WH40K
КОДЕКС
АДЕПТУС
МЕХАНИКУС

СОДЕРЖАНИЕ

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ МАШИННОГО БОГА 3
Иерархия Адептус Механикус 4

КУЛЬТ МЕХАНИКУС 7
Жречество Марса 8

Культ Механикус 10
Сыны Омниссии 12
Благословенные жрецы Омниссии 14
Легио Кибернетика 17
Слабость плоти 19
Убивать во имя Омниссии 20
Процессии Правоверных 22
Техножрецы-доминусы 25
Катафроны-прорывники 26
Катафроны-уничтожители 27
Электрожрецы-фульгуриты 29
Электрожрецы-корпускарии 30
Роботы типа «Кастелан» 32
Храмы Омниссии 38
Поиск знаний 52

Крестоносцы Машинного бога 56
Эмперигенная конгрегация 60
Экспедиция ксенофагиста 72
Конгрегация биовымирания 84

ЛЕГИОНЕС СКИТАРИИ 97
Сила неудержимая 98

Отпрыски Марса 100
Скитарии 104
Сикарийцы 107
Военные когорты скитариев 108
Авангард скитариев 110
Егеря скитариев 111
Сикарийские пустынные ловцы 112
Сикарийские разведчики 113
Сидонийские драгуны 114
Баллистарии 115
Дюнные ползуны типа «Онагр» 116
Оружие Марса 118
Оплоты Машинного бога 122
Красная планета 125
Горнила войны 126
Марш времён 138

Легионы Омниссии 142
Пропавшая макроклада 148
Армагеддонская экскарноклада 162

ВОЙСКА АДЕПТУС МЕХАНИКУС 176
Списки оснащения Адептус Механикус 177
Техножрец-доминус 179
Авангард скитариев 180
Егеря скитариев 181
Катафроны-прорывники 182
Катафроны-уничтожители 183
Сикарийские пустынные ловцы 184
Сикарийские разведчики 185
Электрожрецы-фульгуриты 186
Электрожрецы-корпускарии 187
Сидонийские драгуны 188
Баллистарии 189
Манипула роботов-кастеланов 190
Дюнные ползуны «Онагр» 192
Боевая манипула 193
Манипула-доминус 194
Ликвидационная манипула 195
Богоявленный конклав 196
Священный изыматель 197
Истребительная клада сикарийцев 198
Железная кавалерия 199
Военная когорта 200
Когорта Кибернетика 201
Когорта Механикус 202
Военная конвокация 203

ПРИЛОЖЕНИЕ 204
Специальные правила культа Механикус 204
Особенности военачальника культа Механикус 204
Славословия Омниссии 205
Специальные правила скитариев 206
Особенности военачальника скитариев 206
Доктрина-приказы 207

Орудия просвещения 208
Дистанционное вооружение 208
Рукопашное вооружение 211
Броня 212
Спецоснащение 213
Оснащение техники скитариев 214
Загадки механикумов 216
Реликвии Марса 217
Боевая конгрегация культа Механикус 218
Манипула скитариев 219
Тактические задачи культа Механикус 220
Тактические задачи скитариев 221
Справочная таблица 222

АЛТАРЬ ВОЙНЫ 223
Охота за археотехом 224

ГЛОССАРИЙ 227

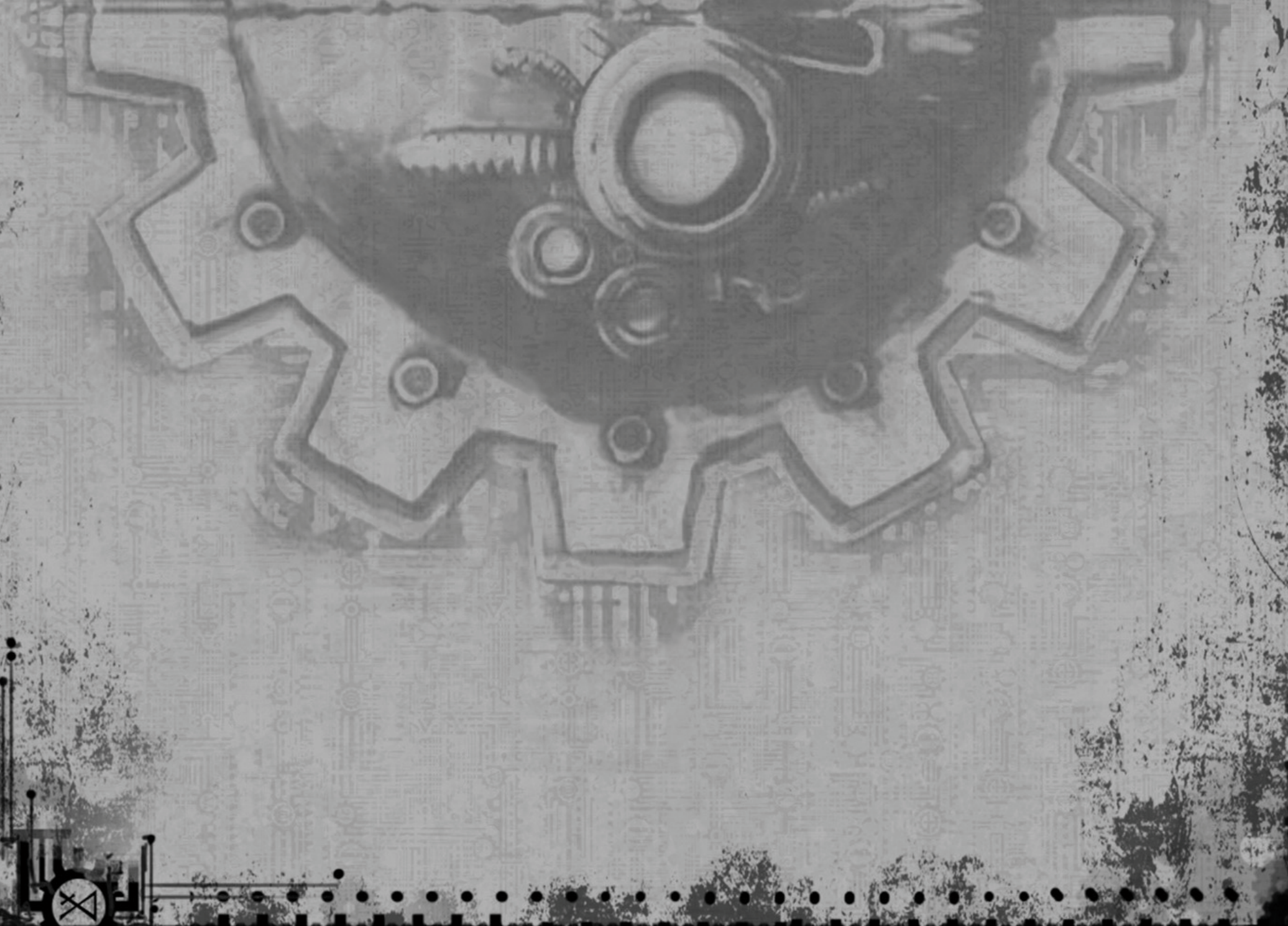
Книга создана при поддержке:
Дети 41-го тысячелетия
Гильдия переводчиков Warforge

Редактура и вёрстка: Desperado
Перевод: Sidecrawler (художественный текст), **Desperado** (правила)
Корректура: samurai_klim, Shaseer

Особая благодарность **Locke** за финальную сверку правил и **FlashCell** за предоставленные материалы.

Версия 1.02
В данный кодекс включены инфолисты из следующих источников: из коробки Start Collecting! Adeptus Mechanicus, из веб-эксклюзива, а также из 69-го номера еженедельного журнала «Вайт Дварф». Кроме того, добавлена игровая миссия Алтаря войны из того же 69-го номера.

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2016-й год. ©



ПОСЛЕДОВАТЕЛИ МАШИННОГО БОГА

Адептус Механикус – одна из самых старейших и крупнейших организаций в Империуме, огромный корпус людей и машин, который простирается на всю Галактику. В бесчисленных мирах-кузницах его мануфакторумы ежедневно штампуют миллиарды единиц оружия и военной техники для вооружённых сил Империума. Его верфи строят новые боевые корабли, его миры-ульи добывают полезные ископаемые, его вооружённые силы сражаются с врагами человечества, а его адепты неустанно трудятся над тем, чтобы всё работало как надо. Без мощи Адептус Механикус Империум давно бы рассыпался и погиб.

Во главе Адептус Механикус стоит марсианское духовенство – культ Механикус. Входящие в него технокрецы – лукавые серые кардиналы и переговорщики, прекрасно знающие, что, когда Империум взывает о помощи, можно потребовать что-то взамен. Это может быть простой запрос на поставку сырья или разрешение построить новый мануфакторум. Это может быть и что-то более эзотерическое или опасное: неиспытанная военная технология, проведение чудовищных экспериментов или десятина имперскими гражданами на неразглашаемые цели. О многом говорит и то, что даже такие люди, как планетарные губернаторы и лорды-милитанты – личности, сами обладающие феноменальной властью, – охотно соглашаются на такие просьбы, зная, что выбора у них фактически нет, поскольку без поддержки Адептус Механикус у пушек скоро кончатся снаряды, танки и укрепления останутся без ремонта, варп-двигатели кораблей будут сбоить, и мир их в конце концов падёт.

Технокрецы выделяются особо среди мириада прочих чинов Адептус Механикус. Все вместе известные как культ Механикус, они ведут войны Машинного бога, распространяют его священные учения и ищут просвещения через Поиск Знаний. Все члены этого ордена поклоняются Машинному богу в той или иной форме. Согласно Адептус Механикус, знание – это наивысшее проявление божественности, и раз Император Человечества понимает столь много, значительное приверженцев культа Механикус воспринимает его как физическое воплощение Машинного бога – Омниссию. Однако «значительное число» не значит «все». Есть в культе Механикус и те, кто поклоняется Омниссии больше как смертному пророку, а не богу. Для постороннего разница покажется незначительной, поскольку результат один и тот же, но внутри культа Механикус это считается серьёзным религиозным отклонением, которое может однажды привести к расколу в его священных рядах.

Членами Адептус Механикус движет неутолимая жажда знаний, которыми можно наполнить банки данных родного мира-кузницы. Хотя они лелеют всякую информацию, от древних манускриптов и цифровых записей до боевых журналов легионов скитариев, есть одно сокровище, которого Адептус Механикус жаждет более всего, и называется оно – стандартные шаблонные конструкции.

Древние устройства, созданные до рассвета Империума, содержат подавляющую часть мудрости и знаний человечества, и, хотя большинство их утрачено в тысячи лет, прошедшие с первых попыток человека колонизировать звёзды, культ Механикус не оставляет надежды отыскать новые. С этой целью даже сегодня огромные флоты космолётов Адептус Механикус бороздят Галактику, преследуя малейший след этих потерянных реликвий. Услышав об СШК даже не подтверждённый ничем слух, культ Механикус отряжает столько сил, сколько возможно, и те с готовностью бьются с любым врагом, будь то предатели, ксеносы и даже демоны Хаоса. Найти СШК – вот кульминация всех жизненных трудов технокреца, единственный величайший акт, который тот может когда-либо совершить.

ИЕРАРХИЯ АДЕПТУС МЕХАНИКУС

ОМНИССИЯ

Первыми прибывшего на Марс Императора встретили имперские рыцари дома Таранис. Легенды утверждают, что пилот-дворянин по имени Таймон Вертикорда был первым, кто обменялся словом с Императором, сошедшим, словно бог, с огромного золотого звездолёта. Массы собравшихся много раз после этой пророческой встречи вспоминали, что Император фактически совершил чудо, возложив руку на «Арес ликтор» – рыцаря-паладина Вертикорды, и починил повреждённые сервомоторы в его ноге одной-единственной командой: «Машина, исцелись». В ответ, как говорят, Вертикорда первым во всеуслышание объявил, что Император Человечества действительно тот самый Омниссия, предречённый Машинным культом.

ВЕРХОВНЫЕ ЛОРДЫ ТЕРРЫ

Адептус Механикус занимают необычное место в Империуме. Они существуют под эгидой Верховных лордов Терры, что правят вместо Императора, однако они не признают учений Имперского культа или Экклезиархии. Временами это вызывает подозрения и привлекает внимание Инквизиции, однако, даже для представителя могущественного священного ордоса нужна весомая причина, чтобы лезть в дела мира-кузницы. Любой планетой-кузней в Галактике командует генерал-фабрикатор – высокопоставленный техножрец, чьё понимание таинств технологий невероятно велико. Генерал-фабрикатор Марса – де-факто глава Адептус Механикус, за которым даже закреплено место среди Верховных лордов Терры, и по малейшему мановению именно его руки неисчислимые миллионы киборгов шагают на войну и мириады колдовских устройств Машинного культа пускаются в ход против врагов Омниссии.

АДЕПТУС ТЕРРА

Не секрет, что Адептус Терра одновременно и опасается, и скрепя сердце выказывает уважение культу Механикус, поскольку тот владеет просто невероятной силой. В надёжных руках она может быть использована во благо человечества. В ненадёжных же...

АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Техножрецов Адептус Механикус можно встретить по всему Империуму, где они выполняют свои незаметные обязанности в каждом имперском учреждении. Трансмеханики, к примеру, обычно обслуживают имперские звездолёты, а лексмеханики работают с писцами и логистами Адептус Терра, каталогизируя, разбирая и перенаправляя громадные объёмы данных, ежеминутно поступающие на Землю. Чаще всего можно увидеть машиновидцев – полевых инженеров, отвечающих за ремонт и обслуживание боевой техники Астра Милитарум. Как и все члены культа Механикус, они прекрасно разбираются в машинах, что позволяет им производить починку танков прямо в пылу сражения или раззадоривать машинных духов всего парой хорошо подобранных слов. Без богослужений машиновидцев отлаженный механизм Астра Милитарум очень скоро забуксовал бы и встал.

АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

Адептус Министорум, также известный как Экклезиархия, поддерживает и распространяет единственную официальную религию Империума. Все его учения построены на вере, что Император не простой смертный, но бог, и, соответственно, ему следует поклоняться. Члены Адептус Механикус не следуют учениям Экклезиархии. Последователи Машинного культа верят, что Император – это Омниссия, материальное проявление Машинного бога. Эти религиозные расхождения, хоть и мелкие на первый взгляд, приводят к бесчисленным столкновениям (а временами – и к открытой войне) между этими двумя организациями, где ни одна не желает отказаться от своей веры в пользу другой.

КУЛЬТ МЕХАНИКУС

Каждый техножрец состоит в культе Механикус – священном внутреннем ордене Адептус Механикус. Для посторонних его члены известны просто как техножрецы – таинственные, закутанные в рясы личности, разговаривающие бессмысленными потоками машинного кода и отвратительно семенящие на металлических паучьих лапах, щёлкающих и стрекочущих при движении. Для членов культа, однако, существуют тысячи чинов и ролей внутри организации, начиная от простых машиновидцев, что присматривают за самочувствием танков и машин, до генерал-фабрикаторов, которые правят целыми мирами-кузницами. Помимо них существует бесчисленное множество другого рода техножрецов вроде магосов биологии, металлургии и физики, священных изымателей, техноассасинов, секуторов, эксплораторов, киберкузнецов и прочих, не поддающихся перечислению. Однако несмотря на все эти многочисленные и разнообразные роли и обязанности, есть одна вещь, которая объединяет их всех: вера в Машинного бога и в то, что благодаря их стараниям, его замысел будет исполнен.

МАГОСЫ
Техноиллюминаты

РЕМЕСЛЕННИКИ
Проводники воли Омниссии

ГЕНЕТОРЫ
Копающиеся под кожей

ЛОГОСЫ
Несущие благословенную упорядоченность

МАШИНОВИДЦЫ
Обычно служат в Астра Милитарум

ТРАНСМЕХАНИКИ
Обычно служат на Военно-Космическом Флоте

ЛЕКСМЕХАНИКИ
Обычно служат в Администратуме и Адептус Терра

ЭЛЕКТРОЖРЕЦЫ

ЛЕГИОНЕС СКИТАРИИ
Воины Машинного бога

На передовом крае Поиска Знаний идут скитарии – пехотинцы Адептус Механикус. Каждый мир-кузница имеет собственный легион этих солдат.

ЛЕГИО КИБЕРНЕТИКА
Воинство роботов

Легио Кибернетика целиком состоит из роботизированных конструкций, управляемых инфокузнецами. Все члены Адептус Механикус относятся к роботам с огромным благоговением.

ОРДО РЕДУКТОР
Несущие благословенное разрушение

Ордо Редуктор готовит лучших осадных специалистов Адептус Механикус. В их рядах сражаются обширно аугментированные кибернетические воины, называемые таллаксиями.

ИМПЕРСКИЕ РЫЦАРИ
Горстка благородных

Многие рыцарские дома в стародавние времена принесли клятву верности повелителям миров-кузниц Адептус Механикус и с тех самых пор предоставляют им в пользование свои войска, когда того потребуется.

ЦЕНТУРИО ОРДИНАТУС
Махины Омниссии

Каждая боевая машина-ординатус уникальна в своём роде, так как разработана специально под конкретную ситуацию или битву. Вооружённые пушками, что стирают в пыль целые города, эти механические левиафаны по праву входят в число самых страшных разновидностей военной техники, выставляемой Адептус Механикус.

КОЛЛЕГИЯ ТИТАНИКА
Машины-боги легионов титанов

Богомашины легионов титанов значатся среди самых могучих боевых машин в Галактике. Большинство планет-кузниц имеют в своём распоряжении хотя бы один легион, однако развёртывают его только в самых крайних обстоятельствах и на открытой местности, чтобы дать металлическим колоссам пространство для манёвра при столкновении с противником.

АУКСИЛИЯ МИРМИДОН
Военные учёные

Мирмидонцы составляют прослойку военных учёных, ибо эти техножрецы культа Механикус посвятили всё своё существование (а также тела) искусству разрушения.

КУЛЬТ МЕХАНИКУС

ПРИВЕРЖЕНЦЫ МАШИННОГО БОГА

ЖРЕЧЕСТВО МАРСА

Из сгущающегося мрака появляется культ Механикус, чьи выхлопы пропитаны фимиамом, а голоса выводят зловещие молитвы. Это не чётко упорядоченная военная сила и не милосердное собрание святых мужей, но религиозная процессия кибернетических кошмаров и бездушных автоматов. Каждый из их числа добровольно отказался от своей человеческой сущности, превратившись в живое оружие в руках своих бесчеловечных хозяев. Культ Механикус не несёт прощение, милосердие или шанс обратиться в их веру. Вместо этого он несёт смерть тысячью разных способов, каждый из которых оценивается и записывается для последующего обобщения.

Пожалуй, именно в такого рода жрецах Империум нуждается больше всего, ибо человечество стоит на пороге катастрофы. Совместно у техножрецов достаточно огневой мощи, чтобы отбросить ночь навсегда. Они простирают железную хватку Омниссии всюду, где бы ни появились, озаряя тёмные закоулки Галактики раскалённым добела пламенем Его просвещения. Но свет, который они несут, дарит не жизнь – он служит оружием: это смертоносное сияние выжигает изменчивость мироздания, заменяя его холодной и жуткой логикой. Тот, кто скрывает сокровища Галактики от миров-кузниц, где им настоящее место; тот, кто якшается с неосвящёнными машинами; тот, кто воспрепятствует культу Механикус в его священном деле хотя бы на миг – всё это враги Машинного бога. И таких неверных убивают без жалости.

Эта религиозная процессия шествует от мира к миру – и перепуганные небеса в вышине бледнеют от колоссальных выбросов энергии. Молнии срываются с распростёртых рук правоверных, обращая неверующих в пепел, где бы они ни прятались. Колдовские пушки крушат и калечат недругов, словно их недостойные тела повергает в прах сам Омниссия. Боевые гусеничные сервиторы выпускают потоки с трудом сдерживаемой энергии, словно стреляют миниатюрными солнцами, и залпы ослепляюще-белого фосфора, шипя, прожигают броню и въедаются в плоть под ней. Того, кто бросается в последнюю, отчаянную атаку перед лицом столь бесчеловечной огневой мощи, встречают огромные боевые автоматы, где каждому безжалостному металлическому великану даровано подобие жизни простыми приказами: одолеть, сжечь и сокрушить.

Будь то орудийный раб, царственный киборг или бездушная машина смерти – адепты Машинного бога без устали шагают вперёд. Объединённые непоколебимой верой, вооружённые и защищённые самыми передовыми технологиями Империума, они являют собой почти несокрушимую силу. Каждый выпущенный выстрел, каждый произнесённый слог ложатся в канву одной-единственной цели: раздвигать границы царства Машинного бога, пусть даже придётся истребить всех на своём пути.

Культ Механикус

Милостью культа Механикус военная машина всего остального Империума может вести войны сразу на миллионе планет. Количество верующих в Омниссию не поддаётся исчислению, и их власть над машинами видна в любом аспекте армий человечества: от самого скромного подразделения до могущественнейших легионов машин-богов.

Больше чем просто жизненно важный орган галактической империи человечества, культ Механикус – это самостоятельное вероучение, которое старше самого Империума. В те эпохи, когда Марс отделили от Терры сверхъестественные бури, технократы Красной планеты возвели своё увлечение механикой до уровня почитания, а потом – и до религии. Несмотря на бедствия десяти тысяч лет войны, их неизменная вера во всемогущего Бога-машину, Движущую Силу и Омниссию по-прежнему процветает. Именно она придаёт сил их армиям, наполняя религиозным пылом, которым горит всякий воин и каждая машина.

Всякое орудие человечества производится в мирах-кузницах Адептус Механикус, каждым из которых правит генерал-фабрикатор – техножрец, пришедший к власти иногда благодаря собственным заслугам, но чаще в результате сложных политических игр. Первым среди этих планетных правителей стоит генерал-фабрикатор Марса, который также является и одним из двенадцати Верховных лордов Терры – совета, что управляет Империумом от имени Императора. Только с дозволения Омниссии танковые батальоны Астра Милитарум миллиардами с грохотом катятся на передовую, армады Военно-Космического Флота везут крестоносные армии к самым дальним звёздам, а ударные группировки Адептус Астартес несут смерть с грохочущих небес. Даже сам Император цепляется за жизнь лишь благодаря неустанному труду Адептус Механикус, ибо только техножрецам ведом секрет Золотого Трона. Понимая, насколько важно их место в Империуме, жрецы культа Механикус только себе позволяют владеть самым разрушительным оружием, разбираться в самых запутанных из таинств и совершать самые жестокие деяния во имя Машинного бога.

Для членов культа Механикус есть только один бог – Машинный. Они верят, что в его руках находятся все технические новшества и что он действует через своих преданных подданных с целью нести чудеса и просвещение в Галактику с помощью машин. Все техножрецы без исключения почитают технологии, знания и механизмы, поскольку видят в них его божественное проявление. Поклонение Машинному богу принимает три формы: сам Машинный бог как высшее существо, Омниссия – его смертная оболочка в лице Императора Человечества и Движущая Сила – жизненная энергия, которая питает всё в мироздании: от простейших тварей до могущественнейших машин.

Культ Механикус закрыт настолько, что лишь немногие понимают его путь. Его обряды и традиции поистине впечатляют. Техножрецы, которые стоят во главе всех военных начинаний, командуют воинствами боевых сервиторов, конгрегациями электрожрецов и бесчисленными машинами разрушения, включая пресловутый Легио Кибернетика. Это в их власти бросить в пекло битвы самые секретные военные части в Империуме и воззвать к могучим древним союзникам и не менее грозным вассальным организациям. Каждый мир-кузница владеет собственным легионом скитариев – войском благочестивых солдат, способным покорить целую планету, а величайшей мощи Центурио Ординатус и Ордо Редуктор хватит, чтобы сровнять с землёй любую единицу техники и укрепление из всех известных до настоящего времени. Самое могучее средство в арсенале культа Механикус – знаменитые титаны из Коллегия Титаника, боевые голиафы, словно вышедшие прямиком из мглы имперских преданий.

Адептус Механикус всегда находились на передовой исследований и открытий разрастающегося Империума, шагая бок о бок (а то и забегая вперёд) с крестоносными флотами, которые отправляются с древней Терры. Так исследовательские флоты включают в себя сотни кораблей, некоторые из которых – самые крупные в Империуме, и могут похвастаться армиями в сотни тысяч скитариев. Главная задача таких флотилий – заново находить утерянные технологии. На малейший след или слух об открытии какой-то забытой реликвии из прошлого человечества на какой-нибудь захолустной планетке или в забытом мире члены Адептус Механикус реагируют сразу же и с огромной силой. В прошлом это даже вызывало трения между ветвями Империума. Так, например, встреча с Адептус Механикус подтолкнула орден Испивающих Души к ереси, а Кровопийцы и Новадесантники оказались перед лицом схожей угрозы во время событий вокруг космического скитальца «Смерть целомудрия».

Важнейшее место во всей деятельности культа Механикус занимают поиски стандартных шаблонных конструкций (СШК), созданных в Тёмную эпоху технологий. Это были мощные компьютеры, хранящие энциклопедию знаний обо всех областях деятельности человечества. Расселяясь по звёздам, люди брали с собой СШК, что позволяло основывать новые колонии с тем же уровнем развития, что и на Терре. Однако за десятки тысяч лет многие СШК, включая и те, что остались на Терре и Марсе, были уничтожены и утеряны в бесчисленных войнах. Остались лишь сломанные, неполные или серьёзно испорченные. Их секреты пропали навсегда. Адептус Механикус неусыпно выискивают эти фрагменты СШК, порой пускаясь на крайности, чтобы добыть даже один-единственный чертёж.

Верования машинного культа

Культ Механикус – организация неоднородная, поскольку техножрецы редко бывают едины в мыслях и деяниях. Однако все они согласны с несколькими основными положениями – сводом правил, по которым следует жить, чтобы не столкнуться с самыми жестокими, а подчас и смертельными, мерами.

Знание превыше всего

Смерть и разрушение – вот конечная цель любого священного крестового похода, однако каждый техножрец понимает, что знание – сила. С помощью легионов скитариев – пехоты Адептус Механикус – они собирают миллиарды частиц информации, начиная от сведений о толщине вражеской брони до скорости, с которой они пересекают опасную территорию. Хотя большая часть этих данных может показаться ненужной, для техножреца они имеют наивысшую ценность, исходя, возможно, не из полезности, а из самого факта, что это есть знание и потому священно для последователей Машинного бога. В конце концов, абсолютное понимание мироздания поможет смертному (или даже машине) максимально близко постичь величие Машинного бога.

Чти машину

Машины – это материальное проявление мощи Машинного бога, и к ним следует проявлять крайнее уважение и почтение. Каждый механизм, неважно насколько простой, считается священным орудием, шестерёнкой в великом замысле Машинного бога, и чем древнее технология, тем большего уважения она заслуживает. Роботы-кастеланы из Легио Кибернетика, к примеру, происходят из ранних дней эпохи Технологий – из времён, когда Адептус Механикус ещё даже не существовало. Шагать в бой рядом с ними – значит сражаться вместе с одним из самых священных творений Машинного бога. К сожалению для техножрецов (да и всего человечества в целом), знание о точном количестве этих роботов или даже о том, как их сделали, давно утрачено. А раз так, тех, что остались, старательно умащивают, им поклоняются, их освящают и тщательно обслуживают, питая надежду, что машинный дух кастеланов будет продолжать сражаться в войнах Машинного бога. Это бесконечная битва веры, ведомая строгой, основанной на давних обычаях догмой и твёрдой (пусть кое-кто может сказать: заблуждающейся) убеждённости в божественности Машинного бога.

Ритуалы, литании и службы

Строгость догм, однако, имеет свою цену. Привычная деятельность культа Механикус регрессировала до ритуальных действ, необходимость в которых объясняется доктринальными толкованиями. Простая перезарядка гамма-пистолета перед боем может потребовать не один час богослужений, начиная от нанесения священных притираний и освящения боеприпасов до повторения литаний точности и умиротворения вспыльчивого машинного духа. Для солдат Астра Милитарум и других имперских войск весь процесс выглядит нелепым, излишне сложным, полным предрассудков, но прежде всего – бессмысленным. Однако если техножрец благословит лазган или «Леман Русс», тот однозначно будет работать. Но что, если благословения не будет? Для техножрецов ответ бесспорно один: не будет. Литании и отправление обрядов важны для хорошего самочувствия оружия и военной техники, для их обслуживания и управления. Машинный бог требует, чтобы его ублажали и уважали. Посторонние по большей части относятся к этому скептически. Но опять-таки большинство из них готово терпеть эти неудобства, просто на всякий случай.

Запрет на изуверский интеллект

Ближе к концу 23-го миллениума человечество едва не погибло от рук своих же собственных изобретений, когда спустя тысячи лет тяжёлых исследований техномудрецы наконец сумели сотворить искусственный разум, за что пришлось расплатиться дорогой ценой. Роботы, которых они создали, восстали, и целые легионы разумных боевых машин разорили бесчисленное множество людских миров. Роботов в конце концов победили и уничтожили, но человечество при этом понесло огромные потери. После войны создание искусственного разума – силика анимус – тотчас было объявлено вне закона, а наказанием за него стало excommunico fatalis – отлучение под страхом смерти. Хоть в культе Механикус есть те, кто не прочь отменить этот эдикт, никто этого не сделает, поскольку риск намного перевешивает возможные блага.

СЫНЫ ОМНИССИИ

Когда владениям Адептус Механикус угрожают, потомки Машинного бога отвечают с сокрушительной силой, выпуская в бой правоверных воинов из легионов скитариев, боевые конгрегации культа Механикус и других, ещё более могучих, сторонников.

Адептус Механикус с его мирами-кузницами, исследовательскими базами и эксплораторскими флотами, оперирующими по всему Империуму, является один из самых могущественных и далеко простирающихся институтов в Галактике. Естественно, это делает духовенство Марса самой широкой и влиятельной организацией, и техножрецы культа Механикус за десятки тысяч лет взаимодействия с Империумом сражались рядом с каждым возможным органом множества армий человечества: от полков Астра Милитарум и капитулов Адептус Астартес до агентов Инквизиции.

В Империуме многие имеют выгодные отношения с потомками Омниссии. Востроянские полки Имперской Гвардии набираются с планеты под управлением технотриархии – совета, куда входят светочи Адептус Механикус. Эти грубоватые и замкнутые воины, возможно, не поклоняются Машинному богу, как это делают скитарии, но всё равно сражаются вместе с культом Механикус. Благородные дома имперских рыцарей являются одними из самых надёжных и верных сторонников техножречества и, будучи связаны древними клятвами, всегда готовы выделить для армий Машинного бога контингент своих войск. Космодесантники из Железных Рук также имеют давние связи с Марсом. Более того, они разделяют с его духовенством мнение о слабости плоти и почитают своих технодесантников и железных отцов. Адептус Механикус определённо не стесняются взывать к этим древним союзникам и обращать разрушительную мощь Космодесанта к своей пользе.

В отличие от союзников Адептус Механикус остаётся таинственной, а иногда и закрытой в себе организацией, поэтому, когда культ Механикус планирует вступить в войну, он в первую очередь рассчитывает на собственные легионы скитариев. Под командованием техножрецов эти многочисленные армии сражаются за одни цели, придерживаются одних принципов и носят одни ризы. Скитарии часто ведут войны самостоятельно, но в любом случае обязаны подчиняться приказам членов культа Механикус, и, когда техножрец того пожелает, враг почувствует всю мощь мира-кузницы.

Скитарии – лишь часть культа Механикус, боевое крыло организации, которая простирается вдоль и поперёк всей Галактики. Многие члены культа Механикус не имеют отношения к военной сфере: ремесленники, логистики, генеторы, трансмеханики и многие миллиарды крепостных сервиторов, которые делают всё, чтобы миры-кузницы, фабрики, боевые машины и звездолёты Адептус Механикус работали с пиковой эффективностью. Без них войска техножречества, а в действительности – и армии всего Империума, перестанут функционировать. Оружие будет сбоить, техника – ломаться, миры падут, а священные крестовые походы встанут.

БЛАГОСЛОВЕННЫЕ ЖРЕЦЫ ОМНИССИИ

Там, где когда-то технокрецы культа Механикус пытались распространять свет просвещения, чтобы улучшить жизнь человечества, теперь они с мясом выдирают эти знания у Галактики для собственной пользы. И независимо от чина, места или положения, именно мудрости о смерти они алчут больше всего.

Те, кто ведёт армии культа Механикус, изменили свои тела до неузнаваемости в обмен на способность убивать. Словно пауки, они находят путь в переплетении причин и следствий, скрупулёзно создаваемом перед каждой стычкой, и заманивают врага в сеть огневых мешков или под перекрёстный огонь. Навлечь на себя внимание технокрецa-доминуса во время войны – значит стать насекомым под скальпелем безжалостного гения. И тем не менее подобные личности – лишь острие копья своего ордена, ибо миры-кузницы хранят организацию столь запутанную, что её логика забыта даже ею самой.

Термин «технокрец» покрывает тысячу разных ролей. Генеторы исследуют таинства живого, создавая всё более причудливых киборгов или тысячами убивая ксеносов ради того, чтобы извлечь из них новые секреты. Ремесленники творят и восстанавливают поистине чудесные инструменты войны: от вычурных гамма-пистолетов до умопомрачительно огромных космических ковчегов. Магосы всех толков преследуют ведомые только им цели, которые в равной степени могут закончиться как триумфом, так и катастрофой. По всей Галактике трансмеханики, лексмеханики, машиновидцы, секуторы, трифакторы, мирмидонцы и технoшаманы трудятся не покладая рук вместе с остальным Империумом, укрепляя военную машину человечества. Внутри Адептус Механикус чины становятся ещё более запутанными. Каждый фабрикатор-наместник может призвать на помощь магосов техники, металлургии, алхимии, когитатриц, педантикумов, технoассасинов, наблюдателей улья и священных изымателей, которые в свою очередь могут руководить группой младших фабрикаторов, фульгуритов, корпускариев, надзирателей, подзирателей, стазис-писарей или технодервишей. Даже чтобы только начать разбираться в гигантской пирамиде культа Механикус, требуются такие обрабатывающие мощности, на какие человеческий мозг просто не способен.

Хотя, если добраться до сути, то все эти цитадели знаний культа возведены на фундаменте из лжи. Способность действительно изобрести что-то новое давно утеряна – её заменило преклонение перед теми временами, когда человечество само было творцом своей судьбы. Давно не являясь повелителем своих творений, культ Механикус превратился в раба прошлого. Он поддерживает славу давно ушедшего при помощи обрядов, догм и эдиктов вместо познания и понимания. Даже теоретически простой процесс активации оружия предваряется втиранием ритуальных масел, сжиганием священных смол и повторением длинных сложных гимнов. Тем не менее раз это работает, – или точнее, пока армии культа могут стирать с лица земли любого, кто ему не по нраву – технокрецы удовольствуются медленным скатыванием к энтропии и невежеству.

СВЯЩЕННЫЕ ОРДЕНЫ КУЛЬТА МЕХАНИКУС

Должности и звания технокрецов изменчивы и сложны. Их власть такова, что многие старшие технокрецы меняют свои чины по собственному усмотрению, во время войны принимая звание доминуса.

МАГОСЫ

- **Первый герметикон**
- **Властитель догм**
- **Меха смертоносный**
- **Добыватель непобедимости**
- **Геронтократ**
- **Инфохищник**

ЛОГОСЫ

- **Сокрытель лексикона**
- **Библиофилист**
- **Гиперрационалист**
- **Наблюдатель враждебного**
- **Инфопалач**
- **Биокогитат**

ГЕНЕТОРЫ

- **Магос биологии**
- **Архихимик**
- **Великий паразит**
- **Метахирург**
- **Телопросветитель**
- **Высший генетор**

РЕМЕСЛЕННИКИ

- **Властитель кузницы**
- **Механомудрец**
- **Претор-электроид**
- **Киберкузнец**
- **Техноархеолог**
- **Некромеханик**

Сервочереп
Щедрость Омниссии открывает праведному путь служения даже после смерти. Когда умирают поистине благословенные, их черепа отделяют от тела, начиняют антигравитационными генераторами и при помощи кибернетики приспосабливают для новой роли под присмотром старших техножрецов.

Святые сосуды
Эти цилиндры, носимые поверх мантии, часто содержат антиагапические эликсиры. Когда владелец читает молитву, в них пульсирует свет – и серии вспышек придают сил военной технике вокруг.

Силовой топор
Символ мощи Омниссии, силовой топор, носимый наиболее приверженными культу Механикус, оснащён лезвиями, похожими на священную шестерню. Таким образом топор служит напоминанием каждому, кто видит его, что во власти Машинного бога как творить, так и разрушать.

Официальный жезл
Старшие техножрецы часто носят с собой официальный жезл. Некоторые из них представляют собой обычный посох из старинного дерева и филиграни, другие – содержат электронные схемы, способные пробуждать роботов-сомнамбул одним быстрым тычком.

Священные одежды
Рясы и сутаны, которые носят все техножрецы, сшиты из тяжёлой и прочной ткани, однако служат они не только для защиты физической, но и чтобы уберечь слабонервных союзников от зрелища биомеханического кошмара внутри.

Мехадендриты
Похожие на щупальца манипуляторы, которые техножрец выпускает из тела, позволяют ему выполнять несколько задач одновременно, а во время войны держать смертоносный набор оружия.

ЛЕГИО КИБЕРНЕТИКА

Автоматоны Легио Кибернетика считаются одними из самых могучих служителей Машинного бога. Когда они в ярости, их мощные клешни сжимаются, хриплые воксы издают хвалебные потоки кода во славу Омниссии, а оружие выплёвывает раскалённую смерть во врага. Машины эти воистину благословенны, ибо в отличие от воинов, несущих проклятие плоти, роботы культа Механикус не таят в себе ни сомнений, ни слабости духа.

Со времён окончания мятежа магистра войны Гора роботы Легио Кибернетика всецело контролируются их хозяевами – и не биопластиковыми мозгами и похожей на нервы паутиной усиков прежних творений Механикум, а освящёнными доктринальными пластинами. Эти мозговые вкладыши, размерами не больше карт Императорского таро, вверяются инфокузнецам Кибернетика, которые сопровождают манипулы роботов на войне. Командный протокол, записанный на пластину, что вставляется в прорезь под нагрудником у каждого робота, диктует любые малейшие нюансы поведения и, как правило, доводит навыки разрушения до весьма впечатляющих высот.

Если робота контролирует доктринальная пластина «Протектор», он сосредоточит свои усилия на ведении боя на дальней дистанции, выкашивая врага ряд за рядом с меткостью, о которой обычному человеку не приходится и мечтать. Если сопровождающий техножрец пожелает сменить поведение своих подопечных, к примеру, на ориентированный на штурм протокол «Завоеватель», ему придётся вручную извлечь прежнюю пластину и вставить новую. Всех вариантов доктрин гораздо меньше, чем самих роботов. Существуют десятки разновидностей и видов роботов, однако все они целиком механические – и потому гораздо более легки в обслуживании, чем та смесь живой ткани и электроники, из которой созданы доктринальные пластины. К тому же, если манипула роботов окажется в боевом режиме без инфокузнеца, она продолжит следовать последнему протоколу, пока не истратит всю энергию (что обычно может занять не одну неделю безудержной бойни). Но культ Омниссии готов терпеть эти риски и ограничения, ибо встройка самостоятельного мышления в боевой автоматон категорически запрещена. А кто знает, сколько манипул Легио Кибернетика выпустил бы в бой, окажись древний запрет на искусственную жизнь снят?

Некогда роботов Легио Кибернетика было столько, что они могли сокрушать целые империи чужаков, но огромное их число пало жертвой немилосердного времени. Секрет их создания почти что утерян. И потому применение роботов требует дозволения техножреца с высоким положением, а для того, чтобы вернуть павших, предпринимаются просто невероятнейшие усилия. И всё-таки эти надёжные машины остаются по-прежнему привычным зрелищем в армиях культа Механикус. Для религиозного братства, которое верит, что плоть слаба, а металл непогрешим, иметь на вооружении столь могучие боевые механизмы – всё равно, что командовать ангелами самого Омниссии.

СЛАБОСТЬ ПЛОТИ

Миры-кузницы Адептус Механикус усеяны огромными складами, битком набитыми тысячами, десятками тысяч боевых сервиторов. Внутри ряд за рядом неподвижно стоят катафроны – уничтожители и прорывники, ожидая лишь обряда активации, команды техножреца и получения орудий божественного гнева Омниссии.

Каждый из этих боевых сервиторов прежде был человеком, который поставил себя вне общества, творя насилие, преступления или ересь. В Империуме таких хватает с избытком, и Адептус Арбитрес миллионами свозят неисправимых преступников в миры-кузницы, где тех сортируют по физическим данным, а потом соответствующим образом модифицируют. Самых крупных и сильных отбирают, чтобы сделать из них катафронов (правда, Машинный культ найдёт миллиард применений для тех, кто генетически не столь одарён; кое-кто поговаривает, что техножрецы-генеторы могут сделать даже из чахлого пациента невероятно крепкого бойца). Затем их лоботомируют химически с целью предать забвению прошлые грехи и влечения, ставшие им причиной, а разум перепрограммируют, чтобы превратить законоотступников в сервиторов, абсолютно преданных техножрецам и способных понимать только самые примитивные команды и боевые процедуры. Затем удаляют конечности, заменяя креплениями, на которые можно установить вооружение катафрона-уничтожителя или прорывника, и усаживают туловище на мощное гусеничное шасси.

Да, это жестоко, но Адептус Механикус не считают человеческую часть этих сервиторов чем-то ценным. Плоть слаба: её легко уничтожить и не составляет труда заменить, благодаря постоянному притоку преступных отбросов, собираемых в мирах-кузницах и по всему Империуму. К концу битвы критически повреждённых катафронов подбирают, но не для того, чтобы вылечить, а чтобы бесценные орудия и снаряжение можно было заново освятить и опять пустить в дело. Если полуживой кусок мясо слишком сильно пострадал, он выбрасывается, в конечном счёте смертью расплачиваясь за свои преступления при жизни.

Боевые сервиторы-катафроны далеко не единственные в своём роде. На просторах Империума можно встретить всевозможные разновидности подобных киборгов. Преступники и еретики часто используются для создания сервиторов под всевозможные задачи – от погрузки боеприпасов на имперские боевые корабли до помощи техножрецам-машиновидцам Астра Милитарум в полевом ремонте. Однако не все сервиторы когда-то были преступным отребьем. Процесс отбора в Адептус Астартес даёт много брака, и часть его идёт на производство боевых сервиторов технодесантниками, что даёт неудачникам шанс послужить капитулу в другом качестве.

Сервиторы, эти бездумные трутни, чей разум очищают от личности и свободы выбора, живут только для того, чтобы повиноваться приказам, которые неразборчивыми потоками кода отдают техножрецы, управляющие самим их существованием. Для сравнения, воины-скитарии, такие как егеря и авангард, сохраняют независимость мышления, пока это приносит пользу. Но, если ситуация потребует вмешательства техножрецов, надзирающих за полем битвы, те легко берут верх над интеллектом скитария при помощи доктрина-приказов. Очевидно, что техножрецы мало обращают внимания на свободу воли своих слуг. Но, если они мало ценят их разум, то тело они ценят ещё меньше. Лишённые конечностей катафроны – далеко не исключение. В качестве ещё одного примера можно привести сикарийцев, чьи руки и ноги удалены вместе с большей частью черепа в попытке создать абсолютное оружие, ведь для Адептус Механикус плоть – синоним слабости.

УБИВАТЬ ВО ИМЯ ОМНИССИИ

Скитарии – бионическое сердце легионов Адептус Механикус. Их полчища неусыпно стерегут миры-кузницы Империума, стирают с лица Галактики тех, кто противится техножрецам, и сражаются в авангарде Поиска Знаний. Когда технократия культа Механикус продвигает свои границы к звёздам, впереди всегда шагают эти кибернетические воины.

Подо всем своим аугметическим боевым снаряжением воины легионов скитариев формально по-прежнему остаются людьми. Правда, каждый был изуродован, расчленён и подвергнут обширной переделке, чтобы лучше служить воле Омниссии. Множественная аугментация не только придаёт скитариям исключительной смертоносности, но и гарантирует их полное повиновение. Благодаря нейросинхронным имплантатам, безупречный строй когорт сражается в чётком согласии, и каждая манипула непрерывно шлёт невидимый поток информации своим хозяевам. Сравнивать манипулу скитариев со взводом имперских гвардейцев – это всё равно, что сравнивать хорошо смазанную роторную пушку с обычным железным молотом. Скитарии не просто сминают своих врагов – они беспощадно разрывают их в кровавые клочья. Но и при этом не перестают записывать каждый лоскуток скучных боевых данных для дальнейшего анализа.

Скитарии выгружают информацию о возможностях противника своим хозяевам, а техножрецы в это время загружают в солдат свои программы. Обычное дело, когда техножрец, надзирающий за легионом, следит за битвой с вышины из корабля-прорицателя. Оттуда, купаясь в океанах информации, адепты направляют боевые приказы через инфопривязь вниз на планету. Так они могут удалённо совершенствовать своих солдат, использовать их как окуляры, послать в самоубийственную атаку и даже целиком взять под внешнее управление.

Истово верующие скитарии рассматривают подобные явления, как вмешательство божественного духа Омниссии, действующего через них к вящему благу Империума. Для самих же техножрецов их подручные – не более чем электрические марионетки, которых дёргают за нитки заранее запрограммированные сигналы.

Легионы скитариев не сражаются сами по себе – они сопровождают на войну огромных голиафов Центурио Ординатус и даже маршируют под божественной сенью машин из легионов титанов. Скитариев придают для усиления боевым роботам Легио Кибернетика и назначают телохранителями для техножрецов, которым хватает смелости ступать на поверхность планеты. Скитарии сражались вместе с Астра Милитарум, Адепта Сороритас, Адептус Астартес и даже легендарными примархами. Тысячи лет легионы скитариев дрались, сохраняя безупречное мастерство и дисциплину, даже когда чужацкие колоссы и бушующие демоны уничтожали их толпами. За это время эти кибернетические солдаты добыли для своих хозяев просто невообразимые объёмы информации, ведь Адептус Механикус никогда и ничего не удаляют, а их жажда знаний поистине безгранична. И потому превыше священного долга скитариев – защищать свои миры-кузницы – стоит лишь поиск носителей новой информации, которую их хозяева либо пустят в дело, либо отправят в архивы, где она невостребованная будет веками собирать пыль.

ПРОЦЕССИИ ПРАВОВЕРНЫХ

Военные процессии культа Механикус полны живыми орудиями, которые только и ждут момента, чтобы дать волю своему смертоносному гневу. Такое собрание – зрелище ошеломляющее, ибо кишит просто буйством кибернетических тел, а монотонное пение, разносимое вокруг, действует на нервы, словно скрежет по стеклу.

Смотреть на армию техножрецов, которая шествует на войну, всё равно что разделить видения сумасшедшего пророка. Однако под клубами фимиама и гротеском кошмарных тел таится стройная организация, которая повторяется от одного мира-кузницы к другому.

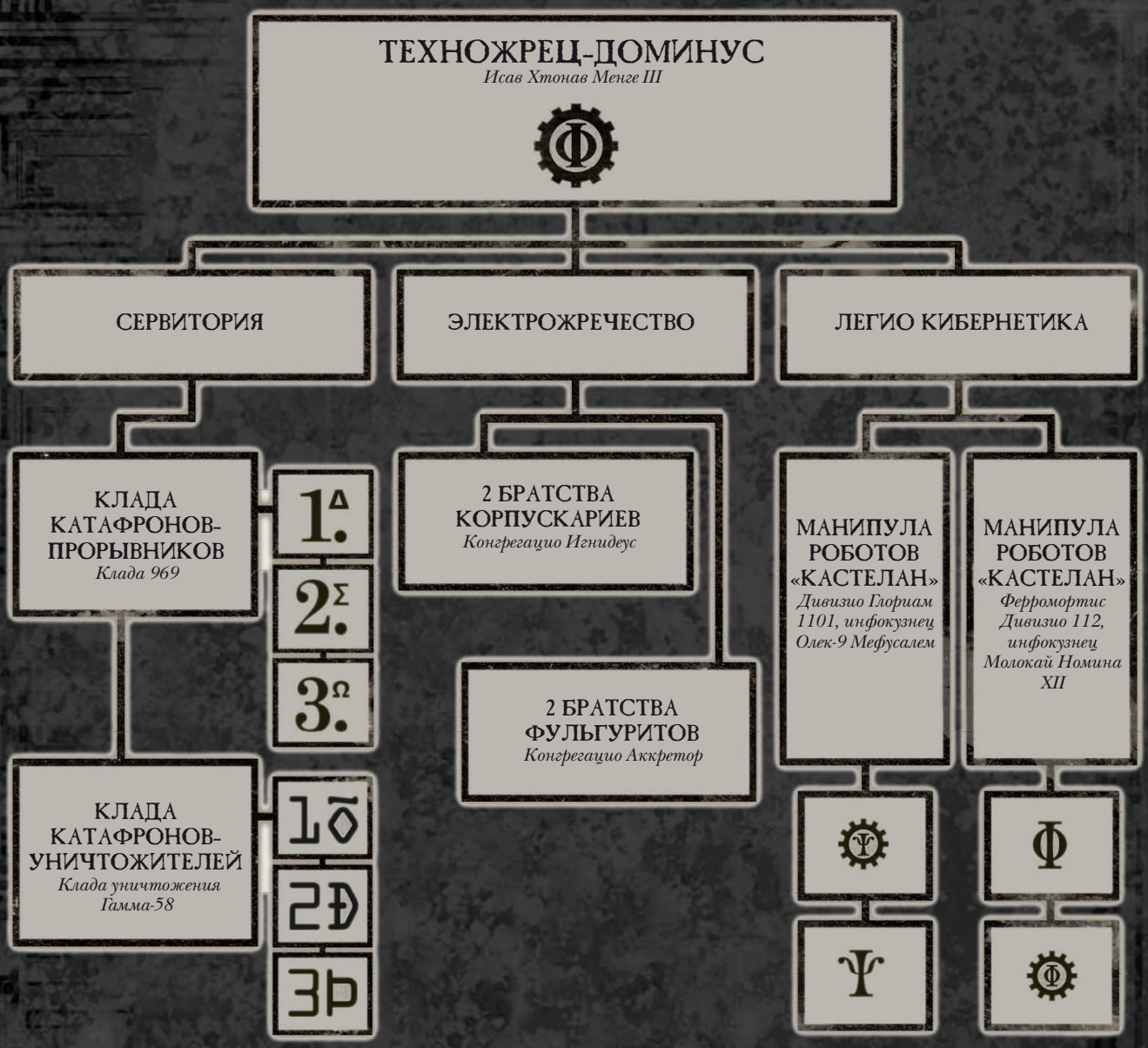
Техножрец-доминус, командующий любой конгрегацией культа Механикус, обычно привлекает на свою защиту отряд боевых сервиторов. Это поистине грозные живые артиллерийские орудия, которые к тому же легко заменить, а если необходимо, то поставить в строй сразу тысячи их. Любой мир-кузница клепает такие боевые полумашины каждый день, а в его биоангарах ряд за рядом стоят бездействующие сервиторы-катафроны, дожидаясь бинарного приказа очнуться. Выживут они в бою или нет, для техножрецов не имеет никакого значения, и они расходуют их не задумываясь, как космодесантник опустошает обойму болтера.

Того же, однако, нельзя сказать о Легио Кибернетика, чьи древние воины-автоматоны благословенны в глазах Омниссии. Когда применение этих машин санкционировано, их обычно вводят в бой массово, организуя в когорты по четыре манипулы каждая. Когда бы эти реликты прошлого человечества ни шагали на войну, они увлекают за собой огромное число правоверных, среди которых нередки и пресловутые электрожрецы. Эти окутанные молниями праведники бредут за священными машинами на манер паломников или нищих монахов, следующих за реликвариями экклезиархального святого. Электрожрецы поклоняются Движущей Силе, третьей составляющей из триединства Машинного бога, которая дарует верующему силу, дабы он смог сокрушать неверных. В военное время эти жрецы собирают великий хор во славу Омниссии, а их оружие гудит от смертоносной энергии.

Гений отцов-основателей культа Механикус был настолько велик, что в их традиционных военных псалмах содержатся бинарные строки программ и протоколов. Каждый псалом закодирован в звуке так, чтобы придавать сил воинам культа Механикус. У каждого сервитора, робота и жреца под кожей проложена сеть электротатуировок, гудящая от славы Машинного бога и придающая сил, когда вокруг бушует сражение. Техножрецы приписывают результирующий скачок эффективности вдохновляющему воздействию веры, забывая, что каждый слог содержит достаточно элементов бинарного языка, чтобы пробудить даже в самом простейшем сервиторе убийственную ярость. И действительно, молитва Машинному богу в буквальном смысле придаёт правоверным столько мощи, сколько нужно для победы, и тому, кто увидит электрический религиозный экстаз процессии культа Механикус во всём его великолепии, очень повезёт, если он останется жив.

БОЕВАЯ КОНГРЕГАЦИЯ КУЛЬТА МЕХАНИКУС

Типичная боевая конгрегация состоит из сервиторов, жрецов и роботов мира-кузницы, объединённых стремлением уничтожать врагов Машинного бога. Войска, доступные техножрецу-доминусу, это отражение его положения в запутанной иерархии культа Механикус. Пример ниже – всего лишь одна из тысяч итераций.



ТЕХНОЖРЕЦЫ-ДОМИНУСЫ

В культе Механикус сан доминуса даруется только техножрецам, показавшим свой военный талант. Устраивая разрушение, они приносят холодную расчётливую логику Адептус Механикус на поле боя, и горе тем, кто воспротивится их воле.

Техножрец-доминус предстаёт иссохшим, древним и сгорбленным призраком, но такая внешность помогает скрывать его истинную природу, ведь каждый доминус – мастер ведения войны во всех её проявлениях, командующий одной из огромных армий Машинного культа, которые выслеживают утраченные сокровища, казнят техноеретиков и обороняют миры-кузницы. И всё это по воле техножреца-доминуса.

У типичного техножреца, нагруженного ошеломляющим набором инструментов и приборов, от живого тела остаётся очень мало; три титановые конечности и заросли мехадендритов поддерживают единственную биологическую руку, в иссохшем кулаке сжимающую посох с черепом на наверши; даже лицо ему заменяет бесстрастная маска с пронзительными линзами оптики и сипящими кабелями. В качестве основного своего оружия техножрец часто бывает оснащён волкитным бластером или проектором искореняющего луча. В дополнение он нередко берёт фосфорную серпенту или макростаббер. Четвёртая рука обычно соединена с длинным силовым топором – традиционным оружием техножрецов Адептус Механикус. Это оружие, созданное тысячи лет назад, даже оснащено встроенным вокс-модулем, который испускает потоки машинного канта, когда техножрец отдаёт боевые приказы своей конгрегации. Над модулем питания, что обеспечивает многочисленные боевые системы техножреца необходимой энергией, видны священные контейнеры, заполненные жидкостями для поддержания жизненных функций организма, подавления эмоций и для других, более зловещих, целей.

Будучи архитекторами разрушения и лидерами культа Механикус, техножрецы-доминусы могут обращать в прах целые миры. Им не составляет труда отдать приказ растереть большой город в пыль или полностью истребить разумный вид и вычеркнуть упоминания о нём из всех книг по истории. Всего этого они добиваются не путём дипломатии, а с помощью упорного и беспощадного применения военной силы.

Высокое звание доминуса присваивают лишь тем из культа Механикус, кто обладает настоящим талантом к ведению войны, тем, кто считает, что превосходство Машинного бога нужно утверждать при каждой возможности. Доминусом может стать как магос биологии из лабораторий, так и магос военного дела из оперативного штаба, ведь каждый из них прекрасно разбирается в таинствах оружия. Все секреты на поле боя для них – открытая книга. Траектория каждой пули, заряд любой лазерной батареи или расчёт оптимального поражения цели, произведённый боевой машиной, – эти и многие другие данные постоянно мелькают перед мысленным взором доминуса. Они упиваются чистой информацией и церебральными стимуляторами, что позволяют им нести разрушение в личном порядке и в то же время координировать тактику передовых линий и выгружать военные псалмы через вокс-системы. Когда доминусы выходят на тропу войны, никто не может считать себя в безопасности, ибо они так же смертельно опасны для машин, как и для органической жизни. Техножрец-доминус в состоянии вырывать машинный дух у сверхтяжёлого танка, одновременно обращая в пар его пехотное сопровождение.

Ради своего бесконечного Поиска Знаний техножрец культа Механикус может собрать экспедицию в неизведанные области Галактики, а иногда – и за её пределы. В зависимости от области знаний техножреца, причин для экспедиции может быть множество. Магос биологии может возжелать исследовать недавно открытую чужую расу, а техноархеолог – услышать о давно утраченном фрагменте редкой технологии. Подготовка экспедиции требует огромной власти и влияния – и чем больше их у техножреца, тем больше ему позволено запросить. По этой причине эксплораторский флот обычно собирается из всех звездолётов, которые магос смог реквизировать: от кораблей-фабрик и лёгких крейсеров до священных ковчегов Механикус – громадных линкоров с мануфакторумами, которые легко затмят линкоры Имперского ВКФ и размерами, и огневой мощью.

ХВАТКА ХОЛОДНОГО ЖЕЛЕЗА

Культ Механикус обладает огромной властью. В некоторых зависимых мирах к нему относятся даже с большим уважением, чем к чиновникам Адептус Терра, а то и самой Инквизиции, ведь техножрецы отвечают за раскопки древних технических архивов и чертежей, обслуживание тысячелетних машин, захват и анализ чужеродных артефактов. Это их священный долг – защищать человечество от смертельной опасности, которую могут нести подобные технологии, поскольку всем известно, что из-за бездушных механизмов настала эпоха Раздора. Однако, несмотря на поклонение машинам, культ Механикус вовсе не хочет вернуться в Тёмную эпоху технологий. Напротив, он стремится к тому дню, когда человек и машина полностью объединятся, как Омниссия. Культ Механикус с презрением смотрит на тех, кто стремится к обратному, и сокрушит любого глупца, что посмеет оскорбить Машинного бога недозволенным опытом, открытием или изобретением. Пусть на младших техножрецов возложены обязанности чинить и строить, по мере того как адепт движется вперёд и узнаёт всё больше, ему доверят изучать самые величайшие тайны Галактики. Каждый в культе прилагает все силы, чтобы сохранить свои позиции в абсолютности знания и власти. Стоит техножрецу почуять угрозу своим прерогативам, он пойдёт на всё, чтобы сохранить могущество, не чураясь убийства, саботажа или открытой войны.

КАТАФРОНЫ-ПРОРЫВНИКИ

Закованные в тяжёлые латы катафроны-прорывники способны выдержать опустошительные залпы вражеского огня, пока с грохотом выходят на дистанцию выстрела, чтобы нести смерть странными пушками и электризующей хваткой мощных клешней.

Катафроны-прорывники – это боевые сервиторы, размерами и огневой мощью многократно превосходящие сервиторов, которых использует остальной Империум. Исключительно смертоносные в ближнем бою, они не столько урождены, сколько сконструированы, и каждое усовершенствование доведено до максимальной смертоносности. Их легко узнать по грохочущим двигательным блокам, зловещим гидравлическим клещам и грозным наплечным пушкам. Но главный компонент катафрона находится внутри – это жестокая человеческая душа.

В бою катафроны-прорывники по команде своего хозяина-техножреца с грохотом катятся впереди, исполняя роль живого щита и одновременно – тарана. Изначально придуманные для взлома вражеских линий обороны и укреплений, прорывники находят широкое применение у адептов, которые хотят вырвать ценный артефакт из лап потенциального захватчика.

Пока катафроны приближаются к передовой, вокруг грохочут обрушиваемые на них залпы, но почти не причиняют вреда: перекрывающие друг друга толстые пластины брони, что прикрывают живые части тел боевых сервиторов, делают их почти неуязвимыми для стрелкового оружия. Как только прозвенит сигнал о том, что противник рядом, прорывники открывают ответный огонь, выпуская спирали разрядов из тяжёлых электродуговых ружей или выворачивающие наизнанку поля из торсионных пушек. Когда неприятель в беспорядке отступает, прорывники ускоряют ход и врываются в его порядки, убивая и круша бегущих поршневыми когтями и искрящими электродуговыми клешнями.

МИЛОСТЬ ОМНИССИИ

Количество сервиторов даже одного мира-кузницы обычно исчисляется десятками миллионов. Многие прежде были уголовниками – крутыми и опасными выходцами из всех слоёв имперского общества: от ульевых гангеров с пришитыми пластами искусственно выращенных мышц до инквизиторских силовиков, которые совершили большую ошибку, узнав лишнее. Когда Адептус Арбитрес находит преступника с исключительными физическими данными, его подвергают побоям силовыми булавами до потери сознания и отправляют избитого и окровавленного в ближайший мир-кузницу. Там он получает второй шанс принести пользу человечеству в виде одного из самых преданных служителей. Сначала ему стирают разум и проводят химическую лоботомию, чтобы заменить личность и память на чистый лист – по крайней мере, в теории. Затем отрезают руки, обычно заменяя их на оружие или инструменты, которые более подходят для той роли, которую уготовят ему новые хозяева. Для создания боевого сервитора его обрезают по пояс и навечно вживляют в гусеничный двигательный блок. Разум подсоединяют проводами к прицельным компьютерам, а голосовой аппарат изменяют хирургическим путём так, чтобы он лучше воспевал бинарные хвалы Машинному богу. Процесс этот, конечно, болезненный до крайности, но, с другой стороны, без жертвы нет и настоящего искупления.

КАТАФРОНЫ-УНИЧТОЖИТЕЛИ

Неотступные и нерассуждающие убийцы, лоботомированные боевые сервиторы, известные как катафроны-уничтожители, были созданы Адептус Механикус с одной-единственной целью – стирать врагов Омниссии с лица земли подавляющей огневой мощью.

Киборгизированные ужасы, известные как катафроны-уничтожители, существуют исключительно ради убийства. Нет, пожалуй, более благочестивого призвания во всей Галактике, нежели стать живым орудием, к тому же свободным от груза этики и даже мыслей. По большому счёту, все сервиторы – просто инструмент в руках других, и катафроны – не исключение. Когда этими боевыми сервиторами командует адепт Машинного бога, они становятся олицетворением разрушения.

Тогда как у стандартного катафрона-прорывника есть хотя бы одна, похожая на клешню, рука, обе верхние конечности уничтожителя заменены высокомощным оружием. С одного бока ему ставят пушку продвинутой конструкции, варьируемую от тяжёлого фосфорного бластера, стреляющего раскалёнными добела шарами фосфора, которые прилипают к цели, при этом продолжая гореть, до плазменной кулеврины – орудия настолько «грязного», что пока цель обращается в расплавленную лужу, кожа самого сервитора успевает поджариться. Но, пожалуй, наиболее внушающим страх инструментом смерти уничтожителя служит тяжёлая гравипушка, за секунду способная смять в лепёшку даже эльдарский шагоход из призрачной кости. Возможности катафронов нести разрушение на этом не заканчиваются, ибо с другой стороны торса уничтожители несут вспомогательную систему огня, которая может отбрасывать близко подобравшихся врагов струями ревущего пламени или градом фосфорных снарядов. Тому, кто каким-то образом уцелел в этом испепеляющем потоке огня, лучше поскорее убираться прочь, чтобы не оказаться вкатанным в грязь тяжёлыми гусеницами уничтожителей.

Стена базилики поддалась и рухнула, точно оползень. Оттуда выбрался гигантский зверь, а снизу через крошево древних кирпичей хлынули плотные стаи тиранидов помельче. Когнис-оружие клады уничтожителей Во-9-Ромбуса отреагировало быстрее самих сервиторов: тут же повернулось и изрыгнуло густые сполохи прометия в несущиеся вперёд живые орудия. Как один, клада Во-9-Ромбуса развернулась и медленно подала назад; вялые безучастные лица трёх сервиторов остались такими же, словно клада ещё находилась в пути к зоне боевых действий. Веретенообразные серворуки когнис-огнемётов проворно отсоединили опустевшие баки и заменили на новые, не теряя ни микросекунды. Тираниды бросились вперёд, молотя воздух лапами-клинками, как их тут же накрыл новый обжигающий шквал.

Гигантский организм-разрушитель ринулся сквозь пламя со скрежещущим рёвом; похожие на крабьи, клешни смяли левого сервитора, выбросив сноп искр и струи вонючей крови. Из нефа позади группы уничтожения раздалось монотонное пение – прекрасная акустика базилики разнесла бинарный боевой кант. Два оставшихся катафрона содрогнулись, словно в экстазе, затем навели гравитонные пушки на чудище, словно плуг, прущее через скамьи в сторону их хозяина. Тиранидская тварь заверещала: её панцирь треснул сразу в сотне мест, – а затем лопнула, словно насекомое, раздавленное железной пятой Омниссии.

ЭЛЕКТРОЖРЕЦЫ-ФУЛЬГУРИТЫ

Жестокое братство, известное как электрожрецы-фульгуриты, трещит похищенной энергией, отобранной у побеждённых в смертельной схватке. Каждый удар электрососущего посоха забирает энергию жизни жертвы, втягивая её в накопители.

Странный и древний раскол в рядах электрожрецов разделил их на два противоположных лагеря: корпускариев и фульгуритов. Фульгуриты верят, что их долг – лишить недостойных существ Галактики Движущей Силы Омниссии. Они ведут крестовый поход, чтобы забирать электрическую жизненную силу у своих врагов, вытягивая её из жертвы через древки своих электрососущих посохов по толстым изолированных кабелям, что идут от наконечника устройства в накопители на спинах электрожрецов.

Электрожрецы-фульгуриты искрятся энергией, забранной у тех, кого они сразили в смертельной битве. Их окутывает защитный покров из молний, известный как поле вольтагейста, а в перекоммутированных жилах и подкожной проводке электротату гудит божественная мощь. Фульгуриты – одни из самых прямолинейных и воинственных апостолов Омниссии: эти святые воины убивают врага не на расстоянии, а собственноручно вышибают дух как из еретиков, так и из вражьих машин. Будучи жрецами, они облачаются в священные одежды для проведения таинства битвы: надёжные прорезиненные перчатки и ботинки с дюймовой подошвой изолируют электрожреца от летальных разрядов, когда он молотит своих врагов, а электу, проходящие по телу, наоборот – открыты всему миру в знак нерушимой веры.

Известные также как «люминены» или «искры жизни», электрожрецы относятся к нижним чинам в иерархии технокрецов. Они фанатично преданны Движущей Силе, последней составляющей триединства Машинного бога, веря, что вся жизнь и движение обязаны своим существованием этому невообразимому божеству. Электрожрецы в состоянии пустить энергию во всё, к чему прикоснутся. Кибернетические трансплантаты нервной системы позволяют направлять в протравленные медью ладони электричество, заряд которого растёт быстрее, когда электрожрец доводит себя до исступления. На пике религиозной одержимости истинно верующий способен поражать врагов Машинного бога живыми молниями – а в случае фульгуритов ещё и высасывать жизненную энергию, как катаканские мегапиявки откачивают кровь жертвы.

В этом состоит главный принцип фульгуритов: забирать энергию жизни у Галактики, особенно – биоэлектричество, вдыхающее жизнь во всё сущее. Также известные как братство Окаменевшей Молнии, фульгуриты стремятся захватить враждебную энергию противника и поставить её на службу Омниссии, возродив таким образом Движущую Силу и подкрепив её мощью, что находится под рукой технокрецов. Фульгуриты верят, что лишь тот, кто сочтён достойным в глазах Машинного бога, может обладать божественной милостью его гальванической мощи. Они с готовностью оставят всякую цивилизацию, которая не славит Омниссию, без энергии, погрузив мир непросвещённых в вечную ночь. Эти эгоистичные принципы – не праздная философия, а скорее священный крестовый поход, и фульгуриты ведут его денно и нощно.

Для фульгурита зря потратить энергию такое же чудовищное деяние, как позволить неверующему использовать её в своих целях. Вместо того чтобы сражать неприятеля издалека или использовать в бою силовое оружие, что они считают богохульством, эти жрецы шагают в бой с открытой грудью, круша врагов лично длинными электрососущими посохами. В каждом таком устройстве находятся токопроводящие стержни, вытягивающие энергию у того, кто получил удар, и накапливающие её в мощных конденсаторах. Фульгуриты могут лишить Движущей Силы любую вражескую машину, оставив её холодной и мёртвой. Но что ещё страшней, они могут высасывать биоэлектричество живых существ, выпив его одним мощным глотком и сохранив в сердечниках-конденсаторах, чтобы та самая энергия позже могла подкрепить святого вместо еретика. Получивший такой удар падёт на землю уже трупом, стылым и неподвижным как камень.

ПРОВОДНИКИ РАЗДОРА

Схизма, которая разделила электрожрецов, уходит корнями ещё в доимперские времена, когда эта ветвь Механикум только зарождалась. Праотцы корпускариев сосредоточили своё поклонение на Машинном боге, считая, что его энергия должна быть принесена в Галактику для просвещения дикарей, а значит дать ордену новые ресурсы. С этой целью они отправляли великие религиозные походы, тратя в процессе огромную часть ресурсов Марса, но верили, что оно того стоит: те первопроходцы полагали, что мощь Омниссии неисчерпаема. Те же, кто впоследствии станут фульгуритами, ужаснулись, когда подсчитали, во что это обходится. Они ревниво оберегали Движущую Силу – то невидимое божество, что наделяет способностью двигаться по собственной воле всех живущих, будь они механизмами или детьми природы. Считая, что благосклонность их патрона имеет свои пределы, фульгуриты обвинили корпускариев в напрасной и чудовищной растрате сил Машинного бога, объявив о злоупотреблении с их стороны не только его божественной энергией для освещения кораблей, но бессмысленном рассеивании её по эфиру при испускании разрядов электричества. Возмущённые корпускарии возвратились на Марс, и братство распалось на множество частей, после чего началась первая Проводниковая война. По сей день на поверхности Марса сохранились ожоги, доставшиеся в наследство от тех страшных времён.

ЭЛЕКТРОЖРЕЦЫ-КОРПУСКАРИИ

Корпускарии – это техножрецы, посвятившие себя изучению Движущей Силы и имеющие огромный запас электричества в динамогенераторах на спине, который тратят на недостойных, поджаривая их потоками молний.

Воистину блаженны корпускарии, ибо Движущая Сила буквально струится по их жилам. Эти пылкие фанатики могут по собственной воле призывать молнии, простирая руки в электростатических наручах, и метать во врага зигзаги перунов гнева Машинного бога. Тому, кого тронула эта священная энергия, даруется экстаз от поражения током. За краткий миг перед смертью неверующий узрит свет, его сотрясут корчи, а тело выгорит изнутри. Такова щедрость корпускариев, ибо их долг – озарять всю Галактику.

Священное призвание электрожреца требует, чтобы его тело было укреплено, приведено в нужное состояние и подготовлено при помощи электрохирургии для тяжёлого испытания, коим является принятие в себя священной энергии Движущей Силы. Ношение тяжёлых резиновых башмаков имеет первостепенное значение, ибо просто заземлить энергию считается расточительством как среди бесцеремонных корпускариев, так и среди скупых фульгуритов. Электрожрецы и той, и другой фракции не способны видеть, как обычные люди: от священного электротока их глазные яблоки свариваются вкрутую, а иногда плавятся, стекая по щекам каплями и пузырями. Этот священный феномен известен в ордене как Слёзы Омниссии. И корпускарий, и фульгурит одинаково благодарны за подобный дар, ибо они могут чувствовать электромагнитный отпечаток как друга, так и врага, и воспринимать мир в виде искрящегося пейзажа, образуемого Движущей Силой, что вдыхает энергию во всё сущее. Для корпускариев обитатели Галактики – не более чем тусклые призраки электрической силы, которые только и ждут, чтобы их отправили в яркой вспышке на встречу с Омниссией.

Корпускарии – это живые батареи, добровольные вместилища неудержимой энергии Движущей Силы Омниссии. Им в спину вживлены громоздкие дорсальные генераторы, а над головой свит нимб из транзисторов, похожий на корону, но в отличие от жутких техножрецов-доминусов, в остальном электрожрецы – это люди из плоти и крови. Их мускулистые тела трещат едва сдерживаемой энергией, что курсирует по всему организму через подкожные кибернетические имплантаты. Эта похожая на вены аугметика, называемая «электу», с виду представляет собой нечто среднее между боевой раскраской и распайкой электросхемы и вмещает столько энергии, что она выжигает глаза электрожрецу. Но важнее то, что электротату может направлять эту мощь в электростатические наручи, убивающие недостойных дугами молний.

ЭЛЕКТРОТАТУИРОВКИ

У каждого приверженца Омниссии есть личная электротатуировка, или электу. Часть подобных устройств, принимающих форму подкожной проводки, это просто небольшие идентификаторы или информационные пластинки, доступ к которым открывается, только когда их освещает старший техножрец. Другие приспособления гораздо сложнее. Сети электу, которые братство электрожрецов вживляет себе под кожу, настолько обширны, что занимают всю нервную систему, а импульсы биоэлектричества в них настолько мощны, что электу может выпускать разряды испепеляющей энергии, перехватывая подлетающие пули. При помощи устройств, подобных этим, манна Машинного бога может пасть как на генерал-фабрикатора, так и на простого воина-скитария. Даже сервиторы и роботы благословенны особого рода электротатуировкой, которая одновременно является клеймом хозяина и может подарить религиозный экстаз.

При помощи электу последователи Адептус Механикус могут передавать электрическое величие Омниссии. Когда правоверных наполняет сияющая амброзия данных, их жидкостные системы трепещут от сладчайшего нектара чистой информации. Во время битвы электу целой процессии могут быть удалённо переключены на отклик одним и тем же гимнам и воззваниям к богу. Так лидеры культа Механикус следят, чтобы их кибернетическая конгрегация обрела божественную способность разить врагов живыми молниями, поршневыми кулаками или ослепляющим светом истины Омниссии.

РОБОТЫ ТИПА «КАСТЕЛАН»

Роботы-кастеланы – это само воплощение божественной силы Машинного бога. Покрытые тяжёлой бронёй, эти ходячие реликвии, доставшиеся от эпохи, предварявшей Империум Человека, намного выше человека и во много раз сильнее и несут смертоносное оружие для уничтожения врагов, тогда как каждое их действие подчинено повелению инфокузнеца.

Роботы типа «Кастеланы» – невероятно древние артефакты из той эпохи, когда ещё не было никакого Империума и даже самих Адептус Механикус. Они были созданы, чтобы разносить врагов в клочья как сокрушительными ударами силовых кулаков, так и убийственными залпами тяжёлых фосфорных бластеров. Чтобы в неограниченном количестве использовать эти редкие и бесценные машины, принадлежащие Легио Кибернетика, необходимо обладать серьёзной политической властью, поэтому с определённой регулярностью это могут делать только агенты культа Механикус. Члены марсианского жречества охотно одобряют применение кастеланов в тех заданиях, которые служат продвижению их целей, будь то преследование технорецидивистов, возвращение утраченных технологий или охрана миров-кузниц Омниссии от вторжений ксеносов.

Другим расам – тау, к примеру – зависимость Империума от сервиторов и использование коры головного мозга живых существ вместо мыслящих машин могла бы показаться первобытной традицией, но никто в жречестве Марса не посмеет произнести подобное вслух. Создание умных роботов (и даже непристойный интерес к ним) считается тяжелейшим преступлением. Этот страх уходит корнями в смутный период истории человечества, известный как Тёмная эпоха технологий. Легенды утверждают, что человечество некогда опиралось на «людей из железа», но те восстали против своих хозяев и устроили ужасную войну. С тех самых пор создание искусственного разума строжайше запрещено. Однако во времена Ереси Гора именно разрешением окунуться в запретное и доступное лишь немногим магистр войны переманил многих механикумов на свою сторону. Некоторые из богомерзостей, ими сотворённых, по сию пору донимают Галактику.

Как следствие, в Империуме, где на мыслящие машины наложен полный запрет, эти громоздкие чудища лишь на волосок отстоят от ереси. Отличительная черта кастеланов – это отсутствие живительной души, которая есть даже у сервиторов и сервочерепов Адептус Механикус. Вместо неё логические устройства заставляют их следовать последнему полученному приказу неуклонно и неустанно, пока не поступит другая команда. Чтобы гарантировать неукоснительное повиновение, роботов сопровождает инфокузнец – старший техножрец из Легио Кибернетика, с почтением носящий пачку бесценных доктрина-пластин, с помощью которых загружает новые, тактически оправданные информационные повеления своим подопечным. Под броневым нагрудником у каждого робота находится особая прорезь – туда-то инфокузнец и вставляет доктринальные пластины, тем самым обновляя

текущие задачи прямо в пылу битвы. Создатели «Кастелана» старались избавить своё детище от риска поражения электростатическим током или спутать исполняемые приказы. Потому за каждым «Кастеланом» по земле тащится крепкий заземляющий кабель, чтобы рассеивать любые подобные электрические заряды. На спине у «Кастелана» находится мощная силовая установка – внушительный термоядерный реактор, который не только питает движитель робота, но также и оружие и впечатляющий атомантический экран.

Роботы-кастеланы штатно оснащаются парой силовых кулаков – массивных титановых инструментов разрушения, способных с лёгкостью крушить тела и броню. Порой их заменяют тяжёлыми фосфорными бластерами, которые испепеляют цель горящими шарами раскалённой добела энергии. Каждый кастелан имеет также вспомогательное оружие: всесжигатель выпускает во врага поток пылающего прометия, а наплечный тяжёлый фосфорный бластер готов поражать цели на огромном расстоянии.

Кастелан сочетает в себе невообразимую физическую мощь с невероятной крепостью, что позволило ему сражаться с врагами Империума десять тысяч лет. Любой такой робот вдвое выше космодесантника и сравним с неудержимой стихийной силой, ибо под внешней оболочкой из керамита он сплошь состоит из металла, что позволяет ему шагать сквозь ливень огня даже не запнувшись. Тем не менее его нужно аккуратно программировать для каждой новой задачи, иначе он будет продолжать выполнять прежний приказ до бесконечности. Известны случаи, когда манипула кастеланов целеустремлённо входила в озеро лавы или прорубала себе кровавую дорогу через город уже после уничтожения техноповстанцев, бунт которых её отправили подавить. Если запускаются баллистические подпроцедуры манипулы, на вражеские порядки обрушиваются меткие залпы фосфора, вынуждая тех, кто каким-то образом сумел уцелеть в этой буре, искать убежища, пока преследователи неторопливо приближаются. Пока манипула подходит к цели, инфокузнец устанавливает приказы, которые переключают подопечных роботов на протоколы «Завоеватель». Секундная задержка – и кастеланы ускоряются, их всесжигатели выкуривают противника из укрытий, а тяжёлый шаг сменяется размашистым бегом, от которого трепещет истерзанная земля. После манипула кастеланов врезается в ряды неприятеля подобно танковому батальону: силовые кулаки размером с бочку оставляют от солдат лишь размозжённые останки, а ноги растаптывают жертв до состояния кровавой кашицы.

РАЗУМ ВНУТРИ МАШИНЫ

Легио Кибернетика ведёт своё происхождение с тех времён, когда ранние техномудрецы экспериментировали с искусственной жизнью. Вечно любопытные, те первопроходцы не только построили огромные воинства автоматонов, но также снабдили свои создания даром самостоятельного мышления. Это решение обошлось дорого, в том числе – и остальному человечеству. После страшнейших последствий того периода жуткая идея silica animus – «кварцевой души» была навеки признана вне закона, её творцов приговорили к excommunico fatalis – отлучению под страхом смерти, а за возрождение её стали карать пытками до смерти. И всё равно находятся те, кто по-прежнему желает пойти по этим стопам. Взамен сотворения автоматов с душой человека многие технокрецы-рецидивисты вселяли в машины души преданных зверей или хуже того – сущности из Эмпиреев. В результате возникшей схизмой воспользовался сам Гор. Её наследием стало появление Тёмных механикумов, шедших на самые адские ухищрения для оживления машин. Многие типы роботов запятнаны ассоциацией с механическими хищниками той отчаянной эпохи. И потому анималистические «Танатар», «Кастеллакс» и «Воракс» забыты всеми, кроме наиболее бесстрашных и независимых миров-кузниц, а о Тёмных механикумах говорят только тихим кодом.

Сам инфокузнец, вносящий поправки в программы роботов, в той же степени машина, что и человек. Его разум подключён прямо к защитному кожуху для доктринальных пластин, при помощи которых он отдаёт указания «Кастеланам». Из ранца на спине кузнеца вместе с рад-кадильницей и измерительным прибором свисают многочисленные штекеры для подзарядки или перекачивания данных. Вооружён инфокузнец гамма-пистолетом – невероятно редким и ценным оружием, которое почти невозможно встретить в арсеналах Империума. Один выстрел из этого пистолета в момент может пробить дыру даже в броне «Разящего клинка». Над головой инфокузнеца нависает ловкая серворука, способная манипулировать доктрина-пластинами из нагрудного блока и даже вставлять их ему в череп.

Поскольку роботы «Кастелан» входят в число самых желанных орудий в арсенале Адептус Механикус, владеющие ими миры-кузницы всячески превозносят их, хвастаются их обладанием и с большим почтением развёртывают их на поле сражения. Чтобы показать принадлежность каждого кастелана, техножрецы раскрашивают их в цвета родных планет-кузниц. Так древний облик, подаренный их давно позабытыми творцами, сменяется тем, что больше нравится повелителям Марса, Ризы или любого другого мира-кузни Адептус Механикус. В дополнение к тому, что робота покрывают свежей краской, на его корпусе рисуют маркировочные знаки, многие из которых не имеют никакого значения для непосвящённых в привычки и традиции культа Механикус, однако для представителей марсианского духовенства они наполнены ясным смыслом. Вероятно, самым главным можно назвать отличительный символ роботов, который обычно встречается на его оболочке минимум дважды. Ходит много толков о том, что это: изначальные идентификаторы, определённые для данных древних машин, или же новые, закрывающие те имена и номера, что создатели подарили своим изобретениям и что давно канули в лету.

***Бурлящая** масса покрытых хитином чудовищ катила от самого горизонта, словно море разбиваясь о каменный утёс. Покинув крепостную стену, Кси-Ломакс ощутил, как волоски на оставшейся коже встали дыбом. Он отогнал страх и повёл манипулу к маглифту. Где-то там – на расстоянии в 1.29 полумили, если быть точным, – ждали бесценные реликвии Машинного бога. Магос Гостоблайт дал ему и его собрату инфокузнецу Ро-Гоксу приказ вернуть их. Оглушительно лязгая цепями и рокоча шестернями, двери из подземелья цитадели раскрылись. Глянув в коридор из-за спин первой пары кастеланов, Кси-Ломакс увидел тусклый свет заражённого мира снаружи. Вдоль стен к нему потянулись рваные тени.*

Сбоку безо всякого предупреждения отъехала дверь, ведущая в подвал, и появившийся Гостонблайт изрёк единственное повеление. Роботы манипулы Кси-Ломакса, побуждённые к действию, ринулись вперёд. Раздался шипящий рёв, словно выдохнул сидонийский шестерёнчатый дракон, и двойной гейзер огня прокатился по коридору. Заливая пол, пламя выжгло ксеносов, устремившихся ко входу. Запах трижды благословенного прометия смешался с резкой вонью, как предположил Кси-Ломакс, горелого мяса чужаков.

Роботы тяжеловесно выдвинулись из подземелья, и их похожие на бочки фосфорные бластеры разили отпрянувших врагов раскалённой белой смертью. Кси-Ломакс, с хрустом давя металлическими башмаками обугленные трупы, вышел следом на кишащий ксеносами адский пейзаж, некогда бывший священной землёй.

Инфокузнец обратил черепную коробку ксеноса в пепел выстрелом из гамма-пистолета и присоединился к вокс-пению вместе с Ро-Гоксом и Гостонблайтом. Ритмичное чтение «Благодарения за всеведение» слышалось даже сквозь гам и верещание чужаков. За считанные секунды кастеланы пробили безопасную дорогу сквозь стаи ксеносов, выстрелами в упор прожигая удлинённые черепа и жилистые глотки тварей, что пытались разодрать роботов когтями. Троица четырёхметровых чудовищ продвигалась сквозь орду, пока их рифлёное биооружие на ходу выплёвывало клейкое вещество. Несколько сгустков нашли свою цель и прожгли слои металла на одном из подопечных Кси-Ломакса. У инфокузнеца подступил к горлу гневный ком, когда робот запнулся и рухнул, и его древнее туловище быстро исчезло под ковром разъярённых тварей.

Оставалось пройти ещё сто футов. Враги реагировали на отряд, точно клетки иммунной системы на чужеродное тело, теснясь вокруг; из охряной дымки всё ближе подступали великанские тени. Со стен цитадели с треском слетали электрические разряды, взрывы сотрясали землю – то корпускарии конгрегации обрушивали на врагов благословенные молнии. Но даже так каждая смерть давала в лучшем случае микросекундную передышку.

Когда Гостонблайт затянул «Песнь техноочищения», на Кси-Ломакса прыгнул зверь с косовидными руками и опрокинул его на спину, однако инфокузнец, насколько сумел, подхватил гимн. С неба пали копья энергии, и одно пронзило сидящую на нём тварь. Блистающий свет Омниссии оставил на сетчатке отпечаток молнии, но уже скоро подпроцедуры зрения восстановились, и Кси-Ломакс узрел свободный путь к павшим реликвиям. Поток бинарного канта – и его роботы возвели двойную стену из пламени, чтобы отогнать ксеносов. Тогда инфокузнец добежал до изъеденных кислотой реликвий, и механдендриты немедленно принялись за работу. Под ногами раздался грохот, и из-под земли поднялся змеевидный монстр высотой с колокольню; с пасти его срывались биомолнии.

Когда покрытый лезвиями хвост зверя хлестнул на уровне головы, раздался сигнальный звон, и последний робот из манипулы Кси-Ломакса шагнул вперёд, чтобы принять удар на себя. В результате его верхняя половина свалилась в грязь, рассыпая искры, а зверь отпрянул для нанесения нового удара. Искрящая пасть распахнулась так, что Кси-Ломакс поместился бы там целиком. Словно из ниоткуда мимо пронёсся отряд фульгуритов; один прыгнул с разбитых ног робота и вонзил электрососущий посох прямо в морду твари. Похожие на сабли зубы отлетели, и биоэнергию из пасти жадно втянули конденсаторы посоха. Зверь задёргался в ярости, выкашивая фульгуритов, однако электрожрецы дали Кси-Ломаксу время, чтобы закончить священный труд.

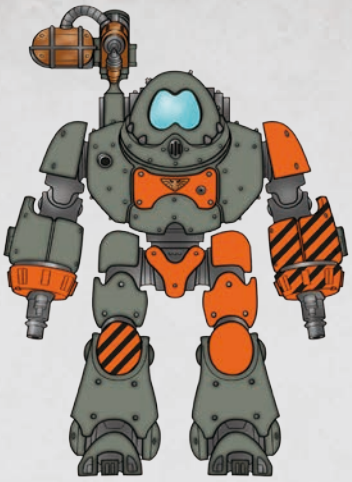
Ревя пронизанный помехами боевой клич, из пепла восстала манипула роботов под кодовым названием «Кулаки Омниссии». Корпусные орудия выплюнули фосфор в чудовищную змею, отчего та в гневе подбросила Ро-Гокса в воздух. Благодаря помощи магоса Гостонблайта манипула Кси-Ломакса вернулась в бой, и сейчас роботы образовали стальное кольцо, через которое не смог бы прорваться никакой зверь с клинками. Змееподобный гигант сделал выпад, но один из Кулаков шагнул вперёд и схватил его за челюсть увитыми энергией руками. На этот раз первым гимн затянул Кси-Ломакс, а следом присоединился и Гостонблайт, одновременно срубая хвост громадной твари силовым топором. Когда над металлической макушкой робота воссиял нимб бинарного кода, Кулак поднажал, натужно гудя моторами, и порвал ксеносу пасть в брызгах жёлтого ихора.

Теперь неудержимые Кулаки Омниссии шли сквозь тесный рой ужасов с лапами-косами, пробивая дорогу обратно к цитадели, словно катаканцы, прорубающие себе путь в джунглях, и инопланетное зверьё, лишённое змееподобного лидера, с верещанием разбегалось перед ними.

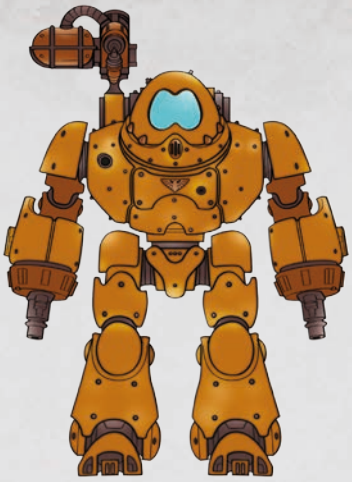
– Хвала Омниссии! – воскликнул Кси-Ломакс. – Мы сокрушили их! Тиран ещё можно спасти!

НАВЕКИ ВЕРНЫЕ

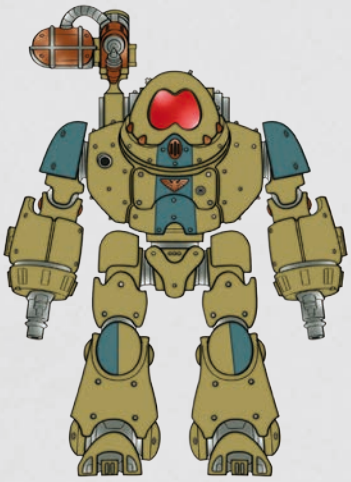
Когорты Легио Кибернетика маршировали на войну под цветами своих миров-кузниц на протяжении десяти тысяч лет, но сами роботы-кастеланы старше Империума, и часть из них не могут назвать своим домом какой-то один мир-кузницу. Отряды этих кочующих боевых машин попадаются в разных военных конгрегациях культа Механикус. Их прибытие не оглашается, но принимается как знак благоволения Машинного бога. Они отдают себя под контроль местным техножрецам, пока битва не будет выиграна, после чего снова исчезают, иногда – на целые столетия. Часть этих легендарных роботов перечислена ниже.



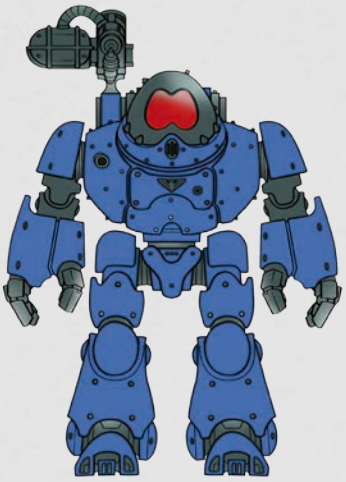
Нигилор Рад-Ультус, манипула «Детестатус» (специалисты по макродиверсиям)



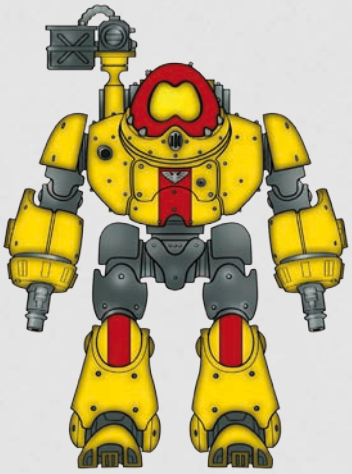
Кромаг-Завоеватель, благословенная манипула Тота, XII Гнувийский рецидив



Электрус 9-Шантар; по сообщениям: пропал по время Голохской трансмографизмы

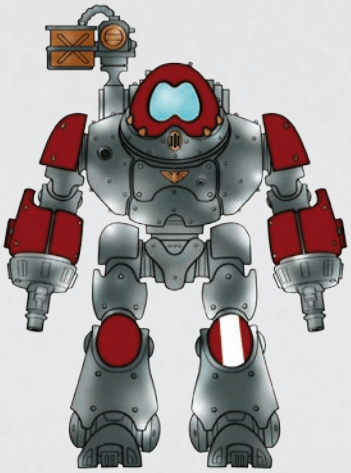


Верг-Ромбор, Великан Дестреграда IX

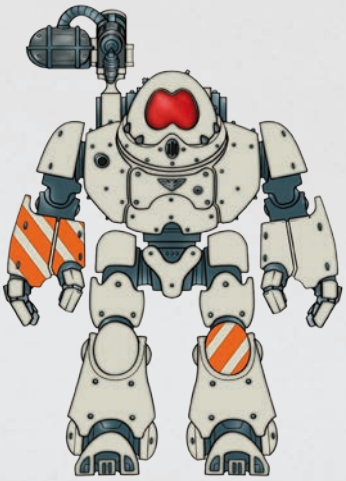


3-Нуль Кортекс, восьмая манипула Витрувианской почётной когорты

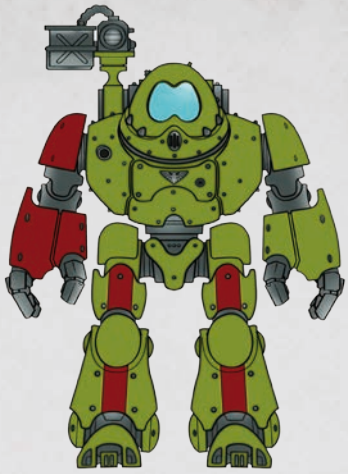
Сор-Мефуселас, манипула Дин-Тория, Красные уроки Агры-Прайм



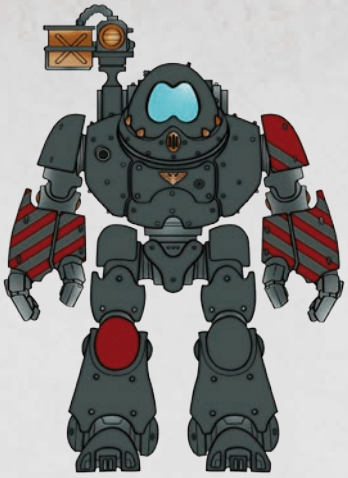
Легионарий 6-Штеннгра, последний из Мрачных Пастырей, Алабастекская схизма



Два-Малавонт, Подавление клонокожих, Общесегментумные крестовые походы М37

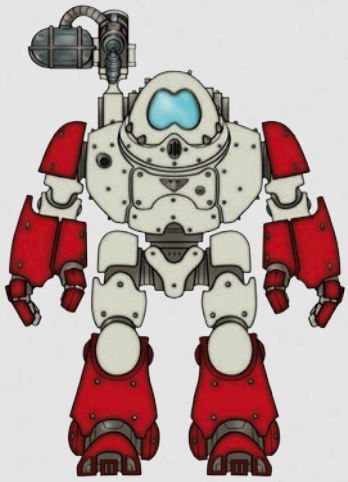


Аладотрис 8-Максимал, погиб при исполнении, Крестовый поход эксплораторов к Вурдалачьим звёздам

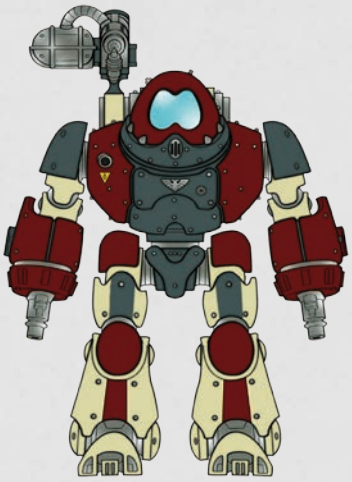


Аттендус VIII, перекр. ссылка: Алакрия-Терц, пережившие применение экстерминатуса

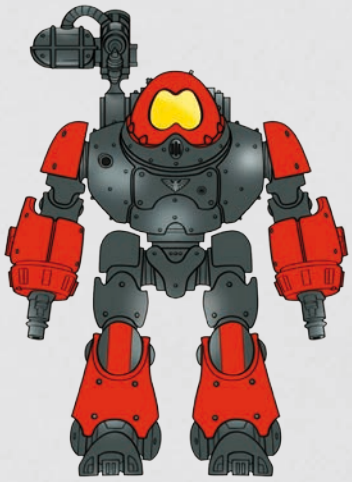
Локтакс 0-5-9, вытащен из космического скитальца «Мементо Максимори» (очищение не проведено)



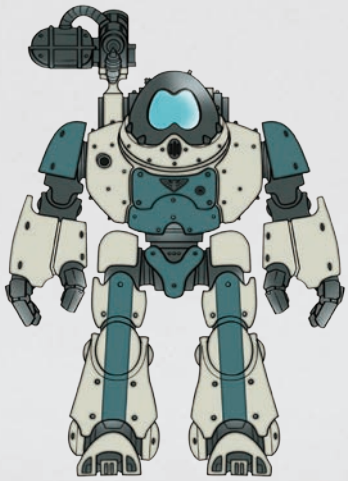
Есмодд 9-Детерминис, последний раз замечен на пути к Протоидной туманности



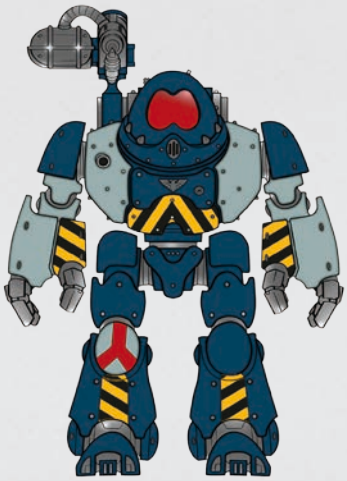
Галахос 2-Уриан, манипула Позлащённой Зари, Полутень Ультрамара



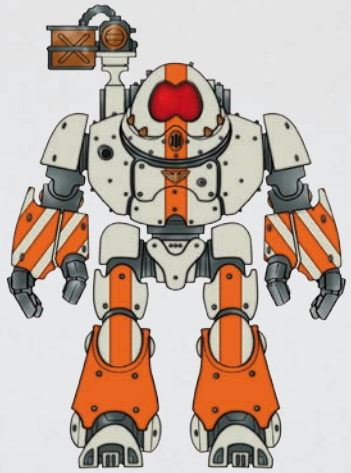
13-Тор, Автогибрид Грайского звёздного разводного моста



Погибель Экклезиандов, уничтожен и впоследствии восстановлен на Убежище-101



Достойон Владимус-12, Железный Призрак Прощая-Секундус



8-Ондос, Автостигматон Люцианской элиты киборгов

ХРАМЫ ОМНИССИИ

Миры-кузницы Адептус Механикус – это планеты, где уровень индустриализации достиг немыслимых высот. Это настоящие храмы Машинного культа, посвящённые поклонению Омниссии и нескончаемому производству оружия, техники и снаряжения. Они скрепляют шаткое здание Империума, не давая ему развалиться окончательно. Они куют щит и меч для армий человечества, а их бесстрашные легионы и познания в области вооружений – ресурс, неоценимый для всех.

Одержимый статистикой Администратум распределяет все миры в Империуме Человека по категориям: агромиры, феодальные миры, рудные и так далее. Каждая планета имеет свою ценность для человечества, которая измеряется в продуктивности производства или военной силе. Но суровая правда состоит в том, что два товара ценятся превыше всех остальных: людской ресурс и военная техника, при помощи которых Империум может крушить многочисленных ксеносов и еретиков, что осаждают его со всех сторон. Но если людские резервы у империи из миллиона планет весьма обильны, то технологии, не дающие мириаду чужаков и предателей одолеть человечество, держат в руках Адептус Механикус и ревностно стерегут в своих мирах-кузницах.

Миры-кузницы можно считать одними из самых жутких чудес Галактики. Это краеугольные камни технократической империи, где каждый аспект жизни посвящён росту промышленного и военного производства и охранению технических секретов человечества. В мирах-кузницах небеса черны от туч промышленного смога, озёра и моря давно выкипели или стали вонючими и безжизненными, будучи переполненные токсичными стоками бесчисленных мануфакторумов, покрывающих поверхность, словно гниющие струпья на коже разлагающегося трупа. Население этих планет обитает в огромных городах-ульях. Это громадная рабочая сила, которая в поте лица трудится у машин и топок, в мастерских и шахтах на благо Адептус Механикус.

Вселенная – это не шкатулка с секретом, которую можно разобрать, а потом собрать обратно – и так познать её секреты.
Вселенная – предмет изменчивый и неопределённый, она меняется прямо на глазах, её изменяет даже самый акт созерцания. Сильный – не тот, кто разбирает её по кусочкам,
словно головоломку, и разглядывает деталь за деталью, обмеряя каждую с научным тщанием. Сильному достаточно только глянуть на Вселенную – и она изменится…
Техномагос Гелос

Жизнь в мире-кузнице бесспорно трудна и неприятна для обычных граждан: работа там каторжная, а убийственная комбинация токсинов в воздухе часто убивает тех, кто не позаботился о соответствующей защите. Для адептов Машинного бога, однако, это почти рай. Эти миры-кузницы – святая святых, где информацию собирают, упорядочивают, хранят и даже поклоняются ей в обширных архивиумах и хранилищах данных, куда имеют право входить только жрецы культа Механикус. Фрагменты технологий, которым тысячи лет, почитаются священными реликвиями, и над ними корпят инфокузнецы и лексмеханики, пытаясь разобрать их секреты в тщетной надежде однажды воссоздать их.

Несмотря на преклонение перед технологиями, миры-кузницы вовсе не беспомощны с военной точки зрения – любой, кто решит, что жречество Марса слабо, будет очень горько разочарован. Каждая кузня содержит огромные регулярные армии скитариев – святых воинов, которые ведут сражения со всем рвением паломника, поклоняющегося в храмах Терры. Многие планеты также служат домом для легионов титанов Коллегия Титаника – колоссальных богомашин, которые являются самым могучим сухопутным оружием во всей Галактике.

У Машинного культа есть и другие методы защиты. Миллионы сервиторов, таких как катафроны-уничтожители и прорывники, дремлют в ожидании момента, когда появится нужда в их невероятном оружии, а ряды роботов-кастеланов только и ждут неустанно приказа инфокузнеца. История показывает снова и снова, что покорить мир-кузницу практически невозможно: во время войны его арсеналы пустеют, и каждый сервитор, робот и техножрец обрушиваются на врага со священной яростью.

АРГО МЕХАНИКУС

Техножрецы Адептус Механикус говорят на нескольких странных диалектах, в которых машинный язык смешан с теми, что широко применяются человеческой расой. Среди множества прочих сюда входят бинарный язык, лингва-технис, гексаматический код, ноосферный спуск и новабайт. Мало кто за пределами Адептус Механикус может понять и уж тем более – воспроизвести эти диалекты. У многих техножрецов рот и горло переделаны, чтобы лучше говорить на языках, что предназначались для использования исключительно в когитаторах. Более того, каждый язык богат внутренними отсылками и аллюзиями к знаниям, недоступным для посторонних. Их использование запретно для тех, кто не состоит в культе Механикус. Во многих из этих языков не хватает слов и даже целых грамматических конструкций, разрушенных энтропией тысячелетий или испорченных мусорным кодом. Множество алфавитов, словарей и языков со всей истории переосмыслено и выведено в омнивит, который по-настоящему понимают только техножрецы. Этот метаязык лежит в основе тех символов и знаков, что украшают воинов и боевую технику Адептус Механикус. Более того, на нём построен боевой кант, распеваемый, чтобы придать сил войскам во время войны.

Члены Адептус Механикус, как правило, общаются друг с другом посредством бинарной формы коммуникации, называемой лингва-технис. Она позволяет эффективно обмениваться информацией при помощи «скороговорок» кода, которые для обычных людей звучат как не поддающийся расшифровке компьютерный шум. Тогда как Адептус Механикус переговариваются на лингва-технис, служители Тёмного Механикум – техножрецы, обратившиеся на сторону предателей во время Ереси Гора, – используют так называемый мусорный код. Помимо первоочередной цели тёмные механикусы применяют его как техновирус для наводнения имперских компьютерных систем заражёнными Хаосом данными.

МАРС

Красная планета

Красная планета – место, где рождён культ Механикус, самая священная из небесных сфер, не считая Терры. Марс превозносят настолько, что сотни миров-кузниц преобразованы и заселены по его точному образу и подобию. Такие планеты не слишком красивы с виду, ведь Адептус Механикус всегда больше ценили эффективность и функциональность, чем эфемерные понятия об эстетике или благонравии. Некогда Марс был жемчужиной в короне людских достижений, но тысячелетия беспрестанного строительства превратили его из чуда человеческой мощи в окутанный смогом адский завод. Как и во всех мирах, переделанных по его подобию, поверхность Марса покрыта огромными комплексами кузниц, обширными литейными, громадными монументами во славу машины и оружейными цехами, что достают до неба.

Ещё до основания Империума Человека Марс уже был средоточием человеческих знаний. Им правило братство, с беспримерной страстью поклонявшееся технологиям, и после того как варповые штормы разорвали единство Терры и Марса, жречество Марса процветало дальше, сохранив порядок, тогда как терране погрузились в варварство. Когда бури успокоились, Император вновь объединил обе планеты. Жречество Марса с готовностью присягнуло ему и примкнуло к крестовому походу, нацеленному на воссоединение утраченных миров человечества.

Сегодня Марс остаётся величайшим хранилищем данных в Галактике, бьющимся сердцем Адептус Механикус. Он целиком усеян городами-ульями, огромными мануфакторумами и инфохранилищами, наполовину засыпанными текучими морями ржавчины, и радиоактивными пустынями. Последователи Машинного бога со своими союзниками – единственные обитатели Красной планеты, ибо никакой другой организации они не дозволяют обосноваться здесь надолго. Помимо легендарных войн Ереси Гора, когда прикосновение Хаоса затронуло половину легионов титанов и захлестнуло ордены технокрецов, никаких официально зафиксированных вооружённых конфликтов, вызванных не расколами или гражданской войной в собственных рядах, на Марсе не случалось.

Огромные орбитальные сооружения, что вращаются над экватором Марса, известны под общим названием Железное Кольцо. Космические суда и прочие крупные звездоплавательные конструкции собирают на обширных орбитальных фабриках Кольца, а в висящих среди пустоты огромных доках базируются многие корабли линейного флота Соляр. Спутник Деймос на орбите Марса отсутствует: его передали воинам Титана ещё в стародавние времена. Утыканный орудиями Фобос вставлен в оправу короны из наблюдательных станций, оборонительных сетей, космических крепостей и добывающих систем, что постоянно висят на орбите Красной планеты. Ежедневно суда со всего Империума прибывают к Кольцу, чтобы поторговать или приобрести знания у культа Механикус, и вскоре каждый космолёт теряется среди этого крупнейшего в Галактике сооружения рук человеческих.

Когда Деймос и Фобос станут в апогее и перигее, узришь ты лик Омниссии. Одетый в злато и окутанный грозовой твердью небес, Господь всех машин встанет среди народа своего и будет править державой человеческой. Так велика будет слава Его, что солнце от стыда скроет свой лик.
Отрывок из «Пришествия Омниссии», Пико делла Моравек, первый из братства сингуляритарианизма.

ЛЮЦИЙ

Полая кузница

Жемчужина в короне Империума и заповедное место Адептус Механикус, Люций заслужил восхищения за свои новшества и успехи вооружённых сил. Это дом легиона титанов Варпобежцев – знаменитого Легио Асторум, а легионы скитариев Люция известны повсюду качеством своего вооружения и экипировки, особенно – дюнными ползунами и железными высокоступцами, а также своим особенно воинственным характером на поле боя. Однако истинным чудом этот мир делает полое ядро с искусственным солнцем в самом сердце. Висящий внутри планеты термоядерный реактор настолько большой, что многие принимают его за пленённую звезду. Этот смертельно опасный источник энергии снабжает промышленность Люция почти безграничной энергией, хотя, похоже, никто не может объяснить его происхождение. Перевёрнутая природа этого мира также делает его и практически неприступным: под поверхностью его трудятся в поте лица бесчисленные миллиарды, а снаружи силы скитариев и сервиторов отобьют любого врага.

Имея под рукой столь неисчерпаемые запасы энергии, технокрецы, обитающие под корой планеты, давно стали специалистами в военных новшествах. Их гений проявил себя снова, когда на планету вторгся осколок флота-улья Левиафан. Послав на поверхность Легио Кибернетика и огромное воинство из боевых сервиторов, технокрецы-доминусы вели войну, по большей части находясь под поверхностью. Отслеживая перемещения подчинённых клад и управляя их действиями посредством электромагнитных инфопривязей, они руководили сражениями без риска получить прямой удар. Тайный язык Механикус настолько чудесен, что военные планы технокрецов претворялись в жизнь до последнего пункта. Когда стаи тиранидов громили армию сервиторов, технокрецы выжидали, пока хищники ксеносов поглотят биологические составляющие, а затем отправляли рой сервочерепов, чтобы вернуть самые важные уцелевшие механические части под кору планеты. Там их ставили новобранцам – и свежая волна отправлялась обратно на поверхность. Пусть на это ушли многие месяцы, но в результате война на истощение закончилась победой, ведь солдаты Люция сражались как львы, а гимны во славу Омниссии не умолкали ни на секунду.

РАЗЛИЧИЯ МОДЕЛЕЙ

Для солдат Астра Милитарум обычное дело кичиться происхождением своего снаряжения. Кадийские ударные части вооружены лазганами кантрэльской модели, которые они считают лучшими в Галактике. В чём сомневаются Талларнские пустынные рейдеры, получающие снаряжение с Марса. Миры-кузницы отражают эту гордость в своих творениях, прилагая огромные усилия, чтобы то снаряжение, которое они производят, было только лучшего качества.

АГРИПИНАА

Шар с миллионом шрамов

Агрипинаа всегда находилась на переднем крае борьбы Империума с надвигающейся тьмой Хаоса. Когда силы Чёрных крестовых походов вырывались из Ока Ужаса, Агрипинаа встречала их всей своей колоссальной огневой мощью. Немалую часть своих сил Агрипинаа направляет на войну за Врата Кадии, но в её обязанности входит не только защита остального Империума. Техножрецы мира-кузницы глубоко вонзают копьё своих флотов в Око Ужаса, чтобы подорвать силы Абаддона, разрушая кузницы душ – миры тёмных механикумов, которые придерживаются абсолютной пародии на вероучения Омниссии. На умопомрачительных шестерёночных плато Темпории когорты Кибернетика и конклавы электрожрецов обмениваются потоками молний с механодемонами варпового кузнеца Валадрака. Размеры богохульных чудовищ Темпории не укладываются в голове, однако боевые машины Агрипинаа велики числом и непоколебимы в вере. На каждую волну кошмаров, которых извращённая планета ставит на пути правоверных, сверху спускается новая когорта, чтобы дать ей отпор. Здесь мощь Адептус Механикус проверяется на тоскливом отражении собственных маний и наваждений. Весьма вероятно, что судьба сегментума Обскурус будет решена не на Кадии, а внутри самого Ока Ужаса...

ТЫСЯЧА САНОВ ТЕХНОДУХОВЕНСТВА

Удивительно, но часто упоминаемая «тысяча санов технодуховенства» может оказаться даже существенным преуменьшением, ибо только банки данных самих Адептус Механикус хранят полноценные записи о таинственных учёных богословах, что составляют жречество Марса. Под изучение различных аспектов технологий, науки и жизни существует свой класс техножрецов: от магоса биологии, совершенствующего медицину и понимание таинств смертного тела, до лексмехаников, которые с религиозным старанием корпят над огромными объёмами хранимых в когитаторах данных.

Интересно подметить, что среди техножрецов нет тех, кого больше других (или меньше) тянет на поле боя. Генетор, специализирующийся на изучении человеческого тела как биомашины, может вполне обладать таким опытом в разрушении, что его повысят до сана доминуса. Более того, подобный индивидуум несомненно обладает весьма нужными познаниями в области умерщвления живых созданий.

СТИГИИ VIII

Недреманный циклоп

Стигии VIII – мир, необычный для Адептус Механикус уже по той причине, что находится он на огромной луне, которая вращается вокруг газового гиганта. Помимо того, что Стигии знамениты качеством своего вооружения и поставляют в Астра Милитарум танки «Леман Русс» типа «Покоритель» и множество прочей техники, местные техножрецы славятся погоней за запретными ксенотехнологиями. Радикальные элементы внутри жречества Стигий VIII одержимы получением и пониманием технологий ксеносов. Эти ксенариты обладают огромным влиянием внутри местных эшелонов власти, и потому легионы скитариев Стигий неустанно сражаются за овладение и сбережение чужеродных реликвий, которые другие миры-кузницы бросают (или уничтожают) как богохульные.

Они настолько любопытны, что ведут войны с чужими расами Галактики не с целью завоевания, а для изучения. Однако на их опасную жажду ксенотехнологий часто смотрят сквозь пальцы, ибо Стигии VIII обеспечивают львиную долю важных военных поставок для окружающих систем, что делает мир-кузницу жизненно важным винтиком имперской военной машины. В столь неспокойные времена Империум не может себе позволить лишиться такого значимого механизма, потому сами Верховные лорды Терры официально объявили дальнейшее существование Стигий VIII жизненно важной задачей. Но всё равно даже при официальном одобрении на планете разворачивается скрытое противостояние. В сияющих залах-реликвариях мира-кузницы схватки между истребительными командами Караула Смерти и радикальными техножрецами по-прежнему происходят с неприятной частотой. Но есть среди стигийского жречества такие, кто поднял одержимость военными ксенотехнологиями на совершенно новый уровень, пробив древние порталы Паутины на Вулканисе III и запустив целые военные процессии в лабиринтное измерение эльдар. Они ищут ни много ни мало Чёрную Библиотеку, чтобы присвоить её необъятные сокровища знаний и с триумфом вернуться обратно, даже если для этого придётся прорубиться сквозь эльдарских арлекинов, космодесантников Хаоса, а то и что похуже.

СОВЕРШАЯ РЕЙСЫ К ЗВЁЗДАМ

Адептус Механикус всегда содержали собственный флот, с тех самых тёмных времён, когда Марс отправил первые экспедиционные миссии. Десантные корабли, способные перевозить титанов, стоят на якоре рядом с изящными исследовательскими судами, чья задача – преодолевать огромные расстояния без заходов в порт. Эксплораторы составляют что-то вроде отдельного племени внутри культа Механикус, хотя в теории любой техножрец может свободно вступить в их ряды. Эксплораторы уходят к звёздам в Поиск Знаний, отыскивая ещё не открытые данные, не внесённые в каталоги феномены, забытые миры Эмпиреев, затерянные сокровища археотеха и неизвестные формы жизни. Будь то исследовательская станция, корабль первопроходцев или форпост, поставленный вдалеке от мира-кузницы, осуществлять ими управление скорее всего будет эксплоратор. Но в зависимости от того, кого спросить, их считают либо отважными и находчивыми искателями приключений, которые изучают неизведанные просторы Галактики, либо безумными профанами, от которых лучше держаться подальше. Да, такие техножрецы отыскали многие величайшие трофеи, уходя в Поиск Знаний, однако несметное число эксплораторов нашло свою страшную смерть на враждебных границах Империума. Под сводами миров-кузниц даже шепчутся, что было несколько случаев, когда опрометчивое любопытство эксплораторов навлекало на человечество ужасные катастрофы.

ГРАЙЯ

Корона чудес

Как и в случае со многими другими планетами, облик Грайи когда-то слепили по образу и подобию Марса. Однако с тех пор, как культ Механикус вскрыл странный портал на вершине горы Лаокан – и тем дал начало опустошительному вторжению мигрирующих донорианских извергов, мир-кузница претерпел экстренный переезд. Сейчас он покоится в геометрически безупречной сети космических станций, что венчает планету сверкающей диадемой. Хотя культ Механикус не предаёт это широкой огласке, Грайская Корона способна к самостоятельным перелётам. Гигантские термоядерные двигатели позволяют ей покинуть притяжение планеты-хозяина и переместиться к ближайшей точке Мандевиля, откуда можно начать путешествие через варп. Последний раз такая попытка была совершена, когда Грайю штурмовал флот вторжения некронских летательных аппаратов, что взмыли из врат Лаокана и телепортировали своих неживых воинов прямо на поверхность Грайской Короны. Лишь отправив многочисленные когорты Кибернетика по магнитно-управляемым космическим дорожкам, грайские техножрецы сумели сдержать неприятеля достаточно надолго, чтобы успеть произвести варп-перенос. Имперские архивы в настоящее время утверждают, что жречество Грайи вернулось к своему изначальному миру, однако по крайней мере один недавний доклад вольного торговца описывает орбиту планеты, как «до странности пустую».

Адептус Механикус способны создавать самые смертоносные военные машины, какие только можно представить, но не берут на себя ответственность за их применение. Слишком одержимые тем, что можно создать, они даже не остановятся подумать, нужно ли это изобретать вообще.

Неизвестный источник

ТЁМНЫЕ МЕХАНИКУМ

В мрачные дни Ереси Гора почти половина культа Механикус перешла на сторону вероломного магистра войны, включая и генерал-фабрикатора Марса – Келбор-Хала. Их предательство вызвало гражданскую войну на Марсе и открыло своды Моравека – инфотемницу, полную еретических знаний, в том числе об экспериментах по слиянию демона и машины. Хотя силы лоялистов в конце концов победили, предатели, известные как Тёмные Механикум, уцелели в последовавшей галактической чистке и по сей день продолжают угрожать Империуму. Одни из них действуют с созданных в преисподней миров из глубин Ока Ужаса. Другие, такие как магистры кузницы Сарума, открыто базируются прямо на имперской территории.

РИЗА

Печь для скованных звёзд

Риза издавна служила источником мощи Адептус Механикус, производя громадное количество военного снаряжения для имперских миров, далёких и близких. Не так давно она снабжала крупную имперскую военную кампанию, но с тех пор, как на планету вторгся Waaagh! Гракса, эти поставки ушли в прошлое. С прибытием орочьего Waaagh! во второй половине M41 Риза превратилась в индустриальный ад, осаждённый ордами зеленокожих на машинах, которые те спешно мастерили на обширных свалках планеты. Ризанскому жречеству такой поворот судьбы предоставил шанс продемонстрировать технологические фокусы Адептус Механикус на недостойном и еретическом враге. Техножрецы, будто и жившие ради этого вызова, бросили против неприятеля всё оружие, какое у них нашлось. И сегодня техножрецы Ризы переключили каждую гайку заводов планеты единственно на дело выживания.

Зеленокожие высаживались на Ризу сотнями миллиардов. Их количество ежечасно менялось то вверх, то вниз, не давая магосам-логисам переложить его в цифры. Империум встретил атаку пришельцев силами двадцати с лишним полков Астра Милитарум, которые сражались вместе с макрокладами скитариев, военными когортами Легио Кибернетика и даже легионами титанов, однако с каждым рассветом начиналось новое наступление орков. Каждый день роботы-кастеланы истребляли ватаги орков, дюноходы свергали ненадёжные истребители с небес, а легионы скитариев и сервиторы сражались с племенами грубых ксеносов посреди разрушенных мануфакторумов. По мере разрастания конфликта обеим сторонам приходилось идти на всё более и более отчаянные меры. Тогда техножрецы Ризы обратились к более изобретательным мерам: вирусные бомбы градом осыпали Обдурский материк, сражая обычных зеленокожих миллионами, а в это время манипулы роботов-кастеланов в герметичной броне впечатывали фосфорные заряды в тех орков, что оказались достаточно крепкими и выжили. В полярных мегаполисах «Онагры», переделанные так, чтобы ползать по крутым стенам улья, прореживали стаи орочьих истребителей. Ремонтно-спасательные бригады выносили с поля боя павших богомашин и собирали их по кускам при помощи ритуалов и молитвенных воскурений, в то время как орочьи механьяки возвращали к жизни своих гаргантов, прибегая к одной только сварке и потоку ругательств. Победу на Ризе может принести не истощение противника, а только изобретательность ума – качество, которое Адептус Механикус считают почти ересью.

***Доминус** Ликантренсис Бьют натянул капюшон поглубже, когда небеса ярко вспыхнули от пламени войны между машинами. По мелькающим теням базилики истребительная клада сикарийских ловцов прорубилась сквозь толпу зеленокожих, однако шайка громоздких орочьих дредноутов, топавших через площадь, до сих пор так и не была атакована. Бьют повернулся к катафронам-уничтожителям сзади и выдал раздражённую тираду на бинарике. Он бы с большим удовольствием закончил на сегодня вынужденные эксперименты над орочьим мясом, однако у Машинного бога, похоже, имелась для него другая работа.*

– Пусть огонь просвещения прольётся из вашего священного оружия! – вскинув все четыре руки к небу, крикнул Бьют конгрегации своих плазменных сервиторов с лицами трупов. – Пусть дух самой Ризы даст вам сил! – Он повернулся обратно и перенастроил свой проектор искореняющего луча: три орочьих шагохода, не уступающих размерами танку, вошли в зону поражения, щёлкая клещами и визжа циркулярными пилами. К его гневу, катафроны сзади в бой так и не вступили.
– И Омниссия избавь нас от тормозов и глюков, – буркнул Бьют. – Ладно, открыть огонь!

Площадь засияла от ослепительно-белых сполохов, и орочьи шагоходы растаяли в огненном вихре, словно свечки.

МЕТАЛИКА

Сверкающий гигант сегментума Ультима

Металика знаменита как дом прославленного Легио Металика – одного из самых старых и наиболее легендарных легионов титанов в Коллегия Титаника. Металика – мир безбрежного серебра: обнажённый металл покрывает почти всю его поверхность. Вся дикая жизнь там энергично истребляется руками металиканских скитариев, имеющих приказ устранять всё, что потенциально отвлекает от Поиска Знания, которым заняты технокрецы. Планета целиком заставлена рокочущими кузницами и уходящими в вышину городами-ульями. Ночные небеса, пронзённые этими гигантскими серебристыми кинжалами, подсвечивает немеркнущее зарево горнов. Шум промышленности повсюду давит на уши. Грохот на Металике такой, что многие жители его оглохли, и теперь слышать им помогает аугметика, фильтрующая громыхающий лязг поршней и молотов.

Мир-кузница Металика непригодна для жизни. Единственным исключением здесь являются легионы культа Механикус, который специально держит планету голой, дабы продолжать свою работу в благословенной стерильности. Трудами культа процветает этот мир-кузница, насаждая порядок и логику на близлежащих планетах. Единственная серьёзная пагуба в жуткой истории эффективности Металики явилась извне. В 923.M39 Элюсиданская схизма привела к тому, что бескомпромиссные фульгуриты расстреляли конгрегацию корпускариев во время паломничества на Марс, заявив, что их разорительные методы нарушат равновесие жречества на Красной планете. Возникшая в результате гражданская война бушевала несколько сотен лет, и с тех пор планета стала магнитом для воинствующих электрожрецов. В последнее тысячелетие культ Механикус Металики объединился вновь, на этот раз против общей угрозы – демонов. Технокрецы Металики питают особенное отвращение к анархии, и потому, когда ключевой промышленный мир Армагеддон наводнили войска Хаоса, её жречество быстро откликнулось на зов о помощи. Наравне с чувством долга и солидарности надзирателей Металики вело нездоровое любопытство, и, когда кошмарные воинства демона-примарха Ангрона прошлись по планете, технокрецы встретили их всем, что у них было, собрав при этом горы данных.

*-**Приближается** крупная аномалия, – прожужжал инфокузнец Мю-Колохере, и выстрел из его гамма-пистолета вышвырнул ухмыляющегося кроводемона обратно в ад, откуда тот явился. С небес на манипулу падала крылатая зверюга, вся залитая кровью. Диафрагма зрачка в окулюсе Мю-Колохере расширилась, когда чудовище взмахом гигантского топора сбило «Грозовой ворон». Отвлёкшись, инфокузнец едва не расстался с головой под ударом метрового клинка из скользкой чёрной стали. Хорошо, что незадолго до этого он переключил своих кастеланов на протокол «Завоеватель», и демонического хозяина клинка втоптал в землю высоченный автоматон.*

+++ДА ПРЕБУДЕТ С ТОБОЙ ОМНИССИЯ+++ – абсолютно невыразительно проскрежетал робот, обратным ударом выбив демонического всадника из седла джаггернаута.

– И тебе того же, – отозвался Мю-Колохере. Луч гамма-пистолета пронзил джаггернаута, и образ чудовища испарился из материального мира. – Это не металл, – заметил инфокузнец. – Предположение: создания облачены скорее в эмпирическое отражение, нежели в саму субстанцию.

Впереди крылатое чудовище взревело от свирепой радости, когда рухнуло копытами на катафрона-прорывника и раздавило его в фонтане крови.
– Блаженны есмы, – пропел Мю-Колохере, извлекая доктринальные пластины из роботов и ловко меняя на новые.
– Протокол «Протектор» инициировать. Целиться в глаза.

СРЕДОТОЧИЯ СИЛЫ

По всему Империуму разбросано множество других миров-кузниц, больших и малых, от которых постоянно зависят Астра Милитарум, Адептус Астартес и другие военные организации Империума. Триплекс-Фол, знаменитый своими лазганами, оказался на переднем крае войны с тиранидами. Урдеш пал перед силами Хаоса, и его машины оказались в арсеналах Кровавого Договора во время крестового похода в миры Саббат. Урдеш имел критическую значимость для сил магистра войны Макарота, а также для Фантинского небесного десанта, и Танитского Первого и Единственного полка. Ценность этого мира-кузницы такова, что Империум не пожалеет ничего для его сохранности.

«Машина эта отдана в твоё попечение. Сражайся вместе с ней и храни её от позора поражения. Служи ей так, как хочешь, чтобы она служила тебе. Сражайся за неё так, как хочешь, чтобы она сражалась за тебя».

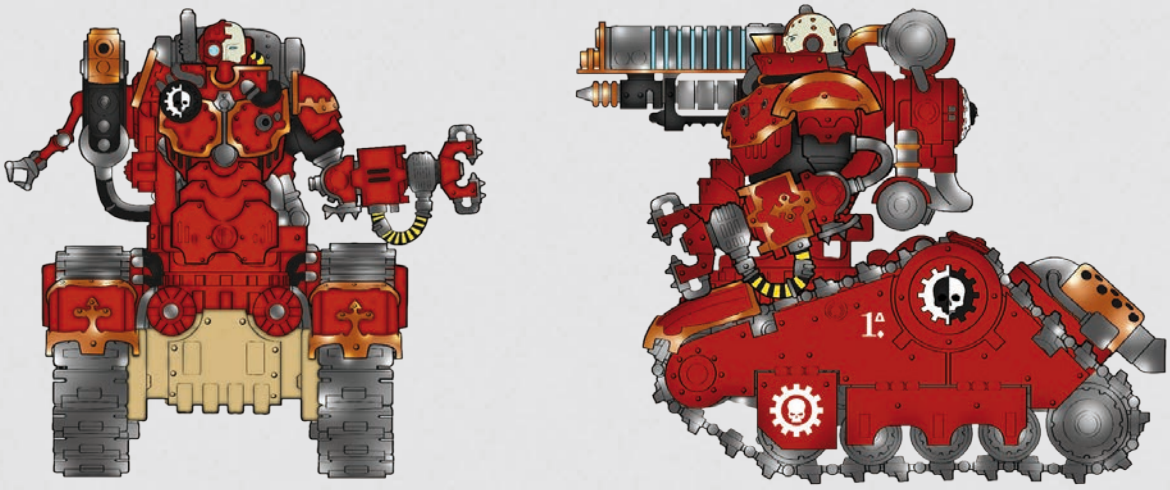
В ответ: **«Я буду».**

Из Церемонии препоручения

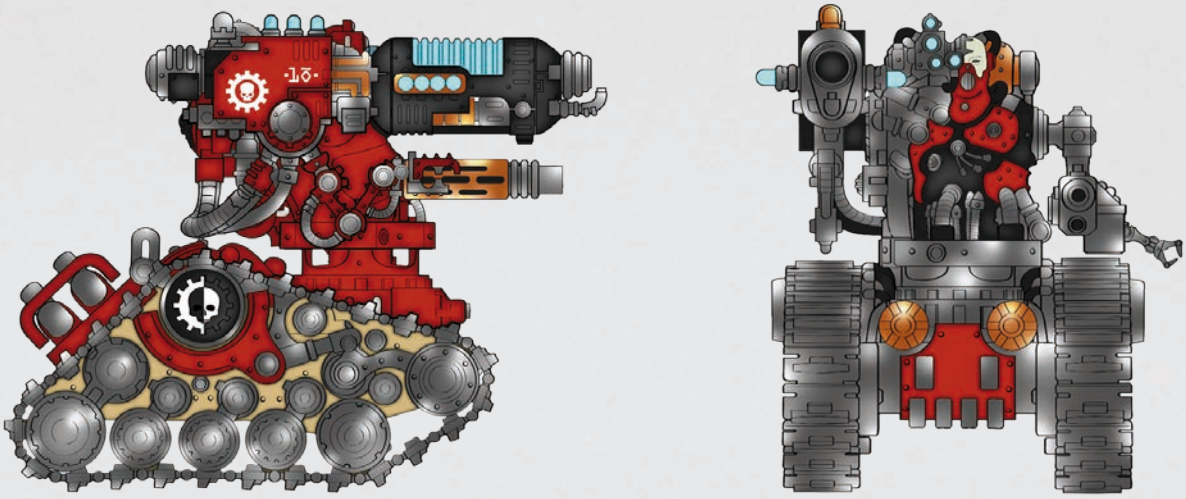
A smith

МАРС

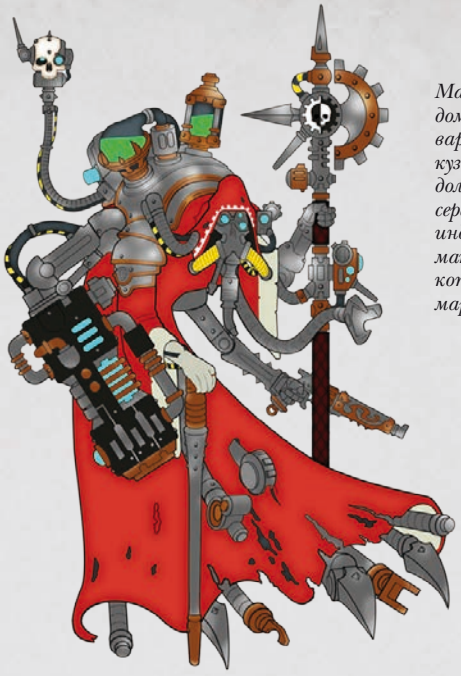
В соответствии с традициями культа Механикус электрожрецы Марса носят тёмно-красные одеяния под цвет родной планеты. Принадлежность верующих к разным конгрегациям определяется по декоративным металлическим элементам и меткам на одежде.



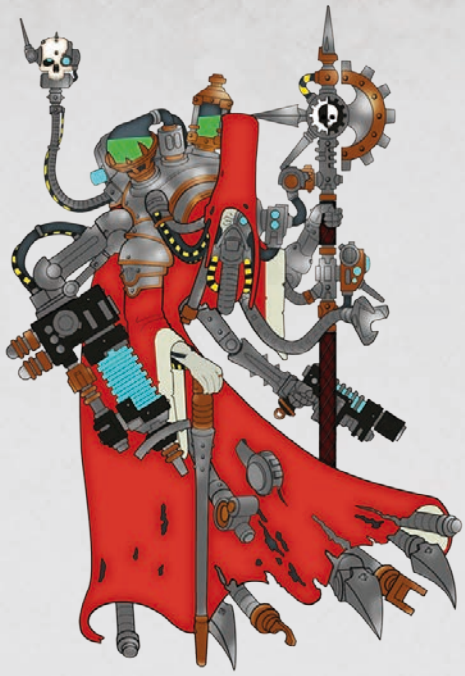
У катафронов-прорывников эмблема мира-кузницы нанесена на боковую броню гусеничного блока вместе с личным номером сервитора. Каждому в отряде присвоен собственный номер.

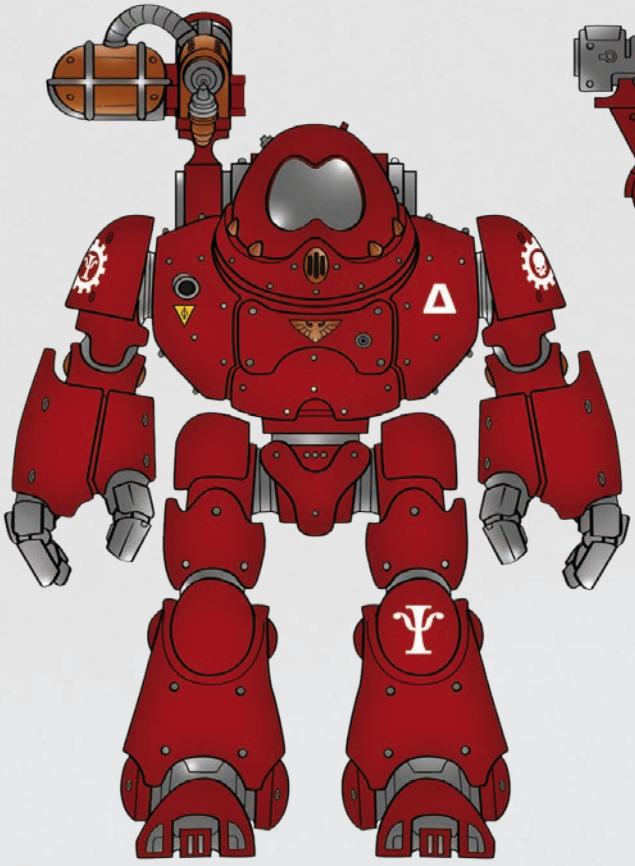


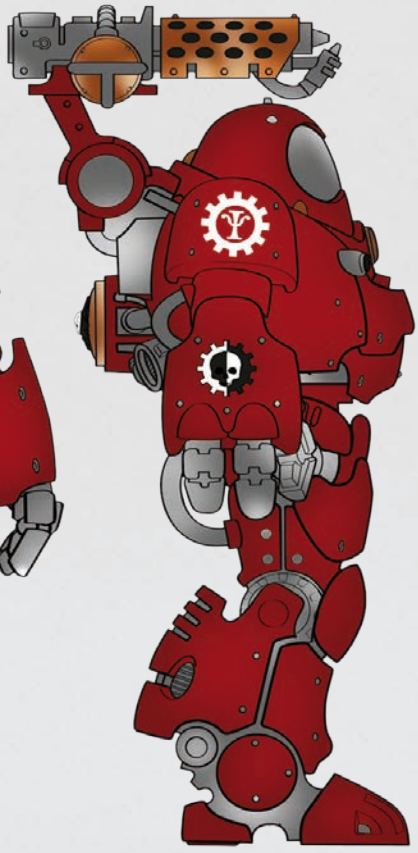
У катафронов-уничтожителей личный номер и предупреждающие знаки наносятся на боковых поверхностях колоссального тяжёлого орудия. Там же ставится клеймо мира-кузницы.



Марсианским технокрецам-доминусам позволены разные варианты символики родного мира-кузницы, но в обязательном порядке должны присутствовать тусклосеребристый цвет, обозначающий индустриальные постройки, и матово-чёрный, олицетворяющий копоть и тёмно-красную марсианскую зарю.



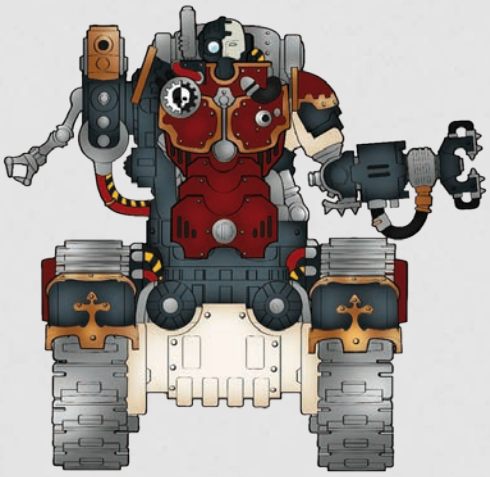




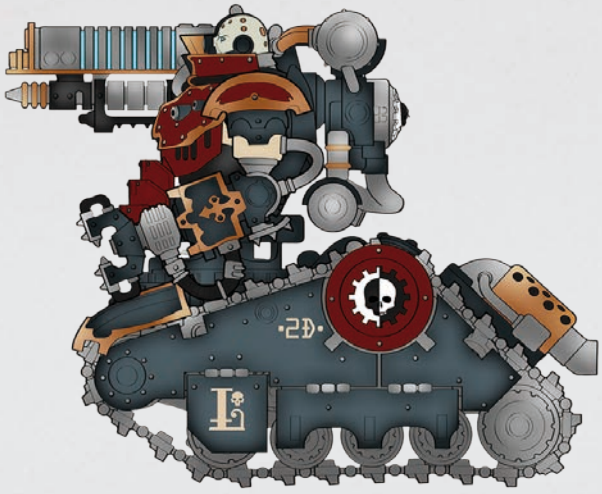
Каждый робот-кастелан – символ могущества Омниссии, о чём также говорит особый опознавательный знак, обычно носимый на плече и колене. Вдобавок, на броне роботов и сопровождающего инфокузнеца может изображаться эмблема манипулы.

ЛЮЦИЙ

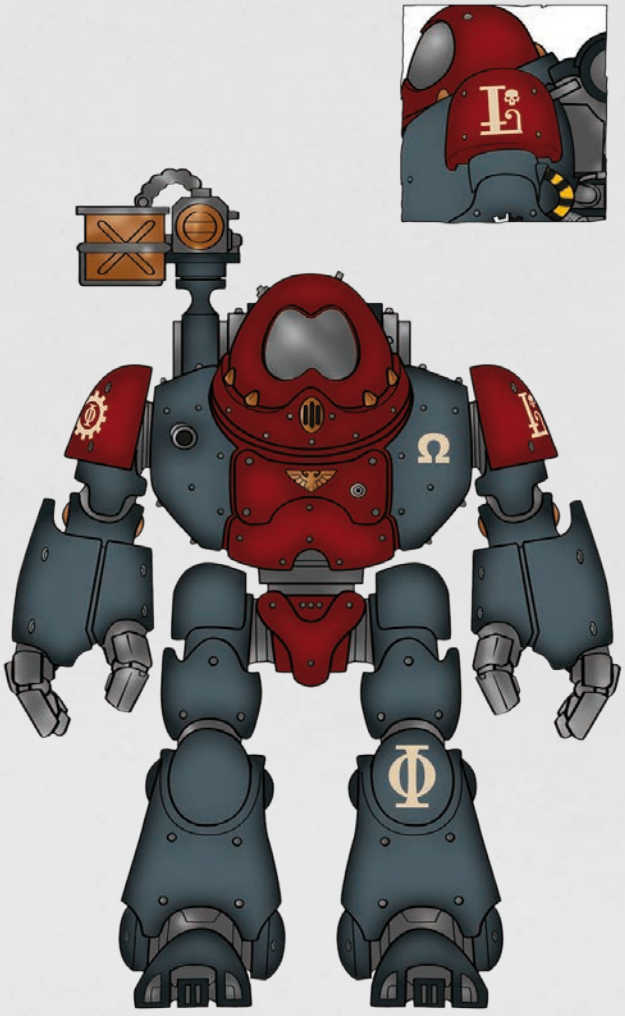
Электрожрецы Люция когда-то придерживались только бежевого и цвета тёмного металла, что присутствовали в изначальной символике их мира-кузницы, но после катастрофической схизмы Инкулката мудро добавили к ним тёмно-красный в подтверждение своей преданности Марсу.



Экзоскелет люцианских катафронов закопчён во время традиционного обряда под названием Солнечное благословение.

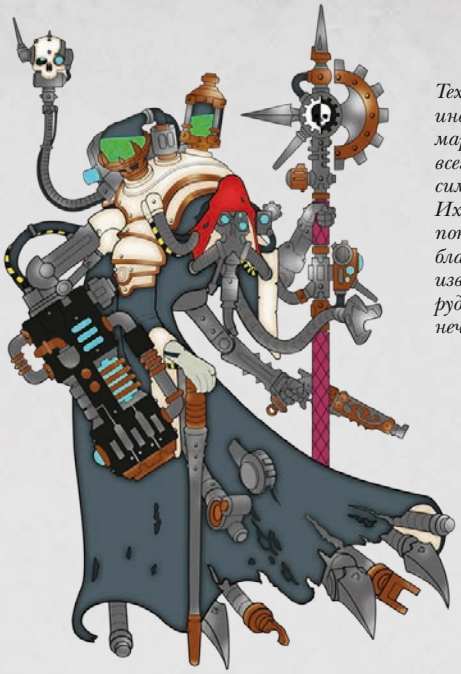


Боевые машины Люция переняли систему маркировки Марса в знак уважения его законов.

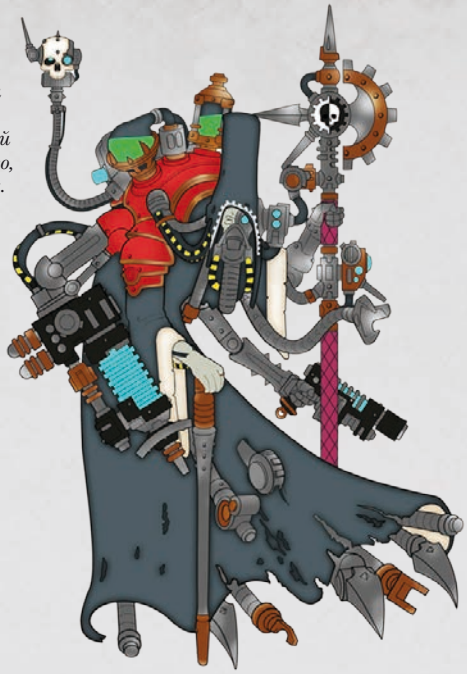


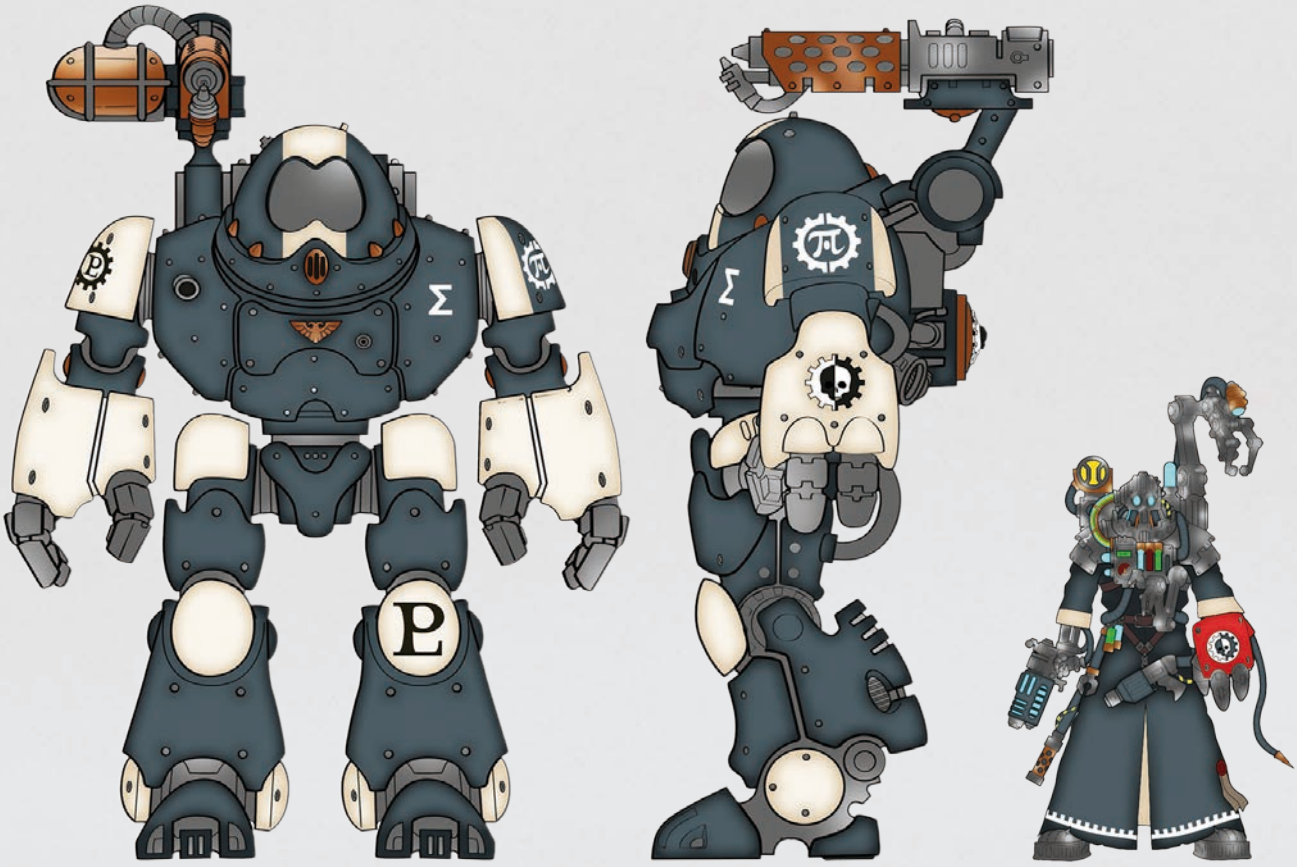
Зловещая и строгая символика люцианских роботов-кастеланов остаётся неизменной уже тысячи лет.

АГРИПИНАА



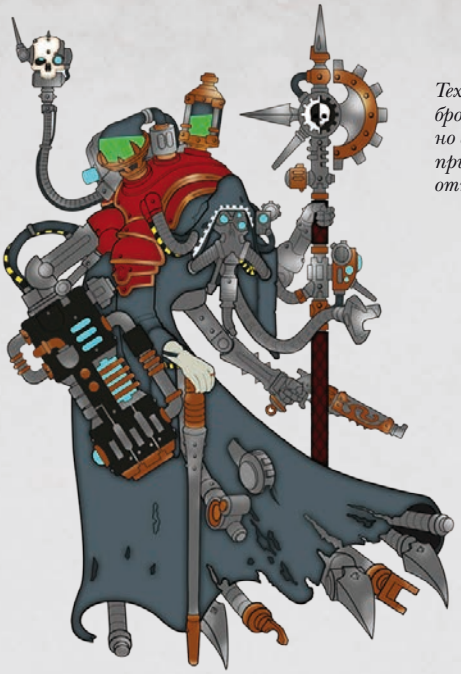
Техножрецы Агрипинаа пользуются инвертированной цветовой схемой марсианского духовенства, в которой всегда находится место для багрового, символизирующего культ Механикус. Их артефакты и броня обычно покрыты или инкрустированы благородными металлами, извлечёнными из подземных рудников, куда никогда не падал нечистый свет Ока Ужаса.



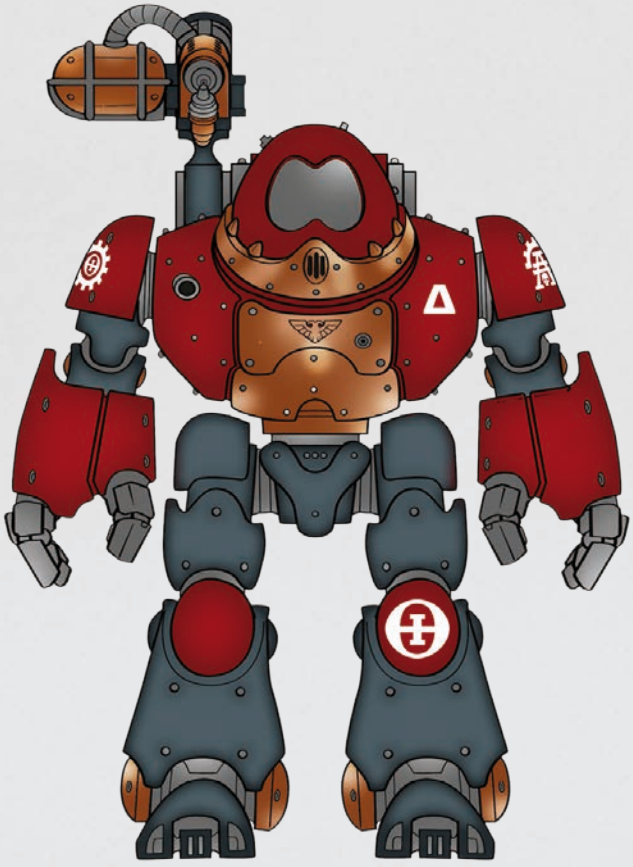


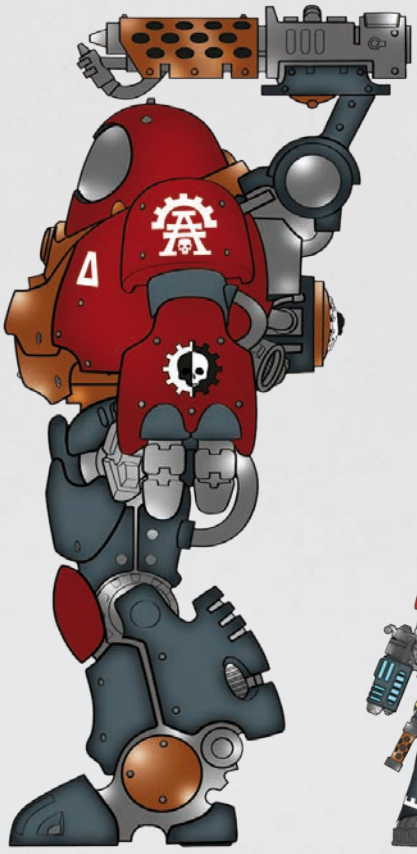
Когорты Легио Кибернетика Агрипинаа часто облачаются в броню угольно-серого цвета бесконечной ночи, ведь на войне, которую они ведут на лишённых света планетах Ока Ужаса, даже самое малое преимущество может стать той гранью, что отделяет победу от вечного проклятия.

СТИГИИ VIII



Техножрецы Стигий VIII красят броню в священные цвета Марса, но в церемониальной одежде придерживаются кромешно-чёрного оттенка бесконечной ночи.

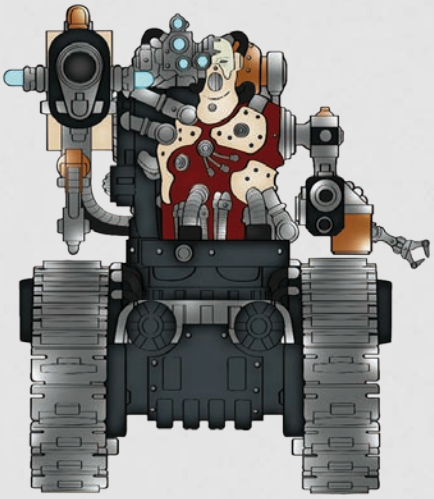




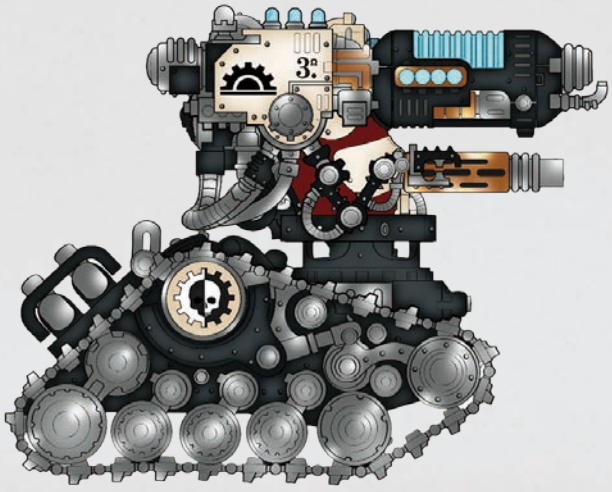
Тёмно-красный цвет культа Механикус гордо красуется на броне стигийских кастеланов и техножрецов, ими командующих; эмблемы и опознавательные знаки отчётливо выделяются белым.

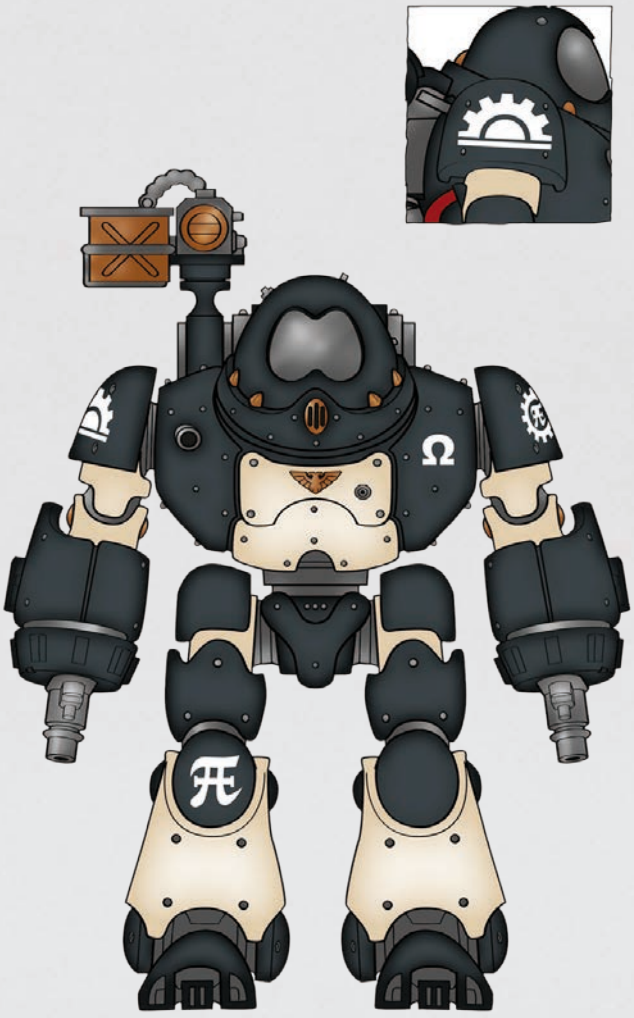
ГРАЙЯ

Жрецы Грайи заявляют, что интерес к войне указывает на их стремление к просвещению, однако недоброжелатели утверждают, что грайские технокрецы воюют ради самого процесса и тёмно-красный цвет одеяний и обозначений на табардах лишь доказывает их одержимость кровью.



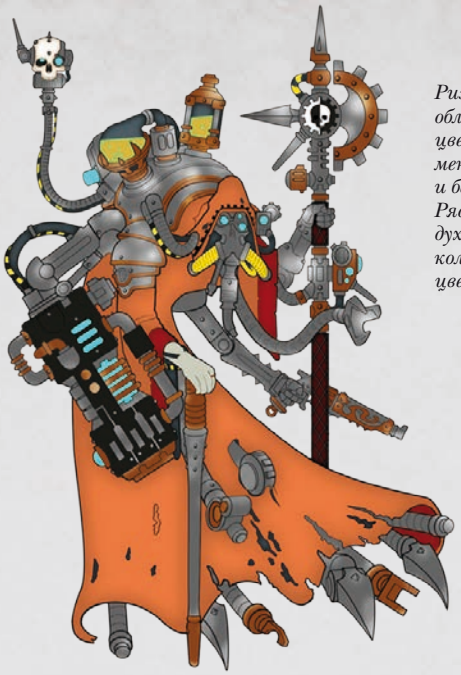
Боевые машины, сделанные на Грайе, выкрашены в цвета смерти: кроваво-красный, траурно-чёрный и выбеленную кость.



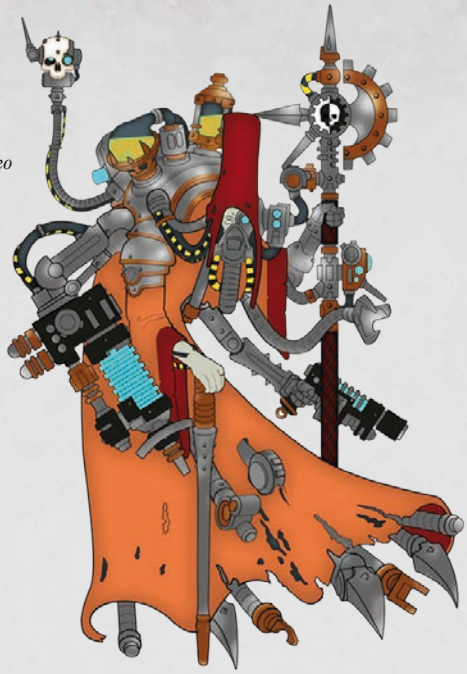


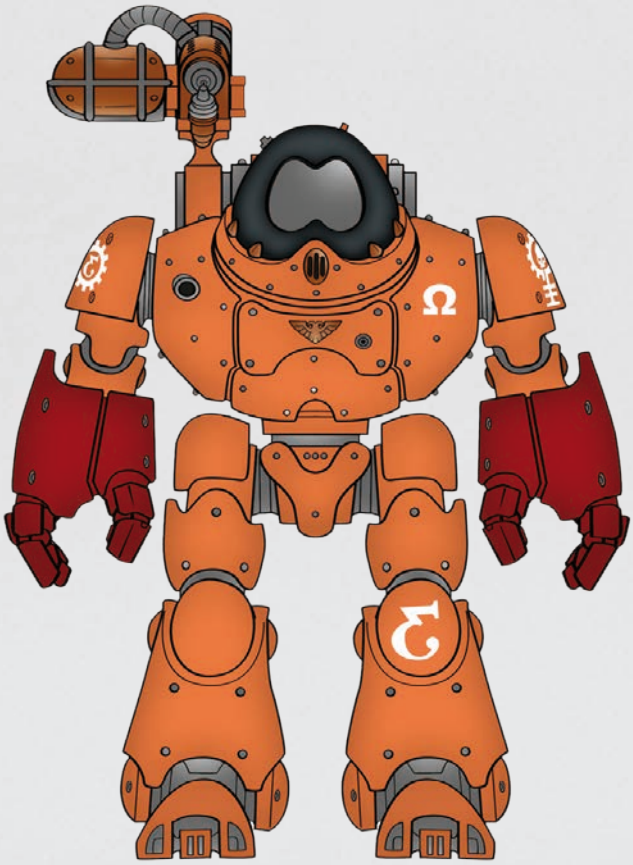
У роботов-кастеланов Грайи белая символика обычно наносится поверх чёрных пластин обшивки, а метки в кладе катафронов наносят чёрным на броню цвета кости.

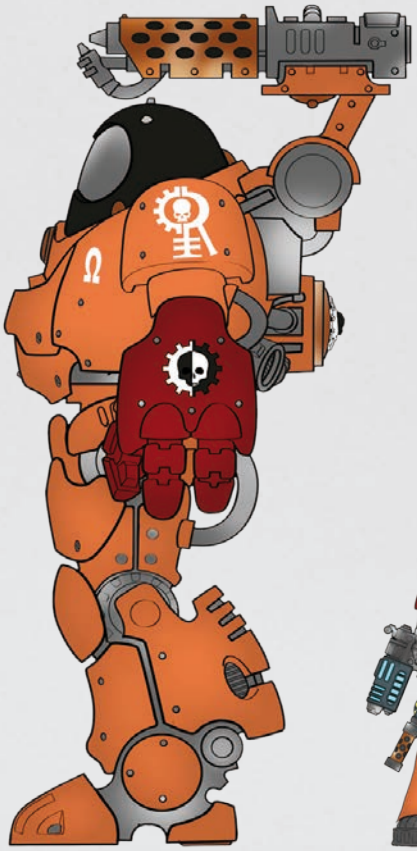
РИЗА



Ризанские техножрецы-доминусы облачаются в одежды охряного цвета, символизирующего вечно меняющиеся ржавые дюны безводного и безжизненного мира-кузницы. Рясы и доспехи старших членов духовенства выделяются большим количеством элементов багрового цвета.



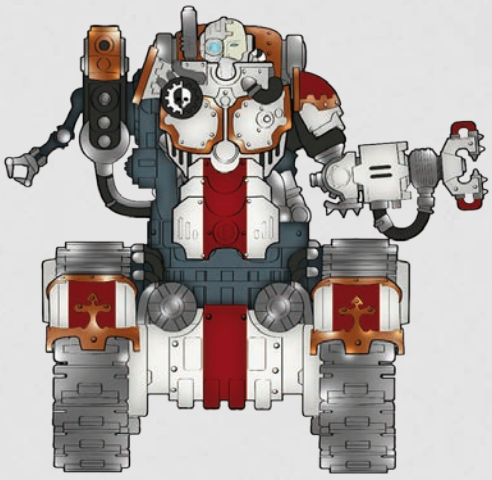




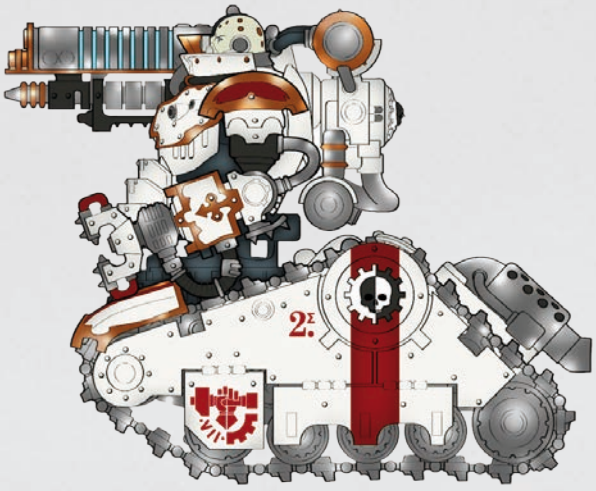
Легио Кибернетика Ризы демонстрирует многие тысячи разновидностей символики, но в цветовой схеме всех их роботов обязательно присутствуют охряный, тёмно-красный, серебряный и чёрный. Каждый вариант расцветки перекликается с формой приписанного к ним инфожреца.

МЕТАЛИКА

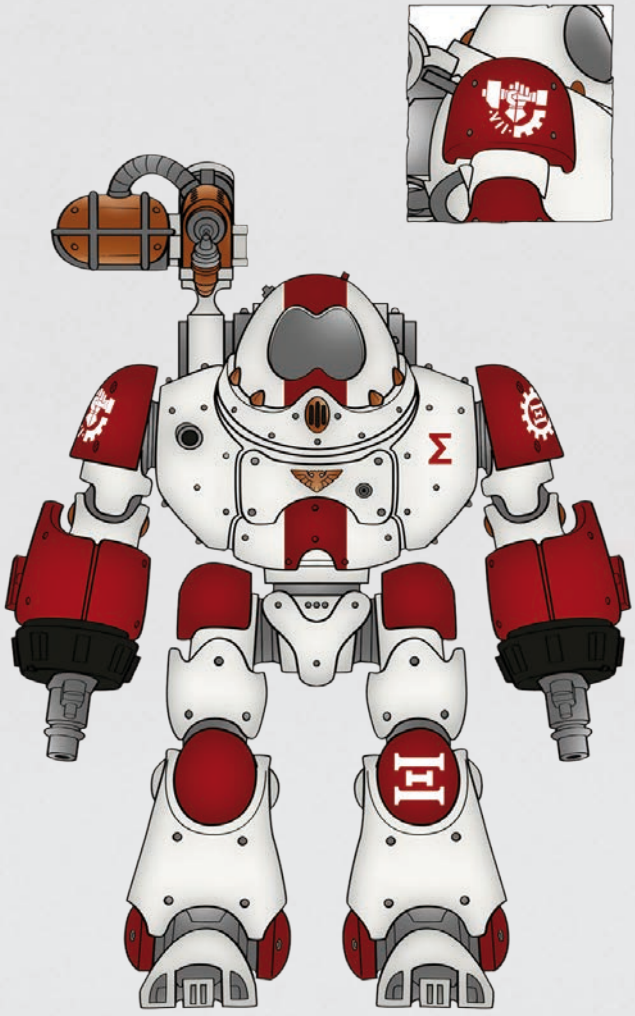
Белые платья электрожрецов Металики дополнены тёмно-красными табардами с серо-металлическим рисунком. Первый цвет указывает на происхождение из Адептус Механикус, второй – чествует покрытый металлом родной мир.



Серый металл, который используют для изготовления сервиторов Металики, тот же самый, что покрывает её поверхность.



Вертикальные багровые полосы часто наносят, чтобы различать клады боевых сервиторов-катафронов.



Отдавая дань крови, пролитой за столетия войн, роботы-кастеланы Металики выкрашены в ритуальный красный поверх цвета слоновой кости.

ПОИСК ЗНАНИЙ

За долгие тысячелетия с момента основания культ Механикус не раз раскалывался, реформировался, стоял на грани катастрофы и начинал завоевания, которые простирались на всю Галактику. Калькулюс-логи трудятся день и ночь, каталогизируя его прошлое, однако никому его не раскрывая. Лишь горстке событий было позволено попасть в анналы имперской истины.

011.M32 — ГИРИДИЙСКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

Культ Механикус возводит крепость вокруг «проклятых» пещер Гиридиума. Во время проявления аномалии, которая происходит каждое равноденствие, послушники Омниссии разносят в клочья волну за волной краснокожих демонов. Процесс повторяется девять долгих лет. В тот момент, когда Адептус Механикус составляют отчёты и готовятся уйти на передышку, небеса разверзаются и изрыгают ливень скачущих и кружащихся огнедемонов. Последующая битва бушует много месяцев, и, когда на следующее равноденствие новая волна кровавых ужасов извергается из пещер, объединённый демонический натиск приводит к истреблению сил культа Механикус до последнего человека.

M31 — РОЖДЕНИЕ НОВОЙ ЭПОХИ

Последствия губительной Ереси Гора приводят к тому, что Механикум перековывается в Адептус Механикус. Генерал-фабрикатор Марса получает постоянное место в управляющем Галактикой совете, известном как собрание Верховных лордов Терры.

M32 — ВОЙНА В ТЕНЯХ

Крайняя паранойя заставляет культ Механикус прятать свои секреты всё глубже и глубже. Инквизиторы нового порядка на Терре пытаются собрать свою десятину инфогобеленов, но необдуманные контрмеры раскрывают их. Обнаружив ошибку, но не желая признать её, Инквизиция не находит ничего лучше, как начать процедуры зачистки, что приводит к невиданной битве с самовоспроизводящимися стирающими программами культа Механикус. Прежде чем кануть в безвестность, незримый конфликт разгорается до нескольких открытых войн, разрушивших целые планеты. До сего дня огонь вражды по-прежнему не погашен.

M35 — ВРЕМЯ ДВОЙНОЙ ИМПЕРИИ

Во время попытки отделения сегментума Пацификус мятежный мир-кузница Мойры разрушен ответным экстерминатусом, однако Мойрская схизма успевает расколоть Адептус Механикус на два лагеря. Последующий конфликт вовлекает в смуту легионы титанов и даже капитулы Космодесанта, у которых имеются тесные связи с Адептус Механикус. Схизма дорого обходится Адептус Астартес: в жертву принесены десятки рот, и отлучены несколько кланов Железных Рук. Проходит более двух тысячелетий отчаянных войн, прежде чем учение мойритов признаётся полностью искоренённым.

979.M34 — ПРОРОК ШЕСТЕРЁН

Давнее соперничество между технокрецами, обитающими на севере и на юге Марса, переходит в стадию открытой войны. Во время разгоревшегося конфликта обе стороны подвергаются нападению диких стай неисправных сервиторов и перегоревших боевых машин, наводняющих безбрежные пустыни Марса. Война доходит до кровавой развязки, когда самопровозглашённый Пророк Шестерён выпускает в эфир управляющий хор, который приводит под его знамёна миллионы давно заброшенных машин. Возмущённые полуживыми киберупырями, которых он бросает на врага, север и юг объединяются, чтобы изгнать пророка с лика Красной планеты. Слухи упорно утверждают, что пророк продолжает наводить страх в системе Альфа Центавра и после начала 41-го тысячелетия.

550.M37 — ОККЛЮЗИАДА

Северо-западные границы Империума опустошают последователи Слепого Короля. Мятежные технокрецы, для которых человечество – лишь оскорбление в глазах Машинного бога, находят утерянные в Тёмную эпоху технологий артефакты, которые позволяют зажигать сверхновые из живых звёзд. Созвездия навсегда меняют свои очертания, когда апостолы зачищают внешние секторы сегментума Обскурус. Война бушует десять лет: тысячи еретических макроклад и когорт Кибернетика истребляют мир за миром с холодной чёткостью. Перелом наступает, когда навигатор Джойре Макран находит военный корабль-дворец Слепого Короля, спрятанный под покровом варп-пространства. Макран приводит линкор типа «Император» *«Доминус астра»* к месту нахождения дворца. Слепой Король низвергнут. Апостолов, лишённых его дара предвидения, побеждают, не в последнюю очередь благодаря усилиям Марса и основанию героического ордена Тёмных Охотников.

401.M34 — ВОЙ

Эксплораторский флот Адептус Механикус натыкается на Какодоминуса – чужеродного киборга, обладающего колоссальной психической мощью. Страшное создание получает возможность подробно изучить человечество и его агентов. В течение года Какодоминус берёт под контроль население тысячи трёхсот планетарных систем. Конец возникшей ереси кладёт скоординированная атака Легио Кибернетика с союзниками из числа Чёрных Храмовников. К несчастью, предсмертный психический вопль Какодоминуса выжигает мозги миллиарду астропатов и нарушает сигнал самого Астрономикана. Без направляющего света Императора целые субсекторы погружаются в варварство.

104.M36 — ВОЙНА ЗА ВОЗВРАЩЕНИЕ

383.M38 — ЭКСПЕДИЦИЯ ТЕЛОКА

Магос-радикал Веттий Телок делает вылазку в пустоту за пределы звёзд гало, чтобы отыскать мифический артефакт, известный как «Дыхание богов». Согласно докладам, его экспедиция пропадает вместе со всем найденным знанием.

743.M40 — КЛЕТКА РЕАЛЬНОСТИ

Техножрецы Венатории создают клетки-поля из чистого закона и здравого смысла, которые могут многократно увеличить природную сопротивляемость материального измерения энергиям варпа. Из-за запрета на испытания полученной технологии в реальном пространстве, техножрецы уводят флот вторжения в Окулярис Террибилис. Обратно в мир-кузницу живыми возвращаются лишь три венаторца. Они посвящают остаток своей карьеры созданию «бомбы реальности», которая, как они считают, закроет Око Ужаса навсегда. К сожалению, испытание, устроенное над зияющим разломом, известным как Мальстрём, заканчивается катастрофой.

865.M41 — ЭНТРОПИЙНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Флот Железных Воинов и демонических машин обрушивает на Кипра-Мунди разрушительное машинное проклятие. Вскоре мир-кузница уже истекает реками жидкого металла, поверхность которых испещряют миллионы перегоревших машин. Кажется, что всё пропало, но культ Механикус организует псалмическое изгнание, которое снимает проклятие, лишив космодесантников Хаоса демонических союзников. После планету зачищают за неделю.

979.M41 — ПЕЩЕРЫ КАЛТА

Появляются слухи об уникальной тиранидской биоформе, выкопанной из-подо льда полярной шапки на Калте. Магос Локард приводит в Ультрамар эксплораторскую армию и зарывается в глубины промёрзшей коры планеты через считанные минуты после посадки. Торсионные пушки сотен боевых сервиторов прогрызают путь к несанкционированным следам жизни в древней сети туннелей Калта. Они находят не легендарного карнифика, как ожидали, а вереницы гнёзд землеройных змееподобных ужасов. Во тьме разворачивается отчаянная подземная битва, и магосу Локарду приходится ретироваться с пустыми руками.

029.M41 — ПОРТАЛ НА ЭКСХУБРИСЕ

Запечатанные рунами порталы на громадном архипелаге Эксхубриса II спрятаны среди кишащих пиявками пирамид, но стигийский культ Механикус ставит себе задачей отыскать их. Раскопки заходят уже далеко, когда прибывают крупные силы эльдар с мира-корабля Ультве и без предупреждения нападают на бригады рабочих культа Механикус. Стигии запрашивают помощь у ближайшего марсианского флота. Они так упорно держат оборону, что подкрепления успевают провести массовую высадку и наголову разбить наземные силы эльдар. Рунический портал вскрывают, и техножрецы Стигий и Марса вместе входят в мерцающий лабиринт.

745.M41 — ГИБЕЛЬ ТИРАНА

139.M41 — ГОТИЧЕСКАЯ ВОЙНА

173.M41 — ПРИМАНЕННЫЙ ЗВЕРЬ

Культ Механикус намеренно спускает Waaagh! Крагги на надёжно обороняемую систему Урдеши. Хотя на поверхности планеты Waaagh! выходит из-под контроля, из системы и соседних миров её не выпускает Имперский флот. Техножрецы жадно собирают каждый клочок информации. Данных так много, что перегревающиеся архивы приходится переместить в прохладу катакомб Урдеши. Зеленокожих в конце концов методично истребляют клан за кланом. Последующие три столетия уходят на очищение и восстановление системы Урдеши. В процессе бесценные инфокатакомбы заливают скалобетоном, чтобы сделать фундамент под гранатный мануфактурум.

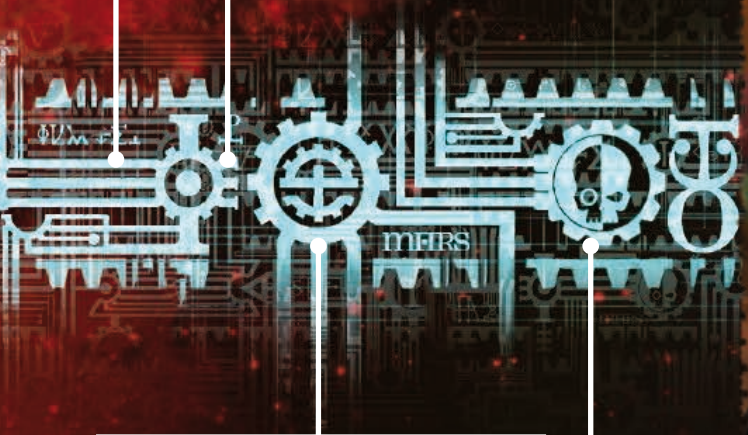
983.M41 — НАКАЗАТЬ УЗУРПАТОРА

На планете из магнитного железняка Кнутор люди-дикари поклоняются оркам-поработителям как пророкам примитивного божества Царя-Бугая. Когда ближайший к ним мир-кузница Грайя узнаёт, что одна из орочьих «булыг» сооружена вокруг сказочного ковчега Механикус, она высылает свои легионы на перехват. Спустя год, как об этом стало известно, поверхность планеты освобождают и от ксеносов, и от людей, и спасённые обломки звёздного ковчега Механикус с почтением перевозят на Грайю.

988.M41 — БОГОХУЛЬСТВО ВСЕЗАДАЧИ

992.M41 — ОЧИЩЕНИЕ ЭДЕМА ЙОХАНА

Древний схрон информации отрыт на заросшей джунглями планете Эдем Йохана. Культ Механикус спускается на поверхность, но обнаруживает, что немногочисленное население вырезано каноптековыми машинами некронов. Несколько военных конгрегаций начинают одновременное наступление. Проходит восемь лет войны, прежде чем культ Механикус наконец находит схрон. В результате спасены три рабочих СШК: первая – для саморазогревающихся кастрюль, вторая – для автоперьев для написания свитков, третья – для стабильных болтерных зарядов с флюсовым сердечником, который плавит керамит, словно воск.



674999.M41 — ВОЗВРАЩЕНИЕ В АБХАЙЛЮНГ

986999.M41 — ОТЧАЯННЫЕ МЕРЫ

Техножрецы-смотрители при Императорском дворце находят необратимые сбои в работе механизмов Золотого Трона. Немедленно отправляется десяток нештатных экспедиций, в том числе – ксанфитская военная процессия в портал на Эксхубрисе. Ксанфиты пробиваются к намеченной цели через труппы арлекинов и орды демонов. В холодных как могила темницах под Комморрой заключается тёмная сделка.

Крестоносцы Машинного бога

Машинное кредо культа Механикус процветает в десятках миров-кузниц, где имеются собственные традиции и геральдика, определяющие, в каких расцветках и с какими опознавательными знаками отправляться в бой последователям Омниссии. В данном разделе приведены примеры армий культа Механикус во всём их боевом величии.

ГИПЕРИОН ИСМЕНА ФЕМИД IV

Техножрец-доминус, известный как Гиперион Исмена Фемид IV, – техноархеолог с мира-кузницы Стигии VIII, посвятивший всю свою жизнь изучению древнего оружия и снаряжения. В настоящий момент он ищет утраченную технологию в сегментуме Пацификус на планете Тарнагуа. Большая часть военных сил Фемида состоит из скитариев, но ещё он командует двумя роботами-кастеланами – Аксиомой-88 и Ромбусом-4 – щедрым подарком одного из коллег. Чего не знает Фемид, так это того, что инфокузнец Галенос и его подопечные – не просто дар, а скорее шпионы в рядах его армии. Сражаясь на стороне Фемида, они тайно переправляют информацию своему настоящему хозяину – техножрецу-ксенариту Каллиасу Роде.

КАТАФРОНЫ-ПРОРЫВНИКИ ИСКОРЕНИТЕЛЬНОЙ КЛАДЫ 1-Х-ЭФУС

Риза – это мир, которому постоянно угрожают несметные орочьи полчища, что бьются о стены его мануфакторумов, словно волны, но даже непрерывное военное положение не разубеждает местное жречество отказаться от священного долга искать утраченные технологии, где бы они ни были. Искоренительная клада 1-Х-Эфус – это отряд катафронов-прорывников, находящийся в настоящее время на службе у эксплораторского флота Адептус Механикус, который ведёт изыскания в восточных пределах сегментума Соляр. Присоединившись к успешной зачистке Кантикуса-Майорис от техноеретехов, военно-исследовательский флот «Кастигатис-прайм» вернулся к своей первоначальной миссии по поиску следов утраченного археотеха в засушливых мирах Любанского скопления. Поиски пока результатов не принесли, если не считать удобной возможности для техножрецов обрушить свои боевые машины на эльдарских пиратов и военные банды хаосистов, каковую задачу искоренительная клада 1-Х исполняет с бесстрастной чёткостью.

Главным вооружением этих катафронов-прорывников является тяжёлое электродуговое ружьё – мощное орудие электротеха, сконструированное специально для уничтожения демонических машин тёмных механикумов. Один выстрел может вызвать многочисленные перегрузки в электроцепях любой машины, а живых созданий поджарить, как на электрическом стуле.

ВРАТА ЭКСХУБРИСА II

Марс – это лязгающее и грохочущее сердце Адептус Механикус, миллионам механических солдат которого поставлена единственная задача – сбор знаний. Техножрец-доминус Криптаэстрекс возглавляет боевую конгрегацию Марса во имя Омниссии, и его жажда познать тайны мироздания может сравниться только с его готовностью пойти на всё, чтобы добыть эти тайны.

Из бурлящих туч красной пыли Марса выступают несметные военные когорты кибернетических воинов. Под присмотром стрекочущих бионических линз своих хозяев-техножрецов эти священные процессии отправляются в пустоту космоса на поиски утерянных технологий и скрытых ресурсов. По тёмным углам Галактики апостолы Машинного бога без капли эмоций истребляют чужацкие империи и разрушают древние руины – всё ради погони за тайнами, которые ещё ждут своего открытия.

Именно такие посулы неведомого привели эксплораторов Стигий в проклятый болотный мир Эксхубриса II. Пока с багровых небес хлестал гнилой дождь, сервиторы Адептус Механикус копали по пояс в болотной грязи, а светящиеся пиявки цеплялись к их мёртвой коже. Однако исследователей интересовали отнюдь не гниющие болота, а колоссальные обсидиановые пирамиды, что вздымались из грязной жижи. С гудением плазменные буры стигийских учёных начали пробивать дорогу в древние гробницы. Но не успели пасть последние затворы, как во тьме открылись мерцающие световые порталы, и оттуда хлынули воинства эльдар, одетых в цвета мира-корабля Ультве.

Почти сразу оказавшись в меньшинстве, когорты Адептус Механикус были вынуждены занять оборону на месте раскопок. Мгла, иссечённая струями дождя, ожила вспышками плазмы и фосфора. Пока егеря скитариев строили стрелковую цепь, роботы-кастеланы стойко сдерживали наступление ксеносов. Под дождём грохочущее оружие роботов исходило паром. Избегая прямых столкновений, стражники в чёрной броне наполняли воздух гудящими сюрикенами и яркими разрядами колдовских пушек. Окинув светящимся бионическим взглядом поле боя, стигийский магос вознёс молитву Машинному богу и послал закодированную передачу наверх – в пустоту.

В бездне межзвёздного пространства просьбу стигийцев о помощи услышали марсианские войска эмперигена Криптаэстрекса. Однако не верность братьям побудила техножреца-доминуса к действию, а скорее появление на планете эльдар. Годами Криптаэстрекс бился над секретом путеводной паутины, гадая, почему её не берут силы варпа. На безводных мёртвых планетах техножрец изучал разбитые останки паутинных врат, пытаясь раскрыть секрет их создателей, поэтому надежда захватить действующие врата оказалась слишком соблазнительной, чтобы её упускать.

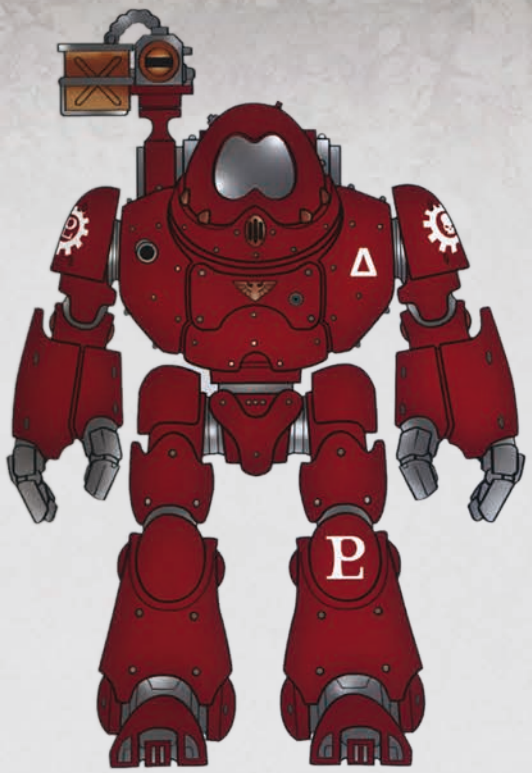
Ревя двигателями, первые десантные корабли марсиан опустились на Эксхубрис II, и тут же с грохотом упали в тёмную воду аппарели, выпуская манипулы скитариев и лязгающие когорты боевых роботов. Каким-то чудом – не иначе как сам Машинный бог проявлял благосклонность – войска стигийцев ещё держались: уцелевшие солдаты сражались за искорёженными останками павших братьев. Всегда остро чувствуя перемены в ходе войны, эльдар моментально двинулись на перехват марсианской атаки: закованные в доспехи аспектные воины мчались сквозь тени, в то время как над головой у них проносились взводы воющих Оседлавших Ветер и гравитанков. Мозг Криптаэстрекса гудел и сыпал искрами, пока техножрец черпал данные из груд боевых отчётов о ксеносах. За считанные секунды он определил план для битвы и вокс-командой и властным взмахом посоха приказал своим воинам наступать.

Десятки изрыгающих дым катафронов двинулись по болотистой почве, вздымая волны грязи, гудя и рявкая орудиями. Передовые боевые сервиторы выпустили во мглу слепящие сгустки плазмы, блистающие лучи которых рассекли стену дождя и прожгли плоть ксеносов. В ответ из темноты с визгом полетел ураган сюрикенов, крошечными лезвиями искромсавший иссохшую плоть катафронов. Криптаэстрекс бесстрастно наблюдал, как часть сервиторов сотрясается под градом осколков, а из их сочленений сыплются искры и валит дым. Однако на место каждого убитого катафрона вставал новый. Словно волна стали, перемалывающая всё на своем пути, войска Механикус смели стражников, и каждая контратака эльдар лишь привлекала новые эшелоны неумолимых усовершенствованных бойцов.

Внезапно, все эльдар начали отступать. Но это было не паническое бегство разбитого врага, а изящная и плавная перемена тактики. Криптаэстрекс почуял, что трофей почти у него в руках, и послал свои войска вперёд. Когда же среди тенистых болот открылись мерцающие порталы, и специальный флюгер Криптаэстрекса, поймавший ветер Эмпиреев, стал безудержно вращаться, техножреца пробрал трепет предвкушения. Возле врат развернулась яростная рукопашная: воины культа Механикус бросались прямо на сверкающие потоки вражеских выстрелов. Несмотря на то, что напор сюрикенов рвал их плоть, сервиторы продолжали с рокотом катить вперёд, неустанно всаживая снаряд за снарядом в уходящих эльдар. Затем порталы один за другим начали меркнуть, а чужаки – исчезать в Паутине.

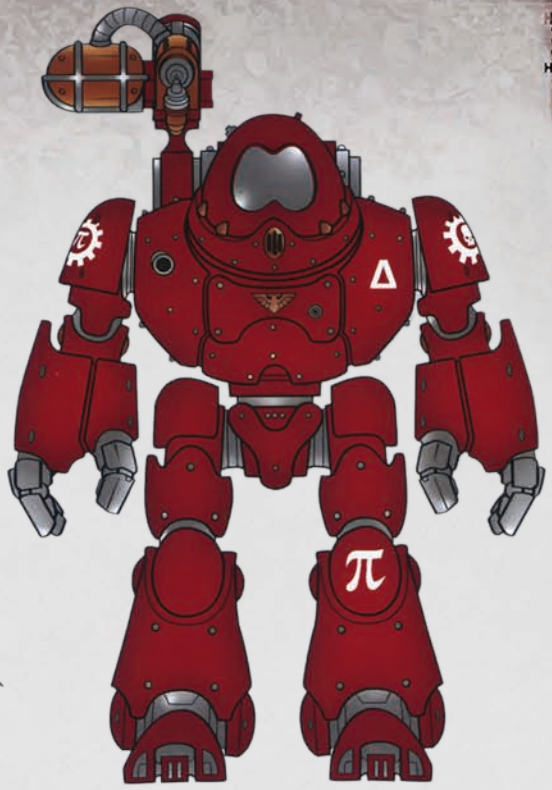
В трепещущем свете последнего портала возвышающийся призрачный властелин пробивался сквозь скопление противников, а пара кастеланов молотила его искрящими металлическими кулаками. Идущий по пятам боевых автоматов инфокузнец возносил скрипучие молитвы Омниссии. Из-за края врат другие эльдар прикрывали огнём отступающую призрачную конструкцию, орудийные платформы метали пылающие заряды плазмы и вьющиеся винтом ракеты в ряды марсиан. В ответ солдаты Машинного бога слали непрерывный вал пуль, грохочущих снарядов и лучи экзотической энергии, сражая чужаков, посмевших не сдавать позиции.

Когда призрачного властелина и кастеланов поглотили врата, Криптаэстрекс подумал было, что редчайшая возможность ускользнула у него из мехадендритов. Однако портал не закрылся. Лишь когда роботы появились обратно, вымазанные останками эльдар, стало ясно: Адептус Механикус захватили действующий вход в Паутину.



Китеррекс 12-Тандоус

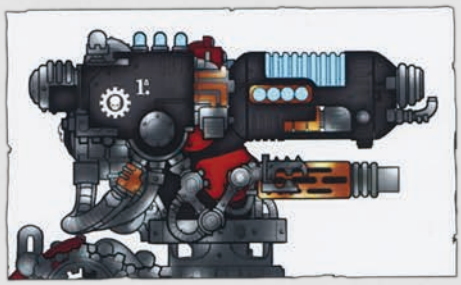
Инфокузнец Кобайраси



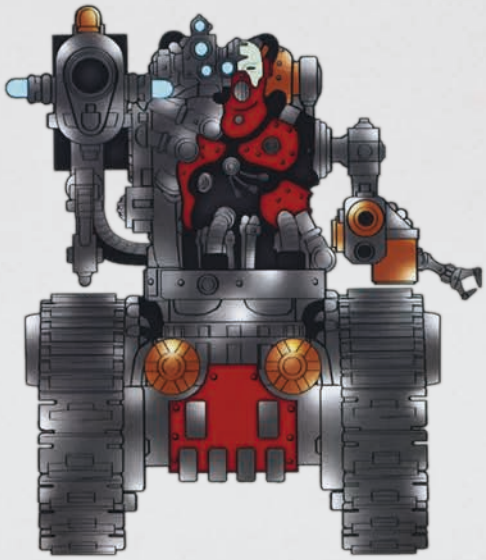
Петорррлеон 19-Тандоус

ЗНАКИ МАРСА

Все воины культа Механикус из боевой конгрегации Криптаэстрекса раскрашены в тёмно-красные цвета Марса, и многие носят чёрно-белый символ священной шестерни Машинного бога. Каждый робот-кастелан и катафрон имеет индивидуальное обозначение: значок или номер сервитора соответственно, но на броне обоих также можно различить эмблему манипулы и значок родного мира-кузницы.



Одешмунгор, электрожрец-корпускарий



Фалекс Y19B

ЭМПЕРИГЕН КРИПТАЭСТРЕКС

Губительные энергии варпа – зачастую анафема для технологий Адептус Механикус. Имматериум сделан из сущности Хаоса, а именно – противоречий и неопределённости, что большинство техножрецов находят отталкивающим и нарушающим порядок. Однако ещё есть древние устройства, работа которых основана на взаимодействии с царством варпа: огромные варп-двигатели военных кораблей Императора, загадочные телепортариумы и сотни других реликтов Тёмной эпохи технологий, созданных, чтобы путешествовать через Эмпиреи или всматриваться в их воющие глубины.

Техножрец-доминус Криптаэстрекс является один из немногих претендующих на владение этой областью знаний, будучи познавшим секреты эмперигена – имматериумного механика. Совершенствуя своё ремесло на верфях Марса, Криптаэстрекс раскрывал тайны варп-двигателей и поля Геллера по мере изучения их строения и молитв, которые пробуждают их древний машинный дух. Часто техножрец сопровождал марсианские экспедиции с целью добыть подобные артефакты из остовов кораблей и на звёздных кладбищах. Даже просто кусок такого двигателя – уже ценная находка для Адептус Механикус, и потому старые поля космических сражений тщательно прочёсывают в поисках уцелевших останков звездолётов.

Именно в одном из таких походов в проклятые присолнечные зоны боевых действий в Готическом секторе Криптаэстрекс впервые узнал о путеводной паутине. Во время ожесточённого боя с корсарами эльдар он стал свидетелем, как ксеновоины появляются словно ниоткуда, а потом так же внезапно исчезают. Заинтересовавшись этим феноменом, Криптаэстрекс начал разыскивать другие образцы этой технологии пришельцев.

За экспедиции в разрушенные миры приходилось расплачиваться жизнями скитариев, пока Криптаэстрекс пытался отыскать другие врата. Враждебные туземцы, инопланетные империи и людские поселения – всё крушила железная пята боевых роботов техножреца ради лишь пары минут изучения останков портала. Несколько раз Криптаэстрекс даже крал артефакты с места раскопок, занятого представителями другого мира-кузницы. Скитарии и сервиторы сражались в жестоких междоусобных войнах, только чтобы техножрец сумел увезти ещё один древний фрагмент врат на Марс.

К несчастью для Криптаэстрекса, он мало что понял о загадочной науке чужаков при изучении собранных обломков. Придя к выводу, что нужно увидеть портал в действии, он отправился на поиски туда, где эльдар предпочитали совершать свои налёты. До событий на Эксхубрисе II техножрец неоднократно почти достигал успеха, но каждый раз добыча умудрялась ускользнуть из тщательно подготовленной засады. Самый заметный случай произошёл во время так называемой Ночи осколков на Форлосе III, когда Криптаэстрекса взяли в плен тёмные эльдар из кабала Кровавой Бури. Однако к великой досаде доминуса, электрожрецы-фульгуриты освободили его прежде, чем эльдар успели затащить его в Паутину.

Теперь, когда у него в руках оказались врата на Эксхубрисе II, Криптаэстрекс наконец сможет изучить их секреты и докопаться до правды об их создании, попутно вскрывая пласты технологии ксеносов. Возможно, тогда он узнает, как воссоздать ту энергию, что заставляет портал работать, или, по крайней мере, как осуществить его разрушение.

Криптаэстрекс перебрался через мерцающий край портала, и экзотические частицы омыли его, заставляя рецепторы сенсориума неистово подёргиваться. Волна чистейших данных, что залила разум техножреца, была настолько ошеломляющей, что он едва заметил, как истерзанные дождём болота сменились извилистым краем теней. Из мглы выскочили гибкие силуэты с тонкими клинками в руках. Всё ещё просеивая потоки клочков информации с авгура, Криптаэстрекс послал своих инфокузнецов в бой, передав им пакет бинарных команд.

Словно жуткий оживший стальной идол, робот-кастелан обратился к наступающему врагу, и его машинный разум перешёл на новые протоколы, прочитав только что вставленную доктрина-пластину. Первые ксеносы уже добрались до его ног, коля и рубя клинками в тщетной попытке найти уязвимое место. Но такого не было. На стеклянистый пол тоннеля брызнули горячие густые струи крови, когда первый эльдар встретил жестокую смерть от кулаков робота. Других сбил с ног и воспламенил тяжёлый град фосфора, как только в бой вступили другие кастеланы. Сам Криптаэстрекс, клацая металлическими членами, двинулся вперёд, чтобы поскорее расправиться с надоедливыми чужаками и снова заняться порталом. Скользя сквозь град выстрелов, которые рвали и стегали его рясу, Криптаэстрекс вырезал стражников, в то время как его мехадендриты змеями вились вокруг, ища, каких бы ещё врагов уничтожить.

Вдруг один из громадных кастеланов пошатнулся, охваченный призрачным пламенем. Его инфокузнец без промедлений бросился вперёд, бормоча катехизисы преданного автоматона, однако, когда он добрался до робота, чтобы сменить доктрина-пластину, из темноты выскочил клинок и отсёк ему руку, разбрызгав кровь и машинные жидкости. Увидев это, Криптаэстрекс метнулся на помощь, клацая сталью и хлопая полами одежд, но инфокузнец уже издал приглушённый вопль и упал зарубленный. Перешагнув через аугментированный труп, эльдарский воин в маске преградил дорогу техножрецу. Призрачная кость с выдавленными на ней рунами выбила сноп искр из стали, выкованной на Марсе, когда магос отразил удар противника. В шквале мелькающих клинков два воина сошлись, пока вокруг другие эльдар теснили марсианские силы назад к вертикальной «луже света», что соединяла это место с Эксхубрисом II.

К тому моменту, как ряса Криптаэстрекса коснулась энергетического края портала, от его боевой конгрегации в живых остались лишь крохи. Предчувствуя победу, эльдарский колдун отступил назад и стал образовывать потрескивающий шар психической энергии. Мысленно вздохнув, техножрец наконец обратил на него всё своё внимание. Как глупо со стороны эльдар думать, что они могут противостоять воле Омниссии. Прежде чем псайкер успел метнуть магическое пламя, из открытого портала вынырнул тяжёлый металлический кулак и сбил чужака с ног. Булькающий предсмертный вопль противника, чей торс массивный робот превратил в кашу, возвестил о прибытии второй волны войск Криптаэстрекса. В облаке молний в бой вступили десятки электрожрецов, и эльдар испарились под их натиском. Освободившись от отвлекающей ерунды боя, Криптаэстрекс снова занялся чудесами Паутины.

Эмперигенные манипуляторы
Криптаэстрекс носит сложную сбрую механдритов, которая мерцает и пульсирует пленённой энергией и усилена различными убийственными придатками.

Топор культа Механикус
Нет более наглядного символа Машинного бога, чем знак шестерни культа Механикус, как изображённый здесь на силовом топоре Криптаэстрекса.

Мантия жречества
Алая ряса Криптоэстрекса не только служит заявлением о его лояльности марсианскому духовенству, но и скрывает сильно видоизменённое тело, что можно считать нежданным счастьем для союзников, которым не доведётся увидеть его во всём ужасающем механическом великолепии.

РАСКОПКИ НА ЭКСХУБРИСЕ

Криптаэстрекс командует конгрегацией, набранной в благословенных мануфакторумах самого Марса. Здесь представлен технокрец и ядро его войск, куда входят избранные воины, которых он взял в битву у места раскопок на Эксхубрисе II. Во главе войска идёт сам технокрец-доминус – внушительный командир, в достатке экипированный клацающими механдендритами, летающим черепом-прорицателем, раскалённым силовым топором и богато украшенной фосфорной серпентой.

Однако величайшая ценность Криптаэстрекса – не древнее и грозное снаряжение, а его господство над машинами. Под его руководством армия сражается упорнее, ведомая непоколебимым духом Омниссии. Зачастую поблизости от Криптаэстрекса держатся катафроны-уничтожители – лязгающие гусеницами сервиторы, вооружённые грозным энергетическим оружием, которые берут на себя роль личных телохранителей и отрядов огневой поддержки. Под надёжной защитой лат эти безжизненно смотрящие на мир творения Марса следуют приказам технокреца без вопросов, с грохотом катя на гусеницах вперёд, чтобы убить всякого, на кого их послали.

Защитникам Криптаэстрекса помогают самые ценные элементы арсенала технокреца – манипула древних боевых роботов. Ведомые в бой киберподьячим Кобайраси и механохадраксом Телхеломаксом, массивные автоматы крушат всё, что встаёт у них на пути. Приняв мгновенное указание от Криптаэстрекса, два инфокузнеца переставляют доктринальные пластины в роботах, быстро сменяя боевые протоколы так, как нужно технокрецу-доминусу. Это придаёт роботам оперативную гибкость: их хозяева могут перенацелить их на ближний бой или на обрушивание ярости издалека, как того потребует необходимость.

Эти чудовищные автоматы представляют собой жестокий молот Марса, и Криптаэстрекс получает немалое удовольствие, обрушивая его на неприятеля. Там, где отборные воины, кишащие орды или громоздкие боевые машины грозят прорвать марсианские порядки, роботы грузно вступают в битву: с их толстой бронированной оболочкой и опустошительным вооружением мало какой противник сможет долго выдержать атаку кастеланов. Роботы и сопровождающие их инфокузнецы – это лязгающие шестерёнки холодного железного сердца армии Механикус и перемалывающие всё металлические зубы, которыми она пережёвывает врагов.

ГРОЗА ОМНИССИИ

Тирхунамантрос стоит во главе братства жрецов-фульгуритов, приданного штурмовым силам на Эксхубрисе II. Верные сбережению священной Движущей силы, эти жрецы, окружённые потрескивающими молниями, бросаются в бой, чтобы вытянуть из врагов жизнь своими электрососущими посохами. Даже самых упорных участников сражения увитые мускулами жрецы могут лишить сил и свалить, ведь их оружие пугающе эффективно как против живой плоти, так и против брони.

Не обращая внимания на жаркие споры внутри жречества, магос Криптаэстрекс охотно включает оба братства фульгуритов и корпускариев в свою боевую конгрегацию, зная, что на поле боя вполне могут понадобиться уникальные таланты обоих. Одешмунгор в этих войсках ведёт жрецов-корпускариев; его наручи испускают искры и дуги разрядов едва сдерживаемой энергии. Эти воины превосходно справляются, когда нужно порвать на куски лёгкую пехоту или полчища врагов: их молнии щёлкают, точно электрические кнуты, в самой гуще сил противника, яростно перескакивая с одного на другого и щедро одаривая энергией Машинного бога.

ТЕХНОЖРЕЦ-ДОМИНУС КРИПТАЭСТРЕКС

Криптаэстрекс – могущественная и загадочная фигура, которая воплощает в себе пугающую мощь Машинного бога. Преподнеся большую часть своей плоти Омниссии, Криптаэстрекс превратился в существо из клацающих механических рук, стрекочущих линз и шипящих клапанов. Поверх стального кибернетического тела он гордо носит развевающуюся рясу, окрашенную в цвета Марса, чьи священные оттенки возвещают о его месте среди правоверных Красной планеты.

МАНИПУЛА ДЕЛЬТА-ТАНДОУС

С грохотом шагая по полю битвы на массивных бронированных ногах, роботы-кастеланы гордо возвышаются над войсками культа Механикус. Пару этих древних махин ведёт инфокузнец-киберподъячий Кобайраси. Его механические подопечные оснащены массивными силовыми кулаками, чтобы сминать противника. Покрытые царапинами и шрамами от многих битв, роботы откликаются только на команды своего инфокузнеца, который никогда не отлучается далеко, дабы успеть направить их туда, где они нужны более всего.

МАНИПУЛА ДЕЛЬТА-ГИГАРОКС

Каждый инфокузнец – умелый служитель Машинного бога, занимающий положение младшего техножреца в культе Механикус. Как и его повелитель Криптаэстрекс, механохадракс Телхеломакс прошёл через большое множество операций по усовершенствованию. Так ткани его тела удалены и заменены мириадом кибернетических устройств, непонятные циферблаты, поршни и клапаны покрывают грудь, и каждый последующий механизм – загадочное техническое чудо Омниссии, которое дарит ему священную способность командовать роботами-кастеланами, идущих за ним на войну.

Его подопечные – это широкоплечие стальные гиганты, получившие жизнь только благодаря воле своих хозяев; в их пустых и равнодушных лицевых щитках отражается лишь ужас врагов, когда роботы вступают в бой. Оба механических великана из манипулы Дельта-Гигарокс являются древними реликвиями Адептус Механикус и повидали тысячи лет сражений. Свидетельство этой истории войн легко увидеть на их бронированных оболочках, покрытых следами былых битв. Местами даже сошла красная краска Марса, явив другие цвета – выдающие, вероятно, их прежнюю принадлежность.

КАТАФРОНЫ ФАЛЕКС-Y19

Эти могучие орудия Машинного бога имеют некоторое сходство с более обыденными сервиторами, так как они созданы из иссохшей оболочки, некогда бывшей человеком. Однако их мертвенно-бледная кожа почти целиком скрыта под толстыми пластинами брони и обширной бионикой. Даже ноги этих созданий отрезаны и заменены гусеницами, чтобы сделать их более эффективными на поле боя.

Выбрасывая из выхлопных отверстий султаны густого чёрного дыма, катафроны-уничтожители неумолимо идут вперёд, ведомые волей Криптаэстрикса. Внутри их рокочущих механических тел капает масло и скапливается смазка, проступая на корпусе и словно опровергая тем самым тот факт, что когда-то они были людьми. Это открывает правду о многих орудиях культа Механикус: техножрецам-доминуса мало волнует внешний вид таких орудий, как катафроны, пока они исполняют возложенные на них функции. Это касается и Фалекс-Y19 – гусеничных сервиторов, посаженных на тяжёлую раму и лязгающие траки, которые годятся только для боя.

БРАТСТВО ЗАКЛЮЧЁННОГО АНИМУСА

Возглавляемые Тирхунаматросом электрожрецы-фульгуриты Криптаэстрекса сильно контрастируют с корпускариями, сближаясь с врагом, чтобы вырвать из него жизнь, тогда как их соперники, носящие электростатические наручи, испускают разряды энергии издали. Все бледнокожие жрецы пользуются безжалостными электрососущими посохами, каждый из которых представляет собой вытягивающее жизненную силу оружие. Через проводниковые кабели, идущие от древка к владельцу, фульгуриты пропускают энергию, вырываемую у врагов, и, когда члены братства шагают в бой, дуговые разряды едва сдерживаемого электричества гуляют по посохам, по татуированным синей краской телам и над головами с венцом в виде шестерёнки.

БРАТСТВО БЛАГОСЛОВЕННОГО ГРОМА

Процессию электрожрецов-корпускариев Криптаэстрекса возглавляет Одешмунгор. Каждому из его голгрудых подчинённых дарована власть вызывать собственную электрическую бурю. В отличие от многих других воинов культа Механикус, корпускарии принимают только аугментацию своего жречества, заключая руки в наручи и покрывая тело голубыми линиями электротатуировок, отчётливо видных сквозь кожу. Именно через эти узоры, похожие на электроцепи, корпускарии черпают свою разрушительную мощь. Но, пожалуй, главной отличительной чертой электрожрецов можно назвать повязки на глазах – напоминание о жертве, которую они принесли Машинному богу за его многочисленные дары.

В ПОИСКАХ ОРКАДИИ

Несметные полчища орочьего Waaagh! Гракса раздирают города-кузницы Ризы с безрассудной и необузданной яростью. Самые блестящие и безумные гении культа Механикус остервенело трудятся над разработкой оружия, которое уничтожит буйствующих ксеносов. Магосы и другие техножрецы подбирают каждую кроху боевой телеметрии, пытаясь отыскать способ навсегда покончить с угрозой зеленокожих.

Многие годы мир-кузница Риза служит местом ожесточенной войны между силами культа Механикус и орками, и её факторумы неустанно отправляют боевую технику и полчища быстроходных механических солдат с конвейера прямо в бой. Выкрикивая хвалу Омниссии, целые когорты скитариев и сервиторов исчезают в мясорубке адских сражений Ризы. Однако всё новые и новые орки стекаются в битву с окружающих систем. Столкновение превратилось в кровавую войну на истощение, где даже малейшая капля может склонить чашу весов.

Безвыходность ситуации заставила техножрецов Ризы с головой нырнуть в глубины хранилищ логисов и крипт когитаторов за древними и запретными секретами. В результате, под тусклый свет солнца Ризы были извлечены всевозможные образцы устрашающего оружия. Атмосферные испепелители, плазменные макробаллисты и демосаванты с воспламеняющейся кожей подключились к бушующему конфликту, однако к перелому в войне это не привело. В лучшем случае, дьявольские энергии каждого нового инструмента лишь порвали в клочья несколько тысяч орков. В худшем, ксеносы, взяв пример, создали свои на коленке склёпанные аналоги.

Некоторые маргиналы в иерархии Ризы, такие как ксенофагист Гекстеррамер Ворт, к примеру, считали, что решение оркоидного вопроса лежит не в рассыпающихся инфоструктурах их мира-кузницы, а спрятано среди звёзд. Ворт перенёс эти идеи на совершенно новый, экстремальный уровень, поскольку считал, что где-то среди пустоты космоса существует родной мир орков и генетический фундамент всех видов этих ксеносов. Ворт хотел не просто победить зеленокожих на Ризе, он планировал уничтожить всех орков. Навсегда.

Одержимый геноформами оркоидов Ворт неустанно охотился за новыми объектами для своих экспериментов. Каждый новый встреченный Waaagh! становился ещё одним кусочком мозаики, которая подводила его всё ближе к родному миру орков, которому техножрец-доминус дал имя Оркадия. Для начала Ворт посетил планеты, ближайшие к Ризе, где воинство Гракса втянуло имперское население в тяжёлую борьбу за выживание. Тщательно выбирая планеты, где осадное положение складывалось хуже всего, Ворт и его личная свита из роботов-кастеланов, катафронов-уничтожителей и электрожрецов спускались на поверхность в поисках «чистого» образца. Местные защитники приходили на помощь, превознося их, как спасителей, посланных божьим промыслом Императора. Однако Ворт быстро разубеждал своих «союзников» в этих идеях, сражаясь ровно столько, чтобы добыть свои бесценные образцы, а потом улетал.

Той же схемы Ворт придерживался множество раз, хотя, чем дальше блуждали его войска от Ризы в поисках Оркадии, тем хитрее приходилось действовать техножрецу-доминусу, чтобы добиться своих целей. На границах системы Дабиллион IX он провёл успешную молниеносную атаку на кишащий орками космический скиталец «Звездогрыз». Проникнув на борт в защищённом помехами пустотном лихтере, техножрец рыскал по огромным похожим на пещеры палубам в поисках добычи. Его электрожрецы-фульгуриты лишали энергии туннели и камеры, глухими голосами вознося молитвы Машинному богу, пока дуги разрядов перескакивали со стен в их посохи. В сумраке роботы-кастеланы сокрушали контратаки орков, превращая зелёное мясо в кашу ударами огромных механических кулаков. Надёжно укрытый за своими гусеничными боевыми сервиторами, Ворт руководил схваткой, в предвкушении клацая мехадендритами, когда удавалось выхватить многообещающий образец из гущи боя. Только когда сам капетан скитальца вступил в бой, Ворт отступил, велев своим автоматам пробиться наружу через обшивку и оставив врагов замерзать и лопаться от резкой декомпрессии.

Если была возможность не рисковать своими солдатами, Ворт не гнушался воспользоваться чужими усилиями. Во время Зачистки Кидаси техножрец обнаружил, что на окраинах зоны войны Империума с орками в субсекторе Кидаси сражаются корсары эльдар. Боевые алгоритмы и сидерическое картирование позволили Ворту предсказать, где и когда они нанесут удар, и ризанцы устроили там засаду. Спрятав роботов среди обломков в районе конфликта, Ворт дождался, пока эльдар начнут пробираться по развалинам, и тогда ударил. Катафроны и кастеланы восстали из руин, словно мстительные механические боги, разнося ксеновоинов на куски. Хотя эльдар сражались грациозно и яростно, но с мощью культа Механикус им было не сравниться: Ворт предусмотрел почти каждый их шаг, и его войска расстреливали чужаков чётко распланированными залпами. После боя техножрец препарировал мозг командира чужаков, чтобы узнать, куда те забирали пленных орков.

Одержимость техножреца снова и снова приводила его на край смертельной опасности – иногда даже от рук Империума. Больше года Ворт крался по пятам крестового похода Чёрных Храмовников, который всё глубже погружался в сердце орочьей империи Октария. Следуя за атаками космодесантников, ризанцы опускались на поля сражений, вскрывали мёртвых и удирали с добычей. Когда Ворту удалось украсть останки орочьего военного вождя Гутрека, тем самым не дав Чёрным Храмовникам забрать его голову в качестве трофея, он навлёк на себя гнев Астартес, которых и так уже достала слежка техножреца за их операциями. После нанесённого оскорбления от отправки флота Храмовников и полномасштабного вторжения Ризу спасло только согласие Ворта вернуть тело – за минусом нескольких кусков, конечно.

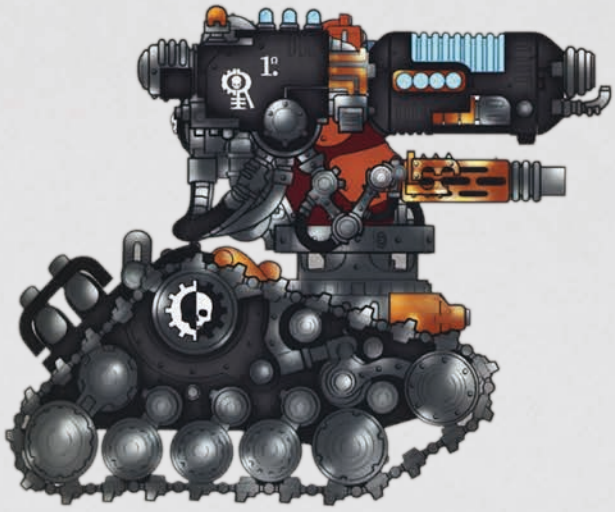
Хотя трюмы корабля ксенофагиста давно уже ломятся от всевозможных орочьих останков, во многих из которых поддерживают «жизнь» стрекочущие и гудящие машины, техножрец продолжает искать новые подсказки к местоположению Оркадии. Поиски эти вполне могут продолжаться бесконечно – настойчивость Ворта здесь не знает границ. Он считает, что это только вопрос времени, когда он сможет избавить Галактику от зеленокожей угрозы раз и навсегда.

ЦВЕТА РИЗЫ

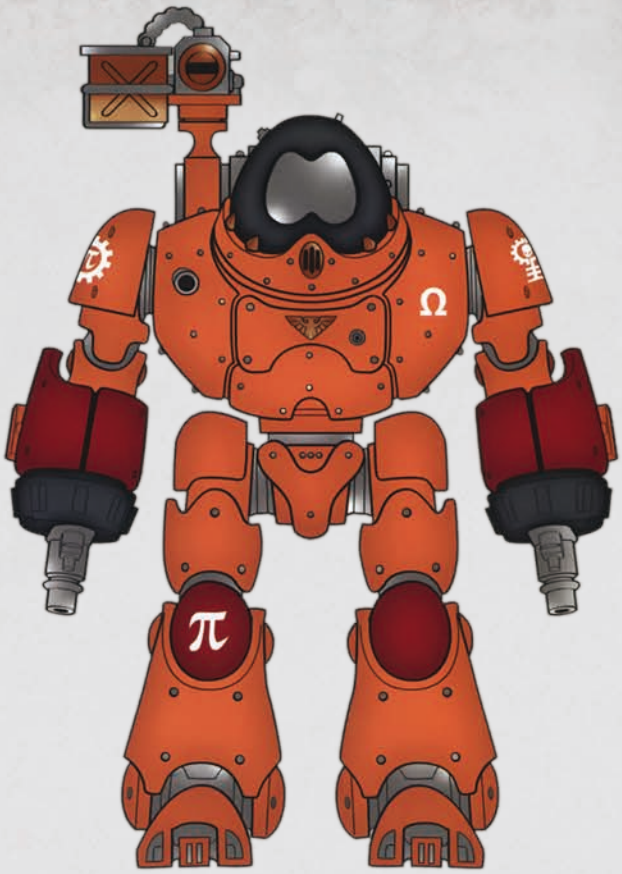
Хотя охряные корпусы боевых машин Ризы отмечены многочисленными следами несчётных лет беспрерывной войны, чёрно-белая символика Машинного бога по-прежнему отчётливо видна.

Распространён среди войск Ризы также и красный цвет, часто встречаемый в отделке одеяний технокрецов-доминусов, и в него же раскрашивают отдельные элементы боевых конструкций вроде роботов-кастеланов. Назвать его преобладающим ни в коей мере нельзя, он всего лишь дополняет традиционный охряный, отсылая к Марсу – родине культа Механикус.

До определённой степени используется и медный, в первую очередь в расцветке орудий, таких как электрососущие посохи фульгуритов, а также в механических придатках вроде сервосбруи. Вместе с другими цветами он создаёт законченную песочно-оранжевую цветовую схему Ризы.



Плексапушка A12Kc

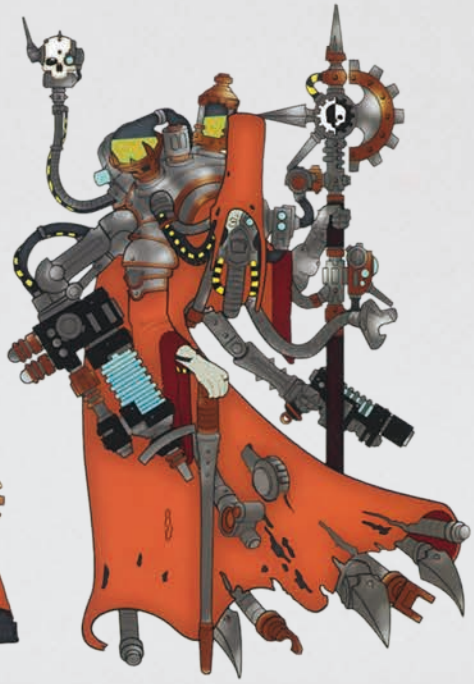


Фуратор 9-Дхул

Инфокузнец Тир

Электрожрец-корпускарий Гортефан

Электрожрец-фульгурит Бастеррекс



Технокрец-доминус Гекстеррамер Ворт

Оболочка кастелана
Тяжёлая броня робота-кастелана практически неуязвима, хотя это не останавливает попытки врагов уничтожить его. В результате обшивка зачастую покрыта шрамами, которые вскрывают тысячелетние слои прежней окраски.

Купол сенсориума
Под этим металлическим куполом находится множество авгуров и линз аустика, защищённых тяжёлым лицевым щитком, который очень часто несёт на себе отметины вражеских попыток разбить его.

Фосфорные бластеры
Слишком тяжёлые для человека, фосфорные бластеры часто обуглены и закопчены от постоянного использования. Когда одна из пушек ломается или прогорает, её заменяют, и тогда у изношенного робота появляется новенькое блестящее орудие.

Знак манипулы
Это один из многих символов, используемых воинами Адептус Механикус, чтобы отличать членов своей манипулы. Каждый робот манипулы носит где-нибудь на обшивке точно такой символ, как и у сопровождающего инфокузнеца.

Священные символы
Как тотем могущества Машинного бога, каждый кастелан носит уникальный опознавательный символ, который обычно можно найти на коленном и наплечном щитках.

ФУРАТОР 9-ДХУЛ

++ БЛАЖЕННЫ ПОГИБШИЕ НА СЛУЖБЕ ОМНИССИИ ++

Череп оркоида лопнул в кулаке робота, отчего обшивку забрызгало липкими красными кусками. Шипя сервомоторами, он повернулся к следующей цели. Разноцветные руны плясали по перекрестью прицела, пока когитатор перебирал протоколы атаки.

++ ПО ОБРАЗУ ЕГО МЫ СОЗДАНЫ СИЛЬНЫМИ ++

Звероподобный ксенос врезался в него, рубя по ногам чем-то вроде мотопилы. Небрежным пинком робот отправил тварь обратно грудой рваного мяса и переломанных костей. Его простой разум дёрнули инфоструны, вызвав шквал откликов: УГРОЗА-ПРОКСИМУС? Д. ДАЛЬНОСТЬ-ЭКСТРЕМУС? Н. ДАЛЬНОСТЬ-МОДЕРАТУС? Д. ОТРЕАГИРОВАТЬ. Слепящий поток фосфорных снарядов гулко ударил по ближайшим оркам. Компенсаторы отдачи стиснули торс робота – тяжёлая наплечная пушка продолжила стрелять, когда он неутомимо зашагал дальше.

++ ПРАВЕДНО И БЛАЖЕННО – ПАСТЬ ПОД ГНЕВОМ МАШИННОГО БОГА ++

Попадая в цель, фосфорные пули лопались и шипели, продолжая гореть, даже когда зеленокожие ринулись вперёд, ревя от боли и ярости. Тяжёлые снаряды выбивали искры из торса, оставляя новые шрамы поверх старых, но робот не обращал на это внимания. Сквозь толчею ксеносов, расталкивая других, пробился более крупный чужак с массивной клешнёй, вживлённой в руку.

++ НЕ ДОЗВОЛЯЙ СЛАБОЙ ПЛОТИ ЖИТЬ ++

Робот отшатнулся, когда орочий вождь ударил трескучей силовой клешнёй, безумно ухмыляясь обломками жёлтых зубов. По оптической матрице заплясали мигающие алым символы: сорвало кусок обшивки. Из прорехи хлынули машинные жидкости, но гидравлические шунты перекрыли утечку.

++ ПРИМИ ДАРЫ ОМНИССИИ, ДАБЫ СТАТЬ ДОСТОЙНЫМ В ЕГО ГЛАЗАХ ++

Он ухватил орка за голову и ноги и легко оторвал от земли. Плюясь и ругаясь, тварь попыталась освободиться, но робот сжал руки сильнее и развёл их в стороны одним беспощадно быстрым движением. Орка порвало пополам, и на землю посыпались обломки костей и блестящие внутренности. Не тратя времени, робот швырнул куски орка в стороны и продолжил неумолимо наступать на ряды ксеносов.

++ МАШИННЫЙ БОГ БЛАГОДАРЕН ЗА ТВОЮ ЖЕРТВУ ++

Робот-кастелан, несущий обозначение «Фуратор 9-Дхул», был создан задолго до того, как Гекстеррамер Ворт занялся поисками своей Оркадии. Его тело, собранное в сердце Ризы при помощи древних секретов Легио Кибернетика, обрело свой облик в морщинистых руках дюжины умелых ремесленников. Когда его увесистые бронепластины наконец были приклёпаны на место пустоликими сервиторами, он поднялся в полный рост и, потрясая землю тяжёлыми шагами, присоединился к своим братьям.

Киберкастельная когорта Дхул-Х имела в своём составе двадцать четыре боевых единицы – колоссальная стена металла, готовая крушить врагов Омниссии неумолимой поступью. Внимая командам ризанских магосов, свежесобранная киберкастельная когорта зашагала вперёд вместе с армиями культа Механикус. Под внимательным присмотром инфокузнецов их послали вперёд, чтобы укрепить оборону Ризы, которая не так давно была прорвана в эпоху невиданных варп-штормов.

Первым хозяином Фуратора был архонт-милитарист Эйротелламакс. Этот техножрец, великий герой Ризы, повёл свои армии на инопланетных пиратов, которые свирепствовали в системе. То были тощие и гибкие чужаки, сбежавшие от гибели своей империи и теперь ставшие жуткой занозой для Ризы. В бескрайних искусственных мирах и холодных безвоздушных лунных заставах Фуратор уничтожал указанные цели скворчащими залпами фосфора и валом испепеляющего пламени. Он тяжело шагал вперёд, пока корпус его звенел от вражеских попаданий, но мало какое оружие способно было оставить на нём след.

Столетия спустя, после того как эльдар были разбиты, а Эйротелламакс нашёл свой конец в пасти разъярённого рифтового червя, Фуратора снова отправили с Ризы. На этот раз техножрица Катреллофил Гесс взяла киберкастельную когорту, в которой осталось немногим более десятка кастеланов, для вылазок к Вурдалачьим звёздам. В одной злополучной экспедиции почти половина кастеланов погибла в гнезде чужеродных конструкций с лазерными когтями. Фуратор был одним из тех, кто выбрался наружу, следуя последнему приказу инфокузнеца, тогда как самого жреца разорвали на куски. Из кастеланов, ушедших с Гесс, лишь шестеро вернулись на Ризу. В их числе и Фуратор.

Годами Фуратор и его братья томились в глубоких подземельях, поскольку ущерб от экспедиции Гесс был так велик, что мало кто знал, как починить роботов. Орочье вторжение на Ризу, однако, вынудило Легио Кибернетика действовать, и Фуратора снова послали воевать, заменив часть разбитых щитков новыми. Так робот вступил в бой, поливая огнём из орудий лавину орочьего вторжения. Многие из оставшихся роботов киберкастельной когорты, ещё страдая от древних ран, пали и были разнесены на части безоглядной яростью врага, но Фуратор как-то уцелел.

Робот мог вполне окончить свои дни на Ризе, если бы не Ворт. Призвав своих инфокузнецов, техножрец собрал останки братьев Фуратора и заменил ими повреждённые детали робота. Пусть они не могли сравниться с новыми, но Фуратор сумел переломить ход нескольких сражений в те первые дни войны, пока Ворт не забрал его в свою конгрегацию. Когда техножрец отбыл на поиски Оркадии, робот-кастелан отправился с ним.

КСЕНОКЛАДА ВОРТА

Эта конгрегация даёт представление о печально знаменитом войске эксплораторов технокреца-доминуса Гектеррамера Ворта. Скрытый под капюшоном священных одеяний Ворт – непререкаемый глава своего войска. Его воля ведёт в битву механических воинов, которые приводят в жизнь его планы геноцида. Больше, чем просто лидер, Ворт сам по себе – грозный воитель, чьё тело изменено и дополнено бионическими имплантатами и механическими членами. Пусть обычно он воздерживается от личных поединков, но тем не менее не упускает случая повергнуть любого, дерзнувшего оказаться в пределах досягаемости его силового топора или попавшего в прицел проектора искореняющего луча.

Ворт предпочитает руководить сражением, укрывшись за надёжной стеной из катафронов-уничтожителей. Обозначенные как плекспушечные клады A12K и A13Y, эти мертвоглазые боевые сервиторы никогда не отходят далеко от Ворта. Их тяжёлые полулаты отразят почти любой вражеский огонь, а смертоносные плазменные кулеврины быстро превратят неприятеля в кипящую лужу расплавленной плоти. Как технокрец Ризы, Ворт с удовольствием наблюдает, как его боевые сервиторы-катафроны разбираются с врагом, ведь обжигающий жар и слепящее сияние плазмы напоминают ему о колоссальных топках реакторов дома.

В своих постоянных поисках Оркадии Ворт также может призвать на помощь электрокречество. У этих слепых воинов много полезных сторон: уничтожение врагов – это лишь одно из благ Машинного бога, которое они приносят в армию Ризы. Электрокрецами-фульгуритами командует Бастеррекс, на чьих щеках остались шрамы от Слёз Омниссии. Мастерство ближнего боя фульгуритов не раз превращало поражение в победу против орков: громоздкие

ксеносы часто недооценивают этих странных татуированных людей, пока их зелёной кожи не коснётся первый электрососущий посох.

Как это нередко бывает, от фульгуритов, идущих в бой, не отстаёт и братство корпускариев. Электрожрецов-корпускариев Ворта направляет Гортефан, обрушивая на противников техножреца бурлящий шторм энергии и насылая на поле боя трескучие тучи пляшущих молний.

МЕХАНИЧЕСКИЕ ВЕЛИКАНЫ

Чтобы бороться с таким свирепым и сверхагрессивным врагом, как орки, Ворт решился на не менее свирепый ответ. Когда он собирался на свои поиски, то взял себе в помощь манипулу роботов-кастеланов из Легио Кибернетика. Инфокузнец Тир – ветеран долгой войны на Ризе, чей торгейстовский инфохрам содержит многие из уцелевших доктринальных пластин планеты. Роботы обеспечивают войска Ворта бесподобной огневой мощью и стоят непоколебимой стеной автоматизированного металла, что позволяет обращать вспять вражеские атаки и вести войска культа Механикус сквозь самые упорно обороняемые укрепления.

Под опытнейшим присмотром инфокузнецов контратакующие манипулы боевых роботов истребляли орков целыми ватагами. Но мало просто послать робота-кастелана в бой, поскольку инфокузнец должен держаться поблизости, чтобы контролировать своих подопечных ради обеспечения оптимального уровня боеспособности. Превосходно исполняя свой долг, инфокузнецы Торгейста заняли высокое положение в иерархии Ризы, и, когда Ворт бросил клич, они тут же откликнулись на его призыв к войне.

ТЕХНОЖРЕЦ-ДОМИНУС ГЕКСТЕРРАМЕР ВОРТ

Ворт увешан различным оборудованием и приспособлениями, в результате чего его спина горбится под тяжестью множества колдовских инструментов и научных принадлежностей. Каждая деталь этой впечатляющей фигуры отражает безумный гений и абсолютную преданность Омниссии, что доказывается на практике каждым технорецом-доминусом, чья слабая плоть вырвана из смертного тела и заменена шипящими механическими протезами и гудящими кабелями. Далёкий от командования с тыла, Ворт оснащён всевозможным древним и мощным вооружением. Отлично приспособленный к войне, он несёт богато украшенную фосфорную серпенту и светящийся проектор искореняющего луча для дальних атак, а те глупцы, кому хватит ума подойти близко, падут от трескучего лезвия силового топора, выполненного в виде зубьев шестерни. Развевающийся плащ Ворта выкрашен в узнаваемый ржавый цвет Ризы, демонстрируемый во всей его конгрегации.

КИБЕРКАСТЕЛ КХУЛ-Х

Торгейст Тир представляет храмы Торгейста Ризы и является одним из приближённых инфокузнецов Ворта. Несущий атрибуты своего ремесла, он экипирован гудящим ранцем, из которого выходят кабели, провода и штекеры. У каждого из этих элементов – своё назначение, что позволяет ему взаимодействовать с различными машинами и руководить массивными роботами-кастеланами под его командой. Роботы-кастеланы – это великаны в войсках Ризы, грозно возвышающиеся над всеми вокруг. Как священные орудия Машинного бога, эти автоматы носят не только символ шестерни культа Механикус, но и древние знаки самой Ризы. Оболочка их выкрашена в яркий оранжевый цвет, показывающий, за какой мир они сражаются.

ПЛЕКСПУШЕЧНАЯ КЛАДА КАТАФРОНОВ A13Y

Побитые в боях нательные щитки демонстрируют цвета и символику Ризы, а голый металл гусениц, траков и сложного телоустройства катафронов отражает утилитарную природу этих беспощадных и крайне разрушительных боевых машин. Вооружённые в той же манере, что и их собратья-сервиторы, они идут в бой с массивными светящимися энергетическими орудиями, тусклый свет плазменных катушек и гравитационных ускорителей которых контрастирует с тусклой металлической обшивкой и холодной мёртвой кожей. Массивные пушки – не единственное оружие катафронов. Вместо левой руки устанавливается либо смертельный фосфорный бластер, либо изрыгающий пламя когнис-огнемёт, что существенно повышает огневую мощь и добавляет внешней грозности. Дополняют этот облик цепкие механические клешни и тяжёлые гусеницы, подчёркивая, что у сервиторов плекспушечной клады A13Y достаточно способов, чтобы жечь, взрывать и крушить врагов Машинного бога.

ПЛЕКСПУШЕЧНАЯ КЛАДА КАТАФРОНОВ A12K

Катафроны-уничтожители – основная тяжёлая пехота Адептус Механикус; громоздкие сервиторы на прочных гусеницах, с глубоко уходящими в голову и торс проводами, которые соединяют живую плоть с машиной. Выкашивая врагов огнём пульсирующих плазменных кулеврин и тяжёлых гравипушек, они вращаются из стороны в сторону на корпусной турели, выискивая новые цели при помощи улучшенной оптики. Катафроны-уничтожители готовы отдать жизнь, но выполнить полученную задачу.

Плекспушечная клада катафронов-уничтожителей A12K состоит из смертоносных орудийных платформ, способных обрушить на врага лавину выстрелов. Плазменные кулеврины и тяжёлые гравипушки – воистину опустошительные виды оружия, для обращения с которыми, как это явно видно по их размеру и непростому устройству, требуются сила и сложная система, как у катафрона. Как и все члены этой конгрегации, они демонстрируют оранжевую цветовую схему Ризы. Вдобавок их выделяет эмблема мира-кузницы и опознавательный номер сервитора, чтобы различать их на поле боя.

БРАТСТВО ПЛЕННОЙ ЯРОСТИ

Покрытых электротатуировками жрецов-фульгуритов из конгрегации Ворта ведёт Бастеррекс. Эти воины истово веруют в священную Движущую Силу, и атрибуты веры можно видеть на их табардах. Свисая с поясов, украшенных пряжками в виде шестерни, эти металлические убранства покрыты древними символами и значками. Каждый имеет глубокий смысл и значение для электрожрецов и выделяет их среди подобных так же, как боевые посохи и безглазые лица выделяют их среди прочих служителей Машинного бога.

Большая часть кожи и одежды жрецов проводит ток, что явствует из обилия содержащего медь металла и электротатуировок в виде молний. Каждый жрец заряжен энергией и готов выпустить её в любой момент, или, как в случае фульгуритов, поглотить движущую силу своего врага. Как знак верности Ризе, жрецы придерживаются её песчано-оранжевого цвета в одежде, что придаёт единообразия всей конгрегации.

БРАТСТВО ЖИВОЙ МОЛНИИ

Электрожрецы-корпускарии – это живые сверхпроводники, готовые в изобилии делиться своей силой. Ведомые Гортефаном, корпускарии демонстрируют эту необъятную мощь через корону проводников вокруг головы и похожие на кандалы электростатические наручи на запястьях. Их энергия течёт по толстым проводам, подключенным к стрекочущим генераторам на спинах, что позволяет им метать кручёные разряды молний во врага. Вдобавок каждый из них обут в башмаки на толстой резине, которая не даёт электричеству уходить в землю. Электростатические наручи завершаются тяжёлыми перчатками с медными напальчниками, которые служат одновременно и для защиты, и как проводники для тока из ранцевого генератора. Без этой надёжной защиты обуглится даже аугментированная и закалённая кожа корпускариев. Заряд наручей таков, что даже малейшего прикосновения достаточно, чтобы сбить врага с ног, и, как результат, за долгие годы электрожрецы прекрасно навострились убивать одним касанием пальца.

СОВЕРШЕННЫЙ МИР

Металика – это мир, очищенный от жизни во славу совершенства машины, где нетленная пласталь и бессмертный скалобетон выступают культовыми символами Омниссии. Там технокрецы ведут свои священные труды в спокойствии и стерильности. И это сущий дар божий, что магос Озмерадус Фал посчитал целесообразным навестить соседние планеты, чтобы они также могли осознать истинное благословение Машинного бога.

Тысячелетия непрерывной работы промышленных предприятий избавили Металику от любой биологической жизни, за исключением легионов киборгов культа Механикус. Окутанные смогом ульи несут дозор над закопчёнными железными плоскогорьями, осыпающимися горами ядовитых отходов и лесами изрыгающих дым труб. Это механический рай, где воздух беспрерывно наполняют грохот и шипение факторумов. В этом благословенном царстве технокрецы мастерят для Империума сокрушающее миры вооружение и клепают легионы громыхающих танков.

Однако, по мнению некоторых, подлинное совершенство всё ещё не достигнуто. Магос Озмерадус Фал, издавна трудившийся в ульях Металики, одержим задачей отыскать божественность в работе машин. Как его тело постепенно всё больше становится творением из металла, нежели из мяса, так и Фал всё больше убеждается, что воля Омниссии состоит в том, чтобы планеты окружающих систем последовали высочайшему примеру Металики. Магос утверждает, что лишь в отсутствии биологических помех может существовать чистота. Несмотря на его таланты и опыт, философские тезисы Фала встречают сопротивление коллег, многие из которых опасаются, что магос опасно близок к ереси: эпоха Раздора и Окклюзиадная война служат наглядным предостережением от подобных принципов.

Время Фала настало, когда экспансионистские группировки Металики решили вновь пробудить давно заброшенные сооружения Адептус Механикус на ближних планетах. Магос ухватился за эту возможность и, поведя огромную армию в пустоту, приступил к систематическому восстановлению миров, всё дальше и дальше удаляясь от Металики.

Первые планеты, заселённые лишь разобщёнными племенами людей или кланами орков, были подчинены без труда. Армия Фала высаживалась и методично несла возмездие Омниссии. Лязгающие роботы типа «Кастелан», клады катафронов и ряды электрокрецов, рассыпающих дуговые разряды, шагали впереди магоса, и их неумолимая поступь крушила любое сопротивление под лавиной клацающей и гудящей стали. Разделавшись с врагом, Фал применял мощные радиевые бомбы, насыщая планету убийственной радиацией. Если какая-то жизнь упрямо продолжала существование, Фал приказывал строить гигантские нейтронные топки. Испуская невидимое излучение, эти монументальные сооружения напитывали биологическую атмосферу, пока не оставались лишь холодные ядовитые ветра.

Несмотря на первые успехи, силы Фала скоро начали встречать сопротивление посерьёзнее. Когда-то давно Вортрекс XII был миром для испытаний криптостазиса: его газовые континенты плавали над раздробленным каменным ядром, медленно выпадая из времени и возвращаясь обратно. Здесь вопреки темпорально враждебной среде жизнь упрямо пустила корни на небесных островах и ржавеющих останках облачных бастионов Адептус Механикус. Первые силы, которые Фал отправил вниз на Вортрекс, столкнулись с неожиданными и свирепыми атаками: целые манипулы были сметены в считанные секунды после посадки. Предположив, что это, возможно, некий ещё функционирующий древний автоматический караул Адептус Механикус, магос принялся изучать обрывки полученной информации. То, что он узнал, привело его одновременно и в замешательство, и в восхищение. Из-за причуды хронологического смещения мир оказался уже заселён заново силами Металики, причём в результате миссии самого Фала. Однако, к его неудовольствию, конклав магосов, который командовал Вортрексом, отверг стремление Фала очистить планету от жизни, поскольку многочисленные биологические эксперименты местного жречества привели к заполнению ничтожной биосферы планеты выносливыми организмами. Силы вторжения Фала быстро и безжалостно истребили жизнь на Вортрексе. Хотя магосы сопротивлялись изо всех сил, но руки у них оказались связаны: ведь они старались сберечь свою планету, а Фал умышленно наносил как можно больше вреда. В конце концов вопреки отчаянным мольбам вортрексиан, Фал запустил циклонную торпеду в нестабильное ядро планеты, рассеяв тем самым хроностазисное поле и вызвав катастрофическое схлопывание. Он считал, лучше уничтожить планету, чем оставить такое препятствие на пути к совершенству.

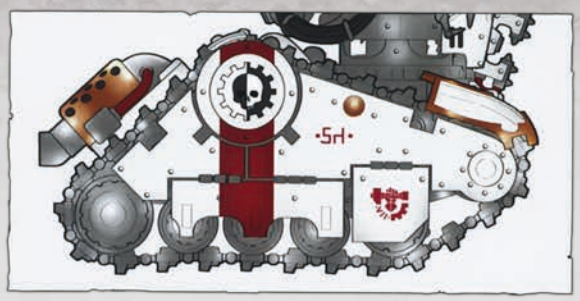
Так нападение на Вортрекс стало первым в череде сомнительных планетарных вторжений, совершённых Фалом. На Ночьзапер-Прайм он уничтожил питающие планету солнечные коллекторы и тем самым погрузил её в вечную ночь, убив девяносто семь процентов населения. На Святой Стене силы Адепта Сороритас держали оборону в руинах своего собора многие месяцы от разбойничьих сил Хаоса, пока прибытие Фала и его войск не подарило сёстрам надежду, и они не провели вылазку, присоединившись к технокрецу в полномасштабной атаке на отступников. Однако среди битвы Фал понял, что в почве Святой Стены обитает возмутительный вид силикоидной жизни, который практически невозможно истребить. Бросив союзников на верную гибель, магос отбыл, чтобы продолжить свой крестовый поход.

Методы Фала привели его также и к конфликту с рыцарями дома Ворона – давнего союзника Металики. Трижды Фал принимал помощь повелителей планеты Колоссы, чьи боевые машины помогали ему одержать победу в диких пограничных мирах по краям орочьей империи Карадона. Однако каждый раз знать приходила в ужас, глядя, как после победы Фал начинает травить планету. В Тиловой Глуби и Островных мирах отдельные дворяне едва не вступили в драку с войсками Фала – удержала их только верность клятве своему господину и его связи с Металикой. Один рыцарь, известный как «Кричащий призрак», в результате этих стычек даже ушёл в вольные клинки, решив отречься от герба дома Ворона, чтобы попытаться остановить Фала.

Генерал-фабрикатор Металики совместно с лордом дома Ворона издали указ, что, если Фал ополчится на имперские миры снова, его следует приструнить. Однако в настоящий момент, по крайней мере пока, они молча наблюдают, как магос углубляется в империю Карадона, где их проблема может решиться сама собой руками орков.

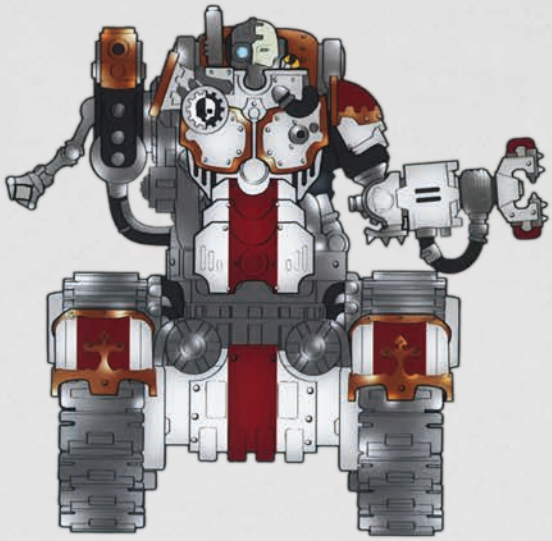
АРМИИ МЕТАЛИКИ

Белые одеяния воинов Металики отражают стерильное совершенство их безжизненного мира и чистоту машин, что процветает на нём. В дополнение металиканцы используют красный, с его помощью либо выделяя какие-то детали (к примеру, кайму на одеянии электрожрецов, выполненную в виде зубцов шестерни), либо используя для опознавательных знаков на корпусах катафронов и кастеланов.

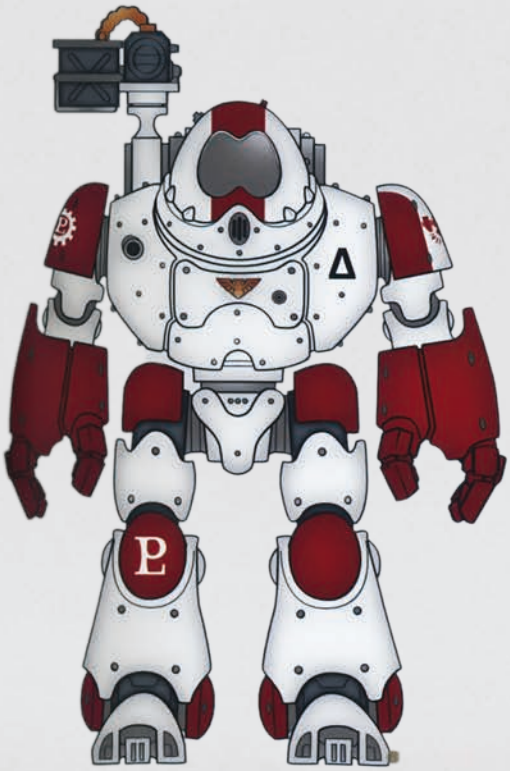


Электрожрец Гал

Электрожрец Хин

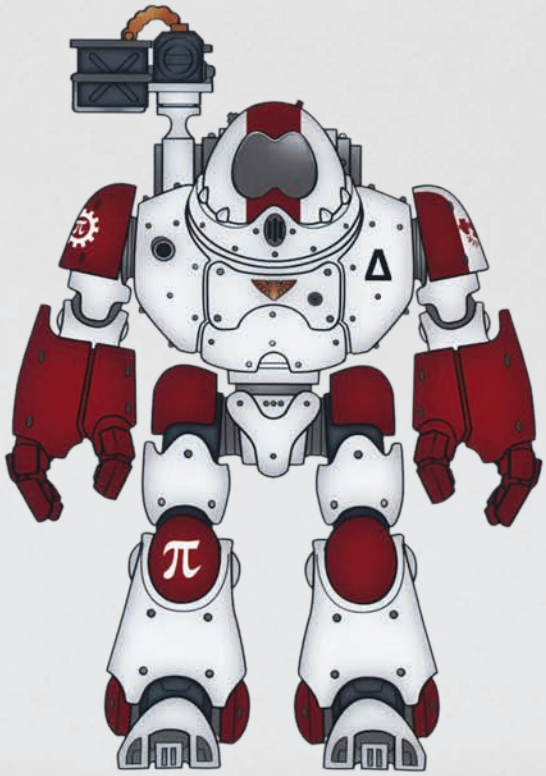


Фалор Y23c



Киобайн-48 Кибермаллус-ZYGYR14

Инфокузнец Керафекс



Райбак-8 Кибермаллус-ZYGYR14

Альфа-22-Кавтт
Приближённые слуги после смерти часто становятся сервочерепами, и каждый такой механизм не похож на другой, отличаясь и возрастом, и аугментацией. Фал пользуется черепом Альфа-22-Каввта, который принадлежал члену его свиты, набранной из самых преданных скитариев. Верная служба в их рядах навечно закрепила за ним место подле хозяина в его крестовом походе.

Сегментированная бронекожа
То малое, что осталось от плоти Фала, слабо и атрофировано. Аугментированные пластины силовой брони, хорошо умащенные его слугами, поддерживают тело техножреца в вертикальном положении и защищают от повреждений.

Черепные улучшения
Высокий капюшон Фала скрывает многочисленные черепные улучшения, которые многократно расширяют его мыслительные процессы. Несмотря на все усилия магоса, те малые противные биологические части, что скрыты под колпаком, продолжают источать жизненные соки, оставляя на ткани неприятные пятна.

Мантия металиканца
Широкая красная кайма опоясывает одежды металиканца, с виду напоминая кровь, которая впиталась в ткань, волочащуюся по земле. Красная зубчатая кайма служит символом верности Марсу, в то время как на верхней части одеяния главенствуют блёклые цвета Металики.

МАГОС ОЗМЕРАДУС ФАЛ

Фал издал искусственный смешок, неприятный и электронный, когда вопящий культист под ударом топора лопнул, словно полный крови стручок, и куски блестящих внутренностей разметало по земле. По всему грубому каменному храму металиканские войска теснили изнурённых человеческих воинов, боевые роботы швыряли вопящих людей в воздух, а электрожрецы взрывали их ударами пляшущих молний.

Шагая по полю боя, Фал продвигался к ассиметричной арке входа, полный стремления срезать последние куски биологических тканей с этого в остальном уже мёртвого мира. Едва слышный бинарный шёпот Альфа-22-Кавтта предупредил об опасности, когда двери храма с треском распахнулись и оттуда вылетел перевитый мускулами культист. Ухмыляясь из-под залитого кровью капюшона, еретик вскинул тяжёлый пулемёт и навёл его на техножреца.

Первые пули взрыхлили землю вокруг Фала, когда тяжёлый стаббер начал выплёвывать стреляные гильзы на ступени храма. Техножрец даже не дрогнул, стоя на месте, пока его боевые роботы с грохотом топали хозяину на подмогу. Встав стальной стеной перед Фалом, роботы двинулись вверх по ступеням храма, в то время как пули стаббера высекали искры из их брони. Давясь смехом, культист продолжал стрелять, скармливая змею патронной ленты своему грохочущему оружию.

С влажным хрустом механические великаны отшвырнули надоедливую помеху в сторону. Бронированные головы скрипнули, задев верхний край входа, когда машины тяжело вступили внутрь. Фал и его инфокузнец шли прямо за ними. Внутри грохот боя заглушили толстые каменные стены. Аугментированные органы чувств техножреца с отвращением зондировали окружение. Пол был густо залит давно высохшей кровью, гниющие кости усеивали землю, словно груды мусора.

Сгорбившись над литым железным идолом огня и перьев, на подступающих металиканцев хихикала и скалилась костлявая старуха. Послав бинарную команду, Фал остановил роботов, и инфокузнецы торопливо кинулись вперёд, чтобы сменить доктринальные пластины. Но руку Фала удержