами легиона были братства Палатинских Клинков. Эти отряды не были постоянными и собирались для особенных битв против признанных достойными врагов, находясь вне жёсткой структуры легиона. При встрече с подходящим противником старший командир собирал лучших мечников из присутствующих войск – что было легче после постоянных спаррингов и дуэлей, на которых легионеры между битвами оттачивали свои навыки. Братья, вооружённые дуэльными мечами, саблями и трофейным оружием, искали на поле брани лучших воинов врага. Численность и состав таких отрядов зависели от того, сколько в этой зоне боевых действий было Детей Императора, и каким был враг. Когда двадцать миллениалов легиона во главе с Фулгримом собрались, чтобы уничтожить Золотых Королей Морэбских течений, более ста Палатинских Клинков вышли на поле боя. Среди них были лучшие воины, уже ставшие в легионе легендой – Люций, Акурдуана, Ирмандус, и сам примарх повёл их на телохранителей королей-еретиков.

Совершенство плоти

Дети Императора отдались поиску совершенства не только душой, но и телом. Для некоторых было недостаточно достижения славы совершенства, они желали стать его воплощением. То, что сам Император создал их с непревзойдённой мудростью и знанием, считалось ими недостаточным, текущее состояние было лишь началом пути. Во время Ереси всплыли свидетельства, что за многие годы до предательства Гора некоторые из легиона Детей Императора считали, что они, возможно, смогут улучшить то, чем их сделало геносемя, родители и замысел Императора. Они изменяли имплантированные органы, анализировали и модифицировали прогеноиды, хирургически усиливали тех, кто добровольно разделял их манию. Предположительно, порождённые этим богохульства плоти проявились лишь в самые тёмные годы войны, но зараза пустила корни задолго до того, как Дети Императора ступили на горячий пепел Исствана III.

Причиной этой мерзости, несомненно, стал аптекарион, гораздо больший, чем в других легионах, одновременно полный гордости за свою работу и до дрожи боящийся неудачи – чему причиной, несомненно, была память о вымирании Детей Императора. Со временем запретные медицинские практики подобно опухоли охватили весь легион и слились с порчей варпа, но зараза началась всего с нескольких, а возможно, и с одного – командора-лейтенанта Фабия, Главного аптекаря во времена Ереси, чьё имя стало синонимом изуверств.

Известно, что аптекарии легиона проводили осторожные проверки чистоты как соискателей, так и геносемени перед имплантацией. Превратились ли эти проверки в «исправления»? Известно, что некоторые из Детей Императора имели «усовершенствования» задолго до расправы на Исстване III. Под нормальной сверхчеловеческой внешностью некоторых таились аугментированные органы чувств, модифицированная мускулатура, даже хирургические изменения, из-за которых мозг работал совсем не так, как Император задумал для Легионес Астартес. Возможно, свою роль сыграли трансгенные богохульства и запретные технологии, но истинная порча осталась незамеченной в первую очередь из-за того, что многие Дети Императора добровольно приняли такие изменения.

Похоже, что такие процедуры были для них чем-то вроде обрядов тайного культа. Другие легионы тянули в ересь воинские ложы, но Детям Императора помогли встать на путь проклятия грехи собственной плоти.

Иерархия командования

Фулгрим установил в легионе Детей Императора ясную и строгую вертикаль власти. Сам примарх осуществлял общее руководство легионом, а ниже стояли десять лордов-командоров, командовавших первыми десятью миллениалами легиона. Фулгрим дал десяти своим сынам это высокое положение, когда легион ещё приходил в себя, и эта традиция хранилась на протяжении Великого крестового похода. Каждый из состоящих во внутреннем круге примарха воинов должен был быть эталоном вождя, воина и дворянина. Примарх Сангвиний называл «Принцами войны» тех, кто руководил величайшими воинами Детей Императора. Часто лорды-командоры осуществляли общее руководство войсками, состоявшими из контингентов других легионов, миллионов солдат Имперской Армии и отрядов других воинских формирований Империи. В редких же случаях очевидной неудачи ожидалось, что лорд-командор от стыда покончит с собой.

Власть спускалась по многоуровневой вертикали командной структуры от лордов-командоров через преторат, в свою очередь состоявший из командоров, командоров-лейтенантов, магистров, субкомандоров, трибунов, палатинов и ординарцев, к консулам, советникам, старейшинам и капитанам различных подразделений, а дальше через центурионов и герольдов к префектам и сержантам, руководившим отделениями и, наконец, к воинам легиона. Поскольку каждый космодекант ждал от вышестоящих руководства и лидерства, верно следуя их доктринам и поведению, вертикаль власти на каждом уровне легиона граничила с культом личности, а сами Фулгрим и Император воспринимались почти как объекты религиозного поклонения. Этот фанатизм был хорошо известен другим legionaries, порой не одобрявшим на частных советах таких крайностей, и, возможно, уступал лишь вере Несущих Слово. Немыслимо, что столь пылкая верность Императору была столь охотно отброшена, но это так.

