

500 миров: Тит

Это время войны. Эпоха ужаса. Бедствия обрушиваются на владения Императора одно за другим: чужаки, мутанты и еретики стремятся положить конец господству человечества на космических просторах. Поражение следует за поражением. Свет надежды затухает.

Но есть те, кто непоколебимо противостоит надвигающейся тьме, отказываясь признать обречённость расы людей. Один из таких героев — Робаут Гиллиман, примарх Ультрадесантников, верховный главнокомандующий Империи.

Его цель — высоко поднять знамёна Ультрамара, дабы разжечь пламя всеобщего духа человечества и дать ему вспыхнуть с новой силой, ведь если победа и возвращение утраченного ещё возможны в Ультрамаре, то, значит, возможны повсюду.

Верный этому замыслу, он ведёт Ультрадесант и союзников отвоёвывать Пятьсот миров, и ныне войска Ультрамара перемещаются среди звёзд согласно плану примарха. На фронтах Конора, Протоса, Андермунга и Веспатора с каждым часом разгораются новые кровавые сражения. Полчища ксеносов и еретические военачальники стекаются на поля битв, пока изнутри заговорщики пытаются сорвать военную кампанию.

Гиллиман желает, чтобы Пятьсот миров возродились во всей своей славе. Он хочет, чтобы Ультрамар стал мощнейшим оплотом человечества — и основой для чего-то ещё более великого. Однако его оппоненты считают, что он зашёл слишком далеко и его начинание — не более чем угасающая мечта. Только Бог-Император знает истину наверняка, но Его молчание, как говорят некоторые, — признак неодобрения.

Отвоевание Ультрамара

Робаут Гиллиман пережил бурные события Ереси Хоруса. Он помнит многое из того, что человечество в целом давно забыло — либо же принудительно вычеркнуло из имперских летописей. Примарх хранит большую часть этих откровений в своей обширной памяти, понимая, что в лучшем случае ему просто не поверят. В худшем же некоторые из сведений Гиллимана могут спровоцировать новую эпоху Тьмы, которую ослабевший Империиум не переживёт.

Однако есть идеи и принципы той далёкой поры — которая для него миновала всего лишь несколько лет назад, — что примарх по-прежнему высоко ценит. Одним из таких краеугольных камней выступает его Кодекс Астартес, а другим — сложившийся в голове идеал галактического крестового похода ради установления порядка. Но, пожалуй, самое дорогое сердцу Гиллимана — это Ультрамар, его звёздное королевство, империя внутри империи, на протяжении десяти тысяч лет служившая фундаментом мощи Ультрадесанта.

Впрочем, даже Ультрамар ныне сохранил лишь тень прежнего величия. В период расцвета его знавали по всему зарождающемуся Империиуму как регион Пятисот миров. Это было не столько буквальное исчисление, сколько признание колоссальных масштабов владений Ультрадесанта. То было государство, способное поддерживать самый многочисленный и плодовитый из всех легионов астартес древности, — оплот славного потенциала человечества. Возможно, однажды оно вновь станет таким.



Застой. Энтропия. Отчаяние. Вот беды, что подкосят Ультрамар. Это сорняки, что задушат наши поля, паразиты, что будут глотать наши трупы и резвиться среди развалин наших миров. Это плакальщики, что туго спеленают нас саванами и сдавят до смерти. Всё это — и ещё худшее — они сотворят, если мы ничего не предпримем.

Мы всё сделаем, как надо. С учётом нашего опыта и мудрости мы подойдём со всей строгостью и методичностью к стоящей перед нами задаче. Мы не станем ни недооценивать многочисленных врагов, ни растрачивать достойные силы в нашем распоряжении. Мы осознаём истинную природу долга, который берём на себя, и клятв, которые даём, оценим всё, чем рискуем, и бесстрашно взглянем на последствия поражения. Но при всём этом, сыновья мои, мы будем действовать.

Мы обязаны.

Хоть мы и одержали победу в Чумных войнах, Мортарион и его омерзительные отродья нанесли Ультрамару глубокие раны, гноящиеся до сих пор. Лозбос. Парменион. Иакс. Миров, некогда жизненно важные для нашего королевства, теперь пропитаны миазмами варпа. Мы потеряли аграрные планеты, миры-ульи, центры промышленного производства и стратегического управления — и от этого мы ослабли.

Пока мы страдаем, страдает и Империи моего Отца. Наши испытания — отражение великих мук человечества, пускай и в меньшем масштабе. Нельзя допустить ухудшения ситуации ни во владениях Императора, ни здесь, в Ультрамаре, ибо позволить этому случиться — значит потерпеть окончательное и катастрофическое поражение.

Теория и прагматизм сами по себе не поддержат нас, когда мы будем возвращать Пятьсот миров. Вместо этого, призываю вас, сыновья мои, обратитесь к мести! К чести! К праведному гневу! Как смеют чужаки устраивать свои поганые логова в мирах, что прежде принадлежали нам? Как долго мы будем безнаказанно позволять предателям насмехаться над нами самим фактом их существования? Я скажу вам: больше ни дня!

Мы — Ультрадесантники, первые среди равных, лучшие из слуг Императора. Пора напомнить и врагам, и союзникам об этой истине.

Армии Ультрамара мобилизуются полностью. Каждый ресурс будет задействован, каждое средство брошено на это дело. Подобно тому как я веду флоты крестового похода Индомитус с целью изгнать супостата из всего Священного Империиума, так и вы, сыновья мои, изгоните его из пределов нашего королевства. И вы не остановитесь на этом. Некогда Ультрамар простирался куда дальше, и он непременно разрастётся вновь. Пятьсот Миров будут восстановлены!

Я детально спланировал текущую кампанию, предусмотрев все возможные варианты развития событий и обеспечив практическими решениями каждую теорию. Это будет нелегко. Безусловно, это риск — но необходимый. Я доверяю это предприятие вам, убеждённый в том, что вы, из всех преданных слуг Императора, наделены мудростью, стойкостью и силой духа, столь важными для претворения моего видения в реальность, как бы ни было трудно.

Отвоюйте наше древнее королевство. Пусть Ультрамар встанет во весь рост подлинным бастионом, вокруг которого сможет сплотиться остальная Империиум. Сделайте это для меня, сыновья мои, с отвагой и честью!

примарх Робаут Гиллиман во вступлении к Consilas Imperitus Ultimar — подробному и исчерпывающему плану отвоевания Пятисот миров



Пятьсот миров

План Робаута Гиллимана по возвращению Пятисот миров требует покорения множества секторов и сотен планет. Некоторые из этих галактических областей уже находятся в руках имперцев, однако всё же могут потребоваться непростые переговоры, чтобы убедить планетарных правителей в том, что присоединение к Большому Ультрамару не равнозначно отречению от Империума. Иные миры, системы или целые подсектора представляют собой незаконные пустоши либо находятся в железной хватке чужеродных или еретических военачальников. Хотя захват этих регионов с моральной точки зрения представляется более простым делом, для их завоевания требуются колоссальные военные силы и огромные запасы материальных ресурсов — не говоря уже о том, чтобы удержать контроль над ними и разместить там гарнизоны после того, как фронты войны сместятся дальше. Почти для любого другого человека даже составление сколь-либо реалистичного плана создания Большого Ультрамара было бы невозможно — можно сказать, граничило бы с фарсом. И то, что замысел Гиллимана в принципе может увенчаться успехом, — свидетельство его глубокой проницательности. Если, конечно, в исполнении этого плана он сумеет положиться на тех, чьи ум и воля менее внушительны, чем его собственные, а все воины, сражающиеся под знамёнами Ультрамара, докажут, что достойны его доверия.



Название «Пятьсот миров» не следует понимать буквально. Его лучше рассматривать как отсылку к былым славным деяниям примарха Гиллимана и как громко провозглашённое намерение самого напыщенного и вдохновляющего толка. Примарх рассчитывает расширить ультрамарские территории по четырём направлениям и ставит в приоритет захват достаточного числа ценных миров, чтобы восполнить большую часть ущерба, нанесённого Чумными войнами. На более поздних этапах армии Ультрамара выступают в далёкие и погружённые во мрак области, и в итоге, если всё пойдёт по плану, владения примарха вполне могут насчитывать более пятисот миров.

Наследники Ультрамара

Ультрадесантники многими в Империуме почитаются как образцовые космодесантником. Они — генные сыновья Робаута Гиллимана, примарха, написавшего Кодекс Астарте и тем самым закрепившего организационные и стратегические принципы капитулов. Ультрадесантники по-прежнему следуют этим принципам, применяя их в каждой войне и стремясь соответствовать как примеру своего генного отца, так и собственной репутации идеальных воинов.

