

Палачи (статья)

Название: Палачи

Основание: 3-е [не подтверждено: указано в хрониках ордена]

Мир ордена/развертывание: Стигия-Аквилон [планеты на двойной орбите]

Крепость-монастырь: Темный Склеп [укрепленный астероид на геостационарной орбите/Стигия-Аквилон]

Генетические семя (предки): Имперские Кулаки



Известные потомки: Железные Чемпионы, Багровые Топоры [согласно записям, потеряны около 092.М39], [Несущие Череп называют Палачей своими предками, хотя в официальных документах подтверждения этому отсутствуют]

«Ты можешь надеяться на храбрость, но она покинет тебя, можешь полагаться на оружие, но его будет недостаточно. Беги, сражайся, прячься, молись, кричи или забейся в угол – не важно, ибо мы уже идем».

Фафнир Ранн

Древний и гордый орден, который появился в исполненные хаоса века, последовавшие за Ересью Гора, Палачи – потомки благородного рода Имперских Кулаков. Первым их Магистром был Фафнир Ранн, по общему мнению, самый жестокий из последних капитанов Дорна, и, согласно собственным хроникам, орден был создан исключительно для поиска и уничтожения врагов человечества, а не ради оборонительных или стратегических целей. Палачи – воинственный и едва ли не варварский орден. Они презируют воинские регалии и покорность правилам (закону), принятые среди таких непоколебимых и безупречных Астартес, как Ультрадесант и их собственных предков – Имперских Кулаков. Однако орден обрел грозную славу за свою нерушимую стойкость и разрушительный гнев. Палачи видят свою цель и предназначение лишь в одном – безжалостно уничтожать всякого, кто осмелится посягнуть на власть Империи или угрожать человечеству. Они в буквальном смысле считают себя избранными палачами Императора, которые приводят в исполнение его приговоры.

Хотя Палачи и ведут свой род от благородных Имперских Кулаков Рогала Дорна, кроме незыблемой чести и феноменального мастерства во владении оружием у них мало общего с культурой и традициями ордена-прогенитора. Не стоит и упоминать, что они не поддерживают особо тесных отношений с другими Астартес, за исключением орденов, созданных из их генетического семени. По большей части их обычаи и верования коренятся на варварских мирах, на которых они издревле набирают рекрутов. Именно по этим причинам многие космические десантники считают Палачей всего лишь толпой дикарей и охотниками за головами с руками по локоть в крови, одним словом, не намного лучше отступников. Но придерживаться подобной точки зрения ошибочно. Благодаря боевому опыту и взвешенной хитрости, полученных дорогой и

кровавой ценой, этот орден - нечто большее, чем просто орда варваров в обличье космических десантников, да и свидетельства их беззаветной преданности Империи даже в часы темнейших смут говорят об ином.

Палачи – один из многих орденов Космического Десанта, которые размещены на окраинах Империи, поэтому обычно они действуют в пустынных областях космоса на галактическом юго-юго-западе, на стыке сегментов Пацификус и Темпестус. Естественно, за все время своего существования ордену не раз приходилось длительное время странствовать и скитаться покинутыми пространствами, в прошлом сражавшись едва ли не по всему Империи. В конце М37 Палачи поселились на двойных планетах Стигия и Аквилон – ужасающих мирах льда и пламени, заключенных в эллиптическую орбиту вокруг медленно умирающего гигантского солнца на самом краю погруженной в бесконечную тьму южной галактической окраины. Крепость-монастырь ордена – огромная укрепленная астероидная база, известная как Темный Склеп, попавшая в гравитационную ловушку между двумя мирами. Именно из этой мрачной и грозной твердыни увенчанные черепами боевые корабли Палачей отбывают в бескрайний вековечный мрак на поиски новых жертв.