Мечи тысячи кузниц

Дуэли между боевыми братьями были частью воинских традиций многих легионов. Для некоторых это был вопрос тренировки и подготовки к битве. Другие видели важность поединков не только в практической необходимости, дуэли становились целью, а не средством эффективности на войне. Одним примером являлись арены Пожирателей Миров, другим – Пирей Клинков Имперских Кулаков. Однако для Детей Императора дуэли были фундаментальной частью не только тренировок, но и психологии. Для них дуэль была лучшим выражением навыков и доблести воина, зеркалом его сути.

Дуэльное оружие являлось ключевой частью культуры и говорило об эстетических предпочтениях. Многие из Детей Императора носили мечи, выкованные в тысяче миров. В легионе особенно ценились традиционные чарнабальские сабли Древней Терры, выкованные согласно древним ритуалам и алхимическим формулам клинки были уникальным плодом мастерства кузнецов. Примером тому служит награждение Фулгримом шестью чарнабальскими саблями работы Елены Мордант, уцелевшими в мятеже киберпровидцев. Акурдуана – перед смертью считавшийся лучшим мечником легиона – чаще всего бился парными чарнабальскими саблями, но известно, что у него была коллекция из 360 мечей, забранных у поверженных врагов. В легионе было принято собирать особенно хорошее оружие. Если известный мечник находил в руках врага превосходное оружие, то оставлял его себе как трофей, а затем практиковался с ним, пока не начинал использовать лучше, чем создатели. Это имело почти каббалистическое значение поглощения и духовной победы над врагом. Поэтому чемпионы Детей Императора сражались ракатийскими стеклянными глефами, размалывающими секирами Норвикских Низин, эгидскими «саинти»,

туонельскими траурными мечами, терранскими гладиями, марсианскими силовыми мечами и другим оружием, которому нет числа. Не существовало запрета на использование оружия, взятого у чужаков или народов, обречённых лишь на уничтожение, важно было лишь качество самого оружия.

Военная диспозиция

Похоже, что в отличие от Гора Фулгрим не старался скрыть силу своего легиона до расправы на Исстване III. Истребление лоялистов было спланировано, однако в свете того, что мы знаем о психологии примарха тех пор, можно предположить, что его пороки, капризы и эго уже начали затуманивать стратегическое чутьё. Среди погибших на Исстване III были и те, кто последовал бы за Фулгримом в предательство, но провалил тест на совершенство.

До расправы численность Детей Императора составляла приблизительно 110 тысяч космодесантников, сведённых в 30 миллениалов, как назывались ордены легиона. Из них примерно от четверти до трети были приговорены к смерти на Исстване III. Вероятно, также высокие потери понесли предавшие Дети Императора в борьбе против лоялистов. Фулгрим мог потерять до двадцати тысяч воинов во время истребления выживших после вирусной бомбардировки. В результате численность Детей Императора в легионе уменьшилась примерно на пятьдесят тысяч – значительные потери по любым меркам, по слухам, невероятно взбесившие Гора. Последующий рост силы Детей Императора и нестабильности воинов может быть связан с экспериментами над геносеменем и богохульствами над плотью, которые творили отступники, спеша возместить последующие боевые потери легиона. Несдерживаемые страхом раскрытия аптекарки меняли тела Детей Императора под стать их порче.



Префект Флавий Алкенекс из легиона Детей Императора [пикт-снимок Улланорского Триумфа]. На доспехе Алкенекса можно увидеть типичные украшения и сложную геральдику легиона. Примечания: гребень на шлеме отражает положение в легионе, в данном случае членство в отборном миллениале «Гвардия Феникса». Печать закрепляет «особый обет», гласящий, что воин любой ценой исполнит конкретную обязанность или задачу.



Неизвестный легионер Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Доспехи и снаряжение этого космодесантника типичны для легиона на поздних этапах Великого крестового похода и включают заметные личные украшения и модификацию. Примечания: силовые доспехи модели «Максимус» ремесленники ордена укрепили в поножах молекулярными болтами. На нагруднике палатинская аквила – почесь, дарованная лишь этому легиону. К стандартной броне как воинское украшение добавлены кожаные птеруги (обычно носимые в знак небольшой привилегии в конкретных ротах легиона).



Декан Гритан Торн из легиона Детей Императора [пикт-снимок приведения Кобала к Согласию]. Известный за пределами легиона Торн служил советником примарха Фулгрима во время покорения Кобала. Известно, что Торн был убит во время неудачной попытки захвата тяжёлого крейсера «Солнечный камень» в начале расправы на Исстване III. Примечания: эмблема Ока Гора означает службу магистру войны и возможное участие в ложе.



