

«Не позволяй машине мыслить! Ибо разрушение станет её целью и проклято будет творенье».

Архимагос Такаши Лудд, «Укорения Логистика Корпус»

На плечах Легио Кибернетика, одного из самых грозных и могущественных легионес милитант Механикум, лежит тяжкое бремя и страшная ответственность использования боевых автоматов в военных действиях, равно как разработка, воспроизводство и обслуживание этих устрашающих машин, согласно святейшему предписанию Багровых соглашений Марса. Эти священные соглашения - один из краеугольных камней основного направляющего закона, созданного в эру Раздора при основании Механикум и навечно запретившего создание изуверского и бездушного интеллекта, известного как *Silica Animus* – «кварцевая душа», и объявившего смертную казнь любому, кто утаит его, а также любому магосу или смертному, кто послужит или будет искать пути к его созданию. Эти соглашения, однако, разрешали оставить и создавать «низшие и праведные творения» синтетической жизни, которые считались священными, *Bestia Mechanica* – «механические звери» и им подобные. Те роботы, что предназначены для войны и убийства, боевые автоматы, были переданы под начало только что созданного Легио Кибернетика.

Осознавая мощь, которой можно овладеть, собрав воедино эти высшие машины смерти, - мощь, достаточную, чтобы свергать империи, как это делалось в тёмные времена, - было решено с самого начала разделить Легио Кибернетика на великое множество замкнутых, относительно небольших независимых подразделений, известных как «когорты», что надёжно ограничивало силу в руках любого архимагоса легио. Разрушительная мощь когорты зиждется на войске боевых автоматов численностью от тридцати до ста манипул, от одной до пяти священных машин войны в каждой. Каждой когортой правит старший жрец культа Машины, хранящий сокровенные знания кибернетики. Ему подчиняется ковенант магосов-доминусов, которые лично ведут машины в гущу сражений; мирмидонцы, поклявшиеся служить когорте; а также собственные технопровидцы, сервиторы и трэллы, которые обслуживают когорту на поле боя и вне его. Когорты также располагают собственными сетью поддержки, передвижными мастерскими, транспортом, боевой техникой, орбитальными посадочными аппаратами, а некоторые - даже звёздными кораблями. С другой стороны, им запрещено основывать собственные кузни и часовни, что держит когорты в сетях вассальной преданности, снабжения и надзора со стороны великих машинных лордов Механикум и его миров-кузниц, если они хотят жить и процветать долго.

Участие Легио Кибернетика в сражениях - неотъемлемое условие союзного договора Механикум с Императором. Великое множество когорт перевели с защиты миров-кузниц и сдерживания фракций и сект Механикум на роль странствующих частей в Великом крестовом походе, где они бились на всех полях сражений, какие только можно вообразить, и служили многим хозяевам. Несмотря на трудность сборки и обслуживания боевых автоматов и благодаря тайным знаниям магосов Легио Кибернетика и победам, которые они одерживали на полях сражений, когда вспыхнула Ересь Гора, на действительной службе находилось несколько тысяч когорт. Когорты Легио Кибернетика высоко ценились в вооружённых силах Великого крестового похода и служили рядом со многими из Легионес Астартес, вольными торговцами-милитантами, рыцарскими домами и воинствами Имперской Армии, однако прочие боялись и остерегались их, помня ужасы Старой Ночи.

Когда начались войны Ереси, благодаря своей независимости когорты Легио Кибернетика не перешли полностью ни на одну сторону: ни лоялистов, ни предателей, а оказались разделены между хозяевами, с которыми сражались вместе много раз. Одни когорты, помня о своих клятвах верности Императору либо

страшась погружения в пучины анархии, видели в космодесантниках-предателях подлых отступников, которых следует уничтожить. Другие таили надежду избавиться от Багровых согласий и видели в войне, развязанной магистром войны, возможность заняться давно запрещёнными обрядами и технологиями.