Согласно законам и традициям ордена, каждый Палач должен самостоятельно выковать себе путь славы и стать достойным упоминания в великих хрониках, которые сберегало не одно поколение капелланов, которые именуются «Говорящие с Мертвыми». Во время священных празднеств и памятных церемоний в глубочайших катакомбах Темного Склепа Говорящие с Мертвыми рассказывают обо всех побоищах, учиненных покойниками. Кроме того, им вменяется в обязанность поддерживать порядок в этом далеко не самом сплоченном ордене, из-за чего у Палачей необычайно большое количество капелланов – традиционно к каждой роте приписано трое Говорящих с Мертвыми. Все они подчиняются верховному капеллану, также известному как Лорд Говорящих с Мертвыми. Капелланы также обязаны хранить записи о битвах, в которых сражались их роты, дабы будущие воины ордена никогда не забывали уроки, извлеченные равно из побед и поражений. Лишь через кровопролитие и истребление врагов Императора Палач может заслужить честь занять место в хрониках, заработав тем самым не только уважение товарищей, но также новое звание и почести.

По своей природе боевые братья ордена неуступчивые, амбициозные и скорые на гнев, их учат, что любое поправление чести нужно смывать кровью, даже если кровь эта принадлежит товарищам. Но в отличие от тех немногих орденов, где с подобным поведением мирятся и даже поощряют (например, Космические Волки или Мародеры), Палачи улаживают проблемы не в драке или шумной потасовке, но в поединке, который практически всегда заканчивается увечьями или даже смертью. Такова цена чести. Еще одна странность в обычаях ордена – сбор трофеев с достойных жертв, вроде черепов, голов или оружия. Делается это не ради ритуала, но лишь для Говорящих с Мертвыми, которые после боя составляют списки. Трофеи выбрасывают сразу после того, как они выполняют свое предназначение, если только их не сочтут ценными и сохраняют в качестве реликвий, которые со временем могут украсить доспехи или снаряжение боевого брата. Те, кто знаком с Палачами, часто удивляются их религиозным верованиям, которые берут начало с времен, предшествовавших возвышению Министрума. По большей части они представляют собою анимизм и поклонение предкам. Хотя Палачи посвящают свой гнев и правосудие Императору Обожественному, их мало волнует Экклезиархия со всеми ее святыми и «жалкими» суевериями, за исключением того, что эта организация – полезное орудие, связывающее разрозненный Империи воедино.

Как и большинство орденов, расположенных на дальних рубежах космоса, Палачи в высшей степени независимы в выборе целей, а потому войны с врагами человечества ведут лишь по своему усмотрению. Но при этом они не замкнулись в себе, как многие другие ордены Космического Десанта, и все время поддерживают связь и неукоснительно выполняют договоры о службе и преданности с властями сегмента Темпестус на Бакке, Дракусе и Грифонне. Также в крайних случаях Палачи позволяют эксплораторам и флотам дальнего патрулирования останавливаться на базе Темный Склеп. Естественно,

орден извлекает при этом всю возможную выгоду – им дарован доступ ко всем якорным и грузовым стоянкам флота сегментума. Благодаря договорам с Механикус Палачи получили множество видов снаряжения и тяжелой техники, хотя, учитывая репутацию ордена, следует заметить, что большинство союзников решится вызвать его лишь в случае действительно крайней необходимости.



Брат-секирщик Сагор, тактический десантник третьей роты, «Ночная Ведьма»	Брат-терминатор Хелтак, занесен в хроники за беспощадную резню, Кхимарская битва	Брат-секирщик Кастигар Охотник, шестая рота тактического резерва ордена, обнаружены лишь расколотые доспехи, Корциранская бойня	Говорящий с Мертвыми Кларкаш, капеллан третьей роты, исповедник и первый помощник капитана «Ночной Ведьмы»
--	--	---	--

Приложение: Корциранская бойня

Кое-кто считает Корциранскую бойню «потерянной страницей» истории Бадабской войны, правда о которой никогда не откроется. Все, что известно об этом инциденте, обнаружил патруль лоялистов в 339910.M41. Среди руин старой контрабандистской базы в пыльных пустошах Корциры-2 были найдены следы жестокого сражения между суб-ротами Палачей и Кархародонов. Эти два ордена, каждый из которых по-своему славится дикостью и неуступчивостью, сражались друг с другом до взаимного истребления, уничтожая при этом саму базу и растапывая ее бывших обитателей среди пыли. На телах многих воинов с обеих сторон были видны признаки того, что они продолжали сражаться, невзирая на ужасающие раны, отрубленные конечности и обширные травмы, которые были смертельными даже для космических десантников. Некоторых нашли сцепившихся в смертельных объятиях, словно перед гибелью они продолжали сражаться со своими врагами. Кем был последний испутивший дух воин – Палач или Кархародон – так и останется под завесой мрака, ибо, по словам обеих сторон, живым оттуда не выбрался никто.

