

Порядковый номер: XVI легион

Прародитель: Гор, также известный как Гор Луперкаль

Прошлое наименование: Лунные Волки

Замеченные стратегические предпочтения: штурм, опустошительные действия и стратегические удары, направленные на уничтожение командного состава противника.

Примечательные владения: Хтония, Серенакс, права на ресурсную десятину в 37 других основных мирах.

Принадлежность: Трайторис Максимус

Сыны Гора – легион, с которого началась ересь, первый если не в предательстве, то в бесчестье. Его название звучит как проклятье на разделенных огромными расстояниями и истерзанных войной владениях человечества. Из-за совершенных ими преступлений легко позабыть, что в прошлом они были совсем иными, и некогда вместе со своим вероломным повелителем почитались превыше всех остальных воинов Легионес Астартес, а также радовали взор Императора. Рожденные на Терре как XVI легион Легионес Астартес, они обретут величие уже будучи Лунными Волками и падут в бездну, словно ангелы из древнего мифа, названные в честь своего примарха. Но до тех мрачных дней они сражались вместе с Императором на Терре и на ранних этапах Великого крестового похода. Они были исполнены той же решимости и отваги, что все остальные воины, их действия служили примером тому, что значит быть воином легионес астартес. Жестокие, беспощадные, непоколебимые, но также благородные и некогда беззаветно преданные, их история повествует об устремлениях самого Имперума и изъянах, которые в конечном итоге разрушили мечты о единстве и славе.

Содержание

Происхождение: Волки Терры

- Хтония: ад из легенд
- Человеческая жатва
- Перерождение легиона
- Сыны победы

Подразделения и внутренняя структура легиона

- Иерархия командования легиона
- Военная диспозиция

Примеры сражений

- Первое умиротворение Луны
- Выдалбливание Горро
- Наказание Терентия

Легионес астартес (Сыны Гора)

- Юстаэринские терминаторы
- Магистр войны Гор
- Эзекиль Абаддон
- Гарвель Локен

Происхождение: Волки Терры

Еще до того как легион стал именоваться Сынами Гора, он был известен под названием Лунные Волки. Во времена, когда Император обратил свой взор за пределы Терры, он создал новые армии, которым предстояло сражаться в его крестовом походе. Частично они состояли из сил объединенной Терры, а частично из числа покоренных врагов, и рядом с генетически выведенными солдатами, горетварями и боевыми эмиссарами сражались первые легионес астартес.

Пока еще не существовало громадных армий, состоящих из сотен тысяч легионеров, которые отправятся на покорение Галактики, но они были наследниками громовых воинов, сражавшихся до них. Они представляли боевую силу, которой история еще не знала. Чтобы отвечать все более растущим запросам новых завоеваний, численность XVI легиона значительно возрастет, но во время формирования он, вероятнее всего, состоял не более чем из тысячи человек. Из многочисленных источников известно, что легион, несмотря на нумерацию, был одним из первых активных подразделений легионес астартес и обрел множество боевых наград в ходе позднейших войн Объединения.

Как и большинство недавно появившихся легионес астартес, изначально XVI набирал рекрутов среди населения Терры. Хотя достоверных сведений нет, предполагают, что многие из первых кандидатов в XVI были родом из охотничьих кланов Ютигранской впадины и Самсатианских субпластинчатых тущоб. Постоянные стычки и суровые условия жизни в пустынном краю сделали из местных жителей безжалостных и независимых людей. Возможно, Император понимал, какие качества следовало привить конкретному легиону, и поэтому специально имплантировал этим рекрутам генетическое семя XVI-го легиона, либо же была иная причина, известная лишь его невообразимо сложному разуму, но откуда бы ни происходили первые рекруты, вскоре XVI проявил свой уникальный характер.

Легион сражался с жестокой агрессивностью. Возможно, под влиянием генетического наследия или того, каким образом их использовал Император, XVI-й стал олицетворением внезапных и ошеломительных штурмов. Он проводил стремительные бои и кровавые завершения кампаний, его атаки столь же часто упреждали конфликты, как и являлись их неотъемлемой частью, его силы наносили либо первый смертельный

выпад, либо же находились в резерве для последнего удара. Первое умиротворение Луны стало, наверное, наиболее знаменитой из ранних побед легиона, но разгром Кориолиссских анклавов и Огненная Зима оставили на коллективном сознании Терры раны, которые не зажили до сих пор, а на Капридианских низинах торговцы и мошенники до сих пор называют шестнадцать, порядковый номер легиона, «волчьей цифрой».

Говорили, XVI использовали, чтобы начинать и заканчивать войны, о которых враги еще даже не подозревали. Они приходили ночью или с рассветом, в отсеках «Грозовых птиц» и «Грозовых орлов», в сопровождении эскадрилий «Молниевых ворон». Те, кто наблюдал за их атаками, рассказывали, что XVI сражался с противником зрительно, пока не стихал грохот ракет и снарядов.

Образ воинов, которые участвовали в тех битвах, полностью соответствовал их репутации. Гордые, редко проявляющие веселье или сочувствие, они не страдали мистицизмом, а их воинская элита даже не имела собственных ритуалов, чем разительно отличались от войск обычных людей, которые сражались вместе с ними. В каждом их действии чувствовалась агрессия, но, благодаря огромному самообладанию, они сохраняли выдержку. Воинственность и своенравность воинов XVI легиона были вынужденной необходимостью в эти опасные времена.

Если какое-то событие может самым лучшим образом раскрыть природу XVI, то это объединение Сомона, скопления суборбитальных княжеств, которые упорно противились дипломатическим инициативам Императора и отказывались становиться частью растущего терранского единства. Основное сопротивление оказывал Сомон Прайм, орбитальная станция, которая серебряной иглой пронзала южное небо. Когда панарх Сомона принял последнюю делегацию, отправленную на орбитальную станцию, львиная доля его желчного гнева обрушилась на Леркона Хурна, капитана Третьей роты XVI легиона. Во время тирады, которая продлилась более часа, демагог перечислил все грехи создания существ вроде Легионес Астартес. Хурн согласился безоружным сопровождать делегацию только после длительных уговоров. Ему не хотелось находиться там, и он уже устал от официоза и гнева панарха. Когда тот понял, что слова не возымели нужного эффекта, в сердцах плюнул на доспехи Хурна и ударил его скипетром. Ответа все не было. Лишь когда панарх едва не рухнул от усталости, Хурн, наконец, ответил. Он голыми руками расправился сначала с телохранителями правителя, а затем оторвал голову самому панарху. Увидев, на что способен один безоружный воин Императора, остальные правители Сомона прислушались к воззванию и сдались.



Название: Хтония

Классификация: родной мир Легионес Астартес [дикий мир/бывший доимперский мир добычи ресурсов]

Системная информация: Hd/89876//m/AE

Звездные координаты: 06-Trn/lc-17

Сегментум: Соляр/Третий квадрант

Примечание: субумеренный, макролитический, подземные регрессирующие промышленные жилища, коренное население/прибл.

2 миллиарда

++[владение легиона Сынов Гора]++

Со временем упоминание о том, что Император отправляет своих «волков» раздавить упрямых или потенциальных врагов, глубоко укоренилось в сознании новорожденного Имперiums, апокрифическим источником чему послужило умиротворение Луны. Легион с радостью принял новое прозвище. Среди его воинов волчья голова стала распространенным символом, обозначавшим по-своему некую абстрактную связь – в основном все волки на Терре превратились в источник генетического материала для создания зверей-биооружия и служили синонимом контролируемой жестокости. Все чаще полевые командиры и офицеры легиона носили поверх доспехов шкуры этих генетическим образом усиленных хищников. Пусть XVI будет не единственным, кто носил подобное название и имел схожую символику, но определенно первым.

Хтония: ад из легенд

Превращение легионес астартес из первоначальной элиты вооруженных сил в Лунных Волков, которые одержали долгожданную победу в Объединительных войнах Терры, началось с поступления первых инициатов с Хтонии, мира, ассоциировавшегося с примархом, с которым они, наконец, воссоединились. Это возымело глубокий эффект в первую очередь на характер легиона, и впоследствии приведет к изменениям, которые в грядущие годы коренным образом изменят его облик.

Хтония была миром неподатливого камня, испещренного туннелями и с выдолбленными внутри городами, который вращался вокруг умирающей, агрессивной синей звезды в безжизненной системе. Колонизированная в далеком прошлом, Хтония была необычайно богатой планетой, ресурсы которой последовательно разрабатывали на протяжении тысячелетий, в результате чего она превратилась в опустошенную скорлупу. Из ее шахт в огромных объемах добывали адамантиевую руду, драгоценные камни и кристаллическую пыль, которые служили топливом для давно миновавшей Темной эры технологий. В погоне за ресурсами человечество зарывалось все глубже и глубже в земную толщу Хтонии и покрывало ее поверхность громадными перерабатывающими ульями, которые со временем проседали и обрушивались в бездонные пещеры под ними. Шахты становились все глубже, пока не стали напоминать мифический ад: раскаленный воздух внутри был наполнен запахом серы, лица рабочих озарялись накалившимися докрасна скалами, среди которых они работали. Смерть на Хтонии находила свою жертву во множестве обликов: прорыв магмы в шахту, поглощавшее улей землетрясение, карман ядовитого газа, который проник в туннель. На планете можно было погибнуть без особого труда даже в дни ее расцвета, в ульях Хтонии суеилось громадное количество людей, проживавших свои короткие жизни в жаре шахт или запыленных уголках перерабатывающих заводов.



Печать Лунных Волков (XVI легион)

Кем же были хозяева этого адского мира? Кто наживался на ресурсах, добываемых из его сердца? Никто этого точно не знал. Некоторые утверждали, это были жрецы Марса, постоянно требовавшие ресурсы для питания кузниц-ульев. Другие источники говорят о том, что планета входила в состав звездного царства, которое существовало задолго до того, как Терра стала мечтать о единстве. Неважно, кем на самом деле они были, эти люди пожирали сердце Хтонии до тех пор, пока от него не осталась лишь пустая скорлупа. Тогда, видимо еще до прихода Древней ночи, Хтония стала заброшенным миром, оставленным во власти энтропии и насилия, и еще до великого падения планета погрузилась в беспросветный мрак.

В историях тех немногих, кто посещал Хтонию с Марса и Терры во время эры Раздора, рассказывалось о целых шахтерских экспедициях, пропавших за один цикл. Иногда все, что после них оставалось, была отметка на стене туннеля или единственный труп, глаза которого были закрыты зеркальными монетками. Но по большей части они не оставляли после себя ничего, кроме засохшей крови и испуганных перешептываний. Известно было только то, что в адской жаре заброшенных шахт и спутавшихся корней ульев, словно паразиты в навозной куче, копошились банды головорезов, у которых не было иных законов, кроме закона клинка, и ни одного стремления, кроме как выжить любой ценой. Некоторые банды действовали в пределах района, и их лидеры почти не отличались от варварских королей. С помощью служивших им огромных армий они захватывали входы в туннели, взимали дань с других группировок и создавали собственные анклав в непроглядной духоте покинутых туннельных сетей. Иные же банды считали кровь и власть урожаем, который следовало пожинать посредством насилия и убийств, чтобы выживать дальше. Не ограниченные никакими территориями и живущие одними только грабежами, эти банды проводили рейды, убивали и жгли. Если они не нуждались в еде, боеприпасах или снаряжении, то совершали налеты просто ради того, чтобы их боялись еще больше или чтобы избавиться от слабых и недостойных. Пока одни ополоумевшие банды оставляли за собой лишь кровь и разрушение, другие бродили по туннелям, будто призраки, на границе зрения, бесшумно убивая лишь по одним им известным причинам. Между этими группировками существовала непрочная сеть взаимного уважения, податей и вражды. Они могли появиться, разрастись и распасться всего за пару солярных месяцев. Те, кому удавалось продержаться дольше, наверняка знали только одно: в конечном итоге их время также пройдет. Так все и продолжалось в течение долгих лет эры Раздора – сильный убивал слабого, только чтобы погибнуть самому, когда возвышались другие банды, снова и снова. Каким-то образом этой беспощадной хтонийской ветви человечества не только удалось выжить, но и процветать на убийствах и грабеже. Так Хтония и выжила.



Вернувшийся отец

Хотя истории многих примархов пусть даже с пробелами, но в целом хорошо известны, этого нельзя сказать о Горе. Противоречия и недосказанности запутывают любые сведения о ранних годах его жизни.

Наверняка известно лишь то, что Император нашел Гора, и он принял командование XVI легионом на ранних этапах Великого крестового похода. Кроме этих фактов сведения в разных источниках полностью отличаются, в некоторых из них даже говорится, будто Гора подкинули на Хтонию.

Как в случае со многими братьями-примархами, в этих источниках говорится, что ему приходилось выживать в жестоком мире, постигая первые уроки войны и убийств у смертоносных банд техноварваров Хтонии. Другие источники заявляют, что Гор самостоятельно вернулся на Терру. В стихах, которые датируются ранними днями крестового похода, описывается, как инкубационная капсула Гора упала с ночного неба, словно пылающая звезда. В этом сказании Гор вырос подле Императора, учась у своего отца, после чего они вернулись в систему Сол и создали альянсы, из которых начался Империум. Другие надежные источники указывают на то, что Император нашел Гора первым из всех потерянных сынов, но не уточняют, где именно, либо же называют местом его обитания Луну, Скарсен и даже дрейфующий скиталец возле галактического ядра. Многие из легенд гласят, что Император отправил еще юного Гора на охотничью территорию хтонийских банд, пока тот не вырастет и не будет готовым занять причитающееся ему место в Империуме, в других же говорилось, что он лично обучал его.

Действительно, для хрониста истории о Горе характерным и раздражающим фактом служит то, что он отыскивал еще более невероятные рассказы о нем. Как Император в последний момент успел выхватить Гора из вихря, собиравшегося похитить его. О возвращении Гора на Терру из далекой империи во главе собственного флота, дабы преклонить колени при виде отца. О Горе, находившемся при смерти, чтобы быть возрожденным селенарскими генокультами Луны. О Горе, вышедшем из лучей света в самом Дворце Императора после странствий среди утерянных звезд. Правды о нем мы не узнаем никогда – его история слишком обрывиста, покрыта мифами и омыта кровью, чтобы быть уверенным наверняка хотя бы в чем-то. Известно только то, что Гор изначально был окутан мифами и легендами больше любого другого примарха, без труда совершал великие подвиги и покрыл себя почти сверхъестественной славой.

Человеческая жатва

Ко времени начала Великого крестового похода шахты Хтонии были давно выработаны, но у планеты оставался ресурс, в котором новорожденный Империум нуждался даже больше, чем в металлах и драгоценных камнях – миллионы закаленных бойцов и прирожденных выживальщиков, поджарая и ненасытная раса убийц, которая не питала иллюзий насчет таящихся во вселенной ужасов. После захвата Луны и ее генетических кузниц Император смог ускорить производство Легионес Астартес. За умиротворение Луны XVI легион был вознагражден большей частью продукции из генетических кузниц спутника Терры. Благодаря дарованной чести XVI увеличил свою численность, а в течение нескольких лет снова удвоил. Чтобы еще больше ускорить прирост, геномастера нуждались в плоти, с которой можно было бы работать. Когда возникла такая необходимость, ресурсы Хтонии стали наилучшим выходом.

Жестокое и воинственное население Хтонии, находившейся относительно недалеко от Терры и с которой поддерживался слабый, непостоянный контакт даже на протяжении эры Раздора, было описано одним из первых экспедиционных флотов, покинувших пределы системы Сол. Одна из немногочисленных сохранившихся записей указывает на то, что первым намерением имперской экспедиции было выжечь всю жизнь на Хтонии, как на поверхности, так и внутри. В эпоху разума и истины не было места варварству Хтонии, в первом, почти пророческом описании ее называли «...гнездом змей, извивающихся во мраке, которое лучше уничтожить». Без ресурсов планета не представляла стратегической важности, а ее население сочли непригодным для просвещения, но молодому Империуму требовались острые зубы не меньше, чем идеалы, и именно эта необходимость и стала спасительной для Хтонии. Ее юношей вывозили десятками тысяч, сначала в

качестве сильнейших солдат для армий крестового похода, а после их лучших представителей передали легиону. На Луне эти избранные сыны Хтони переродились в воинов XVI. Про новых рекрутов все отзывались только положительно. Император, дабы почтить их место рождения, безжалостные навыки хтонийцев и победы прошлого, дал XVI легиону название, которые вселяло страх в души его врагов. Когда они рассеялись среди еще не захваченных звезд, дабы проливать кровь, враги узнали их как Лунных Волков. Теперь, когда нам известно, чем все закончилось, наверное, лучше было бы, если бы Хтонию выжгли и забыли.

Отринувший свет

Что именно завело Гора во Тьму, остается загадкой, которую нам никогда не постигнуть. Лишь те, кто был вместе с ним, кто все видел и слышал, могут знать ответ, но они уже потеряны для нас. Известно лишь то, что став магистром войны, Гор тяжело заболел после подавления восстания на лунах Давина. Чтобы ни стало причиной ранения – яд или нечто иное, - Гор находился на волосок от смерти. Не в состоянии спасти своего примарха, который слабел с каждым часом, Сыны Гора приняли помощь одной из давинитских воинских лож.

Гор оказался в ложе Змеи и спустя несколько дней вышел оттуда здоровым. То, что случилось в стенах этого места, останется неизвестным, а всякие домыслы едва ли являются правдой. На том, что внутри произошел некий оккультный ритуал и взаимодействие с силами, которые мы сейчас с горечью называем Хаосом, и заканчиваются обоснованные подозрения. Не вызывает никаких сомнений, что именно тогда Гор и пал, хотя изъяны, через которые Хаос проник в душу примарха, наверняка появились куда раньше. Вполне вероятным кажется и то, что к этим событиям приложил руку и кое-кто еще. Одним из главных подозреваемых остается легион Несущих Слово, который добровольно стал рабом лжи варпа задолго до того, как Гор стал магистром войны. Неважно, какими были цели или причины, но с того момента, как Гор вышел из ложи Змеи на Давине, он встал на путь ереси.

Перерождение легиона

Хтонийцы изменили XVI легион. Они сделали это неосознанно, наверное, даже не понимая того, что делают. Для космических десантников с Терры их новые братья принесли новые обычаи, отношение и способ мышления, а также врожденное наследие тысячи поколений безжалостных людей и беспощадной борьбы за выживание. Со временем индоктринация смогла видоизменить и даже подавить это, но не стереть полностью, и в конечном итоге в этом мог таиться некий смысл. Чем больше терранцев гибло в боях, тем слабее и немногочисленнее становилось их влияние и упорядоченные военные традиции, которые они соблюдали. Признаки изменений были многочисленны и едва заметны, они не вытесняли старые традиции, но придавали уникальный характер всему, что было прежде. Со временем возникли характерные примеры подобных новшеств. Чубы и ирокезы, которые носили охотники за головами из хтонийских банд, воины все чаще начинали носить с той же легкостью, как собственные доспехи. Пролитая кровь достойного противника часто символизировалась царапиной на глазнице шлема. Очень характерным стало хтонийское слово «аебатан», которое обозначало перерезать горло убийце из другой банды во время поединка, ныне использовалось солдатами для описания завершения кампании. Личная харизма и слава стали отличительной чертой офицеров легиона, как будто на их понимание лидерства повлиял опыт лидеров хтонийских банд, и в первую очередь это касалось их примарха Гора, чей культ личности распространился по всему легиону.

Но поведение Лунных Волков в бою не изменилось, наоборот, с течением времени оно стало выделяться еще сильнее. Легион старался поддерживать гибкость, чтобы иметь возможность сражаться на своих условиях на любой войне и против любого противника, с которым он мог столкнуться, при возможности используя внезапные и сокрушительные удары. В качестве доктрины подобная тактика боя оказалась неразрывно связанной с порожденной хтонийской кровью яростной жестокостью, которой с холодной тщательностью и бесподобным тактическим гением руководил инстинкт примарха. Нередко целые звездные системы сдавались легиону после первого же столкновения: военные корабли врывались с границ системы, формируя острие, которое затем распадалось на меньшие по численности стрелы, атаковавшие планеты, спутники и космические станции. Орбитальные бомбардировки одновременно с массовой высадкой сокрушали вражеские силы и любые попытки сопротивления. Тактические угрозы последовательно выявлялись, изолировались, обходились с флангов, окружались и уничтожались в беспощадной жестокости ближнего боя. Подобные действия в чем-то напоминали охотящихся стаями хищников, которые разделяли стадо и с молниеносной яростью потрошили его. Армиям, следовавшим за Лунными Волками, зачастую оставалось лишь зачистить от последствий битвы внезапно ставшие покорными миры.

Подход Лунных Волков к крестовому походу был прямолинейным и жестоким, зачастую результаты их работы были излишне грубыми, но неизменно эффективными. Они без раздумий обрушивали мощь стоящего на орбите флота против города-крепости, в то же время десантируя на поверхность тысячи Лунных Волков с приказом убить всех живых в пределах городских стен. В ходе боя каждый воин легиона действовал одновременно как индивидуальность и часть отделения, зверь с десятком глаз и рук, которые двигались как единое целое. Они сражались, разрывая противников на части, совершали хитрые маневры, но при необходимости не избегали прямой атаки, и также без пощады или усталости преследовали бегущих врагов. Нередко после них не оставалось ничего, кроме пепла и ошметков горелой плоти. Остывающие руины дворца тирана и размазанные по полу останки солдат служили грозным уроком для тех, кто обитал за пределами ударных зон Лунных Волков. Силы согласия, которые прибывали после подобных операций, говорили, что всякий раз они обнаруживали шокированное население, едва способное осознать, как могли пасть столпы их жизненных устоев. Легион двигался с кровавой стремительностью, на Лунных Волков, и в первую очередь их примарха, возлагались все новые лавры победителей. Снова и снова Лунные Волки сокрушали сопротивление планет и направлялись дальше, на следующую кампанию, не удосуживаясь оглянуться назад, на плоды своих побед.

В подобном способе ведения завоеваний мы наблюдаем отличительную стойкость и безжалостность Лунных Волков, показанные ими во время покорения системы Сол, но также свирепый менталитет и ярость хтонийских войн между бандами, где пленники считались просто лишними ртами. Для них война состояла в определении силы и лидеров противников, их блокировании с последующим уничтожением. Подобно тому как лидер банды находил своего соперника и ударом ножа обрывал его жизнь, так и Лунные Волки завоевывали миры.

Это могли счесть жестокостью, но для космических десантников из Лунных Волков это было продиктовано необходимостью – войны могли быть безжалостными и скоротечными либо долгими и разорительными. Лунных Волков направляла энергия Великого крестового похода, и их методы соответствовали потребностям эпохи.

Сыны победы

Лунные Волки вели войну почти двести лет, оттесняя тьму огнем и кровью. Они одержали множество побед, полководческое искусство Гора вошло в легенды, а уважение со стороны братских легионов поднялось до недостижимых вершин. В десятках тысяч сражений Лунные Волки не знали себе равных. Они умело использовали все виды развертывания, будь то острие наступления в масштабах целого звездного скопления

или отделения, которое поддерживает крупное подразделение Имперской Армии. Другие легионы, враждебно относившиеся к вмешательству в свои дела со стороны других братских легионов, нередко запрашивали место в кампании рядом с Лунными Волками и в свою очередь отвечали тем же.

Конечно, по большей части репутация Лунных Волков была отражением достоинств их примарха. Обаяние и непревзойденные заслуги вызывали уважение, с которым не мог сравниться ни один из братьев-примархов, к тому же Гор обладал почти сверхъестественным талантом использовать сильные стороны других легионов для получения преимущества на стратегическом уровне. Действительно, Гор в случае с Пожирателями Миров и их воинственным примархом Ангроном был одним из немногих, кто мог хоть как-то ими управлять. Поговаривали, что выше Гора стоял только сам Император. И в самом деле, он был одним из немногих примархов, кто вызывал уважение и верность, одновременно подкрепляя это стратегическим и тактическим гением. Другие братья могли командовать более крупными легионами, обладать той же дальновидностью и превосходить Гора в отдельных воинских умениях и знаниях или, возможно, пользоваться большей отцовской любовью, но только он мог разглядывать проблему с разных точек зрения, и не упускать при этом из виду идеал. Даже примархи со сложным характером нередко советовались с Гором по некоторым вопросам.

Хотя за прошедшие годы непрерывных конфликтов Лунные Волки одержали немало побед, одна из них затмила все остальные, заставив легион переродиться заново. На Улланоре Империи сокрушил величайшую орочью империю из всех, когда-либо существовавших, которую некоторые называли последней реальной угрозой владычеству человечества над Галактикой. Гор лично сразил Верховного владыку Урлака Урга и, как говорят, тем самым спас жизнь Императору, после чего войска сожгли до основания все миры орочьей империи. Это победа не имела равных по масштабу и значимости. Чтобы возвеличить ее творца, Император награждал Гора великой почестью. На поверхности Улланора вся мощь Космического Десанта, Имперской Армии, легионов титанов и Механикума победно промаршировала перед Императором, Гором и восьмью его братьями-примархами. Кульминацией триумфа стало вручение Императором Гору титула магистра войны, а сам Повелитель человечества при этом возвращался на Терру, передав своему сыну стратегическое командование Великим крестовым походом. С этого момента, когда флоты направятся на покорение первобытной тьмы, они будут делать это по воле Гора, а миры будут сгорать или получать пощаду лишь тогда, когда соответствующий приказ слетит из уст магистра войны. И хотя Гора продолжали уважать, он отдалился от остальных, став более не братом, но лордом примархов. Вместе с отцом заново переродился и XVI. В честь Гора и его завоеваний через несколько лет XVI легион перестал носить имя Лунных Волков. Их доспехи обретут цвет металлической зелени штормового моря. Вместо полумесяца и волчьей головы с их наплечников будет взирать немигающий глаз рептилии. Переродившись во второй раз, Сыны Гора вознеслись со своим отцом до невиданных прежде высот.

Подразделения и внутренняя структура легиона

Став Лунными Волками, а позже уже в качестве Сынов Гора, легион по большей части сохранил свою структуру такой, какой она была во времена войн за объединение Терры и системы Сол. Структура придерживалась терранского шаблона, изложенного в Оффисио Милитарис, который создали еще до нахождения примархов. Самым малым подразделением в «Лого Терра Милития», и следовательно у Лунных Волков, было отделение. Оно состояло из нескольких воинов под командованием сержанта. Отделения различались в размерах и специализации, их состав варьировался от 10 до 20 космических десантников XVI легиона. С другой стороны, узкоспециализированные отделения, вроде разведывательных подразделений, или понесших тяжелые потери в бою, могли состоять лишь из горстки действующих космических десантников.

Специализация и снаряжение отделений Лунных Волков было такое же, как и в других легионах, включая обособленные отделения разрушителей и охотников, хотя они присутствовали в меньших количествах. Легион также имел в своем распоряжении значительные запасы доспехов и обширный технический парк, благодаря обложенным десятиной промышленным мирам, приведенных им к согласию, и хорошим отношениям с Механикумом, что обеспечивало их постоянным притоком боеприпасов и вооружения, которые стремительно расходовались в боях. Гор, славящийся своими познаниями и прагматизмом, после воссоединения с легионом принял на вооружение новые формации отделений, увидев их эффективность в других легионах. К примеру, стоит упомянуть, что до Лактрикальского наступления численность вооруженных щитами бреширующих отделений в XVI была относительно невысокой. Вклад этих отделений в доктрину Имперских Кулаков не остался незамеченным. После истребления лактрикалей количество подобных отделений у Лунных Волков значительно возросло. Другие свидетельства подобной адаптивности и готовности использовать новые способы ведения боевых действий можно обнаружить в активной поддержке Гором проекта тактической дредноутской брони, в результате чего его легион оказался одним из первых и лучше всего оснащенным терминаторской броней, а также стал передовым в разработке тактик их применения во время штурмов.

Если Гор со своим легионом и отдавали особое предпочтение какой-либо формации подразделения, то это тактическому отделению. Отделения, составленные у Сынов Гора согласно этой конфигурации, превосходили по численности все остальные виды отделений, которые можно было встретить в крестовом походе. Гор часто отмечал, что война бросала немного вызовов, которых не могло принять или не требовало бы применения подобного подразделения. Отделения тактического типа создавались для того, чтобы находиться в резерве и наносить удары тогда, когда у врага выявлялось слабое место. Их обучали вести плотный огонь и нести дополнительное оружие ближнего боя для атак на вражеские позиции – так называемые отделения разорителей - и они раз за разом доказывали превосходство тактических отделений при планировании Гором военных операций. Эта тактика небольших подразделений в дальнейшем оказалась настолько эффективной, что ее скопировали несколько других легионов, такие как Белые Шрамы и Железные Воины, которые создали аналогичные отделения разорителей.

Сердцем легиона и основным военным подразделением Сынов Гора была рота. Состоявшая из нескольких отделений под командованием капитана, рота считалась основной разменной монетой кампаний и сражений. У роты Сынов Гора не было фиксированной численности. В то время как в других легионах устанавливались строгие размеры похожих формаций, у Сынов Гора все обстояло иначе. Сначала роты легиона соответствовали установленной форме, но со временем становились все более непостоянными как по численности, так и по структуре.

К примеру, во время действий легиона против Дасимского Наследия датафакторами были зафиксированы роты с минимальной численностью личного состава в 36 человек и максимальной в 972.

Конфигурация типов рот в легионе разнилось столь же широко, как и их боевая мощь. Некоторые почти целиком состояли из тактических отделений с несколькими отделениями огневой поддержки. Другие представляли собой смесь, основанную на разнообразных требованиях кампаний и прихоти Гора. К примеру, 17-я рота, известная как Гвардия Гесперуса, на момент бомбардировки Исствана III состояла из 205 человек. Примерно половину этих сил составляли тактические отделения (легион уделял значительное внимание использованию тактических отделений во время каждого развертывания). В остальную часть входили два ветеранских подразделения, три разведывательных подразделения, отделения тяжелой огневой поддержки и многочисленные орудийные батареи. Еще большим разнообразием выделялась Первая рота. Небольшая по численности, она состояла из двух различных субформаций: отделения Юстаэринских терминаторов составляли первую часть, а штурмовые отделения Катуланских Налетчиков другую. Все они носили черные доспехи, характерные только для этой элитной роты, каждую субформацию возглавлял капитан, который, в свою очередь, подчинялся Первому капитану. При комбинированном использовании Первая рота полностью демонстрировала предпочтение Гора к точным и сокрушительным атакам на стратегически важные цели.

В других легионах рота являлась составной частью организационных структур, которые зачастую обозначались как батальоны, когорты, ордены, полки или были известны под другими названиями. Но Гор предпочитал избегать дополнительного уровня установленной организации, и тот постепенно исчез из структуры Легиона, став ко времени переименования легиона в Сынов Гора чисто символическим. Вместо официальной структуры примарх объединял роты и отдельные подразделения, как того требовали особенности кампании. Командир подобной формации зачастую именовался старшим капитаном. Если формация была особенно крупной, тогда остальные капитаны становились помощниками главнокомандующего до завершения кампании. В подобных образованиях редко когда существовали официальные звания, но Сыны Гора часто называли формации, предназначенные для стремительных наступлений, «остриями». Отбросив формальность и четко определенную структуру выше базового уровня роты, Гор продемонстрировал свой прагматизм и предпочтение вести боевые действия с расчетливой точностью.

Морниваль

В Морниваль входили наиболее доверенные советники и приближенные Гора. Он состоял из четырех избранных капитанов и существовал вне пределов остальной командной структуры XVI легиона. Морниваль позиционировал себя как душу Лунных Волков, а позже Сынов Гора, поддерживая примарха и управляя волеизъявлением и решениями легиона. Гор полагался на Морниваль в том, чтобы тот уравнивал его решения вопросами и различными точками зрения. Таким образом, четыре капитана играли роль советников, приближенных и собеседников. Известно, отношения между братьями Морниваля строились на различных ритуалах: их встречи проходили при лунном свете, на шлеме каждого брата были выгравирована луна в разной фазе, а свои обеты они приносили над отражением луны. Происхождение Морниваля не вполне ясно, хотя можно провести определенные параллели с ритуалами братств ютигранских кланов и генокультами. Независимо от происхождения Морниваля, его истоки явно восходит к ранним десятилетиям после создания легиона, а также известно, что он пережил расправу на Исстване III.



Неизвестный легионер Сынов Гора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Доспехи этого воина отражают последующее изменение внешнего вида легионеров.

Примечания: доспехи собраны из нескольких различных моделей и сильно доработаны (вероятно, тем самым они служат отличительным признаком ветерана с длинным послужным списком). Шлем оснащен дыхательной системой типа «Мантилла» второй половины M30 (которая позже вошла в комплект доспехов типа MkV). Отметки убийств нанесены на доспехи собственноручно. Хтонийские амулеты «зеркало-око» за проявленную в бою честь.



Позднейшие отображения
символики Сынов Гора



Хтонийский символ змеи,
который использовали
некоторые элитные
подразделения легиона



Легионер Сынов Гора Авакхол Гурр [пикт-снимок освобождения Юбала Секундус]. Гурр входил в состав пробивного батальона Рукала, который в основном использовался в качестве вспомогательного штурмового контингента для абордажных и осадных операций.

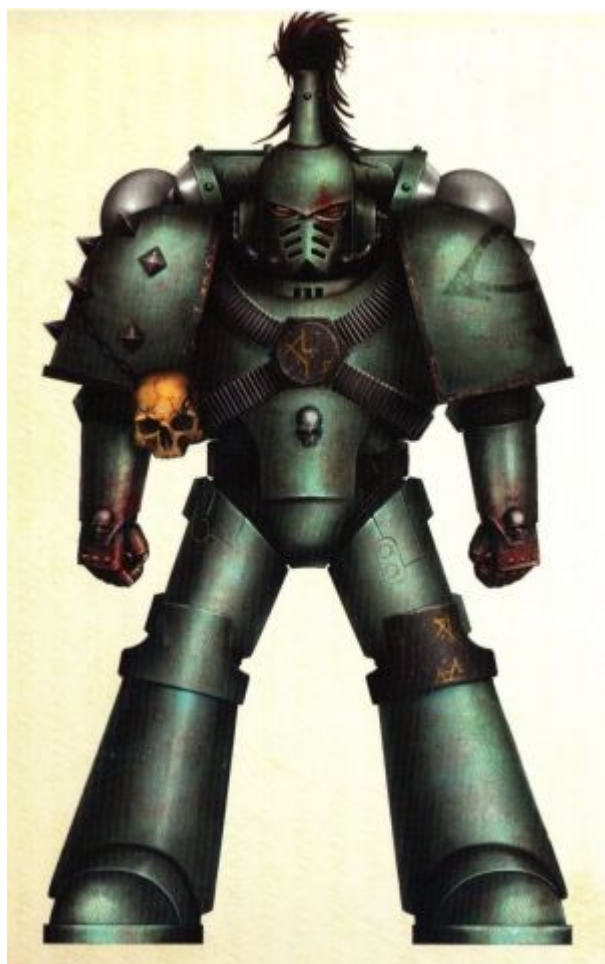
Примечания: доспехи модели «Железо», которые по дизайну больше всего подходят для ближнего боя и действий в опасной среде. Рукальцы обычно сохраняли кровавые брызги, оставшиеся после предыдущих сражений, и служили украшением в качестве видимого знака их разрушительных намерений.



Лейтенант Сынов Гора Клорос Эндалл [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Эндалл был терранином и ветераном легиона, когда он еще назывался Лунными Волками.

Оказавшись в первой волне штурма Исствана III, Эндалл предположительно погиб во время предательства. Примечания: последние из выданных легионес астартес доспехи типа «Максимус». Раптор Империалис – боевая награда, изображенная на нагруднике.

Поперечный гребень или «центурия» - терранский знак различия и пережиток внешнего вида Лунных Волков.



Сержант Сынов Гора Гульюк Игетддон [пикт-снимок планетарного штурма, Ксуксорисская кампания]. Ягетддон командовал отделением разрушителей 9-й боевой роты 2-го батальона. Примечания: доработанные силовые доспехи типа «Максимус». Хтонийские отметки-символы и плюмаж на шлеме (восходит корнями к традиции хтонийских банд). Человеческий череп, погруженный в золото, обычно носится в качестве трофея, отобранного у мертвого вражеского командира или чемпиона.



Неизвестный легионер Сынов Гора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Согласно символике он входил в отделение тяжелой огневой поддержки «опустошителей».

Примечания: модифицированные доспехи типа «Железо» и синхронизированный с оружием монокуляр прицеливания. На правом плече и в системе вентиляции ранца видны полученные повреждения от болтерного снаряда.



Командир отряда Сынов Гора Даструак Юдд [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Юдд входил в состав атакующих сил предателей, брошенных на оборону Песенной Твердыни на последних этапах расправы на Исстване II, где его убил дредноут Гхрастак. Примечания: выданные позже легиону доспехи типа «Максимус» с ранней моделью прыжкового ранца типа «Солнечная гончая». Шлем модели «Сарум». На нагрудной броне изображена инкрустация львиной головы в память о кампаниях по захвату сегментума Соляр.



Неизвестный «вожак» роты Катуланских Налетчиков Сынов Гора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Катуланские Налетчики были элитным подразделением Сынов Гора, что символизируют их черные доспехи. Они специализировались на опустошающих действиях и тактике «удара-отступления». Примечания: многочисленные хтонийские отметки-символы, вариант знака «Око Гора» должен обозначать участие в деятельности культа [отс. воинские ложи]. Использование хтонийского символа змеино-го ока вместо стандартной символики легиона.



Неизвестный легионер-лоялист Сынов Гора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. Вечная слава погибшим героям. Примечания: доспехи собраны из нескольких типов и различных комплектов – вероятно, в результате кампании на истощение. Символика Сынов Гора почти полностью удалена после предательства. Получено несколько боевых ранений.



Историческая запись: центурион Лунных Волков [пикт-снимок: 3-й транссолярный крестовый поход]. Изначальные знаки отличия и символика легиона Лунных Волков.

Примечания: базовый тип силовых доспехов Легионес Астартес (в прошлом называемый типом «Крестоносец»). Поперечный гребень шлема. Изображены Раптор Империалис и боевая награда за первое умиротворение Луны.



Дредноут-лоялист Сынов Гора Гхрастак [корпус обнаружен после кампании на Исстване III]. Гхрастак был родом с Хтонии и в прошлом служил капитаном 13-й боевой роты, оставался стойким приверженцем Императора и идеалов Освобождения, из-за чего стал жертвой заговора магистра войны. Сброшен в десантной капсуле в составе первой волны Сынов Гора на Исстван III. Примечания: шасси дредноута модели «Контемптор» с тяжелым болтером и силовым когтем для ближнего боя. На корпусе дредноута видны многочисленные военные трофеи и боевые награды, включая Аквилу Милитарис и Черное Затмение, которые вручали за очистительную кампанию против кравов Мордуны, где он и пал в бою.



Неизвестный дредноут легиона Сынов Гора [пикт-снимок расправы на Исстване III]. У этого дредноута мало почетных наименований и отметок, за исключением хтонийских символов, что, вероятно, указывает на недавнее погребение и/или клятвопреступление легиона. Примечания: модель «Контемптор». Орудийная конфигурация «Мортис» - прототип штурмовой пушки типа «Херес», который использовался в 60-63-м экспедиционных флотах, прежде чем его взяли на общее вооружение легиона.



Танк «Хищник» типа «Деймос» [пикт-снимок расправы на Исстване III]. «Хищник» - стандартный многоцелевой танк поддержки легионов Космического Десанта. Примечания: вооружение конфигурации «Деструктор»: основное оружие – скорострельная крупнокалиберная автопушка, вспомогательное оружие – установленные на спонсонах тяжелые болтеры. Символика и иконография указывают, что этот «Хищник» [название неизвестно] приписан к боевой роте Катуланских Налетчиков.

В легионе Сынов Гора некоторые отделения вместо обычного численного обозначения пользовались собственными почетными названиями или эпитетами: Иллюминаторы-Прайм, Несущие Смерть, Налетчики Йеррока, Первые Сыны и тому подобные, в то время другие назывались в честь сержанта или вожака, который их возглавлял, если командир обладал достаточной репутацией. Во многих подобных титулах была видна культура почитания хтонийских банд, традиция суждения по репутации и междоусобных войн, из которых они возникли. С течением времени это все отчетливее проявлялось среди новобранцев. Одним из признаков растущего влияния стало появление гравировок хтонийских символов банд на доспехах космических десантников, которые обозначали знаменательные деяния и убийства, а также то, к какой роте воины принадлежали. Этот обычай лишь усилился после того, как легион стал называться Сынами Гора. Изменение не только ознаменовало появление ранее невиданной жестокости в легионерах, но вскоре стало тем фактором, который позволил ей раскрыться, стать более видимой, когда легион начал избавляться от влияния Матери-Терры. Белые цвета Лунных Волков обратились морской зеленой, затем померкли до мутного зелено-черного, когда Сыны Гора окончательно отбросили терранские боевые традиции и приняли гордыню и злобу, таившихся в темном сердце Хтонии, а также традиции бандитских владений, кровавой гордости и беспощадного, непрерывного конфликта.

Иерархия командования легиона

Как и в случае со всеми легионами, власть Гора над своими воинами была абсолютной. Ниже Гора по рангу находились капитаны, за ними следовали сержанты подразделений, а в случае, если несколько отделений входили в состав формации для достижения конкретных целей, один из сержантов получал неформальное звание «вожака», а вместе с ним и полевое командование. Это не всегда зависело от старшинства, но скорее представляло собой выбор наилучшего и наиболее подходящего для задания воина. Подобный подход как нельзя лучше соответствовал прагматичному и временами импульсивному подходу легиона к ведению боевых действий. На низшей ступени находились боевые братья Сынов Гора. Именно такой простой иерархией и пользовались на практике Сыны Гора. Внутри братства космических десантников личные авторитет и слава каждого звания занимала далеко не последнее место. Существовали определенные различия между воинами: по времени, которое они провели, сражаясь в рядах легиона, по кампаниям, в которых принимали участие, по полученным наградам, по отделениям, где они служили – в обычном или же том, что составляло почетную гвардию капитана.

Воинские ложи

Таинственные воинские ложи, существовавшие в некоторых легионах Космического Десанта, представляли собой закрытые братства вне командной структуры легиона. Похоже, воинские ложи появились у Сынов Гора после первого контакта с Давином и ложами давинитских племен, на основании которых, как многие считают, они и были созданы. Вполне вероятно, что этот темный и трижды проклятый мир стал источником раковой опухоли, которая разрослась в самом сердце лучших воинов Империи. Известно также, что ложи были представлены во многих других легионах, скорее всего, эта практика распространилась от Сынов Гора, словно болезнь. Возможно, в усилении лож свою роль сыграло также влияние Несущих Слово Лоргара. Обычаи воинских лож сильно разнились не только между легионами, но и в отдельно взятом легионе также, во многом подражая секретным культам и тайным обществам, которые во множестве возникали за минувшие века.

Судя по тому немногому, что нам известно, за закрытыми дверями члены ложи отбрасывали все различия в званиях и почестях. Между членами не существовало иных званий, кроме рангов и различий самой ложи. Старший капитан вполне мог считаться ровней человеку, находившемуся под его командованием. Простой сержант мог быть магистром ложи, ротный капитан – одним из его аколитов, а старший офицер – неофитом. Подобное нивелирование субординации и воинской дисциплины были возможны потому, что ложи связывали своих членов ритуалами и секретностью. Местом встреч ложи служили тайные комнаты, куда войти можно было только через одну дверь. Дверь охранялась, и внутрь мог попасть только тот, кто знал пароль или имел символ членства. Члены узнавали друг друга по использованию определенных предметов, отметок, жестов или зашифрованных фраз. Инициация в ложу была окутана символизмом и ритуальным значением. В некоторых ложах инициату завязывали глаза и снимали повязку только после окончания церемонии. В других ложах ему требовалось выпить чашу с кровью и чашу с прокисшим вином. В некоторых существовала запутанная система рангов, другие же ограничивались лишь несколькими основными.

Хотя члены воинских лож не почитали какого-либо бога или свод оккультных законов, их ритуалы и секретность не вписывались в бескомпромиссную рациональность Имперской Истины. К ним относились с недоверием, но терпели, поэтому ложи ширились и процветали. Частично они продолжали существовать потому, что многие считали их относительно безвредными, а частично из-за того, что они способствовали единению между братьями и легионами. Это была ошибка, последствия которой мало кто мог себе представить.

Под этой поверхностью скрывались и другие различия, которые постороннему заметить было очень непросто – различия в родословной и происхождении, различия, которые должны были исчезнуть после становления космическим десантником, но во многом с Сынами Гора этого не случилось, что позже принесло горькие плоды. Звание капитана легиона также имело едва заметные вариации и рамки полномочий. Обычно тот, кто командовал ротой с низшим цифровым обозначением, превосходил того, у кого номер роты был более высоким. На вершине этой неофициальной, но вполне реальной иерархии находились капитаны, которые входили в число ближайших советников Гора, и особенно капитан 1-й роты, который был главным полевым офицером примарха.

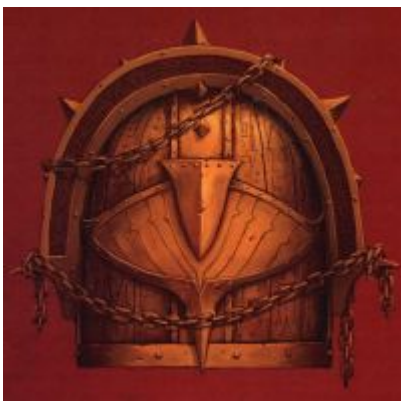
Скрепленная личной харизмой Гора и его командирскими талантами структура командования Сынов Гора доказала свою высокую эффективность, адаптивность и гибкость. В сочетании с умением проводить молниеносные кампании, это позволило легиону одерживать одну победу за другой, всякий раз по-новому реформируясь для выполнения конкретной задачи. Каждый из Сынов Гора знал свои возможности и возможности тех, кто сражался рядом с ним, как благодаря званию, так и по личной славе, что закреплялось в иерархии, определявшейся умениями бойца, а не требованиями официальности. Какой бы эффективной ни была структура, в ней сложно было не заметить важность личной славы воина, а также погоней за властью, что служило отличительным признаком легиона, а временами даже становилось источником конфликтов и вендетты – семя грядущих распрей в легионе. Поскольку характер Сынов Гора был отражением характера их примарха, в гордыне сыновей мы можем увидеть изъян в душе их отца. Поэтому когда Гор предал Империум, легионеры последовали за ним, и давно дремлющие в их душах пороки проявили себя в полную силу: гордыня, амбиции, стремление стать лучше других, а также жестокость и беспощадность позволят их темным мечтам стать явью.

Военная диспозиция

Точное расположение Сынов Гора на момент расправы на Исстване III остается неопределенным. Чистка четырех легионов была не импульсивным актом, а заранее спланированной бойней. Теперь нам известно, что Гор планировал действия на Исстване III длительное время и мог сознательно на некоторое время скрыть местоположение и силу частей Сынов Гора от остального Империиума, а свидетельства об ускоренном наборе в легион перед началом военных действий могут говорить о тайном наращивании сил. Таким образом, мы не можем наверняка говорить о количестве собранных на Исстване III воинов, как и о точной численности легиона до и после чистки. Вероятно те, кто собрался на Исстване, представляли не только подразделения, которые могли отказаться последовать за примархом, но и значительный контингент, отправленный уничтожить тех, кто мог пережить бомбардировку планетарной поверхности. Основываясь на историях тех, кто их пережил бои на Исстване III, вероятно, зачищенные подразделения представляли приблизительно треть легиона Сынов Гора. Записи, какими бы неполными они ни были, называют боевую мощь Сынов Гора приблизительно в 130000-170000 космических десантников перед расправой на Исстване III. Хотя настоящая численность легиона могла быть выше, этот подсчет соответствует общим данным, согласно которым Сыны Гора являлись одним самых крупных легионов. В соответствии с записями, флот крестового похода легиона был одним из величайших под флагом одного человека, в его состав входило более сотни капитальных кораблей и, вероятно, в три раза большее число меньших крейсеров и эскортов под непосредственным командованием Гора. Учитывая вероятные потери в ходе наземной войны, последовавшей после бомбардировки Исствана III, и части легиона Сынов Гора, которые отсутствовали в системе, можно предположить, что Гор начал свою изменническую войну приблизительно с 70 000 - 110 000 космических десантников, причем доказательства указывают на то, что последняя цифра является более точной.

Хотя от тех событий нас отделяет почти целое столетие, мы никогда не узнаем наверняка их точную численность, учитывая последовавший катаклизм и междоусобицу, но если цифры хотя бы приблизительно верны, тогда они много чего объясняют в избранной Гором стратегии. Когда три ключевых легиона лишились значительного числа воинов, крайне важную роль стали играть другие альянсы. Кроме того, потери ключевых сил лоялистов на Исстване V, Калте, Сигнусе-Прайм, Марсе и Фолле также вели к тому, чтобы компенсировать слабость предательских легионов после чистки.

Примеры сражений



Боевые заслуги XVI легиона охватывают два века Великого крестового похода и исчисляются тысячами. Немногие легионы могли сравниться со списком их достижений, а из тех, кто все же мог, мало кто мог

посостязаться с XVI в красочности этих побед. Разбросанные по сотням экспедиционных флотов и бесчисленным полям сражений, они уничтожали врагов Империи и вели Великий крестовый поход все дальше. Частично свою репутацию они заслужили благодаря воинским качествам XVI, но, вне всяких сомнений, то, что Гор был возлюбленным сыном Императора, также сыграло немаловажную роль. Император сражался рядом с каждым из примархов и в разные времена возглавлял все легионы, но именно Гор и Лунные Волки стояли подле него в часы многих его величайших побед. С начала Великого крестового похода и до возвращения Императора на Терру XVI легион считался излюбленным оружием войны Императора. Их победы столь многочисленны, что потребовалось немало времени, чтобы найти подходящие примеры для составления этой записи. Разрушение империи орочьего властителя Урлака Урга, Скраманское наступление и ужасы ставшей ныне легендарной Войны Убийства, одной из самых жестоких и тяжелых кампаний Великого крестового похода, а также множество других подробно описаны в других источниках. Здесь предоставлены три сражения, которые наиболее полно раскрывают характер Гора и его сынов.

Первое умиротворение Луны

Умиротворение Луны стало первой операцией, проведенной частями Легионес Астартес за пределами Терры. На поверхности мира рождения человечества еще бушевали Объединительные войны. Силы кардинала Танга удерживали многочисленные укрепленные зоны, некоторые другие анклавы также отказывались сдаваться и принять согласие. Луна служила оплотом пестрого конгломерата ресурекционистских генокультов, члены которых считали, что человеческая природа разделена, расколота и совершенна. Они видели истинную сущность человечества в плоти и разуме человека, но каждый представлял собой повтор некоего набора архетипов, которые сформировались за время существования человечества. Каждый из культов придерживался определенных видов архетипов: одни представляли их в виде антропоморфных фигур, другие как числа, а некоторые видели в них систему символов. Эти культы были пронизаны оккультизмом и концепцией обожествления, но все они стремились к всеобъемлющему познанию человеческой природы через искусство геновыковывания. Каждый член культа являлся результатом не случайного размножения, но кропотливого труда геномастеров, которые твердо придерживались постулатов, созданных во времена Темной эры технологий. Вновь и вновь перерождаемые в новых телах, они пытались достигнуть истинного воплощения единого архетипа. В своих подземных комплексах эти культы были могущественной и замкнутой силой, не подверженной влиянию Имперской Истины. Подобное сопротивление едва ли могло кого-то удивить, и в иной ситуации его бы подавили обычным способом – истреблением. Но обстоятельства сильно осложнялись тем, что генокульты обладали тем, в чем крайне нуждался растущий Империиум.

Пусть и окутанное оккультизмом, геноискусство селенарных культов Луны не знало себе равных, за исключением генетических экспериментов, проводимых в лабораториях Императора. Хотя Терра еще не была окончательно объединена, покорение системы Сол и всей Галактики уже манило. Для этого крестового похода потребуется намного больше космических десантников. Терранские лаборатории просто не смогли бы справиться со столь значительным набором рекрутов в легионы, поэтому Империиум нуждался в геноискусстве Луны, дабы объединить производственные мощности. Но селенарные генокульты не собирались по своей воле склоняться перед голодом новорожденного Империиума, в прошлом им уже приходилось бороться с кознями терранских полководцев и марсианских магов. Селенарцы приняли имперских посланников, но на все их предложения, угрозы и посулы ответили молчанием. Когда угроз стало больше, нежели предложений, культы Луны отправили послов восояси и стали готовиться к войне. Хотя в обычные времена культы были крайне разрозненными, вероятность властвования Терры переборола все доктринальные расхождения между матриархами и геномастерами культов – они решили вместе сражаться с Империиумом до самого конца. Последние посланники Империиума вернулись на Терру в виде все еще кричащей массой сросшейся прозрачной плоти в мертвом остоле своего шаттла.

По этой причине Император приказал умиротворить лунные генокульты, сокрушить их верования и подчинить их мастерство нуждам Империи. Атака не должна была стать разрушительной – генокульти должны были остаться целыми и невредимыми, как и геномастера, управлявшие ими. Одним ударом следовало сломить верования культов и их волю к сопротивлению. Для этого Император отправил три легиона, которые лучше всего подходили для этой цели. По словам некоторых хронистов, это станет первым настоящим сражением Великого крестового похода. Объединенная мощь VII, XIII и XVI легионов покинула поверхность Терры в рассеянном пламени ракет.

Пока еще безымянный XVI легион в полном составе двинулся в авангарде войск. Освободившись от притяжения Терры, их штурмовые корабли были полностью обесточены, чтобы скрыться от возможного обнаружения, и начали дрейфовать в сторону серебристого диска Луны, словно стрелы, выпущенные в ночи. Только космические десантники в герметичных доспехах могли выжить в подобных условиях и остаться в живых. Внутри безумно холодных отсеков воины XVI ждали в лишенной воздуха тьме, их доспехи покрылись тонкой ледяной коркой. За ними двигалась меньшая волна кораблей с частями VII и XIII на борту. Их двигатели работали на полную мощность, а корпуса мерцали пустотными щитами. Эта вторая волна представляла собой грозное зрелище, которое и ожидали увидеть генокульты, чем идеально отвлекала все внимание от авангарда. Пространство между Террой и ее единственным спутником заполнило пламя. Орудийные системы на поверхности Луны открыли огонь по приближающимся штурмовым войскам, но едва они начали стрелять, как первые из кораблей XVI, незамеченные и невидимые, ударили по целям, словно кинжалы в ночи.

Предыдущие посольские миссии на Луну не прошли даром. Имперские агенты из числа сопровождающих лиц успели исследовать поверхность Луны, и тайные инфоциты внедрились в местное население. Когда штурмовые корабли XVI легиона покидали Терру, уже было известно расположение каждой орудийной батареи и лидера каждого культа. Легион атаковал всеми силами, сокрушив оборону и проникнув в туннели под поверхностью, убивая по пути полумеханических чудовищ, натравленных на них селенарскими геномастерами. Говорят, что те, кто смотрел в ночное небо Терры, могли увидеть, как сверкает пламенем поверхность Луны. Оборонительные батареи затихли через считанные секунды, по коридорам пусковых шахт рекой полилась кровь. Из более чем сотни лидеров культов, рассеянных по всей Луне, большая часть погибла, даже не поняв, кто на них напал. Те, кто не погиб, сбежали, когда в их убежища ворвались огромные воины в блекло-серых доспехах. Лишившись командования и оборонительных систем, селенарские культы могли только беспомощно наблюдать, как VII и XIII легионы приземлились и начали последовательно взламывать последние укрепления и изолированные очаги сопротивления. Через шесть часов, миновавших с момента первого выстрела, Луна была умиротворена. Оказавшись перед угрозой полного истребления, селенарцы преклонили колени и в послании с капитуляцией, отправленной Императору, молили его «унять своих волков». Разбитые и покоренные геномастера Луны помогут создать новое поколение Легионес Астартес и начать покорение звезд.

Выдалбливание Горро

В ходе Великого крестового похода были истреблены сотни рас чужаков, и бездна космоса – это кладбище, усеянное трупами погибших империй и безжизненных миров, могил цивилизаций, отрицавших право человечества властвовать звездами, но, невзирая на это, орки остаются угрозой, которую мы так и не смогли уничтожить. Наверное, больше не сможем никогда.

Из сотен шатких империй они продолжают заражать Галактику, и насколько бы далеко от Терры не удалялся Великий крестовый поход, орки были его постоянными врагами. Мы уничтожали тысячи их покрытых свалками миров и истребляли зеленокожих миллиардами, но они выживали. Чем их больше, тем сильнее становится угроза, поскольку, судя по всему, с ростом численности орки становятся более смертоносными. В

своих крупнейших владениях орки – громадные существа, способные выдерживать огонь тяжелого оружия, словно для них это летний дождь. С ростом численности их нестабильная технология становится все сложнее и мудренее. Орки, которые правят этими разросшимися империями, – гигантские монстры, увитые тугими мышцами и обладающие опасным разумом. Многие написаны об Улланорском крестовом походе, но существовали и другие орочьи империи, и некоторые из них соперничали с той, центром которой являлась планета Улланор. Тэлонский предел служил домом для одного из таких царств, и его сердцем была сфера-свалка Горро.

Орками Горро правила технокаста, которая превратила планету в свою вотчину. Горро представлял собой многослойную сферу из обломков и мусора, отсеянных из космических просторов и мусорных течений Тэлонского предела. Мир вращался вокруг красного солнца, словно скатанный шар из расплющенного металла, удерживаемый вместе и защищенный генераторами магнитного и гравитационного полей. На тысячах уровнях под его поверхностью безуданно работали бесчисленные мастерские. Похоже, властвующая на Горро технокаста испытывала особое пристрастие к особой форме плазменной технологии, с которой до и после нас более не приходилось сталкиваться. Их плазменные орудия, способные на невообразимые разрушения, сделали немало, чтобы задержать продвижение крестового похода в Тэлонский предел.

Император понимал, что успех всей кампании зависел от разрушения этого мира-помойки, поэтому постановил, что Горро должен быть уничтожен. Многие ожидали, что Повелитель человечества поручит задание Гору и его Лунным Волкам, но они ошиблись. Когда из варпа над Горро выпрыгнул флот численностью в тысячу кораблей, Император лично отдал приказ начать штурм. Гор, послушный и возлюбленный сын, стоял возле Императора, наблюдая, как от флота отделились десятки тысяч штурмовых кораблей.

Поля, которые удерживали Горро вместе, делали его также необычайно устойчивым к любой бомбардировке. Лунным Волкам придется выпотрошить Горро изнутри, и когда десантные капсулы врезались в проржавевшую поверхность планеты, острия Лунных Волков телепортировались во внутренние слои мира. В авангарде ударных сил был сам Император, а подле него Гор вместе с гвардией Юстаэринских терминаторов в черных доспехах и облаченными в золото легионеры-кустодес. Орки оказали яростное сопротивление. Это были громадные существа, усиленные бионикой, собранной из местного мусора, некоторые превышали размерами дредоуты, а их оружие прожигало силовые доспехи, словно свечное пламя пергамент.

Пока силы наземного штурма пробивались на нижние уровни, острия прокладывали путь к центру Горро. Говорят, во время боя оркам удалось отрезать Императора от телохранителей. В одиночку он поверг сотни существ, пока выстрел из плазменного оружия не ослабил его защиту, и один из орочьих лидеров сумел схватить его. Сила чудища была такой, что доспехи Императора прогнулись. Когда орк стиснул его в своей хватке, в сражение вмешался Гор и одним ударом отсек врагу обе руки.

Вместе отец и сын вели свои войска все глубже и глубже в сферу, пока не добрались до центра Горро. Сердце мусорной планеты представляло собой самоподдерживающуюся плазменную сферу, заключенную в оболочку варп-складки, подобно которой никто прежде не видел и более не увидит. Говорят, Император разрушил плазменную сферу, направив взрыв в варп. На ее месте разверзлась всепожирающая дыра в нереальное пространство. Лишившись источника энергии, генераторы магнитного поля и силовые щиты Горро отключились, и внутренняя структура планеты-свалки начала разваливаться на куски. Металл разрывался и скручивался, уровни обваливались друг на друга, вся структура начала деформироваться. пока имперские силы в спешке отступали, Горро пожирал себя изнутри. Когда вихрь поглотил опустевшую оболочку из ржавого металла, там, где прежде находился орочий мир, осталась лишь безбрежная пустота космоса.

Наказание Терентия

Терентий был имперским полководцем, который из-за неумных амбиций стал заклятым врагом Империи. Ватал Геррон Терентий был рожден для войны в одном из семейств наемников звездного скопления Ордони. Пройдя обучение у лучших генералов-наемников, он вскоре доказал, что может не только превзойти наставников, но и уничтожить их в ходе открытых военных действий. В беспощадных Ордонийских конфликтах Терентий обрел грозную репутацию благодаря непревзойденной тактической интуиции и способности побеждать в конфликтах, где победа казалась невозможной. Его звезда сияла ярко, пока ему не бросили вызов, с которым он не сумел потягаться: в скопление Ордони вторглись войска Великого крестового похода, ответив на протесты лордов системы огнем и мечом. Выжившие обратились к своему величайшему генералу-наемнику и, обещая ему все, чего он пожелает, молили его одержать очередную чудесную победу. Оценив собранные против него силы, Терентий поступил единственно верным способом, который подсказали ему долгие годы обучения и постулаты военного ремесла наемников: он капитулировал.

Но Империя нуждалась в людях вроде Терентия, и Великий крестовый поход передал в его распоряжение власть и богатства, о которых он не смел даже мечтать. Как и многие имперские командиры того времени, Терентий создал себя сам. Получив вначале небольшой флот кораблей и горстку полков Имперской Армии, Терентий с каждым новым завоеванием постепенно увеличивал численность своих войск. На протяжении почти пяти десятилетий он обретал все большее влияние и славу, покоря миры вокруг Звезд Гало. Говорят, на пике своего могущества к нему прислушивался сам Сигиллит, а также оказывали помощь некоторые примархи. Когда он обратился против Империи, многие были в шоке. Но, памятуя о его прошлом, наверное, нам не стоит удивляться.

Терентий вновь начал завоевание, но теперь его войска уже нападали на планеты, которые приняли согласие. Когда Терентий начал свой контркрестовый поход, миры, звездные системы и скопления, которые он покорил за пять десятилетий, встали на его поддержку, и вскоре полководец уже владел целым флотом кораблей, десятками миллионов солдат и верностью сотни планет. Защищенная мирами-крепостями, эта повстанческая империя принялась поглощать миры Императора вокруг Звезд Ореола.

Империя пришла в ярость от такого предательства. Император поручил сокрушить отступника Гору, который понимал, что победа над Терентием не будет легкой, и кроме того, имперский гнев был направлен не на то, чтобы победить Терентия, но дабы показать всем остальным неизбежность поражения предателя. Гор решил использовать не только свой легион для выполнения задания, поэтому запросил у своих братьев дополнительные силы Повелителей Ночи, Железных Рук и Альфа-Легиона. Когда войска пришли в движение, Гор начал планировать операцию, обозначая задачи, цели и методы ведения боевых действий.