Содержание

Снаряжение и специальные правила Легио Кибернетики

- Кибернетический мозг
- Кибернетическая устойчивость
- Мозговое устройство управления
- Взрыв реактора
- Атомантическое экранирование
- Механикум протектива
- Улучшенный комплекс прицеливания
- Силовые клинки боевого автомата
- Инфравизор
- Молниёмёт
- Шоковые разрядники
- Болтер «Максим»
- Болт-пушка модели «Истязатель»
- Фотонные ускорители
- Совершенство-в-Металле
- Снуль

Кибертеургия

Подразделения Легио Кибернетики

- Магос-доминус
- Ауксиллия технопровидцев
- Мирмидонцы-секуторы
- Когорта таллаксов Механикум
- Боевые автоматы класса «Кастеллак» Легио Кибернетики
- Технотрэлл-адсекулярис
- Звено авиаподдержки флота крестового похода
- Мирмидонцы-деструкторы

Послесловие

Снаряжение и специальные правила Легио Кибернетики

- От немощи разума, Омниссия, спаси нас.*
- От лжи Антипути, контур, предоохрани нас.*
- От ярости Зверя, железо, защити нас.*
- От искушений Плоти, диоксид кремния, очисти нас.*
- От разрушений Губителя, душа, убереги нас.*
- От этой гниющей клетки из биоматериц, Бог-Машина, нас избавь.*

Нет в плоти истинности, только измена.

Нет в плоти силы, только слабость.

Нет в плоти стойкости, только распад.

Нет в плоти уверенности, только смерть.

Учение Омниссии

Кибернетический мозг

Это поистине загадочное устройство и чудо творения Механикум состоит из рассудочного центра управления и оживляющего машинного духа. Похожее на что-то вроде синтетического «мозга», оно состоит из бронированного кожуха, содержащего сложную биопластиковую массу, распускающую похожие на нервы серые усики по всему телу робота, в которое помещена, вдыхая в него странную псевдожизнь. Далеко опережая простой когитатор по мощности, мозг ни жив по-настоящему, ни разумен, как ужасная и нечеловеческая *silica animus*, внушавшая страх в прошлом. Разум же схож с примитивной паутиной воинственного инстинкта, которым управляет не сознание и здравый смысл, а заданная система кодового поведения, состоящая из простых и чётких инструкций и команд. В результате получается превосходное самоуправляемое оружие: машина-хищник, которая энергично и инстинктивно преследует своих врагов и вдобавок действует с некоторой долей понимания тактики и самосохранения, намного превосходя в этом любого сервитора, причём без опасности взбунтоваться и развить нечестивый интеллект. Во всяком случае, так заявляет Легио Кибернетика.

Кибернетическая устойчивость

Модели с этим правилом ведут существование между механическим созданием и синтетической жизнью, что даёт им устойчивость к хрупкости, присущей органике, однако частично подвергает уязвимостям чистой машины.

Мозговое устройство управления

В этом управляющем и сигнальном устройстве используется инфоджинн для командования боевыми автоматами, которые оснащены кибернетическим мозгом. Это позволяет носителю наблюдать за полем боя через органы чувств самих автоматов, а равно и следить за их состоянием и вести чёткий контроль за их действиями. Только самые опытные и особым образом аугментированные адепты Механикума и кузнечные лорды Легионес Астартес могут надеяться понять, как пользоваться этим капризным устройством, и успешно интерпретировать бурный поток данных, стекающихся от его неживых подручных.

Взрыв реактора

Большинство боевых автоматов питается от компактного реактора, чья активная зона пульсирует внутри, точно живое сердце, перекачивая заряженные электричеством жизненные соки по оболочкам корпусов, придавая им способность самовосстанавливаться и реагировать больше на манер живого существа, чем холодной машины. Однако стоит такому реактору когда-нибудь получить пробоину - и он может взорваться, уничтожив останки боевого автомата в ослепительной вспышке пламени.

Атомантическое экранирование

Конструкция определённых боевых автоматов отличается особенно мощным ядром атомантического реактора, предназначенного для подпитки генераторов защитного поля, которые встроены во внешнее бронирование автомата, наравне с питанием боевых систем.

Механикум протектива

Этот термин включает ряд энергетических полей и экранирующих излучателей щита, изобретённых магосами Механикум для защиты себя как на поле боя, так и от убийц, подосланных соперниками. По этой причине частота и модуляция каждого устройства - тщательно оберегаемый секрет.