Организация

Возможно, это покажется необычным для ордена, который пользуется славой невежественных варваров, но в вопросах структуры и организации Палачи очень строго придерживаются учений «Кодекса Астартес», не считая нескольких незначительных изменений в общепринятых доктринах, отражающих их предпочтение к огневому контакту на близких дистанциях и безжалостным рукопашным схваткам. Братья ордена предпочитают подобные действия из-за того, что в них можно лучше проявить себя, нежели в стрельбе издалека или при использовании тактики «ударил-отступил».

В плане ведения боевых действий подобный уклон наиболее явственно проявляется в том, в ротах заменяют одно из одобренных Кодексом отделений опустошителей на отделение арьергардных ветеранов. И наоборот, Палачи презируют обычные и штурмовые мотоциклы, предпочитая использовать для разведки «Лэндспидеры», а для штурма и разведки боем, по возможности, тяжелую бронетехнику. Хотя в случае необходимости Палачи способны идти на хитрости, они предпочитают добывать победу и славу, атакуя врага с максимально близкого расстояния – боевые братья ордена не опасаются битв на истощение или взаимное истребление, ибо верят в свою способность выдержать любой удар врага и ударить в ответ еще сильнее. Со временем подобный подход перерос в настоящий изъяз, из-за которого орден нередко ввязывался в сражения, когда можно было найти лучшее решение, не проливая при этом собственную кровь. По слухам, этот недостаток они получили в наследство от прогениторов.

Каждый капитан Палачей считается независимым командиром, которому дарована значительная свобода действий. Хотя Магистр Ордена, еще известный как Верховный Палач, и обладает всей полнотой власти, он все же должен прислушиваться к мнению ротных капитанов, которые вместе с главным библиарием ордена, Магистром Кузни и Лордом Говорящих с Мертвыми входят в военный совет. Этот совет может сместить Магистра, если в глазах всех его членов тот покажется недостойным или неподходящим для должности. В отличие от большинства орденов Космического Десанта, борьба за право командования Палачами может решаться кровавым путем – любой капитан, если пожелает, имеет право выйти на бой за титул Верховного Палача.



Почтенный Ласко, дредноут
ордена Палачей, шасси MkV,
конфигурация тяжелой огневой
поддержки

Избранные славные победы

Вторжение на Нова Сулис, Чума Неверия [302.M36]

Во время войн, положивших начало Чуме Неверия, Палачи стали одними из первых космических десантников, которые открыто выступили против новоявленной империи кардинала Бухариса с центром на планете Гаталамор. Известно, что во время этого полномасштабного конфликта они сражались вместе с Космическими Волками, Ангелами Очищения и Гвардией Ворона. В те времена наиболее известным их деянием стало грандиозное вторжение на мир-улей Нова Сулис. Корыстолюбивые водные бароны Сулиса были яркими приверженцами Отступничества, принявшие награбленные богатства кардинала в обмен на поставки боеприпасов, производимых в улье-мануфактуриуме, которые впоследствии использовались при

осаде Фенриса, родного мира Космических Волков. Палачи вторглись на Сулис мощью всего ордена, обрушившись на жертв подобно пылающей комете. От военных кораблей почернели сами небеса, они извергали смерть на земли баронов и их дворцы-склады, в то время как бронетанковые войска двигались по мануфакториуму, подобно косе, стирая с лица земли всех, кто осмеливался встать у них на пути, пока большая часть планеты не лежала в руинах. Тем, кому удалось пережить тот час гнева, позже говорили, что пощаду даровали лишь тем, кто сразу пал ниц перед бронированными великанами в темном, а всякий, кто посмел поднять оружие на Палачей, не важно, был то гвардеец, жрец, дворянин или бандит из улья, погибал самой жестокой смертью. Когда Палачи опустошили Нова Сулис и пресекли поставки боеприпасов предателям, то тут же отбыли, оставив после себя вдоль разрушенных городских улиц отрезанные головы врагов. Правительство в буквальном смысле было обезглавлено, планетарная инфраструктура лежала в руинах, а неконтролируемые пожары и вторичные взрывы от нанесенных разрушений ширились, подобно чуме, на протяжении еще долгого времени.

В те беспокойные и тревожные времена Космические Волки, которые увидели в Палачах родственные души, пусть более темные и мрачные, начали называть орден «смеющимися секирщиками» на древнем фенрисийском наречии. Шутка имела ироничный подтекст, но также символизировала то уважение, которое Космические Волки испытывали к братьям по оружию. За свой вклад в войну с предателями и отступниками во время Чумы Неверия, Палачам оказали редкую честь - создать в следующем Основании на базе своего генетического семени новый орден, Железных Чемпионов.

Преследование Гектора Реввокана [137.M40]

Гектор Реввокан был последним представителем угасающего, но все еще могущественного рода Вольных Торговцев, восходящего к временам Эры Отступничества. И когда смерть пришла за ним под конец его неестественно долгой жизни, растянутой при помощи запрещенного ксенознания и черной науки, он обратился к Темным Богам, дабы те даровали ему бессмертие, и тем самым обрек себя на вечное проклятье. Реввокан стал совершать нападения на пограничные миры Империи, чтобы ритуальными жертвоприношениями утолить жажду своих повелителей, став настоящим бичом южных секторов сегментума Темпестус. Эпоха ужаса, длившаяся пятьдесят семь лет, завершилась лишь тогда, когда объединенные силы эксплораторов Механикус, имперского флота и ордена Палачей блокировали его разношерстный флот в системе Мира. Посреди масштабного космического сражения штурмовые тараны Палачей смогли высадить абордажные группы на флагман Реввокана, «Ночную Ведьму», после чего корабль скрылся в варпе. Те Палачи, которые попали на борт, оказались отрезанными от остальных боевых братьев, на них непрерывно нападали превосходящие численностью омерзительные рабы Реввокана и банды берсерков из Пожирателей Миров, которые поклялись тому в верности. Палачам было некуда отступать, поэтому они сражались с безумным фанатизмом и постепенно, отсек за отсеком, брали корабль под свой контроль, пока, наконец, не убили Реввокана и его потомство каннибалов, после чего в сиянии эфирного пламени «Ночная Ведьма» вырвалась в реальное пространство. После боя Палачи оставили себе корабль в качестве трофея. С помощью мастеров-архимагосов с Грифонна-4 они очистили его от порчи и переоборудовали по стандартам ордена. За это магосам разрешили извлечь некоторые древние технологии из корабля и дали свободный доступ к хранящимся в его информационном храме знаниям.

Битва за Кэррион Дип [899.M41]

Откликнувшись на серию панических сигналов о помощи с дальних имперских аванпостов, вторая рота

Палачей оказалась втянута в отчаянную схватку с недавно пробудившейся угрозой, которая обреталась на мертвых мирах возле Скрытого Региона на окраине сегментума Темпестус. Поначалу на имперских наблюдательных станциях Палачи не обнаружили ничего, кроме руин и опустевших укреплений, но затем попали в засаду среди развалин пограничной базы на мертвом мире Кэррион Дип. Нападавшими оказались удивительные металлические призраки, чье оружие с легкостью пробивало даже самую прочную броню, и которые воскрешались и восстанавливались даже после того, как их разрывало на куски. Окруженные превосходящими силами бессмертных врагов, Палачи сумели выжить лишь благодаря отважному командованию и хитрости верховного капеллана Тулсы Кейна. Вчитавшись в древнюю хронику ордена, Тулса Кейн повел оставшихся Палачей в яростную контратаку в слабое место во вражеских рядах. Космические десантники вступили в яростный ближний бой с чудовищными металлическими врагами, где их скорость и напор могли сыграть решающую роль. Сам Тулса Кейн сразился с их командиром, парящим воплощением смерти, облаченным в потемневшее золото и изорванные одеяния. В титаническом столкновении, от которого крозий арканум Кейна сломался пополам, а сам он потерял правый глаз, ему удалось повергнуть противника, дав боевым братьям возможность отступить. И хотя те желали сражаться до последнего, капеллан был непреклонен.