Макрагг — родной мир Ультрадесанта, а владения Ультрамара по сути представляют собой их частную звёздную империю. И всё же один лишь их орден никогда не смог бы удержать — или расширить — её границы. Действительно, Адептус Астарте в целом плохо приспособлены для гарнизонной службы или массированного захвата миров. Они — войска быстрого реагирования, чья задача — нанести сокрушительный удар и отправиться на следующее задание. Более многочисленные силы, такие как Астра Милитарум и Навис Импералис, остаются после них, чтобы оборонять вновь завоёванные территории.

Кроме того, от капитулов ожидается, что они будут направлять свои соединения по всему Империиуму в ответ на угрозы, и Ультрадесант здесь не исключение. Поэтому, действуя в пределах собственной вотчины, они в значительной степени опираются на людских рекрутов из полков Вспомогательных сил обороны Ультрамара и Флота обороны Ультрамара, чтобы те защищали их миры и патрулировали космические пути. С тех пор как Империиум распался надвое из-за возникновения Цикатрикс Маледиктум и нагрузка на Ультрадесантников резко возросла, эта зависимость стала ещё заметнее. Часть группировок ордена застряла по ту сторону Великого Разлома, и их судьба неизвестна. Другие же бьются в составе крестового похода Индомитус или в зонах боевых действий по всему Империиуму-Санктус. Хотя большая часть сил Ультрадесанта собралась для защиты родных земель в ходе Чумных войн, многих воинов, переживших тот конфликт, почти сразу отправили на театр военных действий Бастиор против орд флота-улья Левиафан. Ныне растянутые до предела силы Ультрадесантников вынуждены полагаться как никогда прежде на собственную ауксилию, помощь со стороны остального Империиума и поддержку девяти щитовых орденов, назначенных Гиллиманом для защиты и расширения Ультрамара.

Властители королевства

Во время Великого крестового похода Ультрамар был разделён на четыре части, каждая из которых включала множество систем и управлялась с планетарного центра власти тетрархом, подотчётным лишь Гиллиману. Хотя эта система утратила актуальность за прошедшие тысячелетия, примарх восстановил тетрархию после своего возвращения, и ныне тетрархальными мирами определены Конор, Андермунг, Протос и Веспатор, а их тетрархами соответственно: капитан Агемман из Ультрадесантников, капитан Феликс из Ультрадесантников, капитан Портан из ордена Генезиса и капитан Балт из Орлов Обречённости.

Четыре тетрарха — и мощные административные структуры, служащие им, — в конечном счёте отвечают за расширение Ультрамара. Именно по их указанию разнообразные космические и наземные силы королевства сражаются за возвращение всё новых миров и защиту тех, что уже объединились под знамёнами Ультрадесанта.

За восстановлением территорий помогают следить одни из самых прославленных чемпионов капитула, которые либо остались в Ультрамаре после Чумных войн, либо вернулись туда по приказу Марнея Калгара. Ко вторым относятся первый капитан и по совместительству тетрарх Север Агемман, а также недавно повышенный до капитана Второй роты Деметриан Тит. Оба отличились в боях за Бастиор, причём Тит принял руководство со смирением после гибели Севаста Ахерана.

Ультрадесантники понесли тяжёлые потери, защищая подсектор Бастиор от тиранидов, и Первой и Второй ротам требовалось пополнение. К тому же обязанности Агеммана как тетрарха больше нельзя было откладывать, равно как и новые обязанности капитана Тита. Последний вдобавок унаследовал титул магистра караула, возлагающий на него ответственность блюсти неприкосновенность границ Ультрамара, которые чрезмерно увеличились по мере отвоевания территорий. Таким образом, пока Марней Калгар прокладывал более долгий и кровавый путь обратно в Ультрамар, оба капитана опередили его и по прибытии домой присоединились к Фабиану из Третьей, Вентрису из Четвёртой, Арейосу из Шестой и Телосу из Десятой, чтобы координировать действия уже участвующих в отвоевании Ультрадесантников и ускорить набор новых претендентов, которые укрепят их ряды.

Впрочем, некоторые из величайших членов ордена не участвовали в кампании. Катон Сикарий, например, на тот момент служил рядом с примархом в крестовом походе Индомитус, капитан Геллиос пропал в Империиуме-Нигилус, а свирепый капеллан Кассий бился с очередным флотом-осколком тиранидов за восточными рубежами Ультрамара. Однако те Ультрадесантники, что присутствовали, сражались лишь упорнее, твёрдо решив не подвести своих далёких собратьев.

Гибель Ахерана

Битва за Тригг

Капитан Севаст Ахеран из Второй роты Ультрадесанта встретил свой конец в мире-улье Тригг. Эта планета выступала жизненно важным бастионом системы Огнеров и считалась верным имперским оплотом, поскольку местный губернатор исключительно преданно противостоял угрозе тиранидов. Однако adeпты Муниторума, отправленные на Тригг для помощи в военной логистике, исчезли без следа вместе с приданной им ротой Мордианской Железной Гвардии и фрегатом ВКФ, доставившим их к месту назначения. Их пропажа могла бы ещё какое-то время оставаться незамеченной, если бы не отчаянный и обрывочный астропатический крик, прорвавшийся с судна перед его уничтожением. Капитан Ахеран возглавил ударное соединение Ультрадесанта для расследования зловещих исчезновений. Его сопровождал брат Кайрон, удостоенный чести служить лейтенантом при Ахеране.

Космодесантники вскоре обнаружили коварный культ генокрадов, распространившийся из самых нижних отстойников до высочайших шпилей столичного города. Фанатично верные чужеродным божествам, губернатор и его приспешники подняли на восстание планетарных масштабов тысячи ксенокультистов, проникших во все слои общества. Капитан Ахеран без промедлений изолировал столицу Тригга, активировав протоколы противоатомной блокировки, а затем вступил в схватку с казалось бы нескончаемой волной мутантов-еретиков. Это решение привело к гибели Ахерана, Кайрона и всех их братьев: в ходе всё более отчаянных боёв их одолевали и разрывали на части одного за другим. Но ценой своих жизней космодесантники обеспечили выживание Тригга, удерживая генокульт взаперти, пока не прибыли имперские подкрепления, полностью очистившие планету от ксенопогани.



Щитовые ордены

Назначенные Гиллиманом щитовые ордены призваны охранять Ультрамар, как бы далеко ни простёрлись его границы. Плечом к плечу с Ультрадесантниками стоят девять орденов-наследников, связанных с воскресшим генным отцом кровью и долгом. Их родные миры, расположенные за бурлящей пеленой безумия Великого Разлома, затеряны в Империуме-Нигилус, и никто не знает, что с ними стало. Поэтому каждому из этих щитовых орденов предоставлена операционная база в Ультрамаре, дабы они могли эффективнее защищать владения Гиллимана до тех пор, пока не придёт время отправиться отвоевывать их собственные миры.



Ультрадесантники

Вдохновлённые манящим обещанием давно утраченной легендарной славы, Ультрадесантники прилагают больше усилий, чем кто-либо, чтобы построить Большой Ультрамар. Их решимость исполнить почти

невыполнимые приказы генного отца столь горяча, что некоторые рискуют принести в жертву на алтарь безжалостной целесообразности свою прославленную благородность и драгоценную связь с человечеством.

«ОТВАГА И ЧЕСТЬ!»
Боевой клич Ультрадесанта



Перерождённые

Созданные в ходе основания Ультима, Перерождённые призваны воплощать мощь и исполненную долга решимость воскресшего генного отца. Эта цель находит выражение в их таланте к бронетанковым сражениям. Механизированные ударные клинья Перерождённых бьют, точно пылающий меч примарха, а в обороне их окопавшаяся техника столь же неукротима, как и прославленная воля Гиллимана.

«МЫ ЕДИНЫ СО СВОИМИ МАШИНАМИ, КАК ОН ЕДИН СО СВОЕЙ БРОНЁЙ. В ЭТОМ ЕДИНСТВЕ — НАША СИЛА».

Капитан Кордо Улдасис



Косы Императора

Почти уничтоженные, когда флот-улей Кракен наводнил их родной мир Соты, Косы Императора получили приток космодесантников-примарис. Движимые глубокой, пронизывающей душу ненавистью к тиранидам, члены капитула теперь ведут одну кровавую кампанию за другой, желая очистить восточные пределы Большого Ультрамара от всех чужаков и любых иных угроз.

Крепость-монастырь: орбитальная станция «Эгида», восстановлена.

