

Порядковый номер: VIII легион

Прародитель: Конрад Кёрз, также известный как Ночной Призрак

Предыдущее название: отсутствует

Замеченные стратегические предпочтения: карательные операции, силовое усмирение, децимация, психологическая война, терроризм

Примечательные владения: Нострамо (уничтожен)

Верность: Трайторис Пердита

«Мы получили ваше предложение сдаться, и отвергаем его. Мы пришли не выслушивать ваши мольбы, а вершить правосудие. Время сдаваться давно минуло. Вы сами подписали свой приговор. Пришло время умереть».

Многоканальная вокс-передача
Повелителей Ночи, усмирение
Листрантии IV

История многих легионов заставляет задуматься, как самая истинная преданность может обратиться предательством, чистейшая верность – ненавистью, благородство – бесчестием; но когда речь заходит о Повелителях Ночи, мы задаемся вопросом – не были ли их сердца с рождения отданы тьме? Будь они созданы для более великой цели, возможно, они бы закончили иначе, но увы – их история пропитана ядовитой идеологией и чудовищными зверствами. Одни утверждают, что они были вынужденной мерой, чудовищами, которые единственные могли бы вытащить варварский век в светлое будущее. Другие же говорят, что они были ошибкой, просчетом, усугубленным обстоятельствами. И лишь немногие осмеливаются предполагать, что они были прокляты с самого момента своего рождения и созданы для того, чтобы построить будущее, в котором им не будет места. В конце концов, все эти догадки абсолютно бессмысленны: они – создания ужаса, и не важно, чем это обусловлено.

Содержание

Происхождение: Дети анархии

Нострамо: мир вечной ночи
Виток безумия и ужаса

Подразделения и внутренняя структура легиона

Командная иерархия легиона
Военная диспозиция
Бронетанковый коготь Карадары Повелителей Ночи
Отделение Ужаса Повелителей Ночи
Арсенал легиона Повелителей Ночи

Примеры сражений

Восстание Внори
Велекшар
Отсев

Легионес Астартес (Повелители Ночи)

Уникальный ритуал войны Повелителей Ночи: Удар ужаса

Отделение Ужаса

Отделение Ночных Рапторов

Конрад Кёрз

Мастер свежевания Модрим Ллансахай

Севатар

Происхождение: Дети анархии

Восьмой легион был пропитан кровью с самого рождения. Первые рекруты легиона происходили из тюремных трущоб Древней Терры. В громадных пещерах, забитых полуразрушенными тысячелетними руинами, жили мужчины и женщины, преступившие закон своих хозяев. Обреченные жить без света и без глотка воздуха свободы, они влачили жалкое существование в страхе и крошечной тьме. В этих беспросветных краях не существовало законов, а выживание балансировало на острие ножа. Выживали в перенаселенных подземельях лишь самые сильные и беспощадные и те, кто вырос в хитрости и жестокости. Вскормленные постоянным притоком из верхних ульев, тюремные трущобы были вечно жаждущими вратами в мир безумия и смерти. Но из миллионов, живших и умиравших в трущобах, не все были изгнанниками из верхнего мира. Среди кровопролития и страха рождались дети. Убаюканные тьмой и воспитанные в смерти, те, кто доживал до десяти лет, были бледными безмолвными созданиями, передвигавшимися без единого звука. Узники звали их «детьми ночи» и даже самые жестокие убийцы не стали бы их искать по своему желанию.

Именно из этих бледных детей Император сотворил первых воинов VIII легиона. Угрюмые и мрачные, с кожей бледной, что пепел или костяная пыль, они сильно отличались от братьев-легионеров как внешне, так и по манере поведения. Геносемя VIII легиона хорошо усвоилось телами первых новобранцев, как будто создавалось с расчетом именно на них. Оно не только подчеркнуло их бледность, но и дало детям подземелий способность видеть в темноте, которая в разы превосходила аналогичную у их братьев из других легионов. Этот дар также был их проклятием, вынуждая смотреть на свет звезд и солнц через светофильтры; хотя теперь они передвигались при свете верхнего мира, внутри воины VIII-го все еще брели в ночи.

Впервые Император использовал VIII легион для того, чтобы искоренить тех, кто полагал, что грехи прошлого могут жить в Империи. Некоторые из присягнувших Императору сделали это лишь потому, что считали, будто у них не было другого выбора. Другие, видевшие расцвет и падение империй военачальников, полагали, что они просто становились частью временной структуры. Преступления против нового порядка принимали множество обличий: от Сарагонского Анклава, тайно продолжавшего творить генетические зверства, до выращивания псайкеров при дворе Антия и Марша десяти миллионов – было ясно, что даже перед мощью Императора некоторые отступали обратно к путям Древней Ночи. Когда подобные преступления требовали не просто подавления, а возмездия, Император отправлял VIII легион.

Казалось, такие операции хорошо подходили VIII-му. То ли вследствие их генетического наследия, то ли сочетания их происхождения и идеологической подготовки, воины легиона, казалось, имели склонность к моральному абсолютизму и стремлению вершить правосудие. В мире морали VIII легиона не существовало полутонов, не было степеней греховности и невинности. Истина и ложь были как день с ночью: безусловными и неделимыми. Тьма была миром греха, лжи и чудовищ, и те, кто брели под ее покровом, понимали лишь язык крови, несший весть о быстром и безжалостном возмездии за их действия. Правосудие несло свет во тьму, и правосудие это не было ни осторожным, ни терпимым, но беспристрастным и холодным, как острие ножа. Воины VIII легиона были созданы, чтобы жить во тьме и сражаться за светлое будущее. По сути своей они были воинами, которые бились за будущее, в котором не будет места тварям, подобным им самим. По крайней мере,

сейчас так говорят те, кто знал VIII-й. Быть может, воспоминания слишком милосердны, быть может, нам хочется верить, что даже у подобных чудовищ было благородство, когда на деле был лишь ужас. Возможно, мы просто пытаемся оправдать жестокость великой целью, иначе как можно позволить таким созданиям жить?



Кровь и просвещение: Пакс Империалис

Великий крестовый поход принес человечеству мир, окончив войны между расами и народами, и связав их воедино. Он разорвал оковы суеверий и освободил миллионы от прихотей тиранов. Там где прежде был раздор и пелена невежества, теперь воцарились истина и мир. Там были высокие идеалы, но идеалы дались высокой ценой. Человечество следовало привести к просвещению, но многие пытались увести его обратно в тени, к прежним путям невежества и раздора. Император объединил Терру не только словами и союзами, но и силой оружия. Просвещение и мир нужно было завоевывать кровью. То была основная истина Пакс Империалис, и когда Великий крестовый поход отправился к звездам, эта истина отправилась с ним.

Но кровавую цену приходилось платить не только в открытой войне. Врагов Империи было множество, и даже до того как Гор отвернулся от Императора, были те, кто вынашивал предательство в своих сердцах, кто произносил слова верности и в то же время сеял раздор. Пока идеалам Великого крестового похода соответствовали войны, марширующие в открытой войне, на самом деле для поддержания мира применялись другие методы и велись куда менее благородные битвы. Храмы ассасинов, сети информаторов и тайных агентов Сигиллита, протоколы уничтожения и древние, но в большинстве своем запрещенные орудия, используемые немногими избранными легионами - все это были инструменты и воины, которыми Империя насаждал свои идеалы и на время принес в Галактику мир.

Название: Нострамо

Классификация: [Экзитус/уничтожена]

Ранее – мир-улей, родной мир легиона Повелителей Ночи

Системная информация: Y123/8799//L99Ω

Звездные координаты: 127-VVz/Ω2



Сегментум: Ультима/Экстремис

Примечание: планета уничтожена по приказу примарха легиона Повелителей Ночи [доступ к файлу запрещен]. Прежде ввиду геоприливной фиксации классифицировалась как Ночной мир категории 7.

Нострамо: мир вечной ночи

Было бы слишком просто сказать, что Кёрз изменил все, и что падение Повелителей Ночи началось в тот момент, когда Император воссоединил своего восьмого сына с его легионом. Справедливей будет сказать, что на путь предательства и Кёрза, и Повелителей Ночи толкнул Нострамо. Кёрз был отцом VIII легиона, но у него самого было два воспитателя, две руки, сформировавшие его природу, а через него и судьбу его легиона: Император, сотворивший сущность Кёрза, и планета Нострамо, взрастившая и воспитавшая его. Нам никогда не узнать, к чему Император готовил своих сыновей, но чего стоило ожидать от жизни на Нострамо, нам известно.