Из ловушки удалось вырваться менее трети воинов. Одно лишь это можно было считать чудом, и, кроме того, выжившие Палачи предоставили Империи один из первых подтвержденных и подробных докладов о пробуждающейся древней угрозе, которую позднее назовут некронами. По имперскому указу Кэррион Дип все еще остается на карантине.

Приложение: Долг Палачей

Палачи занимали в Бадабской войне сложное и уникальное положение, лоялисты не смогли предвидеть их сотрудничество с Люфгтом Гуроном и сепаратистами. Многие отчеты о боевых действиях совершенно неверно истолковывают роль этого ордена в Бадабской войне и Отступничестве. На самом деле он вступил в войну лишь ради исполнения долга тысячелетней давности, который Палачи могли оплатить лишь кровью, даже если бы это означало гибель всего ордена.

Хотя об этом эпизоде имперской истории практически никто ничего уже и не помнит, но в последние годы тридцать девятого тысячелетия южная окраина подвергалась постоянным нападениям кочевых флотов орков, мигрирующих ксеновидов и странных психических феноменов, что не раз приводило к эпидемиям ведьмовских культов, атакам пришельцев и демоническим вторжениям. Кое-кто в Ордо Ксенос теперь видит во всем это предвестие прихода тиранидов, но в то время между подобными событиями не заметили связи, ибо у Империи было полно других проблем. После тяжелых потерь в череде кампаний по защите границ Империи от орков, поработителей и еще худших существ численность ордена сократилась почти до трехсот боевых братьев, когда грянула беда – Стигия-Аквилон, их родные миры, оказались осаждены. Врагами выступила кошмарная ксеноформа червей-трупоедов, с которыми раньше никто не сталкивался. Они атаковали без предупреждения, оборонительные системы Темного Склепа не смогли обнаружить их дисковидные корабли до самого момента нападения, когда первый же залп призрачных лучей в мгновение прожег десятки метров стальной астероидной массы, извергнув на нижние палубы волну истинного ужаса. В крепости-монастыре Палачей вспыхнули ужасающие битвы, и через какое-то время последние космические десантники уже обороняли внутренний санктум. Орден был на грани исчезновения.

Их спасли Астральные Когти – при поддержке крейсеров боевого флота Темпест они прорвали осаду

Темного Склепа, когда оставшиеся Палачи уже приготовились дать последний бой. Многие Астральные Когти полегли на том поле брани, и среди них был сам Магистр Ордена, Акас Сенека. Горстка уцелевших Палачей поклялись в долге крови перед Астральными Когтями, огласив, что если те когда-либо окажутся в беде, они обязательно придут на помощь. Палачи восстановили свои силы лишь через полтора столетия и никогда не забывали о данной клятве. И вот, спустя тысячу лет, они ответили на зов Люфгта Гурона.

Диспозиция ордена в Бадабской войне

Во время Бадабской войны Палачи сражались на стороне сепаратистов. Однако то, что они примкнули к силам Люфгта Гурона – уникальное наследие долга крови, который орден более тысячелетия назад задолжал Астральным Когтям. Орден Палачей дважды вступал в войну – первый раз ударная группировка состояла из усиленной третьей роты под командованием капитана Ванира Гекса, которая базировалась на крейсере дальнего радиуса действия «Ночная Ведьма». Этот корабль, некогда принадлежавший вольным торговцам, обладал куда большей дальностью полета и скоростью в варпе, чем любой другой в распоряжении ордена, и потому он без промедления под конец 904.М41 прибыл в Зону Мальстрима. В то же время остальной орден Палачей собирался в Темном Склепе для подготовки к длительной кампании вдалеке от своей операционной базы. Другая армия состояла практически из всех сил ордена, за исключением второй роты (которая еще не оправилась после событий на Кэррион Дип) и половины десятой роты, оставшихся в гарнизоне Темного Склепа. В целом в их группировку входило семь рот, которых доставили в бой на смешанном флоте из одной боевой баржи, трех ударных крейсеров, двух авангардных крейсеров и двух крыльев по пять фрегатов типа «Меч» в каждом. Палачи, которыми командовал верховный капеллан Тулса Кейн, полностью вступили в Бадабскую войну в начале 907.М41.

Хотя поначалу Люфгт Гурон и его союзники приняли их радушно, все понимали, что Палачи будут поддерживать Астральных Когтей лишь на собственных условиях. К своим союзникам Тулса Кейн не выказывал ничего, кроме сдержанного презрения, отношения Палачей с сепаратистами стремительно ухудшались, так что вскоре все взаимодействие между ними стало согласовываться через посредников. Палачи полностью втянулись в боевые действия, но при этом отказывались стоять в гарнизонах, захватывать новые территории для сепаратистов или атаковать гражданские объекты. Невзирая на подобные самоограничения, орден быстро заработал среди лоялистов грозную славу, особенно после разгрома Воющих Грифонов на Кхимаре. Со временем Палачи превратились в самый мобильный и функциональный контингент налетчиков в распоряжении сепаратистов – они уничтожали аванпосты, организовывали засады на флотилии, а также вынуждали лоялистов распылять свои войска, чтобы не дать Палачам перерезать снабжение или оказаться у них в тылу. Особенно стоит упомянуть «Ночную Ведьму» под командованием Ванира Гекса, которая стала настоящим кошмаром для грузовых и боевых кораблей лоялистов, так как в поединке один на один она могла уничтожить даже крейсер Военно-космического флота и была достаточно быстрой, чтобы вырваться из любой ловушки, которую ей могли приготовить вражеские силы. Несмотря на оказанную сепаратистам бесценную помощь, к 909.М41 Гурон устал от их выходов, в особенности оттого, что после выполнения поставленной задачи Палачи не добивали выживших и даже позволяли врагу с честью сдаваться. Поэтому он старался держать Палачей в неведении о своих планах и махинациях и поручал собственным верным войскам заканчивать за ними дела. Но после ухудшения положения, Гурону, тем не менее, приходилось все сильнее полагаться на Палачей в боях за Зону Мальстрима. В конечном итоге это решение окажется катастрофическим и обернется тем, что Палачи поднимут оружие на Астральных Когтей после событий, последовавших после сдачи боевой баржи Саламандр «Костер Славы». В последующий год орден превратился в непредсказуемый элемент – он

сражался, только когда на него нападали, и вел личную войну с бывшими союзниками, пока в 911.М41 не договорился о капитуляции и выходе из зоны боевых действий.

Из всех, кто сражался на стороне сепаратистов, Палачам, возможно, повезло больше всех. Они сражались с честью и умирали во имя исполнения своих клятв. В качестве наказания ордену приказали выплатить репарации и покинуть родную систему на сто лет без права набора инициатов. Все это время Палачам придется вести искупительный поход, дабы смыть с себя пролитую ими кровь лоялистов.

Авангардное отделение Хадрейкера

6-ое отделение, третья боевая рота

			
Сержант-ветеран Хадрейкер, командир ударной группы, абордажные силы, «Гнев Фазтона»	Символ ордена Палачей, используется в геральдике	Разнообразное вооружение ордена Палачей, которое можно встретить у рейдеров. Одноядерное плазменное оружие производства Ризы, болтерное оружие системы «Умбра», изготовленное в ордене силовое оружие типа «Ванир»	Авангардный брат Скаран, пал во время Красного Часа



Авангардный брат
Осрик, Стигматум
Майорис, Красный Час

Авангардный брат
Данвич, занесен в
хроники за
усекновение головы
центуриону Мэндаку,
Красный Час

Авангардный брат
Амон, занесен в
хроники за захват
верхней орудийной
камеры и убийство
всех, кого он там
обнаружил, Красный
Час



«Лэндрейдер
Искупитель» Палачей
«Сердце Крови»,
закреплен за третьей
боевой ротой,
возглавил штурм
аванпоста «Лямба»,
Кхимарское течение

БТР «Носорог» ордена
Палачей, закреплен за
четвертой ротой,
уничтожен в бою,
столкновение на Узэле

Танк «Хищник
Аннигилятор» ордена
Палачей, прикреплен к
четвертой роте,
подтверждено
уничтожение 4
бронетанковых целей,
столкновение на Узэле

Верховный капеллан Тулса Кейн

Старая Ночь, Верховный Мортиург Палачей, Лорд Говорящих с Мертвыми

Одноглазый Тулса Кейн – исключительно важная особа в ордене Палачей. Он – верховный капеллан ордена, и одновременно носит титулы Верховного Мортиурга (или главного судии) и Лорда Говорящих с Мертвыми, отвечая за хранение летописей о деяниях боевых братьев в бою. Благодаря презрительному и мрачному характеру, а также воинскому мастерству, собраты часто зовут его Старой Ночью (и другими, куда менее лицеприятными прозвищами), и многие из них скорее предпочтут полезть в пасть к демону, чем навлечь на себя гнев капеллана. Разум Тулсы Кейна острый, словно силовой клинок, а своей утрюмой мудрости он набрался из воинственной истории ордена с его многими тайнами. Старый воин давным-давно утратил счет головам, которые он снял с плеч врагов за свою долгую службу Императору.

Во время Бадабской войны Тулса Кейн командовал орденом Палачей на стороне сепаратистов, связанный обетом исполнить кровавый долг перед Астральными Когтями. Именно Кейн объявил, что Люфгт Гурон нарушил долг чести, и в ответ на это за это повел Палачей в бой против бывших союзников.

Честь ордена

Тулса Кейн – древний и мрачный воин, познавший все ужасы кошмарного космоса, и, по правде говоря, воины ордена куда сильнее опасаются легендарного гнева Старой Ночи, чем вражеского.

Кости Грехдалина

Истинная реликвия ордена, эти доспехи создали из практически неуничтожимых останков скелета древнего ксеноса, который в одиночку вырезал население целого мира-колонии. Один из величайших верховных капелланов ордена поверг тварь в эпичном поединке, и теперь эти доспехи служат как щитом и плотью носящему их воину, так и постоянным напоминанием о тех высоких стандартах, которые он должен постоянно проявлять в служении ордену. Кости Грехдалина – комплект мастерски изготовленных доспехов.

Жнец Жизней

Жнец Жизней – массивная силовая секира архаичного дизайна, которой раньше владели Магистры Ордена, а теперь передали Кейну, дабы подчеркнуть его статус командира Палачей в темные дни Бадабской войны. Жнец Жизней – реликтовое оружие.

«Энигмата Феррум»

В этой священной книге собрана боевая мудрость и древние тайны Палачей, которые на протяжении многих тысячелетий отбирали из хроник ордена. Каждый Верховный Мортиург Палачей не только несет копию «Энигматы Феррум» в бой, но обязан также постоянно дополнять ее.

«Ночная Ведьма»

Во время Бадабской войны печально известная «Ночная Ведьма» стала настоящим бичом для кораблей лоялистов. Некогда этот корабль был флагманом дома Вольных Торговцев Реввокан, но после того, как он предался Хаосу и был уничтожен, орден Палачей забрал судно себе в качестве трофея. Быстрая и тяжело вооруженная «Ночная Ведьма» была не только превосходным рейдером, но и одним из мощнейших кораблей в распоряжении ордена. За всю Бадабскую войну ей удалось уничтожить и захватить судов больше, чем любому другому кораблю сепаратистов.

Макро-обстрел

Орудия, которые находятся под носовой частью фюзеляжа «Ночной Ведьмы» стреляют термоядерными зарядами ближнего радиуса действия, которые заполняют все окружающее пространство атомными взрывами.

Затемняющие двигатели

Ходовая часть «Ночной Ведьмы» создана на основе странных и загадочных технологий, благодаря которым двигатели корабля создают прерывающий энергетические цепи эффект, выводящий из строя поисковые сканеры врага.