

Когорта таллаков

Таллаки – грозные аугментированные штурмовики Ордо Редуктор Механикум, отличающиеся от скитариев как целью, так и уникальными возможностями. Лорика таллаков была создана на основе той же технологии, что привела к возникновению доспехов Легионес Астартес, но благодаря совершенно иным исследованиям. Лорика так же защищает главные органы, нервную систему и головной мозг, однако скелет и конечности полностью заменяются бронированными механическими системами, питаемыми ядром внутреннего реактора. Процесс их создания, включающий также замену органов чувств обычных людей, столь мучителен, что требует хирургического удаления болевых центров и эмоций. Это делает таллаков хладнокровными, расчётливыми боевыми машинами, при этом отчасти сохраняющими способность мыслить самостоятельно, что некоторые Механикум считают мерзостью. Учитывая требуемые ресурсы, сложность создания и необходимость воли жить для сохранения достаточного рассудка, обычно в таллаков превращают павших в бою стражей кузни и скитариев, а также людей, которых зловещий и непостижимый Ордо Редуктор заполучил более необычным образом.

Джинн-взор

За безликими и пугающими шлемами таллаков скрыт нечеловеческий сенсорный аппарат, позволяющий видеть поле боя как бушующий шторм электромагнитных колебаний, температуры крови и сейсмического давления. Однако обычный органический мозг не способен переработать такой ураган данных, поэтому требуется хирургическая операция по удалению таких человеческих чувств, как зрение и слух.

«Лэндрейдер» Механикум

Наиболее распространённым тяжёлым танком во времена Великого крестового похода являлся «Лэндрейдер», обнаруженный и принятый к производству в мирах-кузнях Механикум. В результате используемые самими жрецами Марса танки часто являлись шедеврами их мастерства, сильно модифицированными в соответствии с потребностями обладающей им фракции техножрецов или магосов.

Имперский штурмовой истребитель «Мститель»

«Мститель» - специализированный истребитель, разработанный для скоростных и зачастую низких заходов на наземные цели для устранения в первую очередь вражеских бронетанковых подразделений и таких стратегически важных целей, как склады снабжения и боеприпасов. По огневой мощи «Мститель» превосходил любой имперский самолёт схожих размеров, прославившись как смерть наземных целей в частности благодаря болт-пушке, вокруг которой построен корпус. Разработанный на Марсе во времена эры Раздора, самолёт позднее производился жрецами Марса для остальных войск Империиума и остался важной частью арсенала самих Механикум.

Разведывательный титан «Гончая»

«Гончие» - самые маленькие из «настоящих» титанов, однако кажутся такими лишь по сравнению с исполинскими собратьями, вроде «Повелителей войны». Названные Дивизио Милитарис разведывательными из-за обычной роли в легионах титанов «Гончие» часто действуют впереди тактических групп больших богомашин или поддерживают другие войска, где их размера и огневой мощи, как правило, хватает, чтобы переломить ход боя в пользу союзников. Впрочем, «Гончие» не могут тягаться с огромными собратьями в стойкости и огневой мощи, отчего должны полагаться на скорость и маневренность и действовать сообща, чтобы повергнуть линейных титанов.

Линейный титан «Разбойник»

«Разбойник» - линейный титан и основа великих Легио. Он меньше и легче огромных «Повелителей войны», но всё ещё велик, защищён толстыми пластинами адамантовой брони и обладает разрушительной огневой мощи. Каждый легион титанов обладает контингентом «Разбойников» разных моделей, одна из которых – «Марс», – предположительно первый из всех титанов, созданный на Красной Планете, и появившийся ещё до начала Великого крестового похода. Механикум считают каждую богомашину священным воплощением божественного гнева Омниссии, каравшего врагов и защищавшего свою паству веками в долгой ночи эры Раздора. В бою лишь другая равная по мощи боевая машина или совместные действия целых танковых батальонов способны повергнуть «Разбойника», а обычные солдаты и укрепления практически беззащитны против его грозных орудий и пустотных щитов.

Магос Редуктор Каллеб Децима

Владыка Разрушения, осадный адепт Ордо Редуктор



Воинственный и зловещий Каллеб Децима, эмиссар Ордо Редуктор Механикум, стал запоздалым и незванным гостем для 63-го экспедиционного флота, собиравшего силы для атаки на Исстван III. Децима не входил в планы предателей и вызывал недоверие и страх у тех Механикум, что отвернулись от Императора, и потому он был приговорён к смерти. Корабль Каллеба сбили, однако он вместе с когортой телохранителей-галлаксов добрался до изувеченной поверхности Исствана III сквозь огненную бурю и скрылся в пылающих развалинах индустриальной зоны Ариадны к югу от города Хорал. Из этого полного расколотов стали и пепла логова он взял кровавую плату с предателей, посмеявших недооценить Ордо Редуктор.