Это был лишенный солнца мир страданий, боли и упадка. В самом сердце цепочки планет, сохранивших возможность пересекать межзвездное пространство в эру Раздора, находился мир огромных городов, дыма, промышленности и пота миллионов. Все богатство Нострамо составляли залежи адамантиевой руды под поверхностью планеты. Находившиеся вдалеке от Нострамо миры жили за счет экспорта, а адамантиевые шахты глубоко вгрызались в ее плоть. Города были трущобами из камня и железа. Километровые трубы, изрыгающие дым, устремлялись в вечную ночь. Мосты из черного металла пересекали узкие ущелья улиц и проулков. Дома, соборы и фабрики вырастали из леса трущоб, их фасады и крыши были усеяны горгульями. Подобно савану, наброшенному на мертвеца, над всей планетой висел смог, превращающий крохи света окон и фонарей в слабые пятна. Воздух наполняли пыль, дым и вонь химикатов. Они въедались в плоть каждого мужчины, женщины и ребенка, сокращая отпущенное им время. Лучшее, что могла предложить такая жизнь, это медленное угасание в угнетающем рабстве, без единого намека на лучик надежды или тепло истинного счастья. Люди Нострамо были бледными, в большинстве своем сухопарыми, наделенными попеременно недоверием, черным юмором и бессердечием. Многие из них умирали, харкая кровью и темной пылью на свои убогие лежа, но гибель от легочной чумы или разъедающих кости химикатов была не самым худшим концом, который можно было встретить на Нострамо.

Нострамо принадлежал тьме душой и телом, и все его существование было ужасом, подобным рабству у ксеносов или кошмарам Темной эры технологий. Если здесь когда-то и существовали настоящие законы, то они давным-давно исчезли, поглощенные алчностью некоторых и отчаянием многих. Убийство являлось здесь валютой жизни, а власть рождалась в насилии. В бесконечной нострамской ночи каждому греху – большому и маленькому, находилось место. Летописцы, изучавшие историю Нострамо, утверждают, что в то время каждый порыв ветра нес в себе чей-либо стон или крик, а каждый ребенок с детства понимал лишь закон клинка и право сильного.

Каждым районом Нострамо правили развращенные и смертоносные группировки, независимо от того, признавалась их власть или нет. От высот знати до самого глубокого переулочка каждый дюйм Нострамо являлся чьим-то владением, чьей-то территорией или охотничьими угодьями. В трущобах жилых блоков шайки правили посредством грубого страха, убивали и пытали как им того хотелось и воевали с дикими стаями изгоев, которые больше походили на животных, чем на людей. Говорят, многие из них поедали мертвечину, обращаясь со своими территориями, как хищник с охотничьими землями. В шахтах и на фабриках, которые все еще крутили колеса планетарной промышленности, банды имели имена, от которых веяло ложным авторитетом: Железные надсмотрщики, Руки Корегадо, Сыны тяжелого труда. Покрытые шрамами, с бугрящимися под ними мышцами, они ходили по улицам, звеня оружием и воняя убийством, и насаждали свой порядок, мало чем отличавшийся от рабства. В районах побогаче собирались в группы распутные сыны и дочери развращенной знати, разодетые подобно напыщенным павлинам. Убить кого бы то ни было им было столь же легко, как проронить оскорбление. Безрадостные с выбеленными лицами, Клинки Падали в плащах из драного бархата, Болтуны с отрезанными губами и выставленными напоказ заостренными зубами – таковы были потомки правящего класса планеты.

Независимо от своего положения, практически все банды находились в подчинении у одного из многочисленных баронов, лордов и графов, которые в свою очередь служили еще более влиятельным мужчинам и женщинам, многие из которых украшали себя аристократическими титулами, напоминая о давно забытом благородстве. И хотя они были облечены властью по праву рождения, крови и феодального права, правители Нострамо почти не отличались от его криминальных авторитетов. Они представляли собой одно и то же: жестокие монархи королевств, построенных на грехе. Герцогиня Вздохов Ильгана, Балтий, наследник Амарантиев; лорд Колеса Тиберон – лишь немногие из тех, кто жил в то время, когда Кёрз бродил в тени их беззакония.

Конрад Кёрз вырос в одиночестве. Когда его капсула пронзила небеса Нострамо, она была падающей кометой, врезавшейся в окутанный ночной тьмой город, но ее груз остался без внимания. Он был одиноким подростком, диким и пугливым; он дрожал в тени разрушенных зданий и на крышах, и жил как падальщик, убивая всякого, кто осмеливался охотиться за ним, ибо даже будучи младенцем, он обладал устрашающей силой и несокрушимой волей, совмещенной со сверхчеловеческим и бдительным разумом. Стенания людей под ножами мучителей были его колыбельными; ему снились войны, ждущие среди звезд, горы мертвецов в мирах, которых он никогда не видел, он просыпался с криками умирающих в ушах и обнаруживал, что они были реальны. Всегда во тьме, безмолвный и одинокий, он был скорее ночным кошмаром, нежели полубогом. Он убивал, чтобы выжить, и обнаружил, что был не таким как те, кого он убивал. По сравнению с ним они были слабыми и медлительными и легко умирали от его рук, кулаков и зубов. Он питался пойманными крысами, а когда этого было недостаточно, то ел мертвецов.

Он учился в этом котле греха, поглощая шепот мыслей из плоти, которую он поедал, постигая речь и способы убийства тех, за кем он наблюдал. Он впитывал все, чему могла научить его тьма, усваивая знания, как мог только разум примарха. Но результатом этого жестокого обучения стал не просто зверь или убийца. Возможно, Кёрзу шептала часть высшей цели Императора. Он мог бы стать таким же, как большинство жителей Нострамо, убийцей и преступником. Зная его сущность, трудно усомниться в том, что он стал бы порочным королем всего ему доступного, но он не стал им. Вместо этого мальчик, выросший среди крыс на плоти мертвецов, решил изменить этот мир и привести его к правосудию.

Он начал с того, что стал убивать тех, кто перешел ему дорогу. Грех окружал его с первого вдоха – не было нужды искать его. Сначала стали исчезать убийцы и уличные разбойники, затем – целые банды. На стенах зданий появлялись распятые изуродованные тела. Полотнища содранной кожи свисали с мостов, а с перил скалились отрубленные головы. За его деяниями последовало название, которое он слышал от людей своего мира, шепотом, одновременно в страхе и с надеждой. Они дали ему вселяющее страх имя – Ночной Призрак, мстительный дух, ангел слепого правосудия, убийца, которого боятся прочие убийцы. Те открыли на него

охоту: банды, наемники знати и преступные группировки, и это его устраивало, так как добыча сама шла к нему. Он убивал почти всех, кто охотился за ним, и позволял некоторым из них доставить свое сообщение нечестивым принцам и графам Нострамо. Лишенные глаз и рук, но способные говорить, изуродованные посланцы сквозь рыдания говорили одно и тоже простое послание: *«Я иду за вами»*.

Ночной Призрак следовал за шепотом, слухами и истинами, произнесенными ртами освежавшихся бандитов. Он терзал и убивал до тех пор, пока улицы не погрузились в тишину, пока его именем не стали молить не о правосудии, но о пощаде, и пока весь мир не накрыло абсолютным ужасом. Когда города стали засыпать в тишине, а звуки выстрелов стали лишь редким шумом, он явил себя грешной аристократии и предложил им выбор: склониться перед ним и подчиниться его закону или же умереть. Некоторым из них не суждено было покинуть сие первое собрание, остальные же преклонили колени перед своим новым повелителем. Отныне Нострамо принадлежало Ночному Призраку.

Виток безумия и ужаса

Спустя почти столетие с начала Великого Крестового похода Император пришел на Нострамо. Его прибытие впервые принесло солнечный свет в погруженный в ночь мир. Те, кто засвидетельствовал воссоединение примарха и его создателя говорили, что Кёрз подчинился воле Императора, как будто он уже видел это прежде, как будто он играл роль, которую всегда боялся получить. С того самого момента VIII легион встал на путь забвения.

Часто легионы претерпевали изменения после нахождения своих примархов и взрастивших их миров. Восьмой легион обрекли Нострамо и Кёрз, но поначалу казалось, что из всех прочих легионов после воссоединения со своим генетическим прародителем они изменились меньше всего. Конечно, изменения были, но относительно небольшие. Нострамский стал языком VIII легиона, его витиеватые руны и шипящие слова распространялись все шире, когда нострамские рекруты стали превосходить числом старших терранских собратьев. Характеру VIII легиона стали свойственны саркастичный фатализм и мрачное чувство юмора. Новые традиции – извращенные отражения нострамских бандитских церемоний и обычаев – укоренились в легионе, как например окрашивание латных рукавиц приговоренных легионеров в красный, чтобы показать, что им вынесен смертный приговор. Многие офицеры легиона носили почетные титулы, бравшие начало от нострамских дворян.

Эти изменения, хоть и достойные внимания, не затронули сердце VIII легиона, разве что возвращение Кёрза усилило праведный порыв карать. Их пути и методы ведения войны несколько не изменились, и объединение терранских и нострамских воинов было самым быстрым среди других легионов. Старый легион и новый слились как две стороны одной монеты: и тот, и другой выросли из тьмы, чтобы нести порядок в раздор, оба из плоти, рожденной в скрытых и не знавших света местах.