Улучшенный комплекс прицеливания

Определённые боевые автоматы оснащены дополнительными когитаторами и субинкунабулами машинных духов, преданными неусыпному поиску и отслеживанию всех возможных угроз в пределах досягаемости.

Силовые клинки боевого автомата

Это похожее на сабли клинковое оружие, вставляемое в ведущие оружейные конечности некоторых боевых автоматов, использует расщепляющее молекулы поле, с избытком заряжаемое от энергоядра боевого автомата.

Инфравизор

Этот простой визор позволяет получить доступ к широкому диапазону спектров. Экипированный таким образом носитель может видеть лучше в условиях низкой освещённости, чем обычный человек при самом подходящем дневном свете.

Молниемёт

Это вполне оправдывающее свое название оружие имеет форму причудливо отделанного карабина, который подключается к микрореактору или, в случае с таллаксами Ордо Редуктор, к собственному кибернетическому энергоядру стрелка. Молниемёт стреляет ионизирующим лазерным лучом, по которому пропускается мощный фазированный разряд электромагнитной энергии, равно эффективный в уничтожении живой силы и перегрузке систем в машинах.

Шоковые разрядники

Применяемые для увеличения боевой мощи автоматов Легио Кибернетика, эти устройства дополняют силу удара автомата мощным электростатическим разрядом, звук которого при попадании в цель похож на удар грома.

Болтер «Максим»

Этот относительно компактный, с укороченным патронником и вращающимся блоком стволов болтган способен держать темп огня гораздо выше, чем стандартный болтер. Однако из-за веса и отдачи им может пользоваться лишь сильно аугментированный стрелок, к примеру, каркинский сервитор или мирмидонец культа Механикум.

Болт-пушка модели «Истязатель»

Эта вычурная и громоздкая автоматическая пушка, оружие непосредственной поддержки, которую можно встретить у техногвардии скитариев, устанавливается на некоторые типы боевых автоматов. От более прозаического тяжёлого болтера её отличает только калибр. «Истязатель» использует снаряды существенно крупнее и тяжелее, а также соответственно более крупную и крепкую раму, необходимую, чтобы выдерживать нагрузку при стрельбе. Секрет этого мощного оружия Механикум тщательно скрывает.

Фотонные ускорители

Сокровенные тайны этого смертоносного и нестабильного оружия посвященные адепты ревностно оберегают даже от своих собратьев в Механикум, что наводит на мысль о ксеносовском происхождении этой технологии. При выстреле оно с воем испускает тонкие как игла лучи абсолютной черноты, способные пронзать самое плотное вещество. Эти темные лучи, оставляя за собой след из пульсирующей черноты, точно бритвой режут и кромсают бронированных воинов и машины. Диковинные источники энергии этого загадочного оружия крайне нестабильны, и катастрофический сбой может привести к тому, что стрелка охватывает бушующее чёрное пламя, оставляя после себя лишь прах.

Совершенство-в-Металле

Каждый боевой автоматон Легио Кибернетика сам по себе создание почти забытого века человеческого могущества, его обличье и функция - чудо технического искусства и плод сокровенных тайн без числа. Однако остались среди них боевые машины, наделённые мощью и возможностями, далеко опережающими собратьев. Будь то благословение рукой Омниссии, плод несравненного гения какого-то магоса или тёмное влияние запретного, Совершенство-в-Металле - практический неостановимый колосс войны. Однако, это не та машина, которой доверяет даже её хозяин.

Снуль

Считающийся в некоторых случаях символом положения, равно как и полезным инструментом многими высокопоставленными магосами Механикум, снуль - это название, данное широкому классу парящих в воздухе повозок, к которым напрямую подключается аугметика и системы жизнеобеспечения ездока при помощи бионической связи так, что машина становится продолжением его собственного тела. Многие из высокопоставленных доминусов Легио Кибернетика и Ордо Редуктор предпочитают вступать в битву на специально оборудованных снулях, часто принимающих форму стилизованного трона или опоясывающего каркаса, похожего на жука-скарабея. Магнитоподдерживающие поля позволяют снулю с лёгкостью перемещаться по самым изуродованным войной полям сражений, а бронированный корпус вкупе с системой жизнеобеспечения значительно повышает шансы своего хозяина уцелеть.