Местоположение: геостационарная орбита над Сотой (статус планеты: perditum infestus)

Статус: высокая боевая готовность, продолжаются операции по отвоеванию окрестностей Соты



Серебряные Черепа

Некоторые защитники Ультрамара презируют Серебряных Черепов как суеверных и даже варварских воинов. И действительно, племенные культуры их родного мира Варсавия жестоки и оставили отпечаток на обычаях ордена. Они придают большое значение толкованиям предзнаменований своих библиариев, а их обычаи забирать головы врагов как трофеи (лучшие из них вдобавок покрывают серебром) и наносить на кожу татуировки, отмечая те или иные подвиги и количество убитых противников, часто вызывают

неодобрение. Однако никто не может усомниться в свирепости и эффективности капитула как в штурмах, так и в осадном деле. Энергичные и чрезвычайно яростные, когда их раззадорят, Серебряные Черепа — подходящее оружие устрашения против врагов Ультрамара в этот тёмный и кровавый век.



Мстящие Сыны

Последний капитул, организованный во время Ульtima-основания, Мстящие Сыны олицетворяют холодный и пугающий гнев примарха, направленный на предателей и еретиков. Их родной мир Трэконнис-Майор был уничтожен с приходом Вечной Ночи, и все боевые братья считались погибшими, поэтому воссозданному ордену даровали новый дом — планету Каллимах в пределах Пятисот миров.

«МЫ — ЕГО МЕСТЬ!»
Боевой клич Мстящих Сынов



Сыны Орара

Своё название орден берёт от капитана Орара, которого считает древним героем Ультрадесанта и почитает как духовного покровителя. Хотя их доктрина в основном соответствует Кодексу Астартес, Сыны Орара уделяют дополнительное внимание скрытным операциям и внезапным нападениям на малой дистанции, благодаря чему их боевые братья особенно искусны в авангардных атаках.

- > **Цель отвоевания:** Гавромор
- > **Статус:** Perditum Traitoris Diabolus
- > **Задействованные силы:** ~4 роты
- > **Предупреждение:** неожиданные эмпирические аномалии, ситуация непредсказуема, запрошена помощь Инквизиции



Новадесантники

Как строгие приверженцы Кодекса Астартес, Новадесантники представляют собой чрезвычайно эффективную и действенную силу, пускай и несколько закоснелую. Капитул базируется на флоте, что позволяет ему распределять силы по меняющимся границам Большого Ультрамара и оперативно реагировать на возникающие угрозы в ходе непрерывного отвоевания звёздного королевства.

«СУЩЕСТВОВАНИЕ ЧУЖАКА — ПРОБЛЕМА, ИМЕЮЩАЯ ТОЛЬКО ОДНО РЕШЕНИЕ: УНИЧТОЖЕНИЕ».
Магистр ордена Лукреций Корвон



Преторы Ультрамара

Сформированные из Неисчислимых Сынов, чьё генное семя происходит от Ультрадесанта, Преторы Ультрамара сражались бок о бок с боевыми братьями из многих других орденов и научились уважать методы товарищей. Поэтому Преторы занимаются санкционированным изучением стратегий и тактик разных капитулов, стремясь получить как можно более широкий контекст их применения, чтобы наилучшим образом понять и воплотить учения Кодекса Астартес.

Крепость-монастырь: Горнило, Джорос, третья луна Квинтарна

Местоположение: Малый Ультрамар, система Масали

Статус: численность гарнизона — 10 %, все пригодные силы задействованы в отвоевании Большого Ультрамара, продолжается набор претендентов



Обречённые Орлы

Ввиду мрачной и скорбной культуры Обречённые Орлы целиком сосредоточены на принятии неизбежной гибели. Однако такой фаталистичный настрой ничуть не ослабляет их решимости, а напротив, закаляет разум и дух. Полностью смирившись со своей грядущей судьбой, они предпочитают рискованные атаки и широко используют воинов с прыжковыми ранцами, дабы нести врагу неотвратимую смерть.

«СЛУЖИМ ДО СМЕРТИ!»
Боевой клич Обречённых Орлов



Аквиллоанское Братство

Хотя Аквиллоанское Братство придерживается Кодекса Астартес, оно с особой яростью и отвращением относится к отклонениям в верованиях, будь то почитание Хаоса, ксенокульты или даже ошибочные формы поклонения самому Гиллиману. Они с упоением применяют огнемёты и тяжёлое вооружение против таких поборников, что некоторые из щитовых орденов находят отталкивающим. С момента отвоевания Ультрамара этому капитулу приписывали несколько жестоких массовых расправ, отчасти объясняемых отказом космодесантников Братства использовать человеческих посланников или дипломатию, чтобы убедить правителей якобы лояльных имперских миров принести клятву верности Ультрамару.

Деметриан Тит



Капитан Второй роты Ультрадесанта

Деметриан Тит был капитаном Второй роты Ультрадесантников более двух столетий назад. Он лишился этого звания из-за козней почитателей Хаоса на Грайе и одного крайне параноидального инквизитора. Обратный путь к той же должности выдался нелёгким, однако в душе Тит остался прежним воителем, стремящимся окружить себя достойными советниками.

Воссоединение Деметриана Тита с родным капитулом произошло в мире под названием Кадаку, где Ультрадесантники случайно повстречали его в рядах Караула Смерти. Смертельно раненого Тита вынесли с поля битвы, и ради спасения ему жизни апотекарии провели операцию по его превращению в космодесантника-примарис.

Восстановленный в звании лейтенанта и избавившийся от статуса «чёрного щита», Тит сыграл ключевую роль в победе над ксеносами и еретиками в системе Рецидиос. Некоторые в ордене по-прежнему относились к вернувшемуся Титу с подозрением даже несмотря на столь впечатляющие подвиги, однако такие недоброжелатели составляли явное меньшинство, особенно после того, как Тит снискал расположение самого Марнея Калгара.

Укрепив положение среди боевых братьев, далее Тит отправился на За'удж для выполнения, казалось бы, самоубийственного задания уничтожить крепость отвратительных демонопоклонников, чьи деяния угрожали целому миру. Сражаясь там вместе с бывшим наставником, ветераном-сержантом Клинковой гвардии Метавром, Тит снова бросил вызов смерти и пагубной энергии варпа — во многом благодаря своей несокрушимой воле и решимости одержать верх.

Но едва лейтенант успел вернуться оттуда, как ему приказали собрать силы и встать под командование магистра Калгара в подсекторе Бастиор. Там Деметриан Тит и его собратья оберегали имперские миры от орд тиранидов, эвакуировали персонал и реликвии, а также бились с еретиками, которые пытались воспользоваться беспорядком, вызванным вторжением тиранидов. Войска лейтенанта, опираясь на с трудом завоёванный боевой опыт, уничтожили тирана улья, координировавшего осаду Дворца Мучеников на Уландриане, и провели высадку на океаническую планету Логово Гидры, где в течение шестнадцати кровопролитных дней охраняли критически важные прометиеводобывающие установки от тиранидских водных биоформ. Именно Тит отрубил голову эмиссару норны, известному как Вурдалак из Рашлава, и тем самым предотвратил полный крах обороны аграрного мира.

Благодаря этим и дюжине других заслуг Деметриан Тит для большинства стал очевидным кандидатом на пост преемника, когда капитан Ахеран встретил безвременную кончину.

Новые обязанности

Повторно став предводителем Второй, Деметриан теперь не только несёт тяжкое бремя сохранения наследия Ахерана, но и дополнительную нагрузку, присущую его должности. Согласно уложениям Кодекса Астартес, капитанство всегда влечёт за собой новые обязанности, традиционно определяемые тем, какой ротой командует офицер. Хотя эти обязанности и связанные с ними титулы порой меняются в зависимости от нужд ордена, капитан Второй роты Ультрадесанта издавна выступает магистром караула, на которого возложена задача оборонять границы Ультрамара. Он обязан следить за тем, чтобы бдительно охранялся не только Макрагг, но и все прочие системы и миры, объявленные протекторатами и рекрутскими мирами Ультрадесанта.

Хотя Тит по-прежнему неутомим и инициативен, расширившийся круг обязанностей сдерживает его стремление лично бросаться в схватку, ведь если какая-то масштабная опасность ускользнёт от его внимания и принесёт хаос в Ультрамар, это докажет, что Тит пренебрёг своим долгом, и не важно, какие подвиги он мог бы совершить, позабыв о нём. Поэтому в настоящий момент полем брани Деметриана Тита всё чаще становится стратегиум, а болтером и клинком его выступают ударные соединения солдат и бронетехники.