Первые удары наказания пришлось глубоко в сердце хищной империи Терентия. Корабли, которые дозаправлялись в системах Гекуба и Гилиция, взорвались из-за неполадки двигателей. Взрывы поглотили два боевых флота и замедлили прибытие подкреплений из сотен тысяч солдат. На Йено-Примус главный помощник Терентия исчез вместе со всем своим штабом. На Юбале обрушились шпилевые кузницы, когда в их основаниях сдетонировали тектонические заряды. На сотнях планет катастрофы и катаклизмы уничтожали пути снабжения и подкрепления, в которых нуждался Терентий.

Полководец был далеко не глупцом, и когда один за другим оказались парализованы ключевые маршруты снабжения и военные базы, он быстро перераспредел и реформировал свои силы. Едва он это сделал, как до него дошли куда более тревожные новости – с миров на окраинах его владений начали прибывать корабли. Они приходили с агромиров, захолустий и миров-помоек возле Звезд Ореола. Трюмы кораблей были доверху забиты десятками тысяч трупов. Прикованные к своим постам экипажи поведали о наказанных планетах и передали сообщение от воинов, облаченных в полночь: «Мы пришли за тобой». Миры и войска Терентия

охватила паника. Неважно, как тщательно отступники пытались утаить новости о случившемся, они бесконтрольно ширились, и некоторые подразделения Терентия начали дезертировать во время варп-перелетов или попросту переставали отвечать на приказы.

Поступали отчеты о том, что огромные силы Железных Рук штурмовали миры-бастионы. Когда Терентий отправил войска для контратаки, ударные войска Лунных Волков стремительно их перехватили и уничтожили. Таким образом и разворачивались военные действия – повстанческая армия стремительно разваливалась, услышав истории о наказанных мирах. Базы снабжения отступников горели, Железные Руки продолжали наступать на десятках пограничных миров. Похоже, в тот момент Терентий понял, что ему не победить и Лунные Волки идут за ним. Они выпрыгнули из варпа в пределах огневого поражения кораблей Терентия и сходу уничтожили половину его командного флота. Сам Гор телепортировался на мостик флагмана Терентия с пятьюдесятью юстаэринцами и уничтожил всех, кто там находился. Говорят, Терентий умер, так и не раскаявшись в содеянном, и согласно некоторым источникам, он смеялся, когда принял смерть от когтя Гора.

С гибелью Терентия восстание угасло само собой, но наказание на этом не закончилось. Оскорбленный Гор приказал Повелителям Ночи покарать каждый мир, входивший в состав мятежной империи Терентия. Кроме того, Железные Руки и части Механикума из Ордо Редуктор разрушили все строения на бастионных мирах. Жители империи Терентия были вырезаны, города сравняли с землей, а сам воздух миров – отравлен. После окончания наказания Гор отправил позолоченный череп Терентия на Терру. «Так умирают предатели», - говорят, эти слова произнес посланник, который доставил его.



Символ III боевой роты, легион Сынов Гора

Легионес астартес (Сыны Гора)

«Единственное преступление для воина – трусость».

Приписывается Гору Луперкалю

Космические десантники легионов Императора – генетически усовершенствованные, прошедшие психодоктринацию воины со сверхчеловеческими способностями, разумами и душами, закаленными для войны. В дополнение к этому каждый легион обладает отличительными особенностями и характером – продукт их генетического семени и уникальной воинской культуры.

Боевая доктрина крайне агрессивных Сынов Гора заключалась в использовании превосходящих сил, направленных туда, где противник был слабее всего. Эти сокрушительные удары применялись для полного истребления командного состава врага, важных структур стратегического назначения и попраания гордости противника, часто одной точной и беспощадной атакой изменяя ход целого конфликта. Сыны Гора очень действенно использовали эту безжалостную доктрину и, как и волки, в честь которых они когда-то назывались, стремительно били по уязвимым местам, окружая и безжалостно разрывая немногочисленных или незащищенных врагов прежде, чем те успевали отойти от шока внезапного нападения.

Юстаэринские терминаторы

Облаченные в черные доспехи юстаэринцы были одной из двух основных формаций Первой роты Лунных Волков, а позднее Сынов Гора, и гордостью всего легиона. Их основная задача состояла в формировании «острия копья». Они сражались там, где кипел самый яростный бой, их атаки были направлены в самое сердце противника или на обезглавливание вражеских сил. Они были верными сторонниками использования тактических дредноутских доспехов и нередко шли в бой, закованные в терминаторские доспехи, полагаясь на их устойчивость к внешним воздействиям, чтобы сокрушать любое сопротивление и подходить на расстояние смертельного удара.

Магистр войны Гор

Гор Луперкаль, сокрушитель тиранов, возлюбленный сын, Око Терры

Гор был примархом Лунных Волков и величайшим из рода сверхлюдей. Тактический гений и харизматичный боевой лидер, за время Великого крестового похода Гор проявил себя как полководец, уступавший только Императору, которому он служил и называл отцом. Поэтому когда Император снял с себя бремя командования Великим крестовым походом, именно Гора он назначил магистром войны, дабы тот исполнял обязанности главнокомандующего вместо него. Но в сердце новоиспеченного магистра война гнездились гордость и непомерные амбиции, из-за которых он и пал Давине, и в его душе поселилась ложь и скверна варпа. Он заключил союз с темными силами, чтобы узурпировать трон Императора и самому стать Повелителем человечества, свергнув Галактику в кровавую гражданскую войну.

Владение оружием: магистр войны обладает двумя оружиями ближнего боя и может сражаться ими одновременно, распределяя атаки во время боя так, как он пожелает.

Бог сражения: стратегический интеллект Гора сочетается с бойцовской жестокостью, отточенной столетиями непрерывной войны и приобретенного воинского опыта, и многие не зря считали его первейшим из рода сверхлюдей.

Острые копья: где бы ни сражался Гор, рядом с ним всегда находилась вся мощь его вселяющего ужас легиона, от отобранных из фанатично преданных элитных юстаэринских терминаторов до военного флота, способного сокрушить целые звездные системы с презрительной легкостью.

Снаряжение

Змеинная чешуя: уникальный комплект терминаторских доспехов Гора является одним из первых прототипов, созданный и постоянно дорабатываемый самим Келбор Халом и лучшими мастерами Империиума, а его прочность порождена грубым и загадочным происхождением.

Сокрушитель Миров: эта силовая булава громадных размеров и мощи служит не только для сокрушения керамичной брони, но также символизирует титул Гора – магистр войны. Говорят, ее создал сам Император в качестве дара своему возлюбленному сыну.

Коготь магистра войны: уникальные молниевые когти с причудливо украшенным спаренным болтером были излюбленным оружием Гора. В некоторых апокрифических источниках говорится, что Коготь представлял собой древнюю реликвию, которую магистр войны отыскал глубоко под поверхностью планеты Клтон, созданную во времена Темной эры технологии человечества.

Калечащий удар: излюбленный стиль боя Гора состоял из взвешенной жестокости и неукротимой ярости. Лезвиями своего Когтя он искусно разрезает сухожилия, потрошит внутренности, рассекает органы и уничтожает самых могучих врагов, будь они людьми или ксеносами.

Телепортационная матрица: магистр войны и закрепленное за ним подразделение терминаторов может воспользоваться глубоким ударом и при этом не будет рассеяно.

Эзекиль Абаддон

Первый капитан Сынов Гора, фаворит магистра войны

Фанатично преданный магистру войны Эзекиль Абаддон был одним из лучших воинов легиона и командиром элитных Юстаэринских терминаторов. Он был громадным даже по меркам космического десантника, а принимая во внимание его размеры и внешность, поговаривали, что Эзекиль в определенном роде прямой клон-потомок самого Магистра Войны. Он во многих отношениях напоминает своего примарха, и не в последнюю очередь безжалостной силой и тактическими способностями, благодаря которым список его побед уступает только самому примарху. Некогда почитаемый как герой Империиума, Абаддон всегда в первую очередь был предан Гору, и охотно принял вечное проклятие вместе со своим повелителем, и вскоре из всех, кто встал на путь предательства, его имя стало вселять наибольший страх и презрение.

На Исстване III Абаддон спустился на поле боя и лично оборвал жизни многих бывших братьев, которые остались верными Императору.

Юстаэринская броня: на момент ереси Абаддон привычно ходил в бой в модифицированном комплекте терминаторских доспехов, специально переделанных под его крупное тело темными механикумами.

Телепортационная атака: чаще всего Абаддон и его юстаэринцы действовали с флагмана Гора «Мстительный дух», используя преимущества больших телепортационных двигателей корабля для нанесения ударов в сердце вражеских войск.

Отмеченный темной судьбой: судьбой для Абаддона уготована вечность войны.

Гарвель Локен

Последний капитан Лунных Волков

Гарвель Локен был одним из старших капитанов легиона Лунных Волков (а позже Сынов Гора) на поздних этапах Великого крестового похода. Собратья и примарх высоко ценили его за воинские и командирские качества, хладнокровие и ум, а также за внушительный список побед, благодаря чему он стал членом Морниваля, круга ближайших советников Гора из числа воинов легиона. Тем не менее после падения Гора на Давине его сочли слишком верным старому образу жизни, идеалам Великого крестового похода и Императору, чтобы вовлечь в тайный заговор, охвативший его любимый легион. Он возглавил атаку Сынов Гора первой волны и вскоре со своими офицерами перестал называть себя Сыном Гора, и снова объявил себя Лунным Волком. Он перебил множество тех, кого раньше называл своими братьями.