Декурион Ратс Луастус из легиона Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Терранин по происхождению и ударный командир одной из экипированных прыжковыми ранцами штурмовых рот легиона, Луастус был убит в начале атаки на Исстван III одним из мятежных псайкеров «певцов войны». Примечания: Экипирован более старой «Крестовой» силовой бронёй. Слой белой эмали использован для отражения ранга и геральдики согласно традиции легиона, зародившейся до возвращения примарха Фулгрима.



Апотекарий Абдель Комендиус из легиона Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. В легионе Детей Императора был необычно большой и внушительный апотекарион. Комендиус, уроженец Кемоса, был предан вместе с первой волной легиона и доблестно защищал дворец регента от предателей. Примечания: «Фениксийский» шлем (уникальная для легиона Детей Императора модель, знак почёта). В модифицированный ранец встроен специализированный медицинский ауспик и осветительные системы.



Неизвестный легионер из легиона Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Легионер назначен в осадное штурмовое отделение предателей лорда-командора Эйдолона. Примечания: «Железный» доспех использовался в легионе Детей Императора лишь в ограниченном количестве особыми подразделениями. Заметна сложная личная геральдика.



Центурион Азеал Коненос из легиона Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Известный после расправы на Исстване как «молчун», Коненос был заместителем лорда-командора Эйдолона в руководстве наземного штурма позиций лоялистов из Детей Императора, неоднократно возглавлял атаки и получил серьёзные ранения. Одно из них разрушило вокс-устройство и гортань, позднее заменённую грубой аугметикой в качестве самонаказания за неудачу. Примечания: ранг отражает поперечный гребень на шлеме.



Неизвестный воин Палатинских Клинков из легиона Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Клинки, отбираемые из обычных подразделений легиона, являлись лучшими мечниками в войсках Детей Императора и получали задачу найти и убить лучших воинов врага. Примечания: Вступление в эти элитные отделения часто отмечали нанесением платины на части доспеха. Модифицированные ремесленником легиона силовые доспехи «Максимус».



Старейшина Саранкос, дредноут из легиона Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Технодесантники Детей Императора славились детальной творческой работой над бронёй дредноутов легиона. Саранкос, бывший чемпион 9-го миллениала, был одним из штаба предавшего лорда-командора Эйдолона и предположительно пережил битву на Исстване III, хотя его рассудок изрядно пострадал из-за боевых повреждений и травм. Примечание: спаренные лазпушки – предпочитаемое легионом Детей Императора тяжёлое вооружение.



Неизвестный дредноут Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Дредноут замечен в войсках лорда-командора Эйдолона. Примечание: тип «Контемптор», орудийная конфигурация «Мортис»: автопушки, используемые для дальней поддержки пехоты, огня на подавление и обстрела легкобронированной техники и самолётов. Закреплённая перед битвой клятвенная печать призывает дредноута к победе.



Бронетранспортёр «Носорог» типа «Деймос» Детей Императора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Известно, что «Носорог» был транспортом трибуна Фавра и его командного отделения из ударной группы лорда-командора Эйдолона. Захвачен лоялистами и позднее уничтожен.

Примеры сражений



Дети Императора были образцовым легионом. Их история до Предательства примечательна не просто бесчисленными победами, но и тем, как они были одержаны. В хрониках каждой битвы III легиона есть нечто, достойное восхищения: подробность боевого плана, ратный подвиг, героизм воинов. Немногие легионы могли сравниться с Детями Императора в почестях, добытых воинами и подразделениями. Вечно прилагающие все усилия, стремящиеся отточить своё искусство и научиться новому воины были воплощением всего лучшего в Легионес Астартес. Другие вырабатывали свой подход к войне и применяли его в любой ситуации, но Дети Императора никогда не ограничивали себя одним видом боевых действий. Их победы были добыты применением столь разных стратегий и тактик, что в этом Детей Императора могли превзойти лишь Ультрадесантники. Они словно стремились избавиться от любого несовершенства, приняв и отточив все подходы и боевые навыки. Дальний и ближний бой, яростный натиск и затяжная осада – они принимали всё. Достижения Детей Императора задокументированы особенно хорошо, поскольку в отличие от других легионов они полностью приняли летописцев и их вольных предшественников. Теперь мы можем увидеть образ утерянного совершенства в бесчисленных засекреченных текстах, снимках, записях и произведениях искусства. Однако в совершенстве Детей Императора был изъян, о чём свидетельствует кровь бессчётных миров и зверства над населением Терры. Мы этого не слышали, но возможно отзвуки грядущих преступлений доносились из эха былых побед.

