

Следующая картографическая информация даёт точное представление о наиболее стратегически важных местах в пределах недавно созданной и завоёванной Восточной Окраины Галактики в ранние годы Ереси Гора, около 008.М31, с особым вниманием к тем областям, что станут ареной боевых действий.

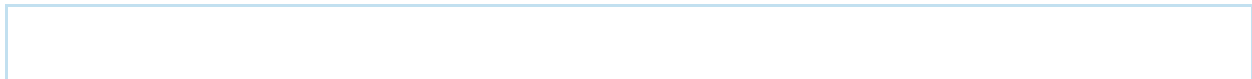
Содержание

Дорога Слёз	Тсагуальса Развалина
Сектор Трамас	Трамас Горнило [Кладбище Звёзд] Кветеш
Сектор Триплекс	Триплекс [Галатия / Фолл / Туле] Триплекс-Галатия Триплекс-Фолл Триплекс-Туле
Сектор Эгида	Геральдор Мемлок Верстун
Протекторат Гульгорада	Гульгород Бастион-019
Залив Худа и Внешняя Пустота	Улан-Худа
Доминион Бурь	Тигрус Хэйл

Дорога Слёз

Цепочка звёзд, протянувшаяся между южной окраиной сектора Нострамо и ведущая прямоком в самое сердце сектора Трамас, именовалась Десятинной Дорогой на официальных звёздных картах Имперцума, однако живущие вдоль неё гораздо чаще звали её Дорогой Слёз. Десятинная Дорога представляла собой один из нескольких центров вербовки Повелителей Ночи – обитатели более чем полусотни миров платили Восьмому легиону так называемую «десятину» населением в обмен на свою защиту. Немногие из этих планет представляли собой что-то большее, нежели крохотные и изолированные аванпосты человечества посреди холодной и жестокой тьмы. Более того, эти небольшие колонии были единственным богатством данного региона, местные поселенцы славились своей стойкостью и силой, но не обладали достаточным количеством оружия или ресурсов, чтобы привлечь внимание сильных мира сего.

Тсагуальса





Классификация: бесплодный мир / окраинная колония [*незначительные поселения / пустоши*]

Системные данные: BB // 097 // 1223 / NX

Звёздные координаты: 99-YN0 / NE-88

Сегментум: Ультима / Экстремис

Примечание: [местонахождение крепости VIII легиона]

Тсагуальса – немногим более чем огромная чёрная скала, расположенная вдали от слабого солнца в самом центре одноимённой звёздной системы. Тусклые солнечные лучи едва достигают обширных пустошей из мрачной слюды, покрывающей большую часть её поверхности и лишь изредка перемежающейся нагромождениями громадных стеклянистых валунов цвета полуночи. Единственное богатство Тсагуальсы – это застывший чёрный камень, образующий планетарную кору, а также расположение планеты на стратегически важной Десятинной Дороге между Нострамо и Трамасом. Маленькие города и каменоломни, некогда искажавшие её бесплодную поверхность, были уничтожены Повелителями Ночи в самом начале Трамасского крестового похода. Полностью разрушенные поселения стёрли с лица земли, немногочисленных уцелевших поселенцев загнали в свежескопанные ямы и краали для рабов. Таков был конец Тсагуальсы как имперской колонии, ознаменовавший начало войны за контроль над Трамасом. Усеянный трупами мир обретёт известность после того, как Ночной Призрак выберет его в качестве места для своей новой крепости, предназначенной заменить Нострамо – собственноручно уничтоженное примархом в качестве наказания за поразившую его родной мир скверну.

К тому времени, как началась война за Трамас, среди тёмных песков Тсагуальсы был заложен всего лишь простой фундамент, но по мере дальнейшего развития конфликта строительство чёрной крепости Кёрза также продолжалось. Основанный на искажённых видениях Ночного Призрака и сотворённый тяжким трудом бесчисленных рабов, этот бастион станет истинным воплощением кошмара и ужасов.

Ходят слухи, что после вторжения Льва на Тсагуальсу на заключительных этапах Трамасского крестового похода тела погибших Тёмных Ангелов, которые так и не удалось эвакуировать, были встроены напрямую в стены растущей крепости, в то время как множество других, гораздо более отвратительных украшений стали частью отделки стен нового логова Конрада Кёрза.

После окончания кампании и исчезновения Кёрза в глубинах «Непобедимого разума» многие из залов цитадели какое-то время оставались пустыми, уцелевшие обитатели полуразрушенных миров Дороги Слёз предпочитали избегать эту твердыню ужаса. Немногим хватало смелости проникнуть в пределы кошмарного царства Ночного Призрака – страх перед ним был слишком велик, несмотря на многочисленные утверждения касавшие его гибели. Тем не менее в течение последующего года появились мрачные истории о том, что зловещие фигуры в доспехах Повелителей Ночи вновь заняли цитадель своего повелителя. Когда Ересь Гора достигла своего апогея, Тсагуальса возродила былое тёмное величие – на сей раз не как одна из крепостей мятежников Гора, но в качестве центра нового мелкого королевства, способного поставить под угрозу восстановление Империиума – если бы не внезапная гибель бастиона Восьмого легиона в годы Очищения.

Развалина



Классификация: горнодобывающий мир / окраинная колония [*минимальное население / незначительные поселения / ограниченная добыча полезных ископаемых*]

Системные данные: BD // 0053 // 1223 / NX

Звёздные координаты: 99-YNP / NE-89

Сегментум: Ультима / Экстремис

Примечание: [заброшена после Ереси Гора]

Крохотная луна с едва пригодной для человеческого существования атмосферой, Развалина – типичный пример мелкой колонии, характерной для сектора Нострамо, с небольшим количеством эндемичных форм жизни и скудными залежами руды. Жить в этой холодной, терзаемой свирепыми бурями и спорадическими налётами пиратов, ренегатов и ксеносов-мародёров дыре были готовы лишь самые упрямые колонисты – люди, счастливые оказаться подальше от диктатов молодой бюрократии Империиума. Местные жители представляли собой особую породу человечества – грубые, суровые и упрямые, в совершенстве овладевшие искусством выживания в одном из наиболее суровых миров сектора, они стали подлинным богатством этого тёмного участка космоса, настоящей солью земли. Повелители Ночи и несколько полков Ночной Стражи явились на Развалину и другие изолированные миры Десятинной Дороги ради возможности владения этим ресурсом, забрав себе цвет молодости местного населения для службы в далёких войнах Императора и оставив после себя народ, осознавший крушение грёз о Единстве и раздавленный ценой, которую они были вынуждены заплатить за его реализацию.

Подобно многим изолированным мирам Десятинной Дороги, Развалина не переживёт Трамасский крестовый поход. Когда Повелители Ночи ступят на поверхность луны в преддверие своих новых завоеваний, они заявят права на каждого трудоспособного жителя – либо в качестве новобранцев легиона, либо как рабское пополнение для рабочих бригад. Те, кто посмел сопротивляться, погибли в страшных мучениях от рук тех, кто когда-то входил в пантеон величайших героев Великого крестового похода – и, быть может, некогда называл Развалину своим домом, прежде чем кровь Ночного Призрака навеки изменила их. Развалина и множество других миров превратятся в трупы, и только опустевшие колонии продолжают стоять безмолвными памятниками их былой истории.

Наиболее важные второстепенные миры

Каирн [мир-улей]

Круун [колонизированный мир, ныне опустошён]

Сектор Трамас

Последний бастион Империиума на внешней окраине Галактики, сектор Трамас стал одной из величайших промежуточных станций для флотилий Великого крестового похода, работавших над приведением к Согласию далёкой Восточной Окраины. На пике завоевания Галактики он был буквально переполнен громадными флотами, богатства со всего Империиума текли в Трамас, чтобы подпитывать его фабрики и верфи, в то время как великие и могучие ступали по его мирам и оставляли свой след в их памятниках истории. Древние миры-ульи сектора Трамас добровольно склонились перед армиями Императора, ибо они с

давних пор стояли на страже окраин бескрайних просторов космоса и хорошо осознавали ужас того, что обитало за пределами известного пространства. На закате тридцатого тысячелетия эпоха великой славы сектора Трамас давным-давно миновала, армии и флотилии переместились в иные зоны военных действий, однако он оставался центром концентрации значительной военной мощи. Ни одна из сторон разгорающейся Ереси Гора не могла упустить из рук подобный приз.