С тех пор как активно ведётся отвоевание Пятисот миров, области космоса, которые Тит и его подчинённые должны патрулировать, расширяются с каждым днём. Чужеродные захватчики, пираты, восстания культов и зловещие сверхъестественные феномены угрожают как растянутым границам Ультрамара, так и его якобы безопасным внутренним территориям. Несмотря на повышение числа угроз, силы Тита до сих пор справлялись со множеством испытаний — дипломатических, военных и духовных. Именно благодаря своей неусыпной бдительности капитан Тит и его ближний круг советников и консультантов получили прозвище «Охранители Ультрамара». Они стали своего рода талисманом для измученного населения звёздного королевства. Разумеется, это лишь увеличивает груз ожиданий и ответственности на широких плечах Тита: если его люди потерпят неудачу, урон моральному духу ультрамарцев окажется ощутимым. Однако среди всех генных сыновей Гиллимана, рассеянных по галактике в эру Индомитус, возможно, никто лучше не подготовлен к тому, чтобы нести бремя нескончаемого долга, чем Деметриан Тит.

Средства охранения

В распоряжении Тита небольшая, но грозная армада из стремительных боевых кораблей Ультрадесанта, тяжёлых браулеров, состоящих на службе у Флота обороны Ультрамара, и эскадры снабженческих и ремонтных судов Адептус Механикус. Во главе этой флотилии плывёт почтенный ударный крейсер «Праведная ярость», на котором новоиспечённый капитан Деметриан Тит вернулся в Ультрамар в компании с самим Тигурием. Хотя старший библиарий с тех пор отбыл на другие фронты Большого Ультрамара, крейсер остался с Титом и превратился в его флагман. Обладание этим кораблём — великое благо, поскольку он славится яростным и несокрушимым машинным духом. Вдобавок он претерпел значительные модификации для расширения взлётных отсеков и усиления плазменных двигателей, в результате чего получился уникальный ударный крейсер, способный молниеносно реагировать на возникающие угрозы и быстро развёртывать целые соединения с мощным воздушным прикрытием, чего достаточно, чтобы расправиться с любым противником.

Флот Тита перевозит крупную и сравнительно элитную армию, чья единственная задача — закрывать каждую новую брешь в расширяющихся границах Ультрамара. Помимо космодесантников Второй роты с их арсеналом бронетехники и специализированных боевых средств, Охранители Ультрамара также

располагают полками Оборонной ауксии Ультрамара, причём некоторые из них относятся к престижным формированиям, набранными на самом Макрагге.

В совокупности воинство Тита выглядят поистине впечатляющим. В распоряжении магистра караула мощь, достаточная, чтобы рассеивать полчища ксеносов, уничтожать еретические анклавы и даже испепелять целые миры, если того потребует долг. Однако угрозы неприкосновенности Ультрамара неумолимо множатся, и сам варп бурлит, делая даже самое короткое путешествие весьма опасным. Перед лицом таких трудностей капитан Тит более чем когда-либо полагается на тщательно подобранный командный состав. Покуда его долг — защищать границы Большого Ультрамара, задача Охранителей — помогать ему в этом.

Охранители Ультрамара

Знаменосец Гадриэль



Пылкий и неугомонный Гадриэль довольно молод для того, кто носит цвета Второй роты. Пройдя через ужасы инцидента на проекте «Аврора» вместе с Титом (тогда ещё лейтенантом), он укрепил преданность командиру в самых отчаянных испытаниях.

Возведение Гадриэля в должность знаменосца состоялось по личной рекомендации Тита после того, как Вторая рота отстояла улей Мордика. В той битве именно пламенные речи Гадриэля и его пример стойкого воина, не выпускавшего из рук окровавленного оружия, не дали тонким оборонительным линиям Астра Милитарум рухнуть у ворот Нищенствующих, несмотря на все те полчища тиранидов, что нахлынули на них. С того дня Гадриэль несёт почётное знамя Второй роты и откровенно излучает гордость и решимость всякий раз, когда воздевает над собой полотнище. Кое-кто в ордене сомневается в опыте и мудрости Гадриэля с учётом его роли, однако Тит по-прежнему ценит его за прямоту суждений ничуть не меньше, чем за боевые навыки.

Ветеран-сержант Метавр



Сержант Клинковой гвардии и мудрый наставник, Метавр — один из старейших среди ныне служащих Ультрадесантников. Именно он столетия назад, ещё до появления Великого Разлома, отобрал юного Деметриана Тита в аграрном мире Тарент, а после проводил его обучение. С тех пор между ними сохраняется прочная связь, вследствие чего Метавр не скрывает усталого презрения к обвинениям в адрес его бывшего подопечного и к тем, кто их выдвинул.

Хотя его вера в Тита абсолютна, и он без колебаний отдал бы жизнь за капитана, Метавр всё же питает определённые сомнения. Он знал его ещё как юнца, сплошь покрытого кровью и способного на любую жестокость, если это требовалось для победы, и оттого сержант по-прежнему видит в Деметриане ту негибаемую волю, умноженную тысячекратно благодаря превращению в астартес и отточенную столетиями войн. Он видит её и задаётся вопросом — на что готов пойти капитан Тит ради исполнения своего долга?

Гай Сильва



Будучи коммодором Флота обороны Ультрамара, Гай Сильва управляет целыми соединениями космических кораблей для поддержки Ультрадесанта. А порой ему приходится сражаться рядом с частями линейного флота Ультима или даже принимать над ними командование. Впрочем, Сильва не только высококлассный флотоводец, но и эксперт в улаживании напряжённости, возникающей, когда человеческие экипажи вынуждены следовать бескомпромиссным — иногда и вовсе безжалостным — указам астартес. Его хладнокровие можно сравнить с вечными льдами: оно не дрогнет даже в самых отчаянных ситуациях. Сильва остаётся невозмутим, будь то перед массированным огнём вражеской армады или неистовым гневом оскорблённого адмирала Навис Импералис.

После назначения во флотилию капитана Тита коммодор Сильва сделал своим флагманом линкор типа «Император» «Возведённый в величие». С богато украшенного командного мостика этого колоссального орудия войны Сильва руководит подчинёнными и координирует действия с командующими кораблей Ультрадесантников, даже когда обрушивает сокрушительные бомбардировки на головы тех, кто противится воле Ультрамара.

Амелия Минервас



Вспомогательные силы обороны Ультрамара, в рядах которых служит уважаемая легат Амелия Минервас, состоит из полков обыкновенных людских сослдат, набранных в Ультрамаре для защиты его миров. Оснащённые и обученные на высоком уровне, они мотивированы тем, что сражаются за край, который называют своим домом. Оборонная ауксилия имеет богатую историю подготовки выдающихся офицеров, насчитывающую тысячи лет, и эта традиция поддерживается и воплощается в жизнь Амелией Минервас.

Она командует 30-м полком Вспомогательных сил обороны Макрагга — престижным подразделением в числе тех, что приписаны ко флоту капитана Тита. Строгая и вдохновляющая, Минервас заслужила уважение как своих солдат, так и Ультрадесантников. Она может цитировать Кодекс Астартес по главам и строчкам и продолжает основательный труд своих предшественников по адаптации изложенных в нём учений и военной философии для ауксии. Эти стратегии и тактики Минерва знает наизусть и мастерски применяет их в разгар битвы.

Дайнал Корнелиус



Прослужив более века астропатом в крепости Геры до перехода во флот капитана Тита, адепт Корнелиус не раз доказывал своё мастерство и стойкость. Ясность его посланий не имеет равных. В то же время его решимость отправлять сообщения даже в самых тяжёлых эмпирейских условиях соответствует железной преданности долгу, присущей самим Ультрадесантникам.

Несмотря на очевидную ценность, Корнелиус не пользуется особой симпатией. Из-за ужасов, с которыми он столкнулся, и постоянного нахождения на грани смертельной опасности и без того резкий в общении астропат обзавёлся чувством юмора, чёрным как сама пустота. Не раз Корнелиуса обвиняли в неподобающем поведении и неуважении как к Ультрадесантникам, так и к высокопоставленным военным чинам. Капитан Тит, однако, защищает астропата от политических последствий таких инцидентов, ибо видит, что за грубыми манерами скрывается прочнейшее ядро преданности Ультрамару, сравнимое разве что с оным у него самого.

Люция Веста



Как полномочный представитель Ультрамара, Веста говорит от имени верховного главнокомандующего Робута Гиллимана. Ступая на переднем крае ультрамарской экспансии, она использует свои исключительные таланты переговорщика, чтобы без кровопролития присоединять сопротивляющиеся миры к Большому Ультрамару, и её умения не раз избавляли силы Тита от необходимости вступать в битву.

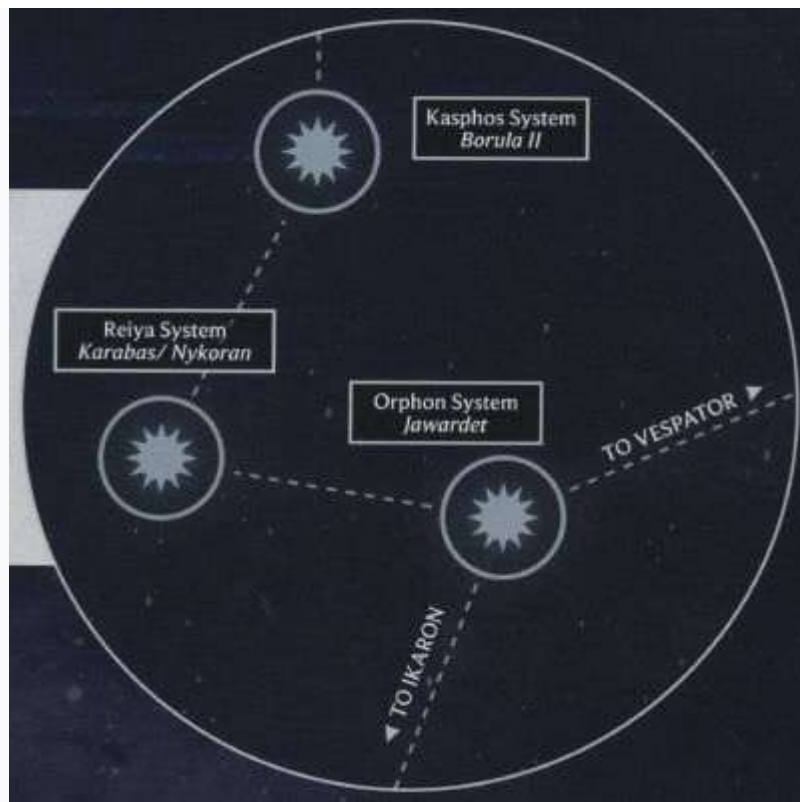
Хотя Веста наделена хитростью политика и славится красноречием, она, если потребуется, может без предупреждения стать жёсткой и безжалостной, как любой генерал. Её мастерство на словесном поле боя научило Весту замечать малейшую слабость противника и тончайший намёк на ложь или притворство во время дипломатических встреч. Поэтому капитан Тит часто приглашает Весту на военные советы; её уникальный взгляд на ситуацию и внимание к деталям не раз оказывались бесценными и принесли уполномоченной большое уважение в глазах членов Второй роты.

Фронты войны

Возвращение Пятисот миров — предприятие почти невообразимого масштаба. Гиллиман разбил театр военных действий на четыре фронта, всё равно огромных и в какой-то мере абстрактных, но так умам смертных проще осмыслить его план. Ответственность за успешное проведение кампании на каждом из направлений возложена на тетрархов Ультрамара.

Веспаторский фронт

Восточной четвертью Ультрамара с планеты Веспатор управляет тетрарх Децим Андроний Феликс. Собранным им армиям поручено во имя Гиллимана захватить обширное переплетение взаимосвязанных подсекторов — из-за этого Веспаторский фронт стал самым разрозненным и протяжённым из четырёх. Значительная доля систем, намеченных для повторного покорения или ассимиляции, включает множество крайне ценных имперских миров: их производственные и аграрные мощности однажды станут жизненно важными для функционирования Большого Ультрамара.



Протосский фронт

Тетрархом западных рубежей Ультрамара является капитан Балт из Обречённых Орлов, чей административный центр расположен на планете Протос. Назначенный ему фронт уже оброс мрачной репутацией: суеверные люди шёпотом называют его «фронтом привидений», ибо в этих тёмных глубинах множатся сверхъестественные угрозы. Возвращённые миры как будто отказываются оставаться под контролем: их терзают восстания и внезапные катастрофы столь часто, что трудно поверить в их случайность. В ответ Балт лишь наращивает скорость и ярость повторного завоевания, словно пытаясь силой подчинить Протосский фронт.



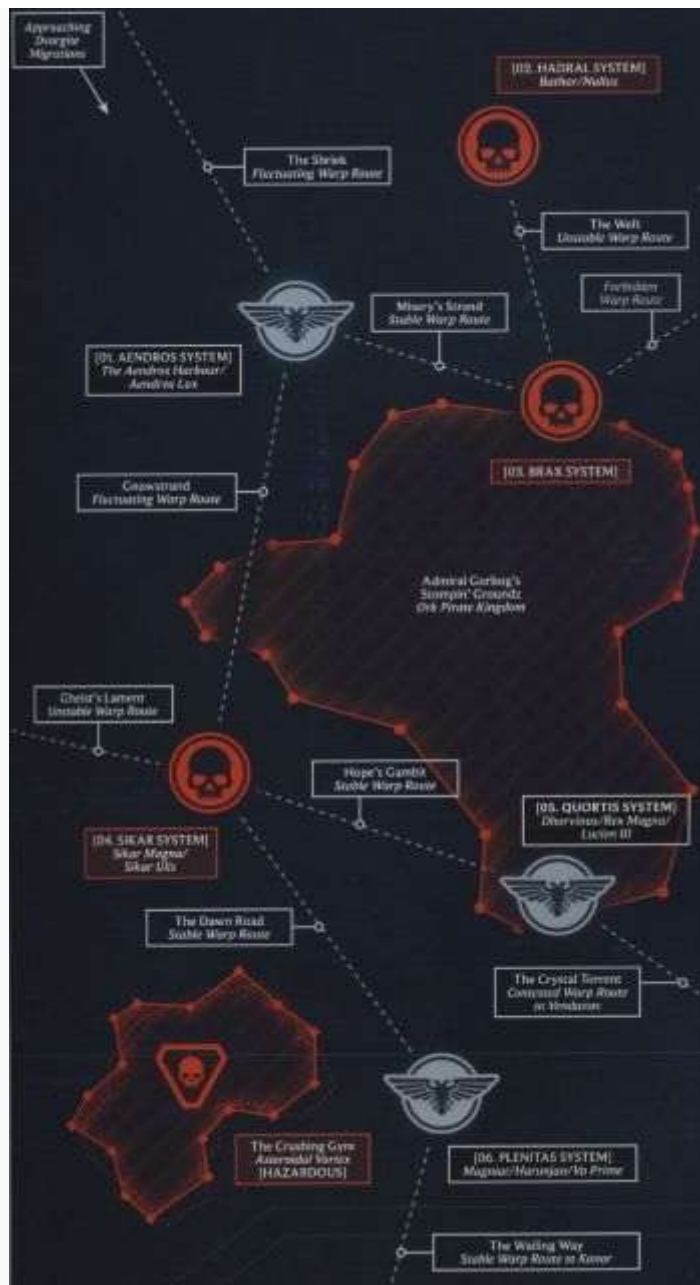
Андермунгский фронт

Капитан Портан из ордена Генезиса властвует южной четвертью Ультрамара, заседаая на планете Андермунг и неся бремя командования одноимённым фронтом. Хотя формально это наименьшая из четырёх запланированных зон для отвоевания, варп-маршруты здесь капризны и запутаны. Многие планетарные системы доступны лишь по сложным путям или в момент определённого расположения небесных тел. Некоторые подсектора печально известны как пристанища пиратов, в других веками процветали чужеродные империи.



Конорский фронт

Заведует им первый капитан Агемман, титулованный повелитель северной четверти. Вверенная ему область имеет высокий процент систем, удерживаемых Империумом, но также — крупные скопления еретических сил, стянувшихся отовсюду с целью поживиться.



[01. Система Эндрос]

Надёжный опорный пункт местного ВКФ со внушительными оборонительными сооружениями в глубине космоса.

[02. Система Гадрал]

Инфраструктура серьёзно пострадала от орочьих нашествий. Большую часть системы удерживают ксеносы. Разрознённые имперские силы продолжают сопротивление.

[03. Система Бракс]

Все лоялисты устранены, полный контроль со стороны космодесантников Хаоса. Примечание: не прекращаются столкновения между орками и еретиками, из чего можно извлечь пользу. Высланы истребительные команды.

[04. Система Сикар]

Основная зона конфликта между Ультрадесантом и силами Хаоса.

На кону значительные ресурсные и промышленные богатства.

Боевые операции продолжаются.

[05. Система Куортис]

Мощные имперские укрепления, ведётся дальнейшее строительство.

Главные миры-ульи служат опорными пунктами и источником подкреплений для конфликтов в Сикаре и Венданасе.

[06. Система Пленитас]

Совместное управление представителями Адептус Механикус и Ультрамара. Система используется как арсенал и перевалочная станция для войск в зонах Конорского фронта 11–17. Важность невозможно переоценить, оберегается любой ценой.

Система Гелиодрас

Место развёртывания флота Второй роты Ультрадесанта

Некроны правили галактикой за долгие эры до возвышения человечества, составляя империю ксеноандроидов, что обладала способностью гасить звёзды и телепортироваться через межзвёздные просторы. В незапамятные времена они удалились в гробничные комплексы, где пребывали во сне, пока созвездия вращались в небесах, а континенты вздымались и распадались. Миллионы лет стёрли либо погребли следы их присутствия, но теперь некроны пробуждаются, и в Империуме нарастает ужас от осознания того, сколько планет могут скрывать древние усыпальницы — глубоко погребённые, но уже не дремлющие.

Всюду, где воскрешались металлические мертвецы, разрушения носили катастрофический характер. И речь не только о тектонических и атмосферных катаклизмах: из недр поднимались колоссальные некрополи, системы вооружений и титанические космолёты. А когда бессмертные легионы некронов, исчисляемые миллиардами, выступали из-под земли, целые цивилизации гибли под их пятой.

Некоторые планеты, предназначенные для включения в состав Пятисот миров, уже постигла такая участь. Продвигаясь во тьму за пределами границ своего государства, Ультрадесантники и их союзники обнаруживали всё новые гробничные миры, захваченные возрождающимися династиями. Другие планеты ещё оставались под контролем человечества, но демонстрировали тревожные признаки наличия чужеродных ужасов, покоящихся глубоко под поверхностью.

В последние столетия появился чудовищный враг, угрожающий всей жизни в Млечном Пути. Из внегалактической бездны хлынули флоты-ульи тиранидов, поглощая один мир за другим. Они высасывают с планет органику до скального основания, а затем устремляются дальше в поисках новой биомассы.

Ультрамар принял на себя главный удар первого полноценного вторжения тиранидов, осуществлённого флотом-ульём Бегемот. Первая тиранидская война едва не уничтожила сам Макрагг, но Ультрадесантники ценой огромных потерь всё же разгромили ксенополчища. Некоторые имперские адепты смели тогда надеяться, что угроза тиранидов исчерпана после одного апокалиптического выплеска жестокости. Однако по мере того как новые флоты-ульи проникали в Империум, стало ясно: Бегемот был лишь первым и наименее изощрённым представителем всепоглощающего нашествия, которое может стать гибелью человечества.

Вспыхнувшая в сегментуме Пацификус Четвёртая тиранидская война оттянула существенную часть сил Ультрадесанта после Чумных войн. Именно из этого конфликта вернулись капитаны Агемман и Тит, чтобы присоединиться к отвоеванию Пятисот миров. Но хотя они оставили ужасающие поля сражений Бастиора за тысячи световых лет позади, в конце своего пути они обнаружили, что нескончаемые полчища флота-ульи Левиафан уже поджидают их. Тираниды вгрызались в окраины Ультрамара, просачиваясь в любую брешь в обороне, а значит, их предстояло истребить, прежде чем появится хоть какая-то надежда воплотить замысел Гиллимана.

Проклятый легион

>> ПРИНИМАЕТСЯ ЧАСТИЧНО ПЕРЕХВАЧЕННАЯ ВОКС-ПЕРЕДАЧА / ТОЧНОСТЬ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ СИГНАЛА НИЗКАЯ

>> ПРИБЛИЗИТЕЛЬНЫЙ ИСТОЧНИК: ДИКИЕ ЗЕМЛИ ТЕЛУДАИ, СЕВЕРНАЯ ЧЕТВЕРТЬ, РЕЙЯ-КВИНТУС

...повторяю, это разведывательный патруль «Фортис» Септус-Шесть-Эхо, 28-й полк Вспомогательных сил обороны Ультрамара. Просим немедленного подкрепления. Мы отступили к заброшенному водоочистному

комплексу и укрепили позицию, но что-то глушит ауспик, поэтому невозможно точно определить наши координаты. Покуда есть силы, я буду поддерживать эту зацикленную передачу в надежде, что она послужит маяком для наших спасателей.

И визуально, и по приборам подтверждаем: противник — некроны, нечестивые пришельцы-андроиды. Бог-Император, сбереги наши души, они сущие исчадия ада! Наши самые тяжёлые орудия годятся лишь для того, чтобы подбить простейших из их пехотинцев. Более того, многие из тех, кто кажется поверженными, вскоре поднимаются и продолжают атаку. Их оружие — воплощённая ересь: стреляет бирюзовыми лучами, которые заживо сдирают кожу с верных солдат Ультрамара и с лёгкостью проходят сквозь прочнейшую броню. Лики их — скалящиеся черепа, а убийственный свет, горящий в их глазницах, холоден, словно пустота. Мы лишились более двадцати бойцов из-за безумия и ужаса перед этими тварями; остальные едва удерживают рассудок. Потери жуткие, хотя раненых почти нет. Оружие врага обладает такой кошмарной мощностью, что немногие выживают после его прикосновения. Сейчас некроны снова наступают — неизбежные, как смерть. Я должен сражаться. Предайте наши души Богу-Императору. И если вы слышите это — поспешите, иначе никого из нас не останется.

>> ПЕРЕХВАЧЕННОЕ СООБЩЕНИЕ ПОВТОРЯЕТСЯ

>> ПЕРЕХВАТ ЗАВЕРШЁН_

Андроидные ужасы

Некронов боятся по всей Галактике как вид, казалось бы, бессмертных андроидов. Появляясь из древних могильников, спрятанных в недрах заселённых планет, или прибывая на грозных флотилиях вторжения, спускающихся из пустоты, они неумолимо сметают всё на своём пути.

Легионы некронов — ужасающий противник, восстающий из гробниц с желанием вернуть утраченное. Миллионы лет они провели в стазисных склепах, переживая последствия всегалактической войны, но их технологии всё равно настолько превосходят научные достижения любой другой цивилизации, что кажутся магией. Более того, сами некроны уже давно не биологические существа, а сверхразвитые механоиды с телами из особого металла, восстанавливающего повреждения. И даже если их разорвать на части, они непременно соберутся воедино: протоколы реанимирования притянут останки в сиянии зелёной энергии, дабы некроны продолжили свою зловещую нежизнь.

В глазах их знатного сословия молодые расы лишь пыль, скопившаяся в трещинах некронской империи, и эту пыль надлежит вычистить. Но некроны уже не те, что прежде. Хотя они по-прежнему выносливы, Великий сон забрал своё, повлияв на их тела и рассудок. Многие гробницы пострадали из-за природных катаклизмов или диверсий, да и сам процесс возрождения оказался несовершенным. Одних поглотило нигилистическое безумие или бездумное оцепенение, тогда как у других личностные энграммы искажены бесчисленными мелкими нарушениями.

Осколки К'тан

Ещё до Великого сна некроны считались древними. Они оказались втянуты в галактический конфликт, известный в последующие эпохи как Война в небесах. У них не получалось выиграть в одиночку, поэтому им пришли на помощь могущественные сущности К'тан — звёздные боги невероятной силы, — предложившие некронам сверхъестественные дары в обмен на верность. В процессе так называемого биопереноса К'тан преподнесли нетленные оболочки из живого металла, но платой за это стали сами души некронов. Когда К'тан одержали победу, некроны предали их и отомстили. Они не могли уничтожить звёздных богов, но благодаря космическому оружию чудовищной мощи и ценой немыслимых жертв разбили их на осколки. Затем, используя свои несравненные технологии, некроны собрали эти фрагменты и подчинили их. Эти осколки — лишь отголоски прежних сущностей, остатки безумного разума и энергии, порабощённые некронами. Большинство из них ныне влачит жалкое существование в несокрушимом рабстве у своих бывших прислужников.

Осколки К'тан Несущего Ночь



Воплощения смерти

Когда-то давно Несущий Ночь был олицетворением смерти, богом с садистскими наклонностями, что обладал силой гасить звёзды и испытывал жуткий голод, глядя на жизнь в галактике. Как и собратьев, его разбили на куски некроны, и с тех пор неистовые фрагменты Несущего Ночь находятся в услужении у тех, кем он ранее правил.

Некроны растеряли большую часть знаний о Несущем Ночь: какие-то сведения попросту исчезли из логических ядер, заменяющих им мозг, а другие были стёрты из архивов миров-гробниц. И многие некроны, надо сказать, благодарны за эти странные провалы в памяти, ограждающие их от всех тех ужасов, что им пришлось пережить, если верить обрывкам сказаний о Войне в небесах.

Несущий Ночь, известный некронам как Аза'город, требовал поклонения, дабы утолить своё чудовищное самолюбие. И лишь клятвами вечного служения удавалось удерживать его в узде хотя бы на время, чтобы успеть показать ему иные разумные виды, которыми он мог насытиться. Множество некронов впадали в убийственное безумие, не справляясь с кровавыми образами, порождаемыми в присутствии их господина. Во время Войны в небесах Несущий Ночь всё чаще уничтожал противников без разбора и пировал ими по своему желанию. И даже когда враги некронов были повержены, он не прекратил сражаться против всего сущего и начал проникать в разумы обитателей галактики, засеивая их темнейшими кошмарами.

Говорят, когда некроны разрушили телесную оболочку Несущего Ночь, они изгнали его самое мощное оружие в варп. Но к тому времени он уже стал прообразом смерти в культуре многих цивилизаций, пропитав их существование ужасом перед неотвратимостью конца и брэнностью бытия. Альдари называли его Каэлис Ра — Уничтожитель Света, тогда как у зарождающегося человечества он отложился в наследственной памяти как Мрачный Жнец.

Пробуждение смерти

Осколки Несущего Ночь сковали посредством эзотерических приспособлений и погрузили в стазис вместе с их хозяевами-некронами на время Великого сна. Многие династии до сих пор владеют частицами этого К'тан, опаснейшими в своём роде и труднейшими для содержания. Особенно неустойчивые осколки даже приходится запира́ть в тессерактовые темницы, когда они не участвуют в бою. Ввиду психической и физической нестабильности некродермис, заключающий внутри их сущность, непрерывно распадается, и рои каноптековых конструкций должны постоянно его восстанавливать. Для контроля также используются бруски заряженного ноктилита, позволяющие вдобавок оградить К'тан от потусторонних сил и усилить его собственную грозную ауру. Один-единственный осколок Несущего Ночь способен расправиться с целыми армиями. Из его некродермиса вытягивается клинок в форме косы, широкими взмахами которого он выкашивает недругов своих повелителей, и даже взгляда ему достаточно, чтобы высосать из жертв жизненную силу. Правители гробничных миров неохотно выпускают таких непредсказуемых созданий на поле битвы, всегда опасаясь, что те вырвутся из оков. Где-то в глубине фрактального разума этих осколков погребены мучительные отголоски извечной ненависти, которую они питают к тем, кто ныне держит их в рабстве. И некронам поистине повезло, что такие воспоминания — лишь мимолётные проблески в сознании осколков, страдающих от бурлящего психоза.

Некросор Амментар

Наказание Триархии

Некроны — безжизненные ужасы из древней эпохи. Их знать, довольная тем, что её боятся как мифических существ, взирает свысока на прочие виды Галактики. Но и у династий есть свои страхи. Один из них — чудовище по имени Амментар.

WARHAMMER COMMUNITY



«ПРЕДАЙ СЕБЯ СМЕРТИ. ЭТО ФУНДАМЕНТАЛЬНАЯ ЭНТРОПИЙНАЯ ИСТИНА ВСЕЛЕННОЙ». Некротор Амментар

Амментар — исключительное явление среди культов уничтожителей. По некоторым сказаниям, он стал первой жертвой проклятия и начал его распространять, хотя ни один некрот не знает, что послужило тому причиной. Некрот — переносчик губительного психоза, средоточие жажды убийств, подавляющей даже глубоко заложенные протоколы. Всюду, где он появляется, в коре искусственного мозга других некротов вспыхивает безумие, распространяющееся подобно чуме. От нижайших прислужников и солдат до высшей знати и даже псевдовсезнающих главных программ могильных комплексов — все в той или иной мере ощущают притяжение жуткого помешательства Амментара. Те, кто не поддается мгновенно, зачастую насильственно превращаются и телом, и разумом в уничтожителей при участии криптеков, уже подчинённых воле Амментара и безоговорочно верных его делу. Впрочем, есть и такие, кто сознательно примыкает к этому вестнику смерти — из страха, честолюбия или коварства.

Имя Амментар известно каждой династии. Кому-то оно служит напоминанием о невыразимой вине и самом отвратительном предательстве. У других за целую вечность оно смешалось с представлениями о сверхъестественной порче, нарушении династических кодексов и угрозе вымирания. Для вида, мнящего себя бессмертным, такая угроза может показаться смехотворной, особенно тем аристократам, кто считает Амментара лишь легендой. Однако его существование — увы, реальность.

Если у существа, известного династиям как некротор Амментар, когда-то и было истинное имя или личность, они давно утрачены. Неизвестен даже гробничный комплекс, где он мог пробудиться. Масштаб удаления информации о нём наводит многих некротов на мысль, что стёрли её намеренно, и, по идее, лишь Безмолвный Царь обладал подобной властью. Даже титул «некротор» не встречается у знатных семей — он даровался лишь Триархией. Сам Амментар не знает, имел ли он когда-то иную личность, но подобные представления о себе не имеют для него значения, давным-давно уступив место кровожадным помыслам. Внешний вид некротора Амментара свидетельствует о его сумасшествии и вызывает глубокую неприязнь у династических аристократов, ибо представляет собой одну сплошную патологию, от которой у них непременно встали бы дыбом волосы, имей они их.

Каждая деталь в его образе рассчитана на истребление органической жизни. На протяжении вечности он заставлял поработённых криптеков встраивать в его разрастающееся тело всё новые смертоносные улучшения, и теперь Амментар имеет змеиный хвост, обеспечивающий исключительную подвижность, множество клиновидных конечностей с полем мономолекулярной дестабилизации, как у каноптековых конструкций и Освежёванных, и две дополнительные руки со встроенными энмитическими пистолетами. Кроме того, он способен прокладывать туннели сквозь поверхность мира, словно червь сквозь гниющий плод, и прорываться из субизмерений, используя любую возможность, чтобы добраться до добычи и эффективно её растерзать.

Несмотря на ту беспрецедентную глубину, до которой доходит психическое расстройство Амментара, он сохраняет острый ум и переживает периоды относительной вменяемости, что делает его куда опаснее любого другого уничтожителя. Будь он просто машиной для убийства, необузданной и непредсказуемой, династии, скорее всего, игнорировали бы его. Некрот, однако, вселяет в некротов страх и отвращение сильнее, чем кто-либо другой, — и всё из-за одной его гнусной затеи.

Призвание умерщвлять

Амментаром движит нечто большее, нежели просто желание уничтожить. Будь то ввиду эзотерического проклятия или энграммного сбоя, он демонстрирует чуть ли не фанатичную одержимость самым страшным из прежних угнетателей некротов — Несущим Ночь. Через силу и принуждение он стремится собрать осколки звёздного бога и вернуть объекту своего поклонения прежнюю целостность. Амментар верит: это — самый лучший способ гарантировать искоренение жизни в каждом уголке галактики. Несущий Ночь — и в меньшей степени его полоумные осколки — представляет для некротора возвышенный идеал, поскольку воплощает простую и пронзительно прекрасную логику смерти, которую он стремится донести до остальных.

Невозможно преувеличить омерзение, что некроты испытывают к цели Амментара. К'тан из древней истории — предмет их отчаянной ненависти, и потому звёздные боги, раздробленные силой некротов, презираются как ничтожные рабы без статуса. Возвеличивать таких изломанных существ — грех, затмеваемый лишь стремлением Амментара вновь их объединить. Но даже если допустить возможность этого, сама мысль о том, что Несущий Ночь возглавит тех, кто предал и поработил его, вместо того чтобы просто перебить их всех, кажется откровенно бредовой. Тем не менее армии некротора растут с каждой победой, и далеко не все его сторонники — напуганные или поработённые обитатели миров-гробниц, как хотел бы убедить династии Безмолвный Царь.

Число последователей Амментара столь велико, что он не в состоянии вести их всех лично. Для этого у него есть генералы, составляющие так называемый двор Забвения: верные приспешники, такие как лорд-

скорпех Незфеттра Свежевательница, стратегические гении, подобные немесору Анутеку, который устоял перед проклятием Уничтожителя и стремится к власти, будучи правой рукой Амментара, и ещё кабалы криптеков вроде конклава Гиперанха. Соединения его проклятого легиона широко распространились по космосу, преследуя цель своего повелителя: найти осколки Несущего Ночь и вырвать из рук тех, кто держит их в плену. Когда приверженцы Амментара нападают на некрополи, в их недрах разгораются поистине разрушительные битвы — без заботы о территориальных приобретениях, сокровищах старины или династических регалиях. И это ещё одна причина, почему знать так боится некросора: даже если они покорятся ему, его губительный фанатизм сотрёт их цивилизацию с лица бытия.

В последние астрономические циклы сам Амментар был замечен на галактическом юго-востоке. Легионы, прежде принадлежавшие разным династиям, но ныне верные лишь некросору, проникли в регион, известный Империиуму как Ультрамар — оплот множества гробничных комплексов некронов. Безмолвный Царь и его Триархия, отвлечённые конфликтом в секторе Нефилим и нарастающей гражданской войной с династией Саутехов, не считают нужным как-либо противостоять Амментару: пока внимание последнего сосредоточено на Ультрамаре, Триархия не желает открывать новый фронт. В свою очередь, некоторые малые династии, оказавшиеся на пути наступления Амментара, оказали сопротивление, но большинство уже разгромлено и поглощено.

Образец смертоносности

Чудовищная оболочка Амментара вобрала в себя черты, присущие разным подкультам уничтожителей: змеевидная нижняя часть тела напоминает об офидианах, энмитическое оружие такое же, как у гексмарков, а клинковые конечности сближают его со скорпехами. По мнению некоторых некронов, особенно тех, что фанатично преданы некросору и сохранили остатки рассудка, это вовсе не случайно. Они верят, что Амментар — пророческое воплощение этих смертоносных усовершенствований, а представители субкультов — лишь разрозненные отражения его сущности. Оттого-то последователи некросора превозносят его как единственного в своём роде, кто объединяет все орудия убийства.

Аспекты уничтожения

Уничтожители и освежёванные

Психозы, одержимости и различные неврологические недуги известны в каждом гробничном мире как частые последствия сна длиною в вечность. Многие из них династии принимают или игнорируют, но самые разрушительные и опасные отклонения правители стремятся всячески подавить.

Большинство некронов находят убеждения Амментара отталкивающими, не разделяя той простой и пронзительно прекрасной логики, которую исповедуют его последователи. Династии гневно осуждают почитание им осколков Несущего Ночь и считают его тягу к истреблению всей жизни — пусть порой и тактически выгодную — недостойной. Тем не менее в каждой усыпальнице встречаются те, кто внимлет призыву некросора к оружию. А ещё есть обитатели карманных измерений, следующие за воинствами Амментара ради обильной жатвы плоти.

Безумие уничтожителей

Хотя некроны подвержены самым разным психическим расстройствам, нигилистическое помешательство на убийствах, которым страдают уничтожители, доказало свою губительность и получает всё более широкое распространение. Уничтожители лишены амбиций, желаний или надежды, падая в холодную бездну расчётливой ненависти, что подталкивает их искоренять любую органическую жизнь.

Некронская знать использует уничтожителей как ударные войска, пусть и не доверяет им; многие не только опасаются того, что навязчивые идеи уничтожителей могут быть заразительны, но и задаются вопросом, на кого эти сумасшедшие обратят своё внимание, когда со всеми органиками будет покончено. Среди уничтожителей существует немало подвидов, начиная с локустов, которых можно узнать по грависаням вместо нижней половины тела и внушительным пушкам, и заканчивая применяющими клинки скорпехами или опустившимися подземными офидианами. Все они одинаково требуют от криптеков переделывать их тела, согласно собственным представлениям о том, как оптимально истреблять живых.

На ранних стадиях помутнение рассудка уничтожителей, как правило, проходит незамеченным. Некроны с остатками самосознания и индивидуальности могут обращаться к криптекам за усовершенствованиями, что

воспринимается просто как стремление стать лучшим оружием в руках благородных повелителей. Те же, чей статус ниже, могут пройти такие изменения принудительно, особенно если их хозяева уже поражены болезнью. Замечено, что по мере накопления модификаций ухудшается ментальное состояние, и теперь владыки и криптеки обеспокоено размышляют над тем, может ли тяжёлая модернизация спровоцировать безумие уничтожителей? Или оно проникает в разум некрона гораздо раньше и подталкивает к физическому преображению? Или же у него совсем иная природа?

Проклятие Свежевателя

Освежёванные — омерзительные падальщики, жертвы ужасного безумия, пустившего корни, как верят некроны, на завершающем этапе Войны в небесах. Их проклятье стало прощальным даром одного из К'тан по имени Лланду'гор, Свежеватель. В Некролитовом архиве записано, что, когда некроны обратились против звёздных вампиров, Свежевателя не просто разделили на части, как его братьев, а полностью уничтожили, разбив на квантовые частицы. Однако перед смертью он наслал жуткое проклятие на предателей, запятнав их отголоском своего ужасающего голода. И хотя многие криптеки отрицают эту версию, правда в том, что, какой бы ни была истинная причина возникновения Освежёванных, на протяжении эонов их заболевание не давало о себе знать, но к тому моменту, как стало проявляться, заражённые некроны уже невольно разнесли его по бесчисленным мирам.

Некрон, над которым возымело верх проклятие Свежевателя, страдает от медленной и мучительной эрозии сознания. Он начинает упиваться видом неприятельских ошмётков и собирать трофеи из кожи, сухожилий и костей. С прогрессированием расстройства жертва пробует питаться мертвечиной, как бы абсурдно это ни звучало. Даже те, у кого почти не осталось личности и эмоций после биопереноса, проявляют неуклюжее рвение вгрызаться в живую плоть. Но, поскольку некрон не в состоянии что-либо переварить или проглотить, кровь просачивается через щели в экзоскелете, засоряя суставы и стекая к ногам. Вскоре после этого происходят физические метаморфозы: оболочка из живого металла претерпевает жуткие изменения, превращая пострадавшего некрона в сгорбленную тварь с длинными когтями. В итоге отвратительный механоид просто исчезает, утнутый неизвестным инстинктом в карманное измерение, недостижимое прочим.

Будь такова участь всех этих несчастных, знать с радостью забыла бы о них, однако они обладают загадочной способностью прорываться обратно в реальное пространство, появляясь целыми стаями в местах побоищ. Немало криптеков посвятили жизнь изучению проклятия Свежевателя, но все их усилия в раскрытии тайн этого явления пока что не увенчались успехом. Некоторых оно довело до безумия, тогда как иные даже изувечили себя в подражание Освежёванным.

Последователи некросора

Миры-гробницы, успешно захваченные некросором, отныне следуют его нигилистическому настрою. За то время, что ему требуется, чтобы собрать силы и уйти, поработённый могильный комплекс уже успевает заполниться ополоумевшими некронами. Некоторые выбирают такую участь либо из страха перед Амментаром либо будучи подчинены его воле. Бывали даже случаи, когда главная программа, как будто поддавшись порче, запускала ускоренные процессы принудительного обращения как спящих, так бодрствующих обитателей склепов в уничтожителей. При этом недуг не ограничивается модифицированными некронами. Под воздействием ауры Амментара шатающиеся орды воинов и Бессмертных бросаются на ближайших врагов, часто вспарывая их или забивая насмерть судорожными ударами, а не расстреливая с расстояния. Даже боевые машины в армии некросора кажутся затронутыми его психозом. Вместо того чтобы следовать династическим кодексам, их помешанные на убийствах экипажи прокладывают кровавые борозды в рядах противника, выпуская беспорядочные залпы в ходе наступления. Значительная часть проклятого легиона некросора к тому же кишит многочисленными сворам охочих до плоти Освежёванных. Его войска часто приносят столько смерти, что эти механические упыри стекаются на резню в невиданных прежде количествах. Они выбираются из своих жутких измерений и жадно кидаются в погоню за теми, кто пытается спастись от уничтожителей. Иногда относительно здравомыслящие стратеги Амментара даже включали Освежёванных в планы вторжения, на что способны совсем немногие представители династической знати. Впрочем, сам Амментар заходит ещё дальше: он специально устраивал грандиозные боины на планетах, не имеющих некрополей, чтобы заманить Освежёванных в сети своего влияния. Вместо того чтобы отгонять их, как поступают другие некроны, он направляет их в намеченные зоны боевых действий, используя как расходный материал.



Большая часть сил Амментара неотступно сопровождает его в одном разрушительном походе за другим, однако временами он передаёт части своего проклятого легиона под командование одного из генералов двора Забвения. Такие соединения отправляются на самостоятельные задания во имя общего дела, причём иногда на долгие периоды, но в конечном счёте возвращаются к своему мрачному пророку. Состав проклятого легиона вечно меняется: безумие и смерть берут своё, и на замену павшим постоянно приходят новые силы. Как следствие, воинства Амментара часто включают солдат из множества разных династий, и тем не менее все они следуют его кошмарному плану. Некоторые из приверженцев некросора демонстрируют единство цели уникальным глифом, который проецируют над собой в виде мерцающей голограммы или наносят на тела из живого металла, стирая прежние династические знаки. Ту же метку можно заметить выгравированной на бортах боевых машин или выбитой на стенах порабождённых гробничных комплексов.