

Рапторы (статья)

Название: Рапторы

Основание: 2-е [м.31]

Родной Мир: в разных источниках указан как Нумина, Ра, Дурная Вода и так далее. Известно, что он находится в спиральной туманности Суттер

Генетическое Семя (предки): Гвардия Ворона

Известные Наследники: нет данных, однако предположительно до Эры Отступничества было создано несколько орденов, информация о которых была в последствии утеряна

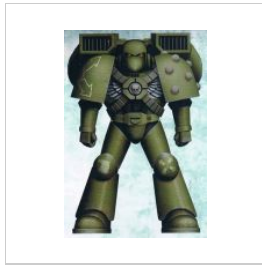


«Станьте неподвластными поражению прежде, чем искать победу».

Примарх
Коракс,
«Размышления
о Войне и
Тени»

Возможно, что историю Рапторов лучше представить как сагу об адаптации и выживании несмотря ни на что. Орден несколько раз оказывался на грани вымирания, но всегда превозмогал и возрождался, хотя другие оказавшиеся на их месте ордена были бы уничтожены. Помимо непреклонного стремления выжить одной из отличительных черт Рапторов является способность адаптироваться к изменяющимся обстоятельствам и быстро реагировать на превратности войны. Похоже, что это наполнило космодесантников общим равнодушием к простым радостям славы и чести и желанием добиться результата любыми необходимыми средствами. И это позволяет Рапторам согнуться, а не сломаться при встрече с непреодолимыми препятствиями, изменить тактику и отступить, чтобы потом вновь дать бой, тогда как более гордые ордена, возможно, предпочли бы сразиться и умереть. Рапторы ценят искусство маскировки и используют скрытность и внезапность как основное оружие в своём арсенале. И поэтому потомки Коракса развивают в себе способность ясно видеть сквозь туман войны и наносить удары в скрытое сердце врага, чтобы нанести максимальный ущерб и достичь своей цели, не отвлекаясь на что из-за гордости или ограниченных догм.

Сей орден 2-го Основания – один из горстки отпрысков легиона Гвардии Ворона, которые были созданы во время проведения реформ «Кодекса Астартес». Во время войн Ереси Гора сыны Коракса понесли чудовищные потери, что крайне ограничило число их генетических наследников. Ныне даже Рапторам неизвестна большая часть истории ордена тех древних времён, в том числе и имя первого магистра. Апокрифические легенды намекают на то, что орден был основан из роты посвящённых, которая тренировалась на Избавлении во время Бойни в Зоне Высадки и не присутствовала при части худших событий, которые произошли с легионом, когда он пытался восстановить силы. Космодесантники этой роты отличились на службе, а после реформ Жиллимана им был дарован статус ордена. Судя по сохранившимся отрывочным сведениям, неоперившийся орден Рапторов начал служение Империи как базирующаяся на кораблях оперативно-тактическая группа, чей первой задачей стало преследование разогнанных Предавших Легионов, которые всё ещё разоряли Империум. Несколько веков спустя Рапторы получили дар - планету на окраинах Ока Ужаса, новый дом и бастион против вторжений Хаоса. Затем орден исчез во тьме из истории, когда их первый родной мир, чьё имя ныне забыто, был уничтожен во время 4-го или 5-го Чёрного Крестового Похода, а сам орден числился уничтоженным или пропавшим во время боевых действий в нескольких источниках, датирующихся приблизительно 37-ым тысячелетием. Лишь спустя почти два тысячелетия во время великих Кабериадских Войн Рапторы появились в имперских списках боевого состава и дислокации частей как действующий в полную силу орден. Теперь потомки Коракса действуют с планеты глубоко в плотных звёздных течениях Спиральной Туманности Суттер, что лежит на северной границе Сегментума Соляр, хотя неизвестно, какой именно это мир в сверкающих глубинах скопления, потому что Рапторы тщательно скрывают эту информацию.



Брат Адалгис, полевая модификация доспеха – повреждения в зоне тундры, операция «Седна»	Брат Эйдерман, штурмовое отделение «Декатавр», ударная группа Сурнграад	Ветеран-сержант Лауфрей, командир абордажной команды, штурмовой фрегат Рапторов «Коатль»	Брат Манасай, одарен «Тенебрэ Астра», оборона базы Слабан, зона боевых действий Гаргатея
---	--	--	--

Организация

Как и их предки, Гвардейцы Ворона, Рапторы придерживаются широких схем организации и снабжения из «Кодекса Астартес», но как орден потомки Коракса относятся к Кодексу как к крайне эффективному и проверенному временем набору наставлений по стратегии и проведению операций, а не как к нерушимым догматам, которым нужно следовать без вопросов. Как результат, Рапторы сохраняют высокую степень гибкости в развёртывании и составе, а в битве предпочитают тактику «ударил-отступил» любым другим методам. Известно, что потомки Коракса часто избегают славного ближнего боя ради простой эффективности убийства на расстоянии, а их меткость легендарна даже среди других космодесантников. Рапторы, как и их предки из Гвардии Ворона, распределяют скаутов по оперативно-тактическим группам и содержат внушительный контингент «Спидеров Лэнда» всех видов, а также костяк из разнообразной бронированной техники. Всё это, а также штурмовые подразделения, потомки Коракса используют для точечных ударов, чтобы опрокинуть врага на стратегически важном этапе сражения после того, как выявят наиболее уязвимое место.