Правда в том, однако, что воссоединение примарха с легионом стало первым витком спирали, по которой Повелители Ночи стали падать все глубже в бездну ужаса и нигилизма. После отбытия Кёрза Нострамо сбросило навязанный мир, вернувшись к беззаконию. С этого момента Нострамо питал VIII легион не лучшими из лучших своих юнцов, а подонками, пропитанными кровью и жестокостью. Некоторые утверждают, что они начали отравлять легион, извращая его цели и превращая Повелителей Ночи в простых убийц, наделенных силой полубогов. Это утверждение преднамеренно упускает из виду некоторые факторы, не последним из которых было предводительство Кёрза. Скорее всего, со временем он начал презирать своих сыновей – но он все еще оставался их повелителем. Вместо того чтобы сдерживать легион, он вел его, неся мир посредством насилия от планеты к планете. Временами казалось, для таких методов были причины, но часто

единственным объяснением децимаций, свежевальных ям и распятия целых городов было то, что Повелители Ночи просто наслаждались этим. Они перестали быть чудовищами, потому что это необходимо, и стали просто чудовищами.

Очевидно, у Императора имелись опасения насчет действий VIII легиона и явной нестабильности его примарха, но неясно лишь то, что было сделано для сдерживания Кёрза и его сыновей. Были слова, приказы, может даже угрозы, но никаких действий. Не было руки правосудия, чтобы пресечь преступления Повелителей Ночи. Почему так было – вопрос, на который сейчас не найти ответа, и нам остаются только последствия. Серия зверств росла в течение десятилетий, пока Кёрз окончательно не обратился против Императора, подобно пути, уводящему все глубже в неминуемую тьму. В самом деле, из всех легионов и их примархов Повелители Ночи были самыми зловещими и подозрительными, осуждаемыми за резню и чудовищные преступления на службе Императору. Они были созданиями тьмы, марионетками своего отца, разрушенного жаждой правосудия и дурными предсказаниями. Какой еще могла бы быть их судьба, кроме как погрузиться обратно в ночь, из которой они и вышли?

Многие удивились, когда на призыв нанести удар по Гору и четырем легионам-отступникам ответили Повелители Ночи. Многие годы VIII легион ходил по границе недозволенного, ведя свои собственные войны ужаса, подобно теням в рядах сил Великого крестового похода. Столь велико в те времена было отчаяние, что мало кто усомнился в помощи Кёрза, а те, кто испытывали сомнения, возможно, помнили стремление Повелителей Ночи наказать тех, кто отринул свет. Как показало предательство и резня в зоне высадки, VIII легион отверг связь не со всеми участниками Великого крестового похода, и жажда возмездия превратила их в тех же самых предателей и отступников, коих они некогда презирали.



Древний Кэрроу, «Жнец Новала V»

17-я рота (Повелители Бури)

Исстван V, резня в зоне высадки

Нострамская руна, выцарапанная на нагрудной броне древнего Кэрроу, отмечает его принадлежность к 17-й роте легиона Повелителей Ночи, названной во время резни в зоне высадки на Исстване V Повелителями Бури. Насколько известно, Кэрроу предпочитал жестокий, ритуализированный стиль ближнего боя, унаследованный от культа Потрошителей Нострамо.



Древний Судья «Безрассудный»

8-я рота (Круг Ненастья)

Исстван V, резня в зоне высадки

Когда-то Судья был мастером когтя 8-й роты, которая во время резни в зоне высадки на Исстване V была известна как Круг Ненастья. Изначально известный как Клемен, он пал в битве против эльдарских налетчиков, но благодаря абсолютной кровожадности выжил даже несмотря на полное разрушение нервной системы. После помещения в бронированный саркофаг дредноута типа «Контемптор» Судья отрекся от звания командующего и посвятил себя славе битвы. Примечание: тотемы-трофеи значимых врагов прикреплены к броне согласно традициям многочисленных нострамских бандформирований.

Видения мрачного будущего: проклятие предвидения Повелителя Ночи

Конрад Кёрз был проклят даром предвидения. Во снах, видениях и образах пророчеств он мог увидеть, как суждено умереть другим, как будет полыхать будущее, и как все сущее обратится в руины. Это было не простое понимание причин и следствий, но немилосердное прикосновение пророчества. Он видел проблески будущего, погружаясь в них в кровавых снах и видениях наяву. Путь между настоящим и будущим был скрыт от него, подобно далекому острову ужаса на горизонте времени. Смерть и разрушение тревожили его взор: смерть друзей, братьев и сыновей, кипящих в крови и пламени. Он видел собственную смерть и знал, что умрет от руки отца. Кёрз вполне успешно скрывал свое проклятие, и до нас дошло лишь то, что случайно проскальзывало в рассказах других, в том числе Фулгрима, которому Кёрз доверял. Можно предположить, что именно отсутствие надежды толкнуло его на путь предательства.

Сколько его преследовали видения, столько он стремился к пониманию. В частности, его занимало нострамское гадание на картах; в бесконечных раскладах он высматривал путь между настоящим и будущим, которое видел.

Гибель Нострамо

Гибель Нострамо стала концом длинной цепи событий, в ходе которых Повелители Ночи утратили остатки чести. Неконтролируемое поведение Повелителей Ночи вызывало презрение и враждебность других легионов. С ростом недовольства Кёрза все чаще мучили видения и предзнаменования гибели, бедствий и предательства. Он видел, как рушится все, к чему он стремился, порядок и правосудие исчезают из Галактики, а его сыновья превращаются в чудовищ без высшей цели. Кёрз стал еще более замкнутым, и то небольшое светлое, что еще оставалось внутри него, угасло, оставив лишь тьму и крики об утраченном будущем.

Все сильнее теряясь в собственной душе, Кёрз открылся Фулгриму, единственному брату, которому доверял. Фулгрим нарушил доверие, рассказав Рогалу Дорну о своих опасениях относительно Кёрза, все больше уступающего безумию. Ситуация достигла критической точки, когда в системе Черот Кёрз потерял над собой контроль и едва не убил Рогала Дорна. Спасаясь от гнева Дорна, Кёрз вернулся в тайные пределы, которые всегда были его пристанищем. В тот момент до него дошли вести с Нострамо. Мир, который он вытащил из варварства, снова скатился к преступности и пороку. Люди, назначенные править в его отсутствие, поддались алчности, и города мира без солнца снова запели воплями убийства. Приговор Кёрза был быстрым и простым; Повелители Ночи уничтожили Нострамо. Как примарх и главнокомандующий Великого крестового похода он был волен казнить и миловать, но в момент гибели Нострамо Повелители Ночи утратили последнее, что их сдерживало, хоть и потребовалось предательство других, чтобы это вышло на свет.



Подразделения и внутренняя структура легиона

Наследие Нострамо наложило свой отпечаток на организацию Повелителей Ночи. Внешне они следовали схеме, близкой многим другим легионам, но за ее фасадом каждый аспект жизни легиона был пронизан эстетикой ужаса, а также традициями банд и дворов Нострамо. И хотя Повелители Ночи были бессердечными и суровыми, в них присутствовала гордость, а внешние атрибуты и титулы аристократии и власти составляли ключевую часть их сущности. Соперничество, часто с применением насилия, было характерной чертой этого легиона. Мало кто в его рядах не носил какого-либо титула, а то, как легионеры украшали свое оружие, было выдающимся, хоть и ужасающим. Более того, они гораздо чаще, чем даже самые свирепые воины из легионов Пожирателей Миров или Белых Шрамов, украшали свои доспехи и бронетехнику изуродованными останками тех, кто противостоял им, и использовали искусство свежевания и демонстрации мертвых тел, чтобы вселять страх во врагов. У этого безумия была цель, по крайней мере, изначально. Подобные ужасающие демонстрации ясно говорили: «Вы разделите их судьбу».

На уровне отделений Повелители Ночи имели множество единиц разной специализации, хотя число осадных и прорывных отрядов было меньше, чем в других легионах. Повелители Ночи также обладали несколькими уникальными боевыми подразделениями: печально известные отделения Ужаса, единственной целью которых было вызывать и нагнетать страх в рядах врагов, и Ночные Рапторы, которые пролетали над врагами, оставляя за собой кровавые следы из останков ими убитых и вопя из модифицированных вокс-репродукторов. Почти все отделения в легионе имели название, которое использовали вместо стандартного обозначения. Таким образом, отделения в роте могли называться когтями, клешнями или другими грозно звучащими словами, часто вместе с указанием иерархии или титула: Стигийский коготь, Десятая клешня, Пятые присягнувшие – как один из многочисленных примеров. Рота являлась основным стратегическим подразделением в легионе Повелителей Ночи, и могла насчитывать от сотни до тысячи воинов. Большинство рот помимо номерного обозначения имели название: так, Двадцать седьмая (в переводе с нострамского) называлась Раздробленный Череп, Сто четвертая – Траурные Братья, Семьдесят первая – Кровавые Судьи, и так далее. В отличие от многих других легионов Повелители Ночи использовали ордена и батальоны как полупостоянные образования рот, а не универсальную структуру, отдавая предпочтение своим собственным делениям. Эта кажущаяся архисложность скрывала удивительно эффективный и гибкий подход к ведению войны, позволявший легиону действовать с высокой степенью подвижности и быть готовым в любой момент разделяться на независимые боевые единицы или объединяться в структуры любой сложности - как прикажет их повелитель.