Кибертеургия

Магосы-доминусы Легио Кибернетика посвящены во многие древние тайны тёмной эры Технологии - эпохи, когда неживые фаланги творений человеческих повергали в прах забытые империи ксеносов, дабы вырвать у звёзд первую империю для человека. Хотя многое из этих преданий потеряно или категорически запрещено, фрагменты подобных знаний позволяют магосам быть создателями и следить за исправностью небольшой, но мощной группы боевых автоматов для Имперіума. Однако, природа тёмных секретов кибертеургии такова, что не без её опасной помощи то, что однажды пробуждено, может сорваться с цепи хозяина, приведя к катастрофическим последствиям.



Подразделения Легио Кибернетика

Магос-доминус

Магосы марсианского жречества - хозяева того немного, что осталось от обширных и могущественных секретов тёмной эры Технологий. Для них погоня за колдовскими тайнами науки и электроцепей и их сбережение гораздо ценнее, чем низменные богатства, мирская власть или жизни собратьев. Магосы могут жить веками, продлевая своё существование при помощи тайных наук и постепенного кибернетического преображения, добровольно превращаясь в нечто отличное от человека, пытаясь воплотить волю Омниссии. Внутри Механикум существует множество фракций и сект, разделённых как технической специализацией, так и соперничеством и древними усобицами, и каждая соревнуется за влияние, знания и ресурсы, прячась под внешним единством, которое демонстрирует вся организация, укрытая непроницаемой завесой тайн и секретов.

Ауксиллия технопровидцев

Действуя в роли поддержки, технопровидцы и адепты-аколиты часто сопровождают своих хозяев и могучие машины войны, которыми они управляют на поле боя, правда, с безопасного расстояния, если возможно. При этом они всегда готовы в нужный момент что-то починить, утихомирить возбуждённый машинный дух или произвести необходимую микрокалибровку оружия и систем, дабы священные махины войны работали с полной отдачей. Хотя безопасность ауксиллии считается делом вторым по сравнению со своими священными подчинёнными, технопровидцы как следует вооружены для самообороны и зачастую несут на себе довольно грозную огневую мощь.



Мирмидонцы-секуторы

В отличие от скитариев, из которых состоят кибернетически усиленные элитные солдаты миров-кузниц и военные свиты их хозяев, мирмидонцы-секуторы сами являются рукоположенными жрецами культа Механикум. Однако, это отдельная от собратьев техножрецов и магосов порода.

Они сосредоточены лишь на одном - искусстве разрушения и воплощении той силы, что живёт внутри обширно аугментированных тел, в которых осталось так мало органического. Мирмидонцы образуют собственные секты внутри сект Механикум. Для них война - дело бесстрастной логики и смертоносных уравнений. Они не задерживаются у одного господина подолгу: их тянет к войне, как стервятника притягивает к падали. Они ищут новых побед в поединках и откровений Омниссии, явленных в таинстве грохота орудий.



Когорта таллаков Механикум

Таллаксы, обширно аугментированные киберорганические ударные части фракции Ордо Редуктор Механикум, отличаются от полков скитариев и назначением и уникальной степенью своей аугментации. Лорика таллак, в которую заключены их основные органы, нервная система и головной мозг, одновременно полностью замещает скелет и конечности бронированными механическими системами, которые питает внутреннее реакторное ядро. Мучения, причиняемые при этом процессе, вместе с замещением обычных человеческих органов чувств, столь травмирующие, что требуют хирургического удаления болевых и эмоциональных центров, но при этом некоторая доля независимого человеческого мышления сохраняется.

Таллаков, создаваемых исключительно в Ордо Редуктор, архимагосы «дарят» другим фракциям, например, Легио Кибернетика, в обмен на вассальную верность и помощь. Вот почему в когортах Легио Кибернетика можно встретить грозных таллаков.

Джиннозрение

Зловещие пустоликие шлемы таллаксов скрывают комплекс нечеловеческих органов чувств, которым они воспринимают поле боя как бушующий шторм электромагнитной сумятицы, тепла тел и сотрясений почвы. Однако, чтобы живой мозг мог справиться с ураганом подобной информации, он должен быть хирургически искалечен, лишён простых человеческих органов чувств, к примеру, зрения и слуха.

Боевые автоматы класса «Кастеллакс» Легио Кибернетика

«Кастеллакс», самый распространённый из повсеместных боевых автоматов типа «Кастелян», состоящих на вооружении, – боевая единица общевойскового назначения, разработанная во время Великого крестового похода на базе своих древних предшественников. В первую очередь задуманный для осадных работ и ударных штурмов, боевой автомат «Кастеллакс» – это громоздкая человекоподобная машина, в три раза выше роста человека, с печально знаменитым агрессивным и восприимчивых машинным духом и репутацией на поле боя, которой можно только позавидовать.

Его бронированный экзоскелет служит защитой от стрелкового оружия и крайне устойчив к повреждениям благодаря надёжной конструкции и наличию той же атомантической экранирующей технологии, которая используется в дредноутах Легионес Астартес модели «Контемптор». «Кастеллакс», используемый Легио Кибернетика в больших количествах, имеет стандартную конфигурацию вооружения: болтер и болт-пушка, и способен на ходу поддерживать карающий вал огня. Более редкие конфигурации включают в себя боевые автоматы, оснащённые огнемётами или загадочной и мощной тяжёлой фотонной пушкой-ускорителем «Тёмное пламя».



Технотрэлл-адсекулярис

Несмотря на множество своих сервиторов и машин, различные ветви Механикум постоянно нуждаются в грубой рабочей силе, дабы подпитывать свою работу и поддерживать свои труды. И Легио Кибернетика – не исключение. Когда появляется нужда в слугах, которых можно пустить в расход, дополнительных рабочих бригадах или ритуальных служителях, решение проблемы часто состоит в создании кабальных технотрэллов, известных как адсекулярисы, которые также составляют такие же расходные вспомогательные войска, которые хозяин пускает в ход когда надо.

Когда в технотрэллах появляется нужда, Механикум создаёт их при помощи базовой аугментации и мозговой хирургии. Сам Легио Кибернетика использует пойманных заключённых и преступников, которых скопом забирает у местных властей. Хозяева считают их низшим классом существ, ниже большинства сервиторов. Когда тело технотрэлла откажет под гнётом почти непрерывного тяжкого труда, которому его подвергают, судьба у большинства одна: окончить жизнь переработанным в запчасти для сервиторов, а имплантаты изымут для будущих трэллов.



«Воздушные силы сами по себе редко выигрывают войны и никогда не смогут преодолеть необходимости в пехоте, будь то захват территории или оборона. Для любого генерала не требует доказательств одна истина: если ты не владеешь воздухом, смерть может явиться сверху в любой момент, а вместе с ней – поражение».

Из «Гербовой книги» Сабитаета

Звено авиаподдержки флота крестового похода

Отдельные когорты Легио Кибернетика часто вынуждены полагаться при наступлении на легионы Космического Десанта и военно-космические средства экспедиционных флотов для обеспечения огневой поддержки и воздушного прикрытия своим манипулам боевых автоматов. Будучи обязанными зависеть от других в этом деле, когорты разработали различные стратегии, чтобы получить наибольшую эффективность поддержки, и со знанием дела запрашивают конкретные средства, которые считают особо подходящими или священными.

Главный среди таких - мощный легионный десантно-штурмовой корабль «Грозовой орёл», который когорты предпочитают слабее вооружённым и бронированным воздушным транспортам за боевую мобильность, когда союзные легионы могут его выделить, вместе с военно-космической суборбитальной ударной авиацией, такой как «Примарис-молния» и «Мститель».



Мирмидонцы-деструкторы

Мирмидонцы-деструкторы вручную изготавливают свою аугментацию, дабы нести самое тяжёлое вооружение, часто ставшее переносным лишь благодаря их усиленным эндоскелетам и вживлённым силовым системам. Эта аугментация позволяет деструкторам поддерживать яростный вал огня в бою и делать это с несравненной точностью и мастерством. Они специализируются в основном на разрушении вражеских бронированных и укрепленных огневых точек и несут всевозможное эзотерическое и загадочное вооружение, против которого обычная оборона почти не даёт защиты.