Оборона Спокойствия

Оборона Спокойствия – затяжной и яростный конфликт, в котором приняли участие Дети Императора на периферии Далинитской туманности в начале продвижения Великого крестового похода на галактический восток. Близкая к восточному краю ядра Галактики туманность кишела разнородными видами ксеносов – часто разумных и почти без исключения смертельно опасных. Они соперничали друг с другом с незапамятных времён, и в Далинитской Туманности не было ничего ценного. Были и более важные задачи, ждали освобождения миры. Возможно, Великий крестовый поход просто обошёл бы неизведанный людьми регион, оставив его жалких жителей копошиться и дальше, если бы не нечто, привлёкшее завоевателей, словно свеча мотыльков – Далинитские Врата. Сотни варп-врат, созданных древними и забытыми существами, покрытые саваном звёздной пыли и окутанные тошнотворного цвета газами, громадные кольца диаметром в десятки тысяч метров парили в пустоте в сердце газопылевых облаков или вращались вокруг звёзд, лун и планет. Созданные из материала, сбивающего с толку даже самых одарённых адептов Механикум, врата всё ещё

действовали и позволяли кораблям пересекать огромные расстояния проще и быстрее, чем могли бы позволить даже самые лучшие навигаторы. Недалёкие ксеносы тысячелетиями сражались за местную сеть путей через Имматериум. Великий крестовый поход уже встречал подобные врата, но магосы-эксплораторы верили, что Далинитская туманность является их узловой точкой. Вероятность обнаружения путей через всю Галактику и, возможно, даже дальше, делала регион бесценным сокровищем.

Под общим руководством Гора несколько экспедиционных флотов объединились, чтобы зачистить Далинитскую Туманность. Среди них были Дети Императора, чья численность ещё была крайне невелика – лишь когорта из пятисот воинов. Однако включённые в далинитскую ударную группу легионеры всё равно получили важную задачу – взять Спокойствие на обращённой по вращению Галактики стороне туманности. То был ядовитый мир, наполненный неровными расщелинами и расколотыми кристаллами. На поверхности клубились облака едкого кислотного тумана, а жизнь была ограничена вирусами и микробами. Планета была полностью бесполезной, если бы на высокой орбите над полюсом не висели варп-врата, а на поверхности не был сооружён навигационно-сигнальный аванпост. Предположительно неактивные, врата Спокойствия были отмечены для исследователей и подкреплений, а пока Дети Императора должны были сторожить их на случай, если те станут угрозой наступлению имперцев. Опасение оказалось нелишним.

Без предупреждения из врат вырвался флот кораблей ксеносов неизвестного ксенолибраму вида и происхождения. Будто созданные из прозрачного стекла, корабли были похожи на луковицы, ассиметричны и достигали в диаметре несколько километров. Ксеносуда не были прикрыты щитами, но обладали столь мощным лучевым оружием, что попытки имперских кораблей зайти на бортовой залп становились самоубийством. Ксеносы отогнали от планеты эскадру имперских крейсеров и немедленно начали планетарный штурм Спокойствия. Десятки тысяч воинов-чужаков обрушились в атмосферу. Неясно, были ли это живые существа или механизмы, поскольку чужаки были удивительно нечеловечны и выглядели как многолучевая звезда из прозрачного кристалла,двигающегося странной чередой расширений и сжатий. Каждый из поразительно быстрых ксеносов мог проецировать энергетический луч, способный рассеять керамику, плоть и кости.

В бой бросались всё новые чужаки, и легион уже не мог удержать позиции. Орбитальная поддержка была отогнана, аванпост-сенсориум пал, а стены бастиона расплавились под концентрированными ударами кристаллических тварей. Командовавший легионерами претор Абисар приказал отступить в лабиринт впадин и рифов, но Дети Императора не были повержены. Задолго до атаки легионеры приготовились к исполнению обязанностей с точностью до мелочей, каждый направленный в ударную группу космодесантник изучил и подробно запомнил голосники поверхности Спокойствия, а во время пути прошёл тренировки в условиях, соответствующих планете. После высадки Дети Императора продумали все тактические возможности, спланировали контрмеры и подготовились так, что бы каждый воин мог идеально сражаться в любых обстоятельствах.

Несмотря на совершенно неожиданную и нечеловеческую природу врага, битва за Спокойствие шла как часы в соответствии с планами космодесантников. Ксеносы наступали, а Дети Императора заманивали их вперёд, имитируя бегство и нанося тяжёлые потери. Воины III легиона знали каждый метр земли, рассчитали оптимальные линии огня и зоны поражения, перед каждым выстрелом заранее решалось, как долго удерживать позиции, куда отступать и как использовать каждое изменение хода битвы. Известно, что претор Абисар сказал, что это была даже не битва, а «...исполнение принятого решения». Потери чужаков росли всё быстрее, существа спешно высылали подкрепления с кораблей на орбите, пока их просто не осталось. Наконец, чужаки начали выжигать поверхность, пытаясь получить преимущество. И когда первые энергетические столпы обрушились на Спокойствие, уцелевшие имперские корабли начали внезапную отчаянную атаку – запланированный жестокий удар в упор, ведь направившие орудия вниз чужаки сделали себя уязвимыми. За считанные минуты от семи из девяти кораблей ксеносов остались лишь обломки, кристаллическая пыль и вспышки необычной энергии.