Командная иерархия легиона

Конрад Кёрз был Темным Королем своего легиона, объектом страха для сыновей, равно как и объектом преданности. Не вызывает сомнений, что многие были искренне ему преданы, но столь же многие, казалось, испытывали страх вместо благоговения, а некоторые и вовсе ненавидели своего генетического предка. Кёрза, похоже, это не заботило до тех пор, пока все исполняли его приказы.

Темный Король собрал вокруг себя свиту из своих наиболее полезных сыновей. Члены Рукокрылых избирались из старших офицеров легиона, вне зависимости от звания. Все они обладали качествами, которые Кёрз считал полезными, хотя в некоторых случаях они были не чем иным, как концентрированной злобой и жестокостью. Членство в Рукокрылых не давало абсолютного авторитета, но факт остается фактом – они считались правящей элитой Повелителей Ночи, и немногие позволяли себе не подчиниться приказу одного из них. Наряду с ними несли службу атраментары. Формирование, по мощи равное целой роте, экипированное терминаторской броней и лучшим оружием легиона, находилось в личном распоряжении Первого капитана Повелителей Ночи и играло роль стражей порядка. Известные своей холодной безжалостностью в бою и незыблемой преданностью командиру и примарху, они держали под контролем большинство ненадежных личностей в легионе, и, хотя сейчас это невозможно подтвердить, служили палачами Кёрза, когда в том возникала необходимость.

В подчинении у Рукокрылых было множество рот и капитанов. Некоторые из тех, кто удостоился чести возглавлять несколько рот под знаменем батальона или ордена, принимали множество разнообразных титулов, таких как командир, магистр или регент. И хоть эти возвышенные лидеры имели четкую власть над вверенными им боевыми расчетами, их авторитет в легионе в целом был куда более гибким. Регент мог иметь в подчинении нескольких капитанов, но при этом сам подчинялся другим капитанам, если те были из числа Рукокрылых или каким-либо другим образом выше их рангом.

Равно как отделения и роты носили различные названия, чтобы подчеркнуть свое отличие друг от друга, так и командующие легиона украшали имена прозвищами и титулами. Во многих из них звучали отголоски проклятой знати и банд Нострамо: Мастер Когтя, Бескровный, Незрячий Призрак. Некоторые были явно

оскорбительными и либо приживались, либо принимались самими именованными из чувства извращенной вежливости.

Военная диспозиция

Ко времени резни в зоне высадки Повелители Ночи уже несколько лет колебались на грани статуса отступников. Очевидно, они вели свои собственные войны, не уделяя должного внимания и не поддерживая связей с командованием Великого крестового похода, и последняя точная оценка их сил проводилась весьма давно. Вследствие этого данные очень сильно варьируются. Согласно одним из них, численность легиона составляла менее 90000 бойцов, по другим – ближе к 120000. Известно, что в течение последней фазы Великого крестового похода легион продолжал набирать неофитов с покоренных миров, в некоторых случаях похищая молодежь из целых звездных систем в качестве сырья, из которого впоследствии будут отобраны подходящие кандидаты. Как известно, Повелители Ночи широко использовали ускоренное психомодифицирование и раннюю имплантацию генного семени, что подтверждает предположения, будто их численность была как минимум сравнима с более многочисленными легионами. Вероятно, часть формирований Повелителей Ночи не присутствовала в системе Исствана, а была вовлечена в иные действия в еще не покоренных уголках Галактики.

Бронетанковый коготь Карадары Повелителей Ночи

Повелители Ночи имели доступ ко всем типам боевых машин, использовавшихся армиями Императора во время Великого крестового похода и, несмотря на то, что излюбленной тактикой легиона вместо открытой битвы было запугивание и проникновение в тыл противника, необходимость в такой мощной технике, тем не менее, существовала.

Так как каждая из рот легиона старалась действовать как можно более независимо, большая часть транспортов Повелителей Ночи использовались в пределах роты; бронетанковые эскадроны оказывали прямую поддержку отделениям. Лишь небольшое количество рот предпочитало действовать исключительно в качестве бронетанковых подразделений, часто подчиняясь прямому приказу примарха или командования, когда несколько рот объединялись в батальон или орден, и требовалась более основательная вооруженная поддержка.

Бронетанковый коготь Карадары – одно из бронетанковых ротных подразделений, известное своей репутацией задолго до предательства. Его командиры довели до совершенства тактику бронетанковой битвы, аналогичную той, что использовалась остальным легионом. Карадара наносила удары преимущественно из сумеречной или предрассветной тьмы по слабозащищенным позициям и прорывалась в тылы, где перегруппировывалась, уничтожала средства связи и изолированные группы вражеских войск. Далее Карадара начинала наносить удары, как того хотели отдельные эскадроны или даже командиры машин. Также отмечалось, что в Карадаре часто использовали бульдозерные отвалы, чтобы зарывать вражеские войска в их же траншеях; другие же получали извращенное наслаждение, сметая беспомощных защитников и давя их тела траками. Стоит ли говорить, что редкая защита могла долго выстоять против такого неистового натиска.



«Призрак Правосудия» - обобщенный аллегорический образ, используемый легионом Повелителей Ночи.



Легионный штурмовой танк «Спартанец» (название неизвестно): большинство тяжелых машин из бронетанковых когтей были украшены устрашающими символами смерти и скорби, часто взятыми из кровавой культуры Нострамо, но в большинстве случаев общими для всех человеческих культур. Трудно усомниться в значении крылатого ангела смерти, украшающего борт этого «Спартанца».



Танк «Хищник» типа «Деймос»: это изображение машины, высаженной на Исстван V. Наличие многочисленных следов износа указывает на то, что он был развернут сразу после продолжительной кампании, из-за чего ему не успели провести стандартное техобслуживание.



Терминатор-катафактарий Повелителей Ночи

Легионер-ветеран Урос Кастакс

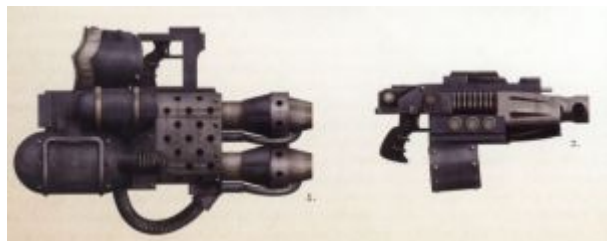
8-я рота, Наследники Кровавых Стражей (Круг Ненастья)

Исстван V, резня в зоне высадки

Во время высадки Повелителей Ночи на Исстван V легионер-ветеран Кастакс был самым старым членом когтя терминаторов Восьмой роты. Известно, что Кастакс участвовал в Очистке Моренны, Йогготском Геноциде, Свержении лордов Эфрата и многочисленных кампаниях ужаса Повелителей Ночи. Он был единственным

выжившим в Суккотском предательстве – битве, стоившей Восьмой роте ужасающих потерь, среди которых были и последние легионеры-терране. Точные обстоятельства битвы неизвестны, хотя после нее ходило много дурных слухов.

Полагают, что Кастакс пал в битве вскоре после того как Повелители Ночи открыто заявили о своей преданности магистру войны. Истинные обстоятельства его гибели покрыты тайной, так как немногие из Когтя терминаторов Восьмой роты пережили сражение на Исстване. Согласно некоторым докладам, его труп лежал в окружении павших братьев, а также лишь немногие из ран были нанесены ему спереди.



Снаряжение:

1. Тяжелый огнемет модели «Фэстос»: использовался легионером-ветераном Кастаксом большую часть его службы. Он был известен своей тягой к страху, который враги испытывали в тот момент, когда осознавали, какая именно смерть их ждет.
2. Комбиболтер/плазменная винтовка модели «Фобос»: известно, что Кастакс был вооружен этим оружием на Исстване V, по-видимому, считая его более тактически выгодным, чем обычный тяжелый огнемет, с учетом ожидаемого характера битвы.



Космодесантник тактической поддержки
Повелителей Ночи

Неизвестный легионер

Неизвестная рота

Исстван V, преследование отступающих после резни в зоне высадки – изображение взято из захваченной пикт-записи

Хоть его имя и подразделение неизвестны, по белому цвету его шлема и кирасы изображенный легионер отнесен к отделению тактической поддержки. Его тело было обнаружено в пятидесяти километрах от Ургалльской впадины. Его доспехи типа MkIV имеют обширные повреждения; предположительно, он долгое время действовал в условиях интенсивной схватки. Похоже, он участвовал в охоте длительностью в 98 дней за теми немногими лоялистами, которые избежали резни в зоне высадки Исствана V.

Узор из молний, видимый на некоторых сегментах брони этого легионера, сгенерирован сложными дуговыми проекторами под бронепластинами, которые широко использовались в рядах Повелителей Ночи для внушения страха и ужаса в своих врагов.



Снаряжение:

1. Болт-пистолет модели «Тигрус»: стандартное личное оружие легионера. Примечание: символика легиона.
2. Волкитный аркебуз модели «Марс-Омега»: оружие, пользующееся особой популярностью у многих отделений тактической поддержки в легионе Повелителей Ночи за эффективность и устрашающий эффект.
3. Болтер модели «Тигрус-Экзитус»: утяжеленный болтер модели «Тигрус», используемый легионерами, которые исполняют роль снайперов.

Отделение Ужаса Повелителей Ночи

Отделение Тайнок (Десятые Окровавленные)

77-я рота Повелителей Ночи (Предвестники Нокницы)

Исстван V, резня в зоне высадки

Известно, что Десятые Окровавленные под руководством сержанта Уритзона Тайнока были первыми из отделений Повелителей Ночи, открывших огонь по своим бывшим братским легионам на Исстване V. Действительно, некоторые даже предполагали, что отделению стоило большого труда проникнуть к позиции высадки, с которой они могли явить свое предательство первыми. Сие вероломство еще отягощается обвинениями в том, что отделение открыло огонь до получения приказа от капитана 77-й роты.

Будучи отделением ужаса, члены Десятого Окровавленного демонстрируют множество жутких украшений, которые позже станут общепринятыми в легионе. Подвески из костей и использование символов смерти на шлемах придавали легионерам поистине зловещий вид, предназначенный еще больше усугубить ужас, который они сеяли в сердцах врагов.



Сержант отделения Тайнок



1. Авто-реактивный наплечник силового доспеха типа MkIV, украшенный геральдическим изображением крылатого черепа VIII легиона.
2. Нострамская глефа (отметки убийств отмечали церемониальное оружие, носимое придворным палачом).
3. Болтер модели «Тигрус» с присоединенным боевым клинком.
4. Болтер модели «Фобос» (заметка: грубо нанесенные отметки убийств).
5. Штурмовая пушка модели «Номус».



Легионер Вартан



Легионер Кеварк



Легионер Севан



Легионер Воск



Сержант штурмового отделения
Повелителей Ночи

Мастер когтя Вибий

Двенадцатое Покинутое, 22-я рота (Ночные Косы)

Коготь Ургальской погони

Мастер когтя Вибий был терранином, хотя и прослужил с VIII легионом всего несколько месяцев до того, как он воссоединился со своим примархом. Записи о нем сообщают, что Вибий счел свою темную натуру схожей с натурой Ночного Призрака и успешно приспособился, когда тот принял командование своим легионом. Вибий быстро дорос до командования отделением, но его дальнейшему продвижению по службе препятствовали другие рожденные на Нострамо легионеры, которые превосходили его в званиях. Известно, что он участвовал в нескольких дуэлях чести с другими мастерами когтя, что наводит на мысль о кровавой и жестокой вражде, медленно нараставшей в рядах 22-й роты.

Считается, что мастер когтя Вибий выжил в сражениях Исствана V, приняв участие в преследовании выживших из Гвардии Ворона после резни в зоне высадки. Во время операций преследования у него случались стычки с другими мастерами когтя, в ходе которых он убил нескольких из них, взяв под контроль всю 22-ю роту.



Снаряжение:

1. Детали силовых доспехов типа MkIV: мастер когтя Вибий запечатлен на девятый день битвы на Истване V. Стоит отметить отрубленные головы на цепях вокруг пояса. Их размеры слишком малы для голов Астартес, но известно, что в первый день сражения Вибий в одиночку сразил как минимум два десятка лояльных легионеров. Также стоит отметить повреждения дуговых проекторов, отвечающих за воспроизведение узора из молний.
2. Плазменный пистолет, производство Ризы, модель «Солнечная злость».
3. Мелтабомба модели MkIX (отмечено характерное украшение вспышками молний), крак-граната модели MkVc, осколочная граната модели MkII.
4. Болтер модели «Умбра», дополненный цепным клинком



Ветеран Багровых Сынов VIII легиона

Неопознанный легионер

Багровые Сыны, связанные клятвой вольному торговцу лорду-милитанту Готе, королю Окситании

Исстван V, резня в зоне высадки, неизвестная фаза

Багровые Сыны были сформированы из остатков 9-й роты VIII легиона во время Объединительных войн на Терре. Подразделение было почти полностью уничтожено во время усмирения пустынных владений Окситании. Император в знак милосердия предложил королю Окситании статус вольного торговца, избавив от казни.

Багровые Сыны сохранили часть геральдических знаков легиона и сражались как единое подразделение на службе у вольного торговца Готы до возвращения в лоно Повелителей Ночи. Текущий статус и местонахождение Багровых Сынов неизвестно, возможно, они сложили головы в последовавших за резней в зоне высадки битвах.

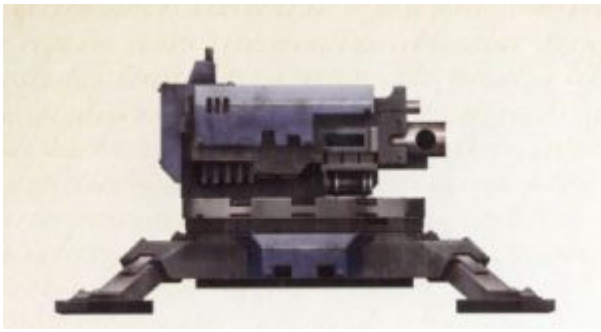


Снаряжение:

1. Керамитный боевой щит.
2. Пробивной заряд.
3. Болт-пистолет модели «Фобос».
4. Мелта модели MkII «Примус»

Арсенал легиона Повелителей Ночи

Легионес Астартес Повелителей Ночи использовали широкий арсенал оружия на протяжении всего Великого крестового похода, обнаружив, что даже самое стандартное вооружение и бронетехнику можно приспособить и использовать в их излюбленном стиле ведения боя. Вооруженные силы легиона использовали все классы транспортов, чтобы наносить сокрушительные удары по позициям врага. Их борта украшали гротескные трофеи, внушая страх и ужас всякому, кто на них смотрел. Воздушные транспорты несли смерть с ночного неба, снижаясь и открывая огонь без предупреждения, дабы враг не мог позволить себе ни минуты передышки. Они активней других легионов пользовались автоматизированными системами вроде «Тарантула», предпочитая перекладывать на них рутину статичной обороны. Также Повелители Ночи использовали их как часть своих атакующих стратегий, искусно маскируя их и программируя загонять вражеских беглецов стрельбой в огневые мешки, заранее просчитанные легионными магистрами артиллерии.



Оборонительная турель «Тарантул»: этот «Тарантул» был установлен вместе с несколькими десятками других орудий на Исстване V, чтобы не дать лоялистам скрыться в обширной сети ущелий на юге Ургалльских холмов.



Бронетранспортер «Носорог» типа «Деймос»: нострамский символ обозначает, что этот транспорт был приписан к 17-й роте, так называемым Повелителям Бури. Отмечены многочисленные украшения из тел поверженных врагов, а также неизвестные зверства, на которые указывают следы крови.



Легионный «Грозовой орел»: данный «Грозовой орел» принадлежит кузне Повелителей Ночи и, в сущности, обслуживался той ротой, которая его использовала. На люке имеется порядковый номер VIII легиона. Особенно следует отметить кокпит, выкрашенный кровью в красный цвет, чтобы последнее, что увидят его жертвы, повергло их в ужас.

Примеры сражений



Повелители Ночи не были лишены памятных побед, даже таких, что прославились в хрониках Великого крестового похода, но от их истории веет духом зверств. Даже в лучшие времена в их действиях было что-то необычное, от них несло ужасом, который многих потрясал до глубины души и обращал в бегство. И теперь, когда предательство Повелителей Ночи бросает еще большую тень на их прошлое, даже список величайших побед легиона звучит скорее как приговор.

Восстание Внори

Империи времен раннего крестового похода были подобны новорожденному, барахтающемуся в луже крови и родовых вод. Союзы и клятвы были быстры, не испытаны и скоротечны. Даже когда Империя вышел за пределы системы Сол, преданность и устойчивость владений, оставленных позади, часто вызвала вопросы. Попытки предательства и тайных сговоров были обычным делом. Империя пресекала большинство этих мятежей быстро и тихо. Некоторые, все же, требовали другого ответа, не просто подавления, а возмездия.

Внори был терранским анклавом городов, некогда являвшимся частью империи Панпасифика. Он вырос внутри уходящего глубоко в землю разлома, и некогда был одним из последних бастионов Нартана Дьюма. Равнины на сотни километров вокруг разлома покрывала беспорядочная застройка. Бронированные здания цеплялись к краям и стенам разлома и уходили на километры вниз. До самых глубоких уровней свет луны и солнца долетал лишь слабыми бликами, и над ними висело облако человеческого зловония. Жители Внори с трудом приняли имперское иго, но спустя годы после поражения Дьюма, они подчинились в угрюмом безмолвии. Все изменил приход Кровавых Странников.