Трамас



Классификация: мир-улей [подтип «шпиль» / порт Армады Империалис класса «Майорис»]

Секторальная столица [сектор Трамас] / [город-улей / значительная орбитальная инфраструктура]

Системные данные: FG // 0102 // 1245 / EA

Звёздные координаты: 10-IKX / FE-01

Сегментум: Ультима / Экстремис

Примечание: [секторальная флотская стоянка / десятинный мир Солярной Ауксии]

[все доступные ресурсы нежизнеспособны к моменту окончания крестового похода]

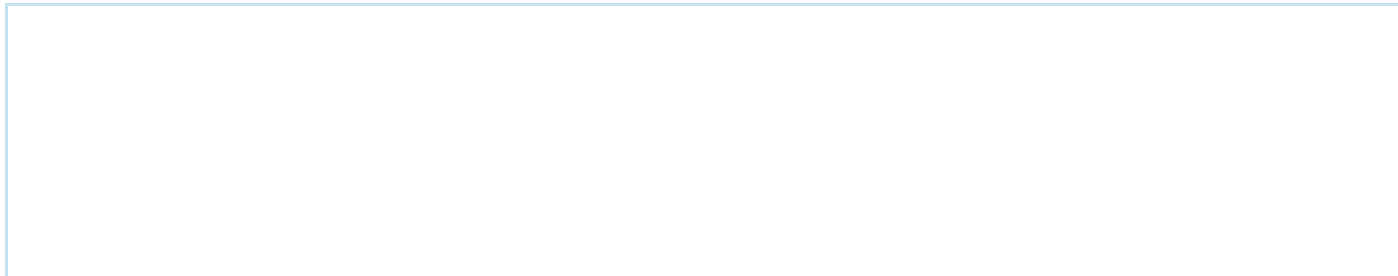
Зачастую именуемый Жемчужиной Востока, Трамас был резиденцией империй на протяжении многих тысячелетий. Первые колонисты заселили его задолго до наступления Древней Ночи, в те славные деньки,

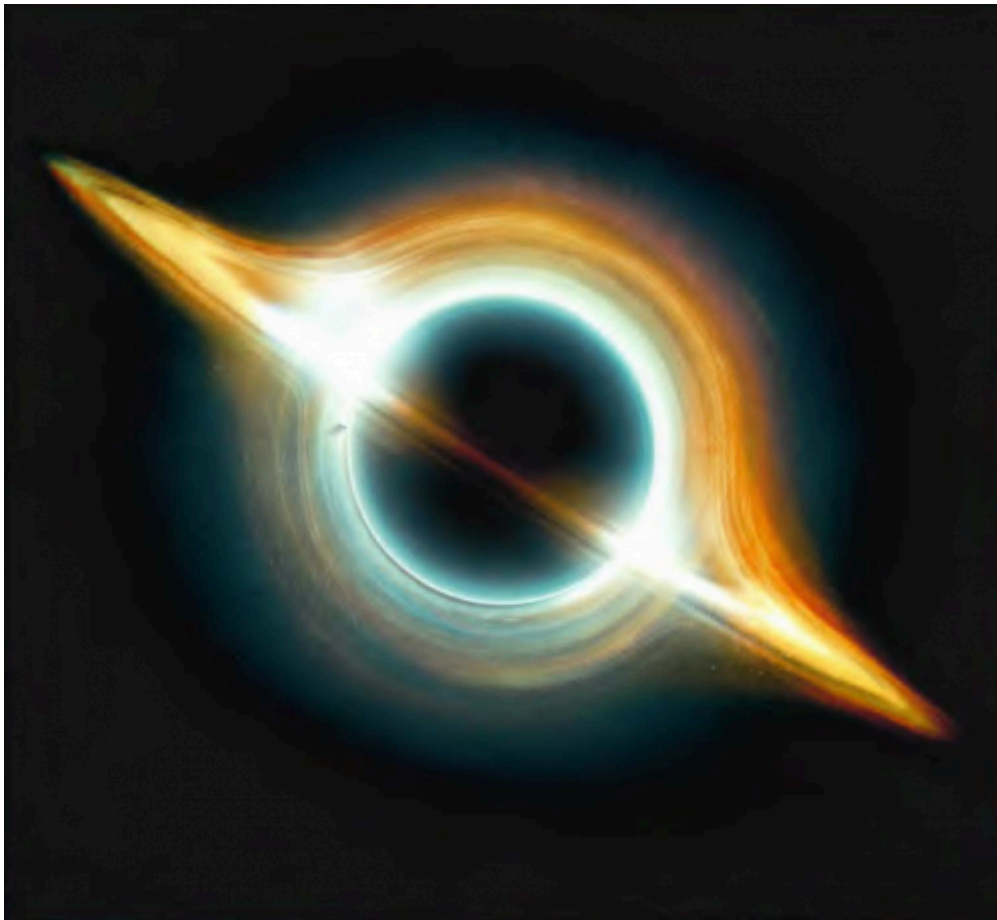
когда человечество бросило вызов самим звёздам в стремлении колонизировать всю Галактику. Его колоссальные шпили-ульи отражают богатое прошлое планеты; похороненные в их глубинах и заброшенные на протяжении веков постройки демонстрируют геральдику Центавранской Республики, Фригольда Тенебрис, Баронства Трамфов и других забытых династий, давным-давно ушедших в историю. Когда Империя Человечества достиг края Галактики, обнаружилось, что данный сектор находится под властью Регентов Трамаса – одинокий бастион человечества, осаждённый всевозможными ужасами неисследованных территорий. Регенты Трамаса охотно приняли верховенство Императора, предоставив свои армии Его благородному делу борьбы против бесчисленных опустившихся людей-мародёров и хищных империй ксеносов, лежавших за границами звёздных карт. Оживлённый притоком торговли и ресурсов, последовавшим за Великим крестовым походом, Трамас стал одним из наиболее стойких сторонников Империи на Восточной окраине и центром бесчисленных кампаний, начатых в тёмной пустоте за пределами Галактики. Его важность для Великого крестового похода была такова, что однажды Сам Император ступил на поверхность этого мира, сделав короткую остановку в ходе преследования 8-й внегалактической экспедиции и штурма древнего мегагнезда кравов на Горгорроне – мире, что никогда не знал лучей солнца.

К началу Ереси Гора Трамас представлял собой одну из наиболее укрепленных систем во всём Империи. Сторожевые луны на её внешних окраинах ошетинились макропушками и лэнс-излучателями, флотилии базировавшихся на огромных орбитальных верфях в точке Трамас-надир кораблей патрулировали пустоту, внимательно наблюдая за признаками готовящихся атак из-за пределов Империи. Сам Трамас мог похвастаться восемью городами-ульями, толстая броня их укреплений была усеяна орудийными башнями и охранялась дюжиной полков Трамасской Ночной Стражи – то была величайшая из крепостей, возведённых среди звёзд далёкого востока. К сожалению, эта твердыня была как следует защищена только от атак со стороны, её защитники несли бдительную стражу в ожидании вторжения извне – и были совершенно не подготовлены к нападению врага изнутри. Двери во всех владениях Трамаса были открыты для Легионес Астартес, ибо эти герои Великого крестового похода пользовались величайшим уважением среди местных жителей, и когда Гор отправил Повелителей Ночи на восток с приказом покорить данный регион, доверием жителей Трамаса жестоко злоупотребили, и все секреты обороны древнего королевства среди звёзд обнажились, несмотря на его мощь.