Не выдержавшие ужасных потерь ксеносы бежали через варп-врата, бросив воинов на поверхности Спокойствия, где их быстро истребили. Не прошло и года, как Военный совет издал указ об истреблении неизвестных чужаков, напавших на III легион на Спокойствии, и возглавляемый Ультрадесантниками экспедиционный флот прошёл через варп-врата, обнаружил кристаллические миры в изолированном скоплении газовых гигантов далеко на галактическом севере и зачистил их. Однако взятие Далинитских Врат стало пустой радостью, ведь в течение десятилетия после очищения региона вся система активных врат медленно угасла и стала полностью инертной. Их работа так и осталась неразрешённой загадкой.

Гибель катаров

Катары были замкнутой цивилизацией недочеловеков, зародившейся в эпоху Раздора в системе Кенуит и неизбежно отдалившейся от чистоты человеческого облика и братства людей. Говорят, что высокие, очень стройные существа с тонкими руками и впалыми глазами двигались с продуманной грацией и мало говорили. Их городами были протянувшиеся под поверхностью лун и планет обширные сети каменных и металлических туннелей. Катары были технически продвинутым народом, но, похоже, применяли своё искусство лишь для создания городов, звездолётов и оружия. Между родами, городами и лунами постоянно велись ритуальные войны, регулируемые сложными правилами и принципами, являвшимися основной формой общественных споров. Искусство, философия, музыка, архитектура и технология – всё было связано с войной, но войны катаров не были похожи на войны Империи. Важнее всего были способности отдельных воинов, и соответствующим был подход к бою.

Когда флот Детей Императора обнаружил катаров, сначала казалось, что покорение может пройти бескровно. Катары не оказали сопротивления и не пытались задержать войска Империи. Они приняли посланников и слушали наши обещания и завуалированные угрозы со спокойной серьёзностью. Ситуация ухудшилась лишь когда командор-лейтенант Абдемон прямо спросил, покорятся ли катары Империи. Посланники недочеловеков молча ушли. Их ответом стал боевой корабль.

Корабль катаров прибыл один. Быстрый, маленький и вооружённый радиационным оружием, он уничтожил лёгкий крейсер «Локриан», прежде чем сам получил повреждения и отступил. Спровоцированный Абдемон приказал атаковать самый крупный город-комплекс катаров, который смогут найти авгуры флота. Орбитальная бомбардировка разрушила верхние уровни, и когда высаживались Дети Императора, подгорные города уже пылали.

Ожидавшие жестокого сопротивления легионеры вместо этого встретили одиноких воинов-катаров, которые атаковали в одиночку и по очереди в нарушение всех тактических понятий и доктрин. Одеты в многослойные кольчуги из необычного металла воины сражались керамическими топорами с клинками в форме листьев, пылавшими как звёзды плазменными копьями и мечами из чёрного стекла, чей лёгкий удар мог рассечь керамит. Их владение оружием поражало даже Детей Императора. Как сказал имагист Бешиналь: *«Катары сражаются так, как другие дышат и ходят. Инстинкты клинка у них в крови, а его шёпот на губах»*. Каждое нападение уносило жизни как минимум одного легионера, иногда стройные мечники вырезали целые отделения, но потери не замедляли наступления, и спустя несколько часов Дети Императора уже глубоко спустились под землю.

Когда сотни воинов погибли в явно безумных ошеломительных атаках, вновь появились послы катаров и предложили Детям Императора перемирие и встречу, на что легионеры согласились. Катары предложили Детям Императора покончить с войной в бою не всех воителей, но лишь двоих. В поединке сойдутся чемпионы, один из которых будет представлять Империю, а другой – катаров. Воители сразятся не только ради себя, но и всей цивилизации. Невероятно, но Абдемон согласился и сказал, что станет чемпионом Империи.

Собрались зрители. Между армиями ждал чемпион катаров. Его звали Хамае – или так гласят хроники. Вооружённый парными чёрными топорами, покрытый тёмной кольчугой, тонкий как веретено и превосходящий ростом любого космодесантника. Навстречу Хамае вышел Абдемон в выкрашенном тирским пурпуром доспехе. В его руках был меч – Просвещение, дар терранских оружейников с Ионического плато. Говорят, что первым ударил Хамае и пролил кровь командора. Поэт Картидимус описал все удары поединка, оба воина резали, петляли, делали выпады и контрвыпады, приходили в себя, били, кололи, рубили и двигались в жуткий унисон. Наконец, когда оба были покрыты кровью, Абдемон вонзил меч под правую руку Хамаи. Чемпион катаров дрогнул, и Абдемон вонзил кончик сабли в горло Хамаи.

Когда их чемпион рухнул на землю, послы катаров низко поклонились Абдемону. Поднявшись, они провозгласили, что их народ победил враг равной чести, но лучший в бою. Отдав приказ, лидеры катаров бросились на мечи перед Детями Императора. И на всех планетах каждый катар последовал за своими вождами, их города стали могилами.

Некоторые из воинов Империи говорили, что стоит разорить опустевшие миры и начать переселение. Однако Абдемон и Дети Императора провозгласили, что планета катаров станет погребальным миром. Города останутся нетронутыми, пока время не разрушит их, а тела создателей не обратятся в пыль. У мертвецов взяли реликвии, чтобы катары не остались забытыми: тело, оружие и доспехи Хамаи поместили в стазисный гроб, а с каждого убитого Детями Императора воина взяли трофеи. Говорят, что Абдемон и legionеры его когорты научились сражаться оружием катаров и использовали его до конца Великого крестового похода. Сам же Абдемон пал от клинка одного из своих вероломных капитанов на полях смерти Исствана III.

Летописцы

Летописцы были странствующими художниками, мудрецами и хронистами, сопровождавшими войска Великого крестового похода согласно эдикту и лицензии. Следуя за экспедиционными флотами и войсками завоевателей, они увековечивали увиденное в словах, снимках, картинах, скульптурах, музыке и прочем творчестве. На протяжении большей части Великого крестового похода они существовали с позволения отдельных командующих, их присутствие среди легионов терпели одни, и запрещали остальные. В первую категорию входили Дети Императора, среди чьих флотилий находилось необычайно много летописцев, что в других легионах иногда вызывало неодобрение и даже презрение. Из-за такого гостеприимства многие из лучших творцов и художников следовали за Детями Императора, некоторые даже говорили, что вокруг III-го легиона возник настоящий культ эстетизма. Тому причиной готовность Детей Императора принять артистов, тяга легиона к эстетике и желание, чтобы деяния воинов и Великого крестового похода увековечили в стихах. Сам Фулгрим спонсировал создание многих произведений искусства, а его покровительство в те времена считалось величайшей похвалой мастерства.

Летописцы стали официальной частью Великого крестового похода после утверждения ордена Летописцев имперским эдиктом, изданным после Триумфа на Улланоре. С этого момента все легионы и войска должны были принять летописцев, увековечивавших подвиги воинов и достижения Империи. Официальный статус привлёк в ряды летописцев тысячи людей, среди них известных деятелей культуры, таких как Игнаций Каркази, Валора Риен и Секетина Дей. Многие погибли в начале войны, а другие просто исчезли в неразберихе, их судьба так и осталось неизвестной. Выжившие были расформированы. Многие труды летописцев засекречены, а некоторые, особенно созданные в конце под покровительством Детей Императора, слишком опасны по замыслу и сути, и потому обречены на забвение.



Покорение Праксила

Когда последний тиран Праксила склонился перед Империумом, его вынудили сделать это сотни полков Имперской Армии, легион титанов, войска Механикум и воины трёх легионов Космодесанта. Но лорд-командор Иддинам из Детей Императора не присутствовал при признании покорения системы. Во многом это была его победа, но она оставила лишь горечь.

Когда Империум установил контакт с Праксилом, сразу стало ясно, что тот, кто приведёт систему к покорности, обретёт великую славу. Заселённый людьми в далёком прошлом мир был изолирован тысячелетиями. Без способных к варп-перемещениям кораблей народ Праксила мог впасть в варварство, как и многие другие нации, но... он процветал. Огромные города раскинулись на поверхности трёх обитаемых планет. Аграрные купола покрывали гребни платформ, дрейфовавших над атмосферой миров, а звёздные станции роились вокруг газовых гигантов и необитаемых лун системы.

Праксил был жемчужиной цивилизации, но было ясно, что он не дастся в руки Империума просто так. Выстоявший под ударами хищной Галактики народ предпочёл сразиться, а не преклонить колено, и флот боевых кораблей встретил имперскую экспедицию. Исследователи понесли значительные потери и отступили, ибо праксильские воины оказались столь же сильны, как и их корабли.

Каждый из них происходил из штрафных колоний системы и уже был грозным и способным выжить убийцей. Имплантация наркотических желез и выращенных в пробирках мускулов, наращивание костей, промывка мозгов и программирование боевыми мемами делало их смертельно опасными. А частично силовые доспехи, высокопробивное лазерное оружие и молекулярно заточенные клинки представляли опасность даже для космодесантников. Праксил можно было просто сломить и взять победу из пепла, однако Империуму немного бы досталось, если бы вопрос решили Пожиратели Миров, Космические Волки или Железные Воины. Поскольку богатства и ресурсы Праксила намеревались использовать на благо крестового похода, взять систему поручили силам Детей Императора при поддержке избранных подразделений Имперской Армии и Механикума. Руководство выпало одному из любимцев Фулгрима: столетнему ветерану лорду-командору Иддинаму. Предполагалось, что известный продуманными действиями и планированием лорд-командор захватит Праксил невредимым.

Война оказалась нелёгкой. Несмотря на дотошное планирование, внешние луны и звёздные станции пали лишь после тяжёлых боёв. Потери, в том числе Детей Императора, оказались в пять раз больше расчётных. Иддинам был вынужден пересмотреть планы и вновь оценить врага: если сопротивление Праксила окажется

столь же упорным, то для усмирения потребуется в шесть раз больше времени и живой силы, чем он рассчитывал. Это было явно неприемлемо, и потому лорд-командор изменил стратегию. Вместо систематического захвата звёздных станций, лун и планет он сконцентрируется на праксилском линейном флоте. Без возможности переброски сил владения Праксила станут закрытым тактическим вопросом.

Но решение Иддинама предугадали. Ударные группы врага атаковали собиравшийся имперский флот, стараясь вывести из строя и повредить ключевые корабли. Камикадзе брали на бордаж имперские корабли и убивали офицеров, набитые взрывчаткой брандеры таранили двигатели, оставляя боевые баржи дрейфовать в пустоте. Флот Иддинама уцелел, но на ремонт нужно было время – время, которым праксильцы бы воспользовались, чтобы выбить имперцев с внешних лун и станций. Но среди флота Иддинама была представительница Военного совета Терры, Гарпократия Морн – полководец, сражавшаяся вместе с Императором, когда его Империум ещё не покорил Терру. Давно отойдя от прямого командования, она стала одним из наблюдателей, которые перемещались между зонами боевых действий, оценивали и докладывали об увиденном. В ходе усмирения Праксила она увидела, что Иддинаму нужна помощь, и справедливо предположила, что сам лорд-командор никогда этого не признает.

Мы можем только догадываться, как разозлился Иддинам, когда в систему Праксил прибыли ударные группы Кровавых Ангелов и Имперских Кулаков. Оба войска были значительными, а репутацией их командиры почти не уступали Иддинаму: магистр ордена Ралдорон был одним из старших командиров Сангвиния, а под руководством маршала Каззимуса из Имперских Кулаков окончилось несколько долгих системных осад. Приняв обоих с идеальными формальностями, Иддинам вежливо поинтересовался, зачем они пришли. Ответ стал ножом в гордое сердце лорда-командора. Военный совет согласился, что для быстрого окончания усмирения Праксила требовались дополнительные войска и знание специалистов. Что ещё хуже, сам Фулгрим попросил о помощи легионы братьев. Как Каззимус, так и Ралдорон вежливо подчеркнули, что они готовы служить под руководством Иддинама: Военный совет заботило, как быстро усмирят Праксил, а не кто это сделает. Для такого полководца, как лорд-командор, их уверения казались самыми страшными порицаниями, однако Иддинам принял неожиданную помощь и попросил Каззимуса и Ралдорона просмотреть планы второго наступления.

В уточнённом плане было многое от изначальной стратегии Детей Императора. Разумно было последовательно захватить пустотные станции, луны и планеты, также имело смысл изолировать систему, уничтожив флот врага. Эти стратегические действия были объединены и улучшены благодаря таланту Имперских Кулаков к космическим битвам и звёздным осадам, и так родился дерзкий замысел. Полный орден Кровавых Ангелов во главе с Ралдородом останется в резерве, пока все силы праксильцев не будут втянуты в бой, а затем нанесёт удар сначала по одной из планет, а затем по самой мощной точке сопротивления. Объединённый и доведённый до ума Иддинамом замысел был, по словам Робаута Гиллимана, *«одним из лучших во всём боевых планов, чьё исполнение я когда-либо видел»*.

Праксил пал спустя три солнечных недели после начала нового наступления Империи. На протяжении кампании Дети Императора действовали идеально. Направленные в осадные роты Имперских Кулаков легионеры приняли тактические доктрины и безукоризненно исполнили приказы. 81-ая когорта, сопровождавшая Кровавых Ангелов во время взятия Праксила Прайм и Праксила-Секундус, заслужила хвалу магистра Ралдорона и с тех пор носила рубиновую каплю крови, зажатую в крылатом когте эмблемы их легиона. А общее руководство Иддинама было таким, что Гарпократия Морн послала на Терру сообщение, рекомендуя Военному Совету лично похвалить лорда-командора за лидерство.

Однако когда Империум одержал победу, Иддинам покинул систему до окончания формальностей – меч последнего тирана принял Ралдорон. Ресурсы и народ системы многое дали Империи, его воины, Возрождённые Праксила, бились во имя Императора на полях бесчисленных битв, а губернатор высоко поднялся при дворе сегментума. Все участники покорения Праксила с гордостью писали об этом в свитках и на

почётных знамёнах. Все, кроме Иддинама, который никогда не признал своё участие. Позднее лорд-командор стал одним из главных зачинщиков предательства легиона, полностью отдавшись ужасам варпа, и был убит верным кузнецом войны Железных Воинов Ауриком Сакстоном в битве Мучительного Разорения.

Легионес Астартес (Дети Императора)

«Гор – законный владыка человечества! Он привёл нас к несказанным триумфам. Он привёл нас к победе на десяти тысячах миров. И приведёт вновь! Свергнем ложного Императора! Слава магистру войны!»

Космодесантники легионов Императора – генетически спроектированные и психически запрограммированные воители со сверхчеловеческими возможностями и готовыми к войне душами и разумами. Однако у каждого легиона были свои особенности и дух – результат геносемени и уникальной воинской культуры. Дети Императора всегда стремились быть образцом искусства войны, эталонами воинских добродетелей и превосходства, и чурались тех, кто не соответствовал их стандартам, возможно, недостижимым. Поэтому они искали совершенства гибкого, быстрого как молния воинства, чьи сражения обречены на победу из-за прозорливого стратегического планирования и безупречных действий. Поэтому задолго до Ереси многие считали их высокомерными и тщеславными, однако, воины легиона были готовы смыть оскорбления кровью.

Отделение Палатинских Клинков

Палатинские Клинки – воинское братство лучших мечников легиона, существующее вне строгого военного распорядка Детей Императора. Многие стремились попасть в это общество дуэлянтов, особенно одобряемое Фулгримом. С разрешения повелителей легиона, Клинки сражались вместе без их руководства, служа для боевых братьев сияющим примером совершенства в искусстве войны, и часто искали лучших воинов врага, чтобы доказать своё превосходство.

Фулгрим Просветитель

Фениксиец, Префект Кемоса, верховный лорд Детей Императора

Деятельный и горделивый Фулгрим был примархом легиона Детей Императора. Он стремился быть эталоном в любой ипостаси – полководца, воина, правителя, мудреца и деятеля, и передал свои идеалы легиону, который охватило неутомимое стремление к совершенству на войне. Для Детей Императора и их господина ценой всепоглощающих амбиций стали тщеславие и спесь, быстро запутавшие их в сетях заговора магистра войны.



Риланор Непреклонный

Хранитель традиций Детей Императора

Риланору, одному из Детей Императора первого поколения, выпала необычайная честь сражаться рядом с Императором, и на его броне выгравированы знаки славных побед при Риме и Туле. Его история это история легиона, и Риланор первым нёс палатинское знамя в бой вместе с найденным примархом. Когда он был страшно ранен в бою с эльдарами, легионера заключили в саркофаг дредноута. Риланор стал хранителем традиций, надзирающим за церемониями принятия Детей Императора, и много лет сражался вместе с братьями, пока предательство магистра войны не разорвало его легион. Когда началась расправа на Исстване III, непоколебимая верность Императору в глазах примарха приговорила его к смерти, и Риланор был назначен в первую волну, однако пережил смертельный удар. В начавшейся битве хранитель стал приоритетной целью для предателей, всюду обрекая на смерть десятки бывших братьев, а само его присутствие позволяло верным Детям Императора биться до самого конца. Несколько раз считавшийся уничтоженным и получивший повреждения хранитель продержался большую часть боёв на Исстване III, однако его окончательная судьба неизвестна.

Капитан Саул Тарвиц

Офицер Детей Императора, Честь Легиона Его

Саул Тарвиц был ротным капитаном Детей Императора, уважаемым воинами и одержавшим многие победы. Однако он предпочёл остаться строевым офицером и служить легиону и своему Императору в бою, поскольку, в отличие от многих братьев, был лишён безжалостных амбиций. По этой причине лорд-командор Эйдолон и подобные ему считали Тарвица посредственностью, но история показала их ошибку. Узнав о размахе предательства, готовящегося на Исстване III, Саул захватил «Громовой ястреб» и полетел к обречённому миру, чтобы предупредить лоялистов о грядущей резне. Этим он сыграл важную роль в выживании братьев и организации контрудара после вирусной бомбардировки, а возможно, повлиял и на исход всей войны.