Кровавые Странники были сектой псайкеров, генных инженеров и полководцев, некогда служивших последним из великих тиранов эры Раздора. Объединяя Терру, Император сверг многих царей и цариц, демагогов и деспотов. Их имена и деяния до сих пор живы в памяти многих. Они были монархами Древней Ночи, чудовищами, поработившими миллионы ложью, страхом или воспользовавшись проклятыми знаниями. Их чудовищные кровавые, генетические и колдовские зверства помогают нам помнить, что Император дал человечеству, окончив их властвование. Но некоторые недобитки Древней Ночи продолжали влачить жалкое существование в тени: фанатичные прислужники, клонированные дети и беглые военачальники. Долгие годы

многих из них преследовали, но некоторым удалось уцелеть. Они смогли найти друг друга и, терзаясь ненавистью, объединиться, дабы вернуть себе все, что Император у них отнял. Постепенно они раскинули тайную сеть по всей Терре, набирая последователей и ресурсы. Их центром активности стал Внори.

В городе-каньоне Кровавые Странники нашли последователей и готовых на все союзников, и принялись строить новый оплот отчаяния. Впервые за многие годы на Терру вернулись старые кошмары: кузницы плоти, кровавые жатвы и живые мертвецы. Хуже того, когда Кровавые Странники пришли к власти, люди Внори последовали за ними как преданные звери за хозяином, вместо того чтобы остерегаться ужасов, от которых их когда-то избавили. Те немногие, кто сопротивлялись, становились сырьем для омерзительных искусств Кровавых Странников. Казалось, будто они смогли ввергнуть часть Терры в кошмары прошлого. Говорят, когда Император услышал о возрождении угрозы, он сказал всего три слова: «Отправьте Восьмой легион».

Легион ответил не сразу. Силы Восьмого в пределах системы Сол в то время насчитывали чуть более пяти сотен воинов: великое войско, но не то, которое могло усмирить анклав городов, где проживали десятки миллионов жителей. Однако этот факт не волновал воинов VIII легиона. Они знали, почему Император призвал их на эту битву, и что им надлежало сделать.

Все началось с огня, падающего с ночных небес. Турболазеры и зажигательные снаряды превратили тьму в день, взрываясь на окраинах Внори. Бомбардировка продолжалась шесть часов, и когда она завершилась, вокруг города образовалось кольцо из сплавленной земли и металла шириной в километр. Миллионы людей смотрели в небо, гадая, что принесет рассвет. Но рассвета не наступило. Черные облака закрыли свет по всему горизонту, и пошел дождь – сильный, насыщенный химикатами, поток. У людей началось головокружение, их трясло от каждого звука и движения. Дождь падал целый день, но солнце не встало, чтобы отделить его от наступившей затем ночи. Во тьме люди разрыдались, когда в тенях раздались звуки и замелькали силуэты.

И тогда VIII Легион нанес удар с земли. Пока висящие в небесах корабли своим огнем превращали ночь в день, легионеры в полночно-черной броне падали сквозь пустоту в разлом в самом сердце анклава. Лишь когда ни один луч света больше не мог их достать, они активировали прыжковые ранцы. Пока над ними проходил день без солнца, они ждали прихода настоящей ночи во тьме глубоко под городом, цепляясь за скальные стены подобно пещерным существам. И тогда они вознеслись из бездны на потоках пламени. Они ворвались в нижние уровни висящего города, убивая всякого, кто оказывался на пути, подрывая целые секции зданий и обрушивая их в бездну. Из каньона стали доноситься первые отголоски криков. У тех же, кто остался на поверхности, вопли ужаса и битвы многократно усиливались и крутились в отравленных наркотиком головах. Многие просто падали, трясясь от ужаса, другие бежали, чтобы спастись от усиливающегося шума.

В ответ Кровавые Странники выпустили армию чудовищных созданий: сшитых големов, передвигавшихся на десятках человеческих рук, безумцев со стеклянными глазами и стимулирующими датчиками в открытых мозгах, слуг-псайкеров, наполнивших воздух статическим смрадом варпа. Пропасть озарилась вспышками выстрелов и импульсами варп-пламени, но VIII легион продолжал наступать, кружась между обломков на прыжковых ранцах и рассекая уродцев окутанными молниями когтями. Сражаясь, они вопили голосами убитых, из их динамиков доносились записанные звуки страданий, боли и утраты. Когда пропасти запылали подобно разверзшемуся аду из древних мифов, с небес обрушились десантные капсулы. Подкрепления направились к пропасти, прорубаясь сквозь городские трущобы и убивая всех на своем пути. Немногие узревшие ту ночь рассказывают о закованных в доспехи силуэтах, расстреливавших убежавших в спины, о пожиравшем хибары пламени, но в первую очередь – о воплях, доносившихся всегда, отовсюду, и с каждой секундой становившимися все громче.

Силы Кровавых Странников были ужасны, но малочисленны. Они встретили свой конец разобщенными, пытаясь выжить и вырваться из проклятого города. Никому не удалось. Их омерзительных телохранителей изрубили на куски или расстреляли, а каждый ренегат нашел свою смерть у ног огромных фигур в полуночно-синей броне, чьи лица скрывались за выбеленными лицевыми щитками шлемов, с осознанием того, что

имперское правосудие пришло за ними. За теми, кому удалось добраться до разрушенных ударной волной окраин города, пустились в погоню отряды разведчиков VIII легиона. Говорят, VIII-й позволил многим убежать подальше, прежде чем выследить их в долгие часы искусственной ночи, калеча, но не убивая, а затем отволакивая мешки окровавленного мяса и переломанных костей назад к пропасти. Оставив вопящий город в огне, VIII легион исполнил свой последний долг. Они привели еще живых Кровавых Странников в сознание, после чего сбросили их в пропасть, а затем подорвали заложенные вдоль утеса заряды, сорвав нависающий город с каменных стен. Рассказывают, что крики десяти миллионов укрывшихся внутри скал жителей докатились до небес, когда они провалились в черные недра земли вслед за Кровавыми Странниками. Легион покинул опустошенный город до наступления рассвета.



Велекшар

События в Велекшаре редко упоминаются в анналах Легионес Астартес, ибо мало кто сочтет это за победу. Сам по себе Велекшар был неприметным почти во всех отношениях – безжизненная звездная система, состоявшая из газовых гигантов и лишенных атмосферы планет, что вращались вокруг раздутой красной звезды. Единственной ее пользой для Империи являлось то, что она находилась неподалеку от зараженного орками Кальдракского скопления, а также ее расположение на пересечении относительно стабильных варп-маршрутов. Кампания по зачистке Кальдракского скопления уже привлекла несколько экспедиционных флотов и крестовых походов, многие из которых проходили через систему Велекшар. Одной из них была 7521-я карательная экспедиционная флотилия под командованием Бальтазара Сула, регента 19-й роты Повелителей Ночи. По приказу лорда-командующего Эйдолона из легиона Детей Императора небольшой флот Железных Воинов под началом кузнеца войны Воша присоединился к Сулу для сопровождения его в зону боевых действий. Два легиона не очень-то ладили между собой. Записи вспомогательных подразделений, приписанных к Железным Воинам, свидетельствуют, что Сул относился к ним с пренебрежением, граничащим с прямым оскорблением, а Вош, в свою очередь, едва признавал власть Повелителей Ночи.

Объединенный флот вышел из варпа и стал готовиться к следующему прыжку в зону боевых действий, когда астропаты ощутили поистине огромный объект, готовящийся выйти в реальное пространство. Сул приказал флоту приготовиться к прыжку, но в этот момент прямо над ними возник огромный космический скиталец. Флот Повелителей Ночи рассеялся перед уродливой громадиной, изрыгавшей огонь и окруженной ошметками истерзанной реальности и рассеивающимися из него кораблями поменьше. Уже через несколько минут имперские корабли угодили под огонь участков скитальца и растущего облака его порождений. То ли благодаря удаче, то ли ввиду какого-то необъяснимого процесса, орки атаковали одну из основных имперских линий снабжения.

Корабли Железных Воинов были слишком медлительны, чтобы успеть отреагировать, а несколько уже горели и рассыпались в кильватере космического скитальца. Придя в себя, они открыли ответный огонь, обстреляв обшивку скитальца продольным огнем. Но они остались одни. Глядя на приближающиеся рои мусорных кораблей, Вош видел, как бегут Повелители Ночи. Позже, когда его призвали к ответу за свои действия, Сул сказал, что не собирался продолжать битву, в которой ему не победить. Сул и его ветеранские подразделения встретились с орками у Годриндана и Музатеры. Он хорошо знал об ужасающей мощи самых крупных особей их породы, а также их полной невосприимчивости к главному оружию Повелителей Ночи: страху и смертельному ужасу. Многократно уступая в численности орде, которая, без сомнения, скрывалась внутри космического скитальца, Сул не видел других исходов сражения, кроме бесцельной гибели своих людей.