Послесловие

Резня в зоне высадки на планету Исстван V – один из краеугольных камней истории вселенной Warhammer 40000. В этой катастрофической битве жестокое вероломство Железных Воинов, Повелителей Ночи и Альфа-Легиона показало, насколько глубоко проникла порча предательства, а Сыны Гора, Дети Императора, Несущие Слово и Гвардия Смерти довершили побоище. И, точно измена целых семи легионов недостаточно ужасна, три лояльных легиона, преданных на Исстване V, понесли настолько страшные потери, что на много поколений вперёд оказались на грани исчезновения.

К огромному прискорбию для Империи Человечества, когда битва закончилась, один из примархов был убит, а двое других пропали без вести. То, что даже один примарх может погибнуть, словно вонзило нож в сердце юного Империиума, а то, что такое преступление совершено рукой другого примарха, сделало удар ещё губительнее.

В сущности, теперь, когда оседает пыль и стервятники собираются в небесах Исствана V, ничто уже не будет как прежде.

«Ересь Гора, том 2: Резня» - это вторая книга исстванской трилогии от Forge World. Первая часть трилогии описывала неделю борьбы между предателями и лоялистами в ближайших к магистру войны легионах, эта - вторая - часть покрывает едва ли четыре часа событий. И всё же, в этот короткий отрезок времени сияющее величие Объединения и Великого крестового похода оказалось низвергнуто - и окончательно явилась свету Ересь Гора. В третьей части, «Ересь Гора, том 3: Истребление», мы увидим, как распространялся этот пожар.

Отзывы на нашу первую книгу и новую, постоянно растущую серию миниатюр Ереси Гора от Forge World заставили искренне склонить голову перед теми, кто работал над ними, и каждый сотрудник Forge World хотел бы выразить свою ответную благодарность. Пока книга, которую вы держите в руках, только готовилась к печати, работа на третьей книгой уже была в самом разгаре. Будьте покойны: серия «Ересь Гора» продолжится дальше после того, как исстванская трилогия завершится. Есть ещё много легендарных сражений, достойных подробного описания, и в их числе Падение Просперо, Битва за Сигнус-Прим, Калт и, придёт срок, величайшее противостояние из всех - Осада Терры.

К моменту написания этой книги минуло двадцать пять лет с первого упоминания Ереси Гора в публикациях Games Workshop. То, что началось как один-единственный параграф из истории вселенной в расширении Warhammer 40000 Chapter Approved более четверти века назад, развилось в декорации, на фоне которых разворачиваются события игры Adeptus Titanicus, в которой сошлись, словно бойцы на арене, могучие титаны лоялистов и предателей. «Ересь Гора, том 2: Резня», таким образом, стала кульминацией двух с половиной десятилетий стараний неисчислимых скульпторов, дизайнеров, писателей и художников. Но это тоже лишь начало, которое, вместе с книгами Black Library, продолжающими вдохновлять всех нас, готовит сцену для многих лет коллекционирования, историй и игр в будущем.

С предателями или с лоялистами, мы надеемся, ты в любом случае отправишься с нами в путешествие по долгой дороге, ведущей на Терру.

Студия Forge World.

«Ересь Гора, том 2: Резня» - это приложение к методам ведения войны и битвам Warhammer 40000 в темную эпоху Ереси Гора, когда зарождающийся Империум Человечества разрывала на части кровавая гражданская война и предательство. Эта книга, богато иллюстрированная цветными картинками, содержит обширную историческую информацию о тёмных деяниях, приведших к страшнейшему кровопролитию, которое разыгралось во время Резни в зоне высадки на Исстване V. Также здесь приведены подробные истории ещё четырех легионов, принимавших в этом участие: Железных Воинов, Саламандр, Повелителей Ночи и Несущих Слово, и исчерпывающая система кампаний, которая позволит вам доиграть вооруженное столкновение на Исстване V в ваших собственных захватывающих настольных сражениях. Эта книга также содержит дополнительные статьи для перечня армии крестового похода легиона Космодесанта, представленного в книге «Ересь Гора, том 1: Предательство», как и игровые правила для примархов новых четырех легионов, сверхтяжёлых машин и специальных персонажей, упомянутых в этой истории.