Похоже, что независимость поощряется на всех уровнях ордена, в частности, известно, что капитаны обладают высокой автономией как в оперативном отношении, так и в методах ведения войны. Также известно, что орден приветствует использование нестандартных тактик и активно ищет уникальные решения, такие как схемы камуфляжа, специфические для зоны боевых действий, тайное проникновения, сложные манёвры, партизанскую войну и использование для выполнения конкретных миссий сводных подразделений.

В известной истории Рапторов, какой бы она ни была неполной, всё же есть множество примеров близкого сотрудничества с другими имперскими войсками и даже местными ополченцами, а также случаи принятия прямого командования над ними в стратегически выгодный момент на временной основе. Такое отклонение от догм Кодекса иногда вызывает подозрение и опасение у командиров космодесантников других орденов и властей, которые боятся, что к присвоенной власти можно привыкнуть, но этому нет доказательств в хрониках Рапторов.

Известно, что в последние тысячелетия Рапторы действуют крайне независимо друг от друга. Командование ордена поощряет участие в войнах там, куда потомков Коракса приносит река времени, и поэтому Рапторы действуют вместе лишь тогда, когда крайние обстоятельства или мощь врага оправдывают вмешательство в конфликт всего ордена.

Избранные Славные Сражения

Кампания в Санкта Ангеллис [339.M41-370.M41]

Отрезанная от остального Имперiums шквальными варп-штормами на галактическом северо-западе Ультима Сегментума оперативно-тактическая группа Рапторов смогла успешно провести тридцатилетнюю кампанию против набирающего мощь Ваааргха! Жилезагола в звездном скоплении Санкта Ангеллис. Во время операции Рапторы участвовали в партизанской войне в самом сердце владений зеленокожих и наносили удары по десяткам кланов на многих мирах. Во время сражений космодесанникам, лишённым поддержки и снабжения, пришлось всё больше полагаться на нестандартные тактики и возможность разграбить запасы врага, чтобы достичь победы. Благодаря налётам Рапторов и без того беспокойные боссы разных кланов сцепились друг с другом. И раздор позволил оперативно-тактической группе сконцентрировать свои силы и

навязать бой самому Жилезаголу в серно-окисдных пустошах Бантакса, где босс Смерточерепов и сотня его телохранителей в мегабронированной погребли в шестичасовом изнурительном бою. После смерти Жилезагола и его подручных боссов орки скопления быстро учинили междоусобную кровавую баню за право повелевать так, как это любят орки, что ликвидировало угрозу Ваааргха! и позволило Рапторам отступить, чтобы дождаться окончания штормов и вернуться на родину.

Кампания Сулсалид, восстание Четвёртого Квадранта [775.M41-777.M41]

Так называемое Восстание Четвёртого Квадранта, возможно величайшая гражданская война в Империи за последнее тысячелетие, было скорее серией войн, революций и расколов, во время которых пламя охватило четверть всего Сегментума Соляр и пограничных систем. Разрушительные мятежи было сложно подавить ещё и потому, что за ними стоял не один враг или общее дело, но бесчисленные затаённые обиды и плоды многих веков несправедливости и жестокого притеснения чередой коррумпированных имперских командующих. Гражданские конфликты быстро сделали всё только хуже, потому что культы Хаоса, отступники и ксеносы воспользовались воцарившейся в регионе анархией и нанесли удар. В войну было втянуто больше десятка орденов космодесантников, одни из которых поддерживали ту или другую фракцию, другие защищали свои территории, а третьи были введены Империей, чтобы усмирить квадрант и наконец-то закончить войну. В последнюю категорию входят четыре ордена, которые сыграли главную роль в подавлении восстания: Тёмные Ангелы, Рапторы, Несущие Черепа и Красные Волки. Каждый из них бился в полном составе, что для Рапторов стало отходом от привычных методов ведения войны.

Помимо трёхлетней борьбы совместно с элитными эскадрильями Боевого Флота "Соляр" против печально известных поклоняющихся Богу Крови пиратов, которые охотились среди течений региона Штормовой Марки Рапторам выпала задача повергнуть предателей в Подсекторе Сулсалид. Пока бушевал большой мятеж, государства и княжества Сулсалида свергли своих десятичных лордов и кардиналов ради двуглавого чудовища "прогресса и демократии". В Империи знали, что со временем заманчивая порча быстро распространится, и поэтому Адептус Терра поручили Рапторам как можно быстрее выкорчевать ересь. Для выполнения этой задачи потомки Коракса приняли прямое стратегическое командование над несколькими имперскими оперативно-тактическими группами, отброшенными предателями от столицы подсектора - Ауранара. После этого Рапторы усилили и перенаправили наступления Имперской Гвардии, чтобы использовать их как прикрытие для серии смертельных ударов по вражеской структуре управления и снабжения. Вскоре смятения охватило войска предателей, а энергораспределительная сеть планеты была перерезана в десятках ключевых точек. Мятежники, которые были отрезаны от снабжения и лишены связи, дрогнули под массированным наступлением имперских гвардейцев, но именно штурмовые отделения и «Громовые Ястребы» Рапторов, которые прорвались в небесные дворцы ординаторов Сулсалида и предали их мечу, с безжалостной эффективностью покончили с одним мятежом из многих.

Участие в Бадабской Войне

Рапторы вмешались в войну после призыва Инквизитора-Легата Фрайна о помощи против раскольников вместе с мощными контингентами Огненных Ангелов, Саламандр и Красных Скорпионов. Потомки Коракса направили в зону боевых действий войска, равносильные совокупной мощи четырёх рот, что для Рапторов является очень большими силами, и состоящие из 2-ой, 5-ой и 6-ой боевых рот при поддержке подразделений из штурмовых резервов и значительной части роты скаутов. Оперативно-тактическую группу возглавил сам Великий Магистр Рапторов – Лиас Исходон, воитель с огромным опытом, эксперт в искусстве тайной молниеносной войны, которая удаётся Рапторам лучше всего. Флагманом прикомандированной к оперативно-тактической группе флотилии стала знаменитая боевая баржа «Коготь Войны», которую сопровождали ударные крейсера «Ариас Векс» и «Охотник Теней», а также две эскортных эскадры, в каждой из которых было по пять фрегатов типа «Гладиус».

Хотя Лиас Исходон как очень опытный Великий Магистр предложил себя на роль командира объединённых войск верных космодесантников во время собрания, молчаливый, даже в чём-то злобный Раптор уступил избранному на совете равных Красному Скорпиону - Карабу Куллу. Лиас и его космодесантники благосклонно отнеслись к решению и подчинились Красным Скорпионам без сомнений и возражений. Так родились узы крови и союза между потомками Коракса и Скорпионами, и отличные отношения продлились всю войну, что, возможно, удивительно, учитывая диаметрально противоположные убеждения и методы орденов, которые вряд ли могли бы быть меньше похожими друг на друга. Следующие полтора года Рапторы сражались на линии фронта и им выпала честь провести налёт, обозначенный как операция «Седна» (смотрите специальное приложение). В частности, потомки Коракса действовали как мобильный резерв

для основных сил лоялистов – и отлично подходили для этой задачи, а «Коготь Войны» стал кошмаром рейдерских эскадр раскольников, которые не раз обнаруживали, что их поджидает могучий корабль. Из-за этих масштабных обязательств Рапторы понесли большие потери во время некоторых из самых жестоких сражений войны (приблизительно от 36% до 60% боевых сил к исходу 907.М41). Самый большой список погибших был составлен после контрнаступления раскольников в системе Гаргатея, где потомки Коракса сражались в жестоком ближнем бою против объединённых сил Астральных Когтей и Воинов-Богомолов в кислотных топиях печально известного мира. Во время битвы многие боевые братья пали и было уничтожено множество боевых машин, но Рапторы сыграли главную роль в победе лоялистов на ядовитом мире. В частности, лишь они могли соперничать с Воинами-Богомолами в области засад и коварства.

Со временем потери оперативно-тактической группы стали серьёзной проблемой, особенно после уничтожения ударного крейсера «Ариас Векс», который погиб из-за пробоя реактора во время битвы над Гаргатеей, а могучая боевая баржа была тяжело повреждена во время операции «Седна» и нуждалась в масштабном ремонте, но продолжала участвовать в отдельных сражениях перед концом войны. Рапторы, которых больше нельзя было считать боеспособной силой, получили приказ выйти из войны в конце 908.М41.

Очевидно, что потомки Коракса вышли из войны, чтобы собрать силы ответить на призыв в разрастающихся войнах Сегментума Ультима, но с тех пор ходят слухи о недоверии, которое Инквизитор-Легат Ярндис Фраин испытывал к Рапторам в целом и их скрытному командиру Лиасу Иссодону в частности. Также есть некоторые свидетельства того, что после отбытия основных сил потомков Коракса «Охотник Теней» и небольшой отборный отряд на какое-то время остался в Зоне Мальстрима.

[Специальное Приложение: Операция Седна]

Величайшей победой Рапторов в войне стала битва за полярную защитную крепость на Сурнграаде перед началом кампании по освобождению планеты. Тяжёлые лазеры и тактические ракетные установки крепости делали прямой штурм ключевых промышленных комплексов на севере планеты кровавой затеей, а их, в свою очередь, охраняли местные контрактники и приблизительно рота Астральных Когтей. Рапторы отнеслись к освобождению планеты, как к своему личному делу, и выработали крайне нестандартный план, который был назван операция «Седна». Под прикрытием серии диверсионных атак в экваториальной зоне потомки Коракса незаметно высадили контингент из двухсот боевых братьев в полевых модифицированных доспехах на расстоянии более трёхсот километров до намеченной цели. Космодесантники предпочли тяжёлому вооружению и технике меньшую видимость ауспексам и термальным детекторам. Астартес неделями шли под мутными ледяными облаками по жестокой тундре, время от времени залегали на землю и двигались лишь тогда, когда их скрывали частые бураны и электрические бури, бушевавшие на севере Сурнграада. Любая ошибка привела бы к обнаружению и верной смерти, но Рапторы незаметно добрались до цели и атаковали под покровом ослепительной бури, взяли штурмом крепостные стены и вывели из строя орудийные шахты, несмотря на тяжёлые потери. И когда смолкли полярные орудия, Рапторы и Саламандры атаковали в полную силу, десантные капсулы и «Громовые Ястребы» обрушились с небес, чтобы в огненной буре вернуть ледяной Сурнграад.

Тактическое отделение Каркота

4-ое отделение, 6-ая боевая рота



Ветеран-сержант Каркота, командир 4-го отделения, 6-ая боевая рота Рапторов, отделение Каркота отрезано в тылу врага и считается пропавшим уже 106 дней, опасное токсичное/ядовитое окружение, зона боевых действий Гаргатея



Эмблема Ордена Рапторов, обычно используется/показывается на доспехах



Оружие поддержки отделения Каркота: ракетная установка модели «Звуковой Удар», плазмаган подтипа МКII «Гнев Пламени»



«Болтер и болт-пистолет системы Ультима МКII, штатное вооружение ордена



Брат-Ветеран Лоа, зона боевых действий Гаргатея



Боевой Брат Ктон, Стигматус Максима, зона боевых действий Гаргатея



Боевой Брат Конрад, получил Милосердие Императора, зона боевых действий Гаргатея



Боевой Брат Барабас, одарен «Окулярис Серпентус», причина: уничтожение вражеского «Громого Ястреба», зона боевых действий Гаргатея



«Спидер Лэнда» типа «Торнадо», прикреплен к штурмовому резерву ордена, уничтожен в бою, первый Налёт на Вьянью



Сторожевая пушка «Тарантула», снаряжённая тяжёлыми болт ерами, вспомогательный арсенал, боевая баржа «Коготь Войны»



Транспорт «Носорог», прикреплен к тактическому отделению Каркота, брошен из-за тяжёлых повреждений окружающей средой, зона боевых действий Гаргатея



Десантно-штурмовой корабль «Громовай Ястреб» «Разлучник», 214 подтверждённых боевых вылетов, зона боевых действий Гаргатея

Лиас Иссодон

Великий Магистр Рапторов, Мрачный

Известный воин, который впервые привлёк к себе внимание Империи в тёмные дни Восстания Четвёртого Квadrанта, Лиас Иссодон во многом является живым воплощением любимых Рапторами методов войны. Он – идеальный стратег и один из лучших стрелков в ордене. Великий магистр обладает почти сверхъестественным талантом в создании засад, незаметном проникновении и саботаже, и его заботит лишь победа, а не почёт и уважение. Под руководством Лиаса Рапторы не раз побеждали во много раз превосходящих их по численности и ресурсам врагов, которые терялись в тенях и ложных выпадах потомков Коракса, медленно умирали от тысяч кровоточащих порезов или погибали от одного сокрушительного смертельного удара.

Что же до самого Иссодона, то он крайне замкнут, молчалив и редко общается даже со своими космодесантниками, если в этом нет нужды. Вкупе с тёмными глазами и безразличным выражением лица это обеспечило Лиасу в ордене прозвище Мрачный, а чужаки даже называют молчаливого и бдительного космодесантника зловещим. Иссодон – едва ли самый обаятельный магистр в истории Рапторов, но он очень талантлив, и это понимают следующие за ним Астартес. Рапторы знают, что любой план Лиаса Иссодона хорошо продуман и рассчитан на то, чтобы причинить максимальный ущерб при минимальных потерях.