Пока Повелители Ночи углублялись в звездную систему, Железные Воины готовились к отражению абордажей. Долго ждать им не пришлось. Из космического скитальца вырвалась флотилия ветхих орочьих суден. В корабли Железных Воинов врезались таранные капсулы. Штурмовые шлюпки носовыми пиками разрывали бронеплиты и запускали волны одетых в хлам зеленокожих на орудийные палубы и в машинные отсеки. Железные Воины нанесли ответный удар, направляя захватчиков в огневые мешки, где вскоре стало тесно от трупов. В пустоте их корабли перемещались так, чтобы постоянно создавать вокруг себя сферу огня. В первые часы, скорее всего, погибли десятки тысяч орков. Железные Воины недаром считались самыми беспощадными и безжалостными из легионов, но этого было недостаточно. Сколь бы велики не были горы мертвых орков, этого оказалось мало. Корабли Железных Воинов пали один за другим. Возможно, последние из их защитников погибли, проклиная своих братьев из VIII легиона.

Флот Сула не ушел далеко, но двигался в тених внешних планет и их лун. Отсюда они провели серию молниеносных атак, появляясь и открывая шквальный огонь, прежде чем орки успели бы отреагировать. Затем они отступали и наносили удар снова. Орочьи эскорты пускались в погоню, и когда они оказывались вне зоны поддержки космического скитальца, Повелители Ночи разворачивались и уничтожали их превосходящей огневой мощью, после чего отступали обратно в тени планет и космического мусора.

Повелители Ночи предприняли также один-единственный рейд против самого космического скитальца, направив серию абордажных торпед в лишенные воздуха секции скопления. Это стоило Сулу трех подбитых кораблей, но на борт скитальца смогло пробраться целое отделение Ужаса. Обычно они разделялись и убивали своих жертв из теней, создавая непревзойденную атмосферу ужаса, но в случае с орками такая тактика имела мало шансов на успех ввиду их невосприимчивости к страху, в отличие от других смертных существ.

Вместо того чтобы устраивать засады и резню ради страха, отделения Ужаса делали это по другой причине: чтобы посеять раздор. Орки – это раса, быстро впадающая в анархию и хаос. Обычно вместе их связывает либо общий инстинкт, либо подчинение неоспоримому лидеру. На этой слабости и сыграли Повелители Ночи, оказавшись внутри космического скитальца. Неделями они бродили по безвоздушным областям, у самой границы мест обитания орков. Возникая из ниоткуда, они убивали всех, кого успевали достать, прежде чем скрыться и увлечь остальных орков в засаду. С помощью гранат они уничтожали мастерские зеленокожих, и лишь хохотали из тьмы, когда те бросались за ними следом, лишь чтобы снова угодить в ловушку. Терзаемые атаками внутри космического скитальца и беспрестанными ударами флота Сула, орки никогда не оставались в покое и не могли закрепиться в звездной системе. Несогласованность между фракциями и лидерами нарастала более пяти месяцев, препятствуя решительной кампании по укоренению в системе или выслеживанию Повелителей Ночи. Все это время астропаты на кораблях VIII легиона зывали о немедленном подкреплении.

Когда прибыли более значительные силы в составе Ультрадесантников и Имперских Кулаков при поддержке нескольких корпусов Имперской Армии, Повелители Ночи эвакуировали выживших воинов с космического скитальца, а затем покинули звездную систему. Позднее Сул будет утверждать, что его план сработал безупречно. Если бы орки смогли закрепиться на Велекшаре, для их искоренения потребовались бы огромные затраты времени и ресурсов, а Великий крестовый поход лишился бы отправной точки для очищения

Кальдракского скопления. Хотя многие и говорили, что Сул попросту пытался оправдать свое бесчестное поведение, похоже, он руководствовался именно этими соображениями и, как итог, Велекшар удалось отвоевать ценой гораздо меньшего времени и ресурсов.

Отсев

Отсев – не та кампания, которую хотелось бы сохранить в памяти. Если она чем-то и примечательна, так только степенью проявленной в ходе нее жестокости. При этом она такая не единственная, а лишь одна из многих подобных, проводимых Повелителями Ночи в последние десятилетия Великого крестового похода. К тому времени обращения к Императору и Военному совету с просьбами обуздать Кёрза и его легион множились. В ответ Повелители Ночи стали еще более жестокими и бескомпромиссными в своих методах, как будто бросая вызов порицанию. Системы Эшилраи были лишь одной из сцен, на которой Повелители Ночи в очередной раз показали свою кровавую позицию.

Системы Эшилраи являлись цепочкой густонаселенных миров, расположенных вблизи ядра Галактики. Ими управлял союз воинов–мистиков и техномантов. Они, скорее всего, были остатками большой империи, надолго погруженной в эру Раздора. Эшилраи были ценным призом – технологически продвинутые, но психологически сопротивлявшиеся объединению с Террой. Задание привести их к согласию досталось сначала Нецурконии Кейл, воительнице Верезиана и командующей 856-м объединительным флотом. Как опытный командир, Кейл начала свою кампанию с присоединения системы Тенора на окраине систем Эшилраи. Тенора имела пару относительно малонаселенных планет и могла стать ключевой позицией для атаки на более густонаселенные системы Эшилраи. Огласив свой план и закрепившись на Теноре, Кейл начала последовательное наступление на системы Кордонуса, Муринин и Джалт.

Поначалу все шло хорошо, Эшилраи были опытными и упорными оппонентами, но по расчетам Кейл приведение всего скопления к согласию не должно было занять больше десяти лет, но затем начался мятеж. В мирах Эшилраи, которые уже были приведены к Согласию, начались убийства итераторов. Администраторов и должностных лиц похищали и возвращали расчлененные останки. Склады и хранилища взрывались, провиант отравляли, а фабрики саботировались. Наступление замедлилось, но подобные проблемы были не в новинку ни для Великого крестового похода, ни для такого бывалого командира как Кейл. В отчетах, которые отправлялись Военному совету, она давала оценку ситуации, но не просила никакой помощи: приведение к согласию систем Эшилраи просто займет больше времени, чем ожидалось

Повелители Ночи прибыли без вызова и предупреждения, два полных флота под командованием капитана Вар Джахана. Они спустились с ночного неба сначала на Тенору, а затем на поверхность каждого приведенного к Согласию мира. Не обращая внимания на вопросы имперских офицеров, Повелители Ночи принялись за работу на всех планетах. Они брали пленников из каждого дома, жилого блока и хижины, убивая тех, кто сопротивлялся. Затем эти избранные отправлялись в ямы смерти, на костры и свежесрубленные рамы. Отрубленные головы протянулись вдоль дорог, привлекая мух и провожая слепыми взглядами проходивших мимо. Окровавленные кожи трепетали на ветру на проходных постах, а воздух пропитался запахом горелой плоти. Среди криков умирающих и тех, кому скоро предстояло присоединиться к ним, Повелители Ночи не проронили ни слова. Когда все было закончено, они ушли так же быстро, как и появились, предоставив выжившим смотреть на цену сопротивления широко раскрытыми глазами.

Не обращая внимания на просьбы Кейл и ее генералов остановиться, подчиниться или выйти на связь, Повелители Ночи, наконец, дошли до настоящих боевых действий. Их первый штурм проходил в потоке шума и изображений, которыми были забиты системы связи Эшилраи. Инфодухи и джинны-диверсанты, созданные кабальными техножрецами легиона, заполонили системы связи. Звуки и образы уже наказанных миров доносились с каждого экрана и динамика. В каждом мире, куда они приходили глубокой ночью, рос страх,

разносясь с каждым шепотом, с взглядом и всхлипом. Когда население достигало исступления, Повелители Ночи наносили сокрушающий удар по жалким остаткам сил планетарной обороны. Сотни облаченных в полночь воинов спускались на поверхность, беря под контроль не цитадели и командные центры, а самые густонаселенные и слабо защищенные города, и передавали их крики по всей планете с единственным сообщением: «Мы пришли за вами». Потребовался отсев четырех планет, прежде чем Эшилраи сдались. Даже тогда Повелители Ночи продолжили идти от планеты к планете, уничтожая по городу на каждой из них, чтобы все знали, какая судьба ожидает тех, кто взбунтуется против своих новых хозяев. Дело было сделано, и воины VIII легиона вновь исчезли в темноте среди звезд.

Легионес Астартес (Повелители Ночи)

«Проявите к врагу милосердие, и настанет день, когда он отомстит вам за каждую мелочь и за каждую оплошность. Вот почему милосердие это слабость и преступление, которому предстоит свершиться.

Я давно уничтожил милосердие как в себе, так и в своем легионе».

Ночной Призрак



Космические десантники легионов Императора – генетически созданные и психологически подготовленные воины со сверхчеловеческими способностями, закаленные духом и разумом для войны. К тому же, у каждого легиона есть свой характер и отличительные особенности – продукт их генного семени и уникальной воинской культуры.

Даже до резни в зоне высадки на Исстване V Повелители Ночи формально считались ренегатами, полностью посвятив себя искусству убийства и ужаса. Примарх легиона Конрад Кёрз – мастер неожиданных ударов по самым неожиданным местам. Они атакуют с такой безжалостностью и безудержной жестокостью, что ставят на колени населения целых континентов. Поскольку пощады ждать не приходилось, лишь немногие из тех, кто противостоял Повелителям Ночи, выживали, чтобы рассказать свои истории остальным, если только их побег не были тщательно спланированы, дабы посеять семена еще большего страха. Легиону, имеющему мрачный нрав, требовался такой же беспощадный лидер, чтобы усмирять его склонность к зверствам, по крайней мере до тех пор, пока для них не настанет время.

«Преданные Императору проиграют, если не победят; предатели одержат верх, если не проиграют – ирония столь же горькая, сколь и неизбежная. Таково жить в эти времена и знать, что над каждым моментом реет тень стервятника войны, беспомощная как и мы в этой войне богов и монстров».

Летописец Констанц Ур, «Размышления над прахом единства»

Уникальный ритуал войны Повелителей Ночи: Удар ужаса

Удар ужаса – печально известная специализация легиона Повелителей Ночи, которая зачастую проводилась в условиях крошечной тьмы, естественной или вызванной искусственно. Целью подобных атак было не только сокрушение противника, но и внушение такого страха в своих жертв и всех выживших, чтобы накрыть пеленой страха целые миры.

Отделение Ужаса

Ни один из легионов Космодесанта не возвел страх в ранг оружия так, как это сделали Повелители Ночи. Их устрашающие и кровавые деяния приводили к подчинению целые звездные системы итоговой ценой гораздо меньшего числа жизней, чем обычная война. Облаченный в полночь и в бурю легион исполнял долг судей и палачей. Они вершили возмездие Императора и над планетарными губернаторами, и над повстанцами, и над рецидивистскими культами, если их преступления были тяжкими настолько, чтобы вызвать на себя гнев Императора.

Там, где подобные наказания должны были быть наиболее жестокими и изощренными, волю получали легионные отделения Ужаса. Охотники за головами, мучители, свежеватели и расчленители – в их рядах состояли самые хладнокровные и мрачные братья Повелителей Ночи. Если раньше ужасающее искусство убийства и истязания, что они творили, всегда оставалось холодно просчитанным средством, то с течением десятилетий отделения Ужаса стали сточной канавой для наиболее ненадежных и далеких от совершенства представителей легиона, над многими из которых висел смертный приговор, смягченный до тех пор, пока они были полезны своему жуткому господину.

Отделение Ночных Рапторов

Ночные Рапторы – каста, существующая обособленно от легиона Повелителей Ночи. Не столько военная элита, сколько группировка кроважанных убийц, имеющих общие склонности и стиль ведения боя. Ночные Рапторы снаряжены прыжковыми ранцами и комплектом оружия ближнего боя, которое они используют, чтобы обрушивать на головы врагов безграничную свирепость в одной стремительной атаке.

Там, где легион Повелителей Ночи использовал страх как оружие, Ночные Рапторы отвергали все тонкости ради кровавых и точных атак, как топор мясника, разделяющий тушу. Ночные Рапторы находили мрачное удовольствие в том, чтобы парить над полем битвы и подобно вопящим хищникам преследовать жертв, и особый вкус, этот чарующий момент истины, когда жертвы видели отражение своей смерти в глазах убийц. Как большинство элитных воинов легиона, они украшали свои доспехи устрашающими трофеями и использовали усовершенствованные системы для проецирования образов смерти на их поверхность. Впрочем, изображения, которые в бесконечном круге описывали жуткую гибель и страдания бесчисленных жертв Ночных Рапторов, предназначались больше для забавы носившего, нежели для того, чтобы повергнуть цель в неистовый ужас.

Конрад Кёрз

Примарх Повелителей Ночи, Ночной Призрак, Последний Судья, Король Ужасов



Прозванный Ночным Призраком людьми его родного мира Нострамо, Конрад Кёрз с самых ранних дней имел мрачную славу. Возмужавший на улицах погруженного в ночь города, где властвовали преступники, а развращенные господа наслаждались красивой жизнью, Кёрз вершил свое собственное кровавое правосудие. Ночной Призрак навел порядок на Нострамо, установив власть ужаса над тиранами и преступниками. Когда, наконец, прибыл Император, Кёрз уже предвидел жизнь, роль примарха и свою неминуемую гибель. Его сознание никогда не оставляли мрачные видения ужасов, которые вскоре захлестнут Галактику.

Получив под командование VIII легион, который он назвал Повелителями Ночи, Кёрз принялся распространять свои исключительно грандиозные идеи порядка и правосудия по всей Галактике. Мир за миром сдавались кровавым завоевательным кампаниям Ночного Призрака. Примарха так боялись, что одного упоминания о его прибытии часто за частую хватало, чтобы подавить восстание и устранить неповиновение. Набор рекрутов из сильнейших представителей населения Нострамо наводнил ряды легиона убийцами, столь же жестокими, как и их примарх. Его завоевания все больше были направлены не на избавление от предрассудков об ужасах эры Раздора, а на пролитие крови тех, кто, по его мнению, этого заслуживал. Тем временем потрясенному Империи Человека стало известно о предательстве магистра войны. Конрад Кёрз и его легион уже по сути были ренегатами и балансировали на грани осуждения самыми высокопоставленными чиновниками владений Императора.

Ночной Призрак и его мрачное семейство полностью скомпрометировали себя, раскрыв свое предательство в зоне высадки на Исстване V. Жажда правосудия Повелителей Ночи была оценена трагически неверно, когда они по приказу Императора высадились во второй волне легионов, которым поручили призвать к ответу Сынов Гора, Гвардию Смерти, Пожирателей Миров и Детей Императора за их предательство. Кёрз уже сделал выбор в пользу магистра войны Гора, и его жестокий гнев был направлен не на предателей, а на собственных братьев и их легионы. Посреди развернувшейся резни в самый пик бойни, Конрад Кёрз лицом к лицу сошелся со своим ненавистным братом Кораксом из Гвардии Ворона, и только благодаря капризу судьбы смерть обошла стороной второго сына Императора на проклятой земле Исствана V.

«Лучше быть объектом страха, нежели уважения, потому что одно – это истина души, а второе – иллюзия разума».

Кодекс Гидра

Мастер свежевания Модрим Ллансахай

Падший Примус Медикэ Повелителей Ночи, Улыбающийся, Кровавые Кости

Даже среди Повелителей Ночи были те, кто преступил грани того, что они почитали за нормальность. Одним из таких был аптекарий Модрим Ллансахай или Кровавые Кости, как его безо всякой иронии прозвали в легионе. Нострамец по рождению и дитя правящего класса этого погруженного в ночь мира, Ллансахай был отмечен как высокообразованный и психически стабильный индивидуум, а также выказал большую склонность и способности к Апотекариону, куда и был определен. Апотекарии Повелителей Ночи занимались не только лечением, но и другими искусствами. Они требовались для наблюдения за допросами, разработки изощренно болезненных наказаний и поддержания жизни и ясности рассудка в своих «субъектах» куда дольше, чем тем того хотелось. Возвысившись до Примус Медикэ, Ллансахай стал мастером этих извращенных хирургических искусств, и тех, кто их использовал, и медленно, но верно, они начали разъедать его рассудок.

Вскоре выяснилось, что он проводил многочисленные несанкционированные вивисекции и хирургические эксперименты. Его приволокли в цепях к примарху на суд, и Ллансахай был отпущен с отсроченным смертным приговором. Несмотря на это, впоследствии внушающий ужас и избегаемый изгой в родном легионе, чудовище среди чудовищ, он выжил, и на Исстване V творил немыслимые ужасы с ранеными и умирающими как друзьями, так и врагами.

Севатар

Яго Севатарион, Принц Воронья, Первый капитан Повелителей Ночи и Мастер Атраментаров



Говорят, Яго Севатариону принадлежала мрачная честь первым из предателей произнести: «Смерть ложному Императору!», хотя это было первым из длинного списка преступлений и святотатств, совершенных Первым капитаном Повелителей Ночи за многие годы. Севатар известен как один из самых смертоносных воинов из всех Легионес Астартес, его имя и навыки прославлены не меньше, чем Абаддона из Сынов Гора, Корсвейна из Темных Ангелов, Ралдорона из Кровавых Ангелов и Эйдолона из Детей Императора.

Заносчивый, сколь и одаренный, Севатар известен как в высшей степени беспощадный, даже нечестный противник. Подобное поведение завершает внешний вид, задуманный для того, чтобы вселять страх во всех, кто смотрел на него. Полночно-синяя силовая броня покрыта содранной кожей, а шлем выполнен в виде скалящегося черепа. За этим смертоносным образом скрыта не просто душа убийцы, а legionera, одаренного латентными, но подавляемыми психическими силами, которые, хоть и вопреки желанию, усиливают и без того зловещие способности до сверхъестественного уровня.