Императора и Гора в равной степени привлекала отнюдь не стойкость крепостей Трамаса или богатство его заводов, а скорее сила местного населения. Трамас был одним из самых густонаселённых пограничных миров, в его городах-ульях проживали множество людей, прекрасно приспособленных к суровой войне в пустоте. Он был родиной для многих подразделений Империи и отправлял десятину новобранцев в четыре легиона Астартес. Для любого военачальника, стремившегося собрать под своими знамёнами воистину великую армию, Трамас обещал стать несравненной наградой – ведь если Ересь Гора выйдет за рамки быстрого удара по Терре и превратится в долгую войну на истощение, победа определится скорее числом, а не умением. Богатства Триплекса могли бы дать значительное преимущество одной из враждующих группировок, стремившихся захватить контроль над Империей – правда, лишь в кратковременной перспективе – однако именно Трамас являлся ключом к долгосрочному триумфу.

Горнило [Кладбище Звёзд]





Классификация: звёздный феномен [*Категория-Омега: карминовый / фео́д Механикума*]

Космическая аномалия / опасна для кораблей [экстремальные гравитационные смещения / эфирные вихри]

Системные данные: информация отсутствует

Звёздные координаты: 100-UHL / FE-33

Сегментум: Ультима / Экстремис

Примечание: [запретная зона – все данные засекречены согласно приказу архимагоса-прайм Триплекса]

«Горнилом» именуют одновременно восьмую планету в системе Гарн и участок космического пространства вдоль границы между секторами Трамас и Триплекс, недоступный для межзвёздных перемещений. Эта область, обозначенная на звёздных картах как «Трамасская зона отчуждения» и более известная среди капитанов-хартистов Восточной Окраины как Поле Горнила или Кладбище Звёзд, состоит из приблизительно дюжины чёрных дыр различных размеров, которые сгруппированы в пространстве на расстоянии всего в несколько десятков световых лет. Невероятная сила этой разрушительной звёздной аномалии ощущается даже в эфирном пространстве, образуя чудовищный варп-шторм, из которого удалось выйти лишь немногим кораблям человеческой расы, и надёжно блокируя все проходы между Трамасом и Триплексом вдоль этого вектора. Зона Отчуждения вынуждает весь торговый и военный транспорт перемещаться по существенно более медленным, однако стабильным варп-каналам, ведущим к миру-улью Шеол III. Наличие столь важного в стратегическом плане узкого канала для варп-перемещений в южные регионы Восточной Окраины и обратно стабильно приносит значительную выгоду и богатство обитателям Шеола III.

Сама Зона Отчуждения уже давным-давно попала под власть загадочной тагматы из мира-кузницы Триплекс-Фолл, которые основали исследовательскую станцию на её периферии. Эта тагмата – Кетриокс – по некоторым сведениям, принимавшая участие в разработке оружия на основе экзотических частиц, сумеет избежать падения Триплекс-Фолла и остаться могучей силой на протяжении большей части Трамасского крестового похода. Скрываясь в глубинах Поля Горнила, тагмата Кетриокс совершит множество внезапных нападений на изолированные гарнизоны лоялистов и транспортные конвои, используя оружие, способное разорвать ткань реального пространства и пробить даже самую толстую броню. Потребуются усилия целого ордена I легиона, чтобы окончательно положить конец угрозе со стороны кетриоксов: на протяжении месяца сыны Льва будут сражаться в кампании, состоявшей из ловушек, обманных манёвров и приманок, пока им не удастся заманить вероломных механикумов в решающую битву, по итогам которой лишь несколько оборванных выживших сумеют сбежать обратно в Зону Отчуждения.

Кветеш

Классификация: мир-улей [*пограничный аванпост*]

Находившаяся на самой окраине сектора Трамас, пятая планета системы Кветеш, именуемая Отчаянием, не обладала серьёзным стратегическим значением и требовала наличия гарнизона Трамасской Ночной Стражи исключительно в связи со своей близостью к Заливу Худа. Наряду со своей ролью небольшой сторожевой крепости вдоль самой дальней из границ Империиума, Отчаяние служило также второстепенным миром-улем, населённым теми, кому хватило смелости обосноваться вдали от Терры. Когда на ранних этапах конфликта в секторе Трамас связь с далёкой планетой исчезла, лишь немногие из облечённых властью обратили на это внимание – Повелители Ночи продолжали свирепствовать и прорубать себе дорогу сквозь сектор. Тем не менее, захват Отчаяния был предельно важной задачей в первоначальных планах Ночного Призрака по покорению Трамаса – эта планета могла стать превосходной флотской стоянкой для его флота в преддверие дальнейшего наступления и важнейшим звеном для снабжения легиона Повелителей Ночи припасами с Улан-Худы. На протяжении восьми дней 128-й полк Ночной Стражи отважно сражался за центральный улей, пока Повелители Ночи играли с ними, захватывая храбрейших воинов в плен, превращая их в кровавые боевые трофеи и терроризируя колонистов. Когда же оборона наконец пала, легионеры Восьмого вырезали всех до единого, украсив город костями павших и превратив его постройки в одну из своих тайных верфей.

Наиболее важные второстепенные миры

Моритейн [*рыцарский мир*]

Шеол III [*мир-улей*]

Кодан [*мир-улей*]

Серк [*мир-улей*]

Седраан [*колонизированный мир*]

Эолай [*колонизированный мир*]

Сектор Триплекс

Большую часть сектора Триплекс занимали бесплодные системы, в основном непригодные для жилья и безлюдные. В этой далёкой от оживлённых торговых путей и отрезанной от более густонаселённых районов жестокими штормами пустоши под тусклым светом древних умирающих звёзд несколько разрозненных кланов горняков и старателей из числа недолюдей занимались добычей полезных ископаемых среди богатых рудами скал. В самом сердце сектора Триплекс лежала одноимённая система, чьи тройные миры-кузницы служили центром региональной промышленности и представляли собой величайший приз Восточной Окраины. Получив власть над Триплексом, любой военачальник получал возможность контролировать всю восточную половину Империи, ибо трио миров-кузниц не уступало даже могучему Анвиллусу, и многие из честолюбивых завоевателей обратили взоры на этот лакомый кусочек, едва началась Ересь Гора.

Триплекс [Галатия / Фолл / Туле]



Классификация: масштабный индустриальный комплекс и секторальная столица

Суверенные миры-кузницы Механикума [каждый из миров-кузниц управляется как независимое суверенное владение]

Системные данные: AA / 2203 // 0012 / AQ

Звёздные координаты: 99-NZZ / ME-02

Сегментум: Ультима / Майорис

Примечание: [активы Триплекс-Туле / Триплекс-Галатии остаются недоступными из-за действий мятежников]

Сердцем Восточной Окраины была система Триплекс – один из крупнейших промышленных центров Империума Человечества, способный оказать достойную конкуренцию могучему Марсу и Анвиллусу по мощности своих кузниц. Когда Великий крестовый поход покорил далёкие звёзды востока, во многом именно благодаря продуктам мануфактур Триплекса цивилизации удалось закрепиться во враждебных системах, расположенных на самом краю Галактики. Здесь располагались тройной легион титанов – Легио Викторум, а также несколько сотен воинственных тагмат, что превращало систему Триплекс в место одной из крупнейших концентраций военной силы на востоке Империума. Немногочисленные обитаемые миры и разбросанные по всему сектору шахтёрские колонии были захвачены Триплексом в связи с угрозой чужеродной агрессии и необходимости защиты оных от таившихся в неизведанном космосе ужасов. Местная фракция Механикума обрела силу, натягивая узы законов Императора и диктатов далёкого Марса – в восстании Гора они увидели шанс своего возвышения, невзирая на клятвы верности недавно основанному Империуму.

Триплекс-Галатия

Классификация: мир-кузница [*уровень Примарис-I*]

Мира-кузница Галатия была первой из трёх кузниц системы Триплекс. Обстоятельства его рождения давным-давно скрыты за саваном веков – ещё с тех давних времён, когда флотилии эксплораторов Механикума вслепую отправились в пустоту ради поисков новых, богатых земель, на которых можно было возвыситься и расширить производство. На протяжении долгих столетий хозяева Галатии будут править в качестве абсолютных владык окружающего пространства, их власть будет держаться на силе Легио Викторум I, известных как «Погибель Врагов», и явной склонности её техножрецов к военным наукам. Однако после столкновения с Императором Человечества Триплекс-Галатия впервые познает власть более сильного и окажется в тени кузниц своих братьев и сестёр. Владыки Марса не пожалеют средств, чтобы обуздать власть новообретённого соперника, и обратятся к Императору с просьбой задействовать только Легио Викторум II в Его Великом крестовом походе, оставив две другие части этого Легио для защиты самого Триплекса. В связи с этим Галатия оказалась отрезанной от богатств Великого крестового похода, которые вместо этого текли в закрома Триплекс-Фолла. Отказавшись от воинских почестей и победных трофеев, Галатия обратилась внутрь себя, и её техноадепты приступили к изучению запретных путей в поисках силы – путей, давным-давно запрещённых указами Марса и Терры.

Так уж случилось, что когда эмиссары магистра войны и братской кузницы Триплекс-Фолл попытались обратить местных техножрецов на свою сторону, в их лице они обрели преданного союзника, более чем готового сбросить оковы Империума. Окрылённая обещаниями щедрых наград Галатия взяла курс на постепенное увеличение своего боевого арсенала, созданного в полном соответствии с устрашающими новыми характеристиками. При этом в Империум продолжали поступать образцы более привычного, ортодоксального вооружения, создавая прекрасную иллюзию преданности системе власти Императора. Несмотря на тайный

союз с магистром войны, Галатия, по всей видимости, не принимала участия в гибели Туле – и не позволила своим войнам и титанам биться в братоубийственном конфликте. И всё же властители Галатии несут ответственность за иной грех – они остались в стороне, когда умирали Легио Викторум III и войны Туле, но набросились на останки опустошённого мира-кузницы, подобно голодным стервятникам. Именно там они отринули свои прежние обеты в открытую и скрепили договор с предателями, как только исход сражения был решён.

Триумфу Галатии не суждено было продлиться долго. Хотя останки Туле насытили её промышленность, позволив создать новые армии и пустотные корабли в ожидании завоевания предателями Восточной Окраины, пришествие Льва и его Тёмных Ангелов решило участь тёмных кузниц Галатии. Полностью опустошённая Крылом Ужаса планета стала обещанием грядущей доли предателей и символом гнева Первого легиона, который соседний Фолл не мог ни забыть, ни проигнорировать. Даже на закате Ереси Гора Галатия оставалась по большей части незамеченной, поскольку невзирая на богатства и секреты, похороненные в развалинах амбиций и гордыни погибшего мира-кузницы, лишь немногие глупцы желали ощутить на своих шкурах недовольство Тёмных Ангелов.

Триплекс-Фолл

Классификация: мир-кузница [*уровень Примарис-I*]

Фолл – вторая из трёх великих кузниц Триплекса и единственная, кому посчастливится пережить разрушительные последствия войны на Восточной Окраине. На первых порах Триплекс-Фолл представлял собой не более чем придаток своего основателя Галатии, однако за годы Древней Ночи ему удалось быстро окрепнуть, развивая как впечатляющую промышленную базу, так и славные боевые традиции. Благодаря сочетанию горделивого упорства и стремления к величию Фолл уже с давних пор стоял на переднем крае войны, ведомой Триплексом, защищая его от угрозы чужеродных вторжений и расширяя скромные владения Механикума в данном секторе. К моменту встречи с Императором Человечества Легио Викторум II, также известный под именем «Забойщики Врагов», разросся до такой степени, что превратился в достойного соперника для самой Галатии. Триплекс-Фоллу удалось добиться чести представлять родную систему среди армий Великого крестового похода, а многочисленные трофеи победных кампаний в авангарде завоевания Галактики позволили Фоллу затмить своих бывших собратьев, получить доступ к ресурсам покорённых миров и обрести выдающуюся славу. Более того, достижения отпрысков Фолла привлекут внимание самого магистра войны и позволят миру-кузнице стать одной из ведущих верфей громадного флота Великого крестового похода за пределами Солнечной системы.

Под покровительством Гора Фолл станет ведущей силой в системе Триплекс и на Восточной Окраине, действующей в равной степени воинственно и горделиво – к немалому гневу Марса, что прежде благоволил им. Архимагосы Красной планеты приступили к реализации планов по изоляции Фолла и Триплекса, лишая их доступа к технологиям и влияния в странной сети служителей Омниссии, стремясь добиться гарантии, что никто из множества миров-кузниц не посмеет бросить вызов их абсолютной власти. Именно эта необъявленная война против Фолла подтолкнула властителей планеты к исследованию запрещённых Марсом технологий – при активном содействии Гора и эмиссаров, заключивших с ним пакты разрозненных миров-кузниц, поскольку магосы Триплекс-Фолла искали любого преимущества в борьбе против марсианского господства. Оглядываясь назад, можно предположить, что события вокруг Триплекса представляли собой очередной гамбит магистра войны, посеявшего раздор и инакомыслие среди граждан Империи ради последующего применения в качестве оружия. Мы можем лишь догадываться о том, что могло бы случиться, если бы эту рану оставили гноиться – Триплекс-Фолл окажется укрощён Тёмными Ангелами, исследования его властителей так и не будут завершены, а амбиции – не обретут своего воплощения.

Фоллу посчастливилось избежать всей полноты гнева Льва Эль'Джонсона, дабы возместить нанесённый Империи вред трудом своих мануфактур и кровью своих бойцов. Такова была цена, которую мир-кузница был вынужден заплатить во избежание участи сгинувшей навеки Галатии.

Сказочные богатства Триплекс-Фолла и его великие армии были истощены изматывающей кампанией Льва против его брата, некогда величественные залы, украшенные трофеями Великого крестового похода, превратились в заляпанные копотью сборочные конвейеры для дела лоялистов. Высокомерные архимагосы Фолла были сломлены – их отправили на работу под надзором мастеров кузни Тёмных Ангелов, тщательно проверяющих результаты их трудов на предмет саботажа или порчи. В то же время принцепсов и титанов из числа Забойщиков бросили на самые опасные участки боевых действий, дабы те заплатили за своё вероломство смертью. Под конец Трамасского крестового похода сила и могущество Триплекс-Фолла снизились настолько, что его существование превратилось в борьбу за выживание, и он более не представлял ни малейшей угрозы далёкому Марсу.

Триплекс-Туле

Классификация: мир-кузница [*уровень Примарис-III*]

Сказание о Туле, наименьшем из трёх миров-кузниц Триплекса, началось и окончилось трагически. Он был основан техномагами-изгнанниками с Галатии в первые дни её существования; грехи этих отверженных заключались в следовании крайнему ответвлению ортодоксальной доктрине Марса, осуждавшей и презиравшей даже примитивные сервоавтоматы, которые продолжали производиться на отдельных мирах Механикума. Их одержимость чистотой механических устройств, а также тончайшими способами соединения человека и машины в образе сервиторов и звеньев нейроинтерфейсов поставила их в оппозицию правителям Галатии, которые шли всё более и более еретичными путями в своих исследованиях и жажде власти. Дальнейшее развитие Туле будет протекать крайне медленно в связи с нехваткой ресурсов и политикой изоляционизма. В связи с этим к моменту контакта Триплекса с Империей Триплекс-Туле достигнет только самого низкого уровня Примарис согласно имперской классификации.

Стремясь бороться со своими собратьями за каждую партию руды и поставку новых ресурсов, Туле на протяжении долгого времени вёл незримую войну с другими кузницами системы Триплекс, предпочитая использовать при этом не титанов Легио Викторум III, «Сокрушителей Врагов», а небольшую тагмату сильно аугментированных сервиторов и агентов Секты Малагры.

После того, как Император привлёк воителей Фолла к Своему крестовому походу и предоставил им доступ ко всем богатствам Империи, конфликт между мирами-кузницами только усилился. По старой привычке Фолл держал своё новообретённое богатство на расстоянии вытянутой руки от техножрецов Туле в качестве издевательского напоминания о собственном могуществе и насмешливого обещания того, что они смогут обрести, если преклонят колени перед Фоллом – подобно тому, как решила поступить Галатия.

Упрямые и убеждённые в правоте своего дела властители Туле отказались поддаться растущему влиянию Фолла. Хотя эмиссары магистра войны тайно посетили их с предложением благосклонности Гора в обмен на верную службу, архимагосы Туле отвергли их как прихвостней Фолла и его насмешливых еретиков. Вскоре безмолвная война приняла куда более серьёзный оборот, когда бомбы и заражение вирусом информационного пожирателя нанесли значительный урон аванпостам обоих миров-кузниц, а также самому Туле. Расплатой за это станет убийство верховного архимагоса Триплекс-Фолла троицей агентов Малагры, однако оно же превратится в последний аккорд симфонии кузницы Туле. В первые же месяцы восстания Гора систему Триплекс захлестнёт открытая война, когда Фолл ополчится на своего младшего собрата и вынудит титанов Легио Викторум I и II вступить в открытое противостояние. Как и в случае любой войны между братьями, этот

конфликт будет полон яростной и безжалостной злобы, обе стороны не будут ни давать, ни просить пощады, и к моменту прибытия Повелителей Ночи от некогда гордого мира-кузницы Триплекс-Туле не останется ничего, кроме руин.

Наиболее важные второстепенные миры

Шан-Мор [рыцарский мир]

Йаэлис [мир-улей]

Катарра [горнодобывающий мир]

Сектор Эгида

Густонаселённые планеты сектора Эгида, в котором главенствовали миры-близнецы Мемлок и Геральдор, были самой настоящей хлебной житницей Восточной Окраины. Плодородные сельскохозяйственные миры, изобиловавшие в этом по большей части спокойном секторе, неохотно уступили свою независимость Империи в ходе короткой, но ожесточённой войны, по итогам которой им всё-таки пришлось признать власть Императора. Несмотря на присягу Империи, они долгое время не желали отдавать десятину, уходившую в далёкий Трамас для поддержки Великого крестового похода, и оставались верны Соглашению исключительно благодаря постоянной бдительности полков Имперской Армии, приставленных к ним в качестве стражей.

Геральдор

Классификация: мир-улей [подземный подтип]

Геральдор, ведущий из миров сектора Эгида, когда-то поднялся и обрёл силу благодаря торговле рабами с изолированных миров туманности Йаэлис и внешних колоний Гульгорада. Его мародёры терроризировали Восточную Окраину, столкнувшись с флотилиями Трамаса и Гульгорада в попытке создать собственное маленькое королевство за годы до прибытия Императора. Выступив в союзе с владыками кланов Мемлока, иерархи Геральдора не отказались от своей мечты о завоеваниях перед лицом прибытия Императора и приняли участие в короткой войне против Его легионов. По иронии судьбы именно Повелители Ночи возглавили штурм Геральдора, украсив глубоко погребённые залы его ульев содранной кожей иерархов и суровыми мерами заставив местных граждан подчиниться воле Императора. Неприязнь к подчинению гноилась среди выживших аристократов Геральдора многие годы, пока наконец не трансформировалась в исполненную подлости и злобы ненависть, которая направит их на поддержку Гора сразу же, как только мятеж против Императора достигнет Восточной Окраины.

Сам Геральдор был маленьким миром, богатство которого таилось в плодородной почве, расположенной у подножия огромных вулканов, что господствовали на поверхности планеты. Возделыванием этой земли занимались легионы рабов, легко заменяемые после каждого нового извержения, пополняющего плодородную вулканическую почву. Даже после пришествия Императора Геральдор будет обрабатываться руками невольников, поскольку Великий крестовый поход не мог обойтись без даров этой планеты. Заключение и осуждённые из сотни миров привозились на Геральдор, чтобы работать в его пылающем воздухе и собирать

урожай для прокорма армий Империи. Правители планеты, именуемые «иерархами», обитали в лабиринтообразных городах-ульях, скрывавшихся глубоко под поверхностью наиболее стабильных участков Геральдора. Эта обособленная и тучная порода человечества превыше всего была предана своим собственным удовольствиям; эмиссары Гора обнаружили, что правящий класс планеты легко обратит на службу магистра войны путём самой банальной взятки. Иерархи Геральдора встретят свою кончину в тех же самых хтонических залах, загнанные в угол наступлением воинов Трамасской Ночной Стражи и Ультрадесанта. Осада продлится 18 долгих недель, однако на сей раз воители Императора не приняли повторной капитуляции, оставив Геральдор сломленным и опустевшим миром.

Мемлок

Классификация: агромир [*земной подтип*]

Мемлок – это отклонение, мир, девятикратно превышающий размеры далёкой Терры, но при этом обладающий тревожно спокойными и стабильными погодными условиями. Три его луны абсолютно идентичны, каждая из них расположена на оптимальной орбите, способствуя благоприятным приливам и ветрам. В изобилии встречающиеся на поверхности древние руины, по всей видимости, являются делом рук забытой расы ксеносов, хотя обитающие на Мемлоке кланы технокочевников запрещают исследование руин посторонними из страха перед древними проклятиями. Подобно озлобленному Геральдору, Мемлок сопротивлялся власти Императора, однако в отличие от своего давнего союзника не испытывал недовольства после победы Легионес Астарес. У его обитателей не было великих грёз о завоеваниях, лишь желание оставить свою планету изолированной и не загрязнённой массовым наплывом чужаков. Едва битва закончилась, технокочевники вернулись к громадным жатвенным краулерам, служившим для них домами – и продолжили сбор нескончаемого урожая, ставшего для Мемлока предметом гарантии против любых попыток нарушения их суверенитета, ибо недавно созданный Империей Человечества был весьма голодным созданием.

Когда Ересь Гора достигла Восточной Окраины, Мемлок, казалось, был обязан остаться верным – большинство местных кланов не горели желанием вступать в чужую для них войну. Однако эмиссары магистра войны действовали с привычным для них хитроумием – им удалось найти среди владык кланов тех, кто стремился к власти над своими сородичами и проявлял недовольство «позорной изоляцией». Ставленники Гора должным образом вооружили и подготовили их, натравив своих приспешников на сторонников Императора в короткой и ожесточённой гражданской войне. Мемлок присоединится к магистру войны, его кланы отныне будут связаны с ним кровью своих собратьев и решимостью претендовать на новую славу в обмен на жестокую зачистку непокорных соплеменников. Когда война на Востоке обернулась против них, многие из владык отступнических кланов предпочли не сдаться или умереть в акте яростного неповиновения, а покинуть Мемлок и продолжить сражаться под знаменем магистра войны. Считается, что некоторые из них бились в составе нечистой орды, высадившейся на самой Терре, хотя их преданность тёмным покровителям Гора Луперкаля наверняка превратила их в нечто ужасное.

Верстун

Классификация: колонизированный мир [*колония аэростатов*]

В остальном малозначительная промежуточная станция на длинных и нестабильных каналах варпа, соединяющих Ультрамар и Восточную Окраину, Верстун представляет собой россыпь слабо связанных колониальных станций, расположенных на орбите исполинского газового гиганта. Его громадные орбитальные перерабатывающие заводы истощают внешние слои атмосферы планеты; производимое топливо позволяло

стойким колонистам зарабатывать на скудную жизнь. Когда между лоялистами и предателями на Восточной Окраине вспыхнула война, Верстун остался в стороне, стремясь к сохранению нейтралитета в конфликте, выходявшем за рамки его интересов. Нейтралитет длился ровно до тех пор, пока на орбите газового гиганта не появилась первая из боевых барж Геральдора. Объединённой мощи её орудий было вполне достаточно, чтобы убедить колонистов Верстуна присягнуть на верность делу магистра войны – альтернативой грозила стать медленная смерть в цепях. Произведённое на Верстуне топливо будет питать флоты Повелителей Ночи и их союзников, позволяя им сохранять мобильность и избегать превосходящую огневую мощь Тёмных Ангелов.

Смерть обрушится на Верстун отнюдь не в облике мстительных кораблей Тёмных Ангелов – погибель ему принесут корабли совершенно другого легиона. Выжившие из рассеянного флота Ультрадесантников, направлявшегося к близлежащему миру-кузнице Тигрус, вырвались из варпа, чтобы изгнать Повелителей Ночи и сжечь боевые баржи Геральдора в ожесточённом пустотном сражении. Оно будет продолжаться на протяжении трёх дней и завершится серией жестокой абордажей на колониальные станции. Вместо того, чтобы бросить богатство Верстуна, Повелители Ночи взорвали атомные реакторы в центре крупнейших перерабатывающих заводов. Ядерная смесь этих платформ воспламенила атмосферу газового гиганта, полностью лишив лоялистов какого-либо удовлетворения от победы и положив конец колонии. Тем не менее, несмотря на этот акт умышленной злобы, открытие второго фронта на дальних границах сектора Эгида стало поворотным моментом в войне за Восточную Окраину, от которого Повелители Ночи так и не оправились.

Наиболее важные второстепенные миры

Меннис-Ро [агромир]

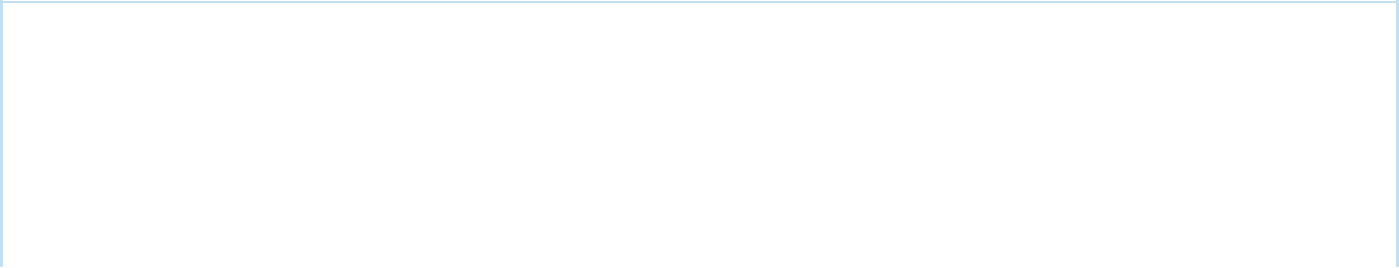
Субере [агромир]

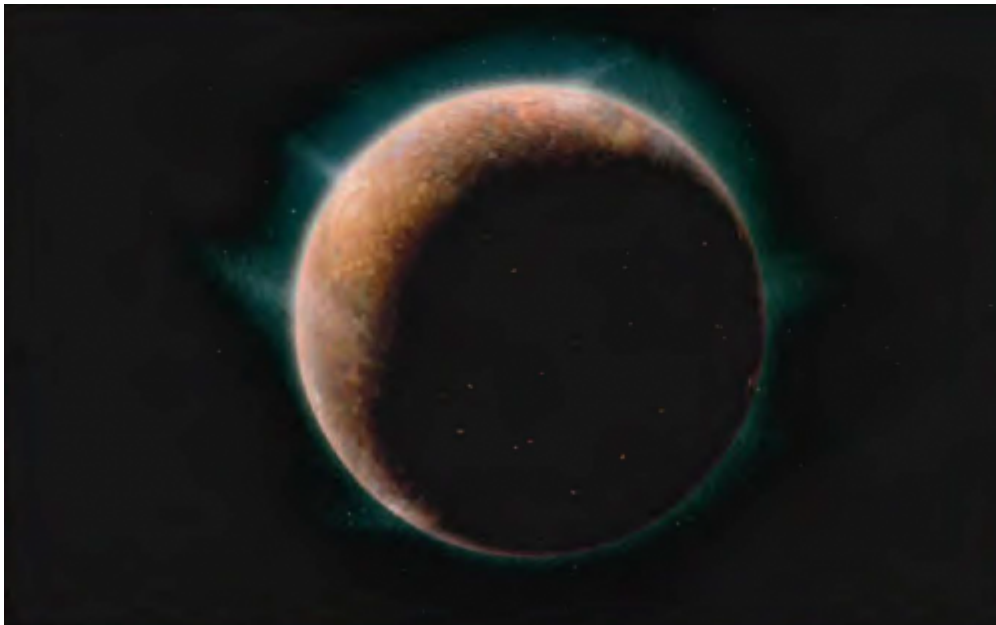
Керро-вал [рыцарский мир]

Протекторат Гульгорада

Вплоть до наступления Древней Ночи этот сектор считался преуспевающим центром человеческой экспансии, но немногому из былой славы удалось пережить тысячелетия изоляции. Бесконечные вторжения ксеносов и отступников человеческого рода стали серьёзным испытанием для местных жителей, вынудив их укрыться в мрачных цитаделях и сделать войну единственной целью своей индустрии. Жители Протектората сумеют пережить Древнюю Ночь, однако они превратятся в изоляционистов, завидующих богатству Триплекса и славе Терры – народом, приведённым к Согласию путём борьбы и немалых трудностей. Когда Ересь Гора вновь погрузила Галактику в океан раздоров и ужасов, Гульгорад решил вернуть бывшее могущество и славу, поставив жирную точку в своей затянувшейся истории вражды с Триплексом.

Гульгорад





Классификация: суверенный мир-кузница Механикума [уровень Секундус-1]

[минеральные ресурсы истощены / обширная подземная инфраструктура]

Системные данные: XB / 9065 // 0045 / XT

Звёздные координаты: 95-DFL / ME-25

Сегментум: Ультима / Майорис

Примечание: [обширные орбитальные минные поля и автоматические оборонительные спутники, приближаться с осторожностью]

Некогда могучий и горделивый бастион Механикума с форпостами и кабальными кузницами по всему сектору, Гульгорад располагал древними и обширными звёздными владениями. К сожалению, в годы Древней Ночи его былая слава в значительной степени померкла, когда ужасающие варп-шторма пронесли по всей Галактике и разорвали на части старинные королевства золотой эры человечества. Гульгораду и его многочисленным владениям пришлось принять на себя основную тяжесть нападений ксеносов и опустившихся человеческих мародёров. Стародавние твердыни Гульгорада одна за другой гибли в череде жестоких конфликтов, медленно истощивших его армии до бледной тени их прежнего размера и разрушивших некогда впечатляющие производственные мощности. Когда Император и Его Великий крестовый поход наконец-то добрались до этого далёкого уголка космоса, когда-то могущественный Гульгорад превратился в одну-единственную кузницу и горсточку клиентских миров.

Владыки Гульгорада с радостью приняли своих новых союзников и место в рядах Механикума, стремясь вернуть утраченную славу – но в скором времени обнаружили, что многие из некогда принадлежавших им феодалов либо безвозвратно утрачены, либо перешли во владение посторонних. Оказалось, что наибольшую пользу от ослабления Гульгорада извлёк тройственный союз кузниц Триплекса – более того, тамошние механикумы заявили права на многие из некогда принадлежавших Протекторату рудников и крепостей, отвергая любые попытки их возвращения. Со временем затянувшийся кризис положит начало жестокой вражде, в которой Гульгорад с самого начала лишится шансов на победу, ибо Император строго-настроено

запретил ведение открытой войны между Своими слугами. Вместо это застарелая ненависть в сердцах владык Гульгорода станет кипеть и разрастаться, а замыслы по свержению Триплекса и возвращению утраченной славы полностью завладеют их душами.

Многие жители Восточной Окраины со страхом и трепетом наблюдали за приближением войны и мятежом Гора, но только не лорды Гульгорода. Это был шанс, которого они так долго ждали – обуздать Триплекс и вернуть силой то, что когда-то украли у них. Гульгород не заботила большая политика Ереси Гора – его хозяева связали свою судьбу с лоялистами не ради сохранения власти Императора в Его владениях, но потому, что Триплекс поддержал вероломного магистра войны.

Легио Адамантус и все армии Гульгорода отправятся на войну в полном составе – несмотря на грядущие испытания, судьба вознаградит хладнокровную жадность магосов гораздо щедрее, чем более чистые мотивы других. Как только Легионес Астартес покинут пределы Восточной Окраины, торжествующий Гульгород получит права на обширную часть разорённых конфликтом территорий.

Бастион-019

Классификация: рыцарский мир [*подземные фортификации*]

Бастион-019 – один из множества небольших форпостов раздробленной империи Гульгорода, представлявших собой одновременно грозную крепость и обширную сеть подземных шахт. Здесь один из нескольких присягнувших Гульгороду рыцарских домов стоял на страже границ помельчавшего звёздного королевства. Его воины деградировали до состояния немногим большего, чем дроны-сервиторы, в то время как число отдельно взятых домов серьёзно уменьшилось, дабы каждый из них мог служить безжалостным хозяевам Гульгорода наилучшим образом. Лишённые ограничивающих человеческих потребностей и желаний пилоты рыцарей могли служить бессменными стражами и неутомимыми защитниками Гульгорода, ибо империя их хозяев была ослаблена до такой степени, что немногочисленные остатки бывшего могущества требовалось собрать воедино для использования с максимальной отдачей. Эффективность этой политики подтвердится во время Трамасского крестового похода, поскольку воины Дома-019 сойдутся в смертельной схватке с Повелителями Ночи и силами Триплекса, демонстрируя чудеса выдержки и стойкости, многократно превышающие пределы выносливости смертных солдат. В бесконечном лабиринте лежавших глубоко под поверхностью Бастиона-019 укреплённых бункеров и туннелей они сражались без передышек, без отдыха и не ведая страха на протяжении многих месяцев сдерживая многократно превосходящие силы врага. Продемонстрированная рыцарским домом самоотверженность при защите своей опустошённой родины в сочетании со значительным числом павших героев так и не удостоилась серьёзной награды со стороны их хозяев. Тем не менее, ходят слухи, что среди разрушенных укреплений Бастиона-019 и по сей день стоит множество тайных святилищ, и каждое из них посвящено погибшему воину, который в смерти своей обрёл свободу от векового рабства.

Наиболее важные второстепенные миры

Бастионы 001-101 [*миры-крепости*]

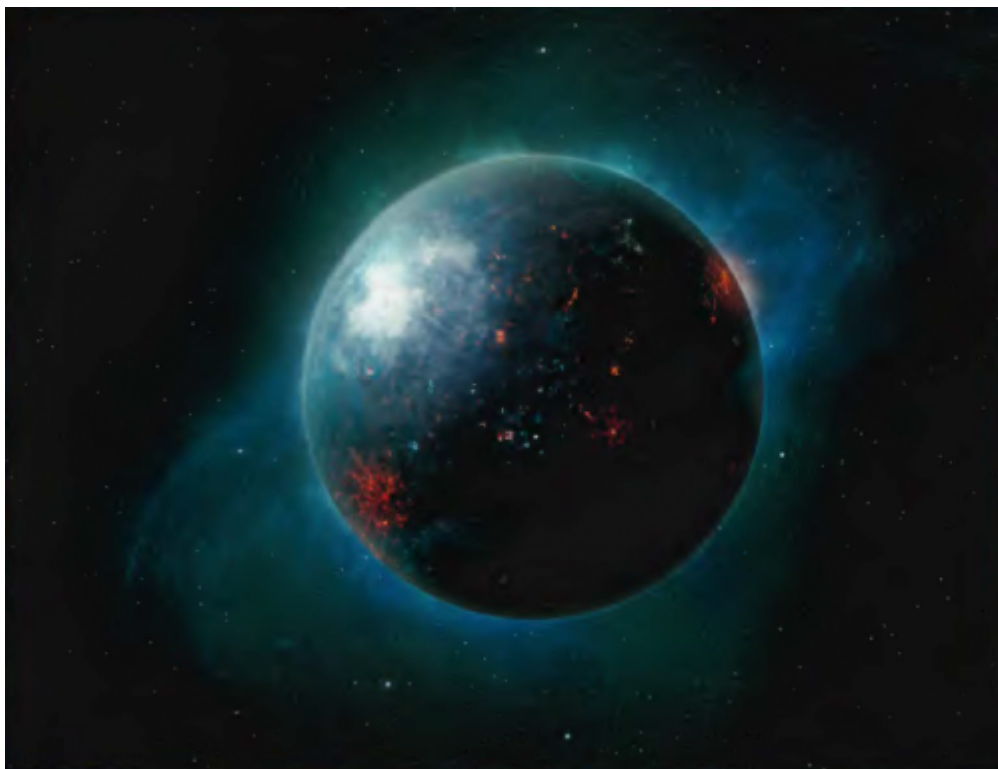
Кальдари [*горнодобывающий мир*]

Седонис [*горнодобывающий мир*]

Залив Худа и Внешняя Пустота

За границами владений Империи лежал громадный участок дикого и опасного пространства. В этом регионе многочисленные ксеноужасы и затерянные анклавы деградировавших человеческих культур продолжали господствовать и охотиться друг на друга, время от времени совершая набеги на сектор Трамас и испытывая на прочность выдержку Ночной Стражи. Флотские силы VIII легиона классифицировали данный регион как «малозначительный для интересов Империи», препятствуя использованию ресурсов Великого крестового похода для завоевания бесплодных миров Залива и время от времени проводя свои собственные карательные экспедиции в неизведанное пространство. Тем не менее, к началу тридцатого тысячелетия этот регион оставался таким же хаотичным, как и прежде, а его секреты на протяжении всей Ереси Гора оставались надёжно скрыты.

Улан-Худа



Классификация: раскольнический мир-кузница [уровень Экстремис-I, класс Минорис]

[рукотворная луна, естественный биом отсутствует]

++ [Планетофаг: кузница-хищник] ++

Системные данные: ZX / 0001 // 0001 / XX

Звёздные координаты: изменяются / точные сведения на данный момент отсутствуют

Примечание: [плазменный привод гигантских размеров и варп-двигатель обеспечивают ограниченную способность к межзвёздным перемещениям]

++ [исчезла из имперских владений, однако так и не была уничтожена на заключительном этапе Трамасского крестового похода] ++

В годы, предшествующие Трамасскому крестовому походу, Улан-Худа считалась не более чем слухом, мрачной легендой, которую шёпотом пересказывали наиболее смелые капитаны-хартисты. Известная также под именем «кузницы-хищника», она представляла собой чудовищное порождение отвратительной и извращённой технологии, которое рыскало по системам за пределами Империиума и пожирало целые миры в стремлении утолить свой голод. Всплывшая со временем правда окажется не менее устрашающей, чем легенды – во многом по той причине, что история «кузницы-хищника» представлялась куда как более невероятной, чем любая сфабрикованная басня. Улан-Худа начинала как второстепенный мир-кузница, застрявший в изолированных системах, позднее получивших имя Вурдалачьих Звёзд. Именно там его архимагосы, лишённые всякой помощи и поддержки, окружённые со всех сторон полчищами мерзких ксеносов, узрели единственный ключ к выживанию – превратиться в нечто куда более ужасное, чем их враг.

В условиях крайней необходимости лучшие техножрецы Улан-Худы изменили свой дом с помощью технологий, которые Марс с давних пор считал запретными – поскольку их использование могло нанести вред самой материи космоса. Глубоко в ядре Улан-Худы были созданы несколько техномагических двигателей, позволявших планете не просто перемещаться в пространстве, но ещё и пребывать напрямую в варпе. Двигаясь от одной системы к другой, Улан-Худа стала настоящим бичом окружающих регионов, подавляя тех, кто был слабее её, и сбегаая от более сильных. Сокрушённые ею государства становились добычей кузницы-хищника, целые миры превращались в месиво из расколотой земли, а их граждан ожидала переработка в сервиторов или когитаторные ядра.

Технологии – как человеческие, так и чужеродные – постепенно включались в постоянно модифицируемую оболочку Улан-Худы, пока она не стала мало походить на что-то, известное человечеству, а её правителей уже нельзя было назвать здравомыслящими.

Такому ужасному созданию не нашлось бы места в Империиуме Человечества: более того, преступления его были настолько велики, что в соответствии с имперскими законами Улан-Худу следовало уничтожить ввиду сверхъестественной и чужеродной скверны, пропитавшей кузницу насквозь. Тем не менее, ей удалось избежать каких бы то ни было санкций после того, как Империиум достиг Восточной Краины. Записи, найденные среди руин Тсагуальсы в годы Очищения, свидетельствуют, что отдельные фракции в рядах Повелителей Ночи намеренно скрывали хищную кузницу от глаз Империиума. Взамен они получали часть её запретных трофеев, диковинных технологий и экзотических рабов, а также услуги её незаконнорожденных титанов Легио Фазма, также известных под именем «Призраки Бездны». Истина об этом альянсе раскроется на завершающем этапе Трамасского крестового похода, когда Повелители Ночи спустят Улан-Худу против Империиума в попытке переломить ход конфликта, который складывался не в их пользу.

Улан Худа получит серьёзные повреждения во время последующей битвы, будучи раненой самопожертвованием воина, известного как Спаситель, и изуродованной флотом Тёмных Ангелов, однако ни в одном из сообщений лоялистов не говорится о её окончательном уничтожении. Более того, в ряде свидетельств эры Очищения упоминается о встречах со странными и уродливыми кузницами в самых дальних уголках Империиума – и об их последующем исчезновении в скором времени после прибытия сил для расследования,

которым оставались лишь изуродованные останки приграничных постов. Улан-Худа, похоже, вновь растворилась в царстве легенд, и жуткая сага об этом технологическом кошмаре кажется ещё более ужасающей при осознании, что она до сих пор скрывается где-то во тьме за пределами Галактики.

Доминион Бурь

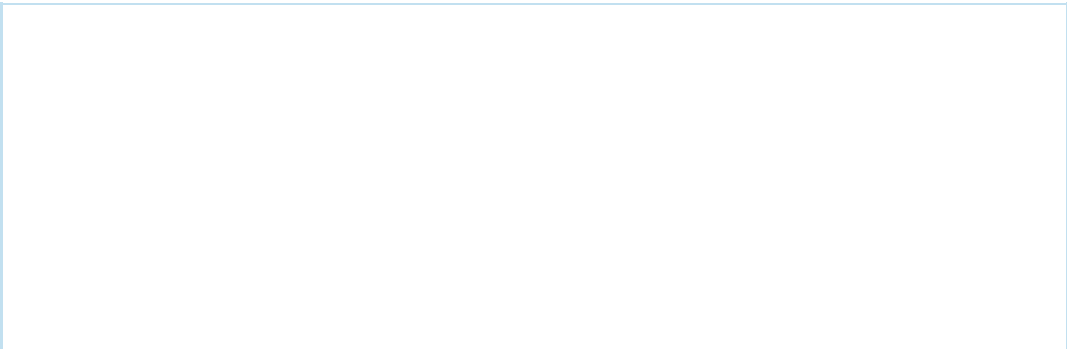
Хотя этот долгий и слабозаселённый участок космоса, простиравшийся между Ультрамаром, Восточной Окраиной и Северным Кольцом, находился в пределах Империи, он так и не был нанесён на звёздные карты. Известный под именем Доминиона Бурь из-за настораживающей активности варп-штормов и аномальных звёздных явлений, данный регион не являлся ни частью Восточной Окраины, ни территорией, присягнувшей на верность Легионес Астартес, и всё же он оставался жизненно важным пространством для бушевавшей на востоке войны. Именно в этом регионе будут действовать орды Несущих Слово и Пожирателей Миров, совершавшие опустошительные атаки на миры Ультрамара, пока Повелители Ночи боролись за власть над сектором Трамас. Ультрадесантники и их союзники окажут врагу серьёзное сопротивление, и их успехи в Доминионе Бурь сыграют важнейшую роль в ходе войны за Трамас.

Тигрус

Классификация: мир-кузница [уровень Примарис-III]

Расположенный между далёкой Восточной Окраиной и стремительно растущим Царством Ультрамар, мир-кузница Тигрус на протяжении долгого времени оставался стойким приверженцем Великого крестового похода, а его воины всегда стремились продемонстрировать в бою свой пыл. Мало кто сомневался в их верности Империи и замыслам Императора, и эта верность в конечном итоге решила судьбу их родины. Гор приказал своим слугам, владыкам Несущих Слово и Пожирателей Миров, направить достаточно сил для изоляции и уничтожения Тигруса, прежде чем тот сумеет выдвинуться на поддержку Ультрамара или миров Восточной Окраины. К счастью для Империи, резня во время вторжения на Калт и продолжающийся Теневой крестовый поход в пределах Ультрамара означали, что лишь незначительный процент предательских легионов мог быть перенаправлен для участия в нападении на Тигрус. Верные магосы этого мира встретили врага во всеоружии и сокрушили его в последующем сражении. Позднее бастион Тигрус отправит на войну силы, которые помогут переломить ход войны на Восточной Окраине и в Теновом крестовом походе, ибо воители Тигруса всегда были готовы встретить невзгоды и смерть во имя верности и доблести. Многие будут чествовать правителей Тигруса за их непоколебимую храбрость и немалые жертвы, принесённые миром-кузницей во имя победы.

Хэйл





Классификация: аванпост Легионес Астартес [*разрушен / лишён жизни*]

Вотчина XIII легиона [флотская путевая станция / крепость легиона]

Системные данные: ED / 4502 // 0037 / HE

Звёздные координаты: 88-EDO / UC-19

Сегментум: Ультима / Централис

Примечание: [разрушен / лишён жизни 007.M31]

++ [возвращён под контроль лоялистов 010.M31] ++

Хэйл представлял собой обыкновенный изолированный форпост легиона Ультрадесанта, будучи домом для единственной роты воинов, охранявших судоходные пути между Ультрамаром и Империумом. В первые месяцы 007.M31 гарнизон окажется рассеян тремя орденами Пожирателей Миров – частью гигантской армады, державшей путь к полям сражений далёкого Калта. Командование предательского воинства посчитало вопрос закрытым, однако мятежники явно недооценили упорство Ультрадесанта, оставив после себя лишь один орден для контроля над варп-переходами в этом регионе. Не прошло и месяца, как выжившие Ультрадесантники вернулись вместе с верными Императору беженцами из системы Исстван и силами других гарнизонов, после чего обрушились на Пожирателей Миров. Они превосходили изменников числом, но не выступали единым фронтом. Подобная битва могла закончиться только патом и взаимным уничтожением – однако всё изменилось, когда из варпа вырвался одинокий крейсер и оказал поддержку лоялистам всей своей огневой мощью. То был «Пятый всадник», один из кораблей Тёмных Ангелов, посланных Львом на поиски союзников в боевых действиях за Трамас. Войско лоялистов, числом почти в 3000 бойцов, недолго думая вызвалось помочь

в войне против Ночного Призрака. Впечатлённый их непоколебимым мужеством Лев позднее даровал им право носить на своих доспехах символ его легиона, ибо те, кто с честью бился плечом к плечу с Владыкой Калибана, навеки станут его истинными сынами. Даже в последующие годы, когда эдикт о Втором Основании рассеет легион Ультрадесанта по всей Галактике, в их рядах останутся несколько бойцов, продолжавших носить строгую чернь Льва на своих наручах или наплечниках.