Послесловие

Ересь Гора – одно это название заставляет поклонников Warhammer 40000 вспомнить целую вселенную историй. Историй о могучих героях и презренных злодеях, о войнах, разрушающих целые миры, и страшных битвах, о низменном предательстве и тяжелых испытаниях, - историй, из которых и состоит Империиум 41-го тысячелетия. Эта книга, первая в настоящей серии от Forge World, а также фантастические миниатюры, которые идут вместе с ней, дарит вам возможность собрать собственные легионы и провести на игровом столе свои эпические сражения времен Ереси.

Популярность и разнообразие Ереси Гора не родились в одно мгновение. Истоки этого краеугольного камня выдуманного мира Warhammer 40000 ведут свое начало от ранних лет игры и от двух шедевров в частности: «Адептус Титаникус» – игры миниатюрами колоссальных боевых машин, и потрясающей книги с дополнениями и художественными вставками – «Царство Хаоса». С того самого момента Ересь Гора – ее битвы, ее эпический размах и ее тайны – стала благодатной почвой для будущих игр и историй, от начала героической борьбы орденов Космического Десанта до неиссякаемого источника ненависти для их хаоситских двойников. Ересь Гора стала тем корнем, что питает последовавшую за ней мрачную тьму бесконечной войны. Ересь Гора стала наиболее определяющей и запоминающейся историей в мифологии Warhammer 40000, которая вскоре приобрела статус легенды среди ярых поклонников, которым не терпелось узнать больше. Однако, по-настоящему Ересь Гора расцвела, во-первых, после выхода коллекционной карточной игры с ее обилием новых образов, замечательной графикой и глубокой проработкой исторической части, и во-вторых (и что наиболее важно), после продаваемой миллионами экземпляров серии романов от Black Library, которые последовали за игрой и стали огромным и непрерывным вином успехом, и остаются любимыми бесчисленным сообществом читателей по всему миру.

Эта история служит в некоторой степени прологом, ибо с тех пор как на меня была возложена задача (одновременно невероятно захватывающая и отчасти пугающая!) привнести Ересь Гора на игровой стол Warhammer 40000, именно в этом мощнейшем собрании работ я черпал вдохновение и на нем основывался. Стоит ли говорить, что без остальной армии художников, писателей и дизайнеров, не говоря уж о непреодолимом интересе всех любителей этого хобби и читателей, не было бы и самой книги.

Я также должен поблагодарить каждого в отдельности из тех, кто работал над созданием этого книжного колосса, в особенности всех тех, кто занимался его созданием и написанием, его рисунками и дизайном – тех, кто созданными образами одним махом сделал больше, чем любые слова, чтобы показать тьму и жестокое величие Ереси Гора. Заключительное и сердечное спасибо я обязан также сказать тестировщикам игры, которые позволили затащить себя глубокой ночью в тайные комнаты, чтобы поиграть в игры с примархами и устроить среди многочисленных легионов космодесантников настоящее кровавое побоище!

Я искренне надеюсь, что вам понравилась эта книга, и теперь вы ждете не дождетесь, чтобы вывести свой собственный легион на поле боя и сыграть пару игр. И не бойтесь, это только начало, эпоха Ереси и Тьмы только раскрывается и в будущем вас ждет гораздо большее. Великие дела и разрушительные войны ожидают

вас.

Алан Блай

июнь 2012

«Ересь Гора, том 1: Предательство» - это приложение к методам ведения войны и битвам Warhammer 40000 в темную эпоху Ереси Гора, когда зарождающийся Империум Человечества разрывала на части кровавая гражданская война и предательство. Эта книга, богато иллюстрированная цветными картинками, содержит обширную историческую информацию об Империуме времен окончания Великого крестового похода, основания легионов астартес и мрачных событий битвы на Исстване III. Также здесь приведены подробные истории четырех легионов, принимавших в этом участие: Сынов Гора, Детей Императора, Пожирателей Миров и Гвардии Смерти, и исчерпывающая система кампаний, которая позволит вам доиграть вооруженное столкновение на Исстване III в ваших собственных захватывающих настольных сражениях. Эта книга также содержит полный перечень армии крестового похода легиона Космодесанта, как и игровые правила для примархов четырех легионов, сверхтяжелых машин и специальных персонажей, упомянутых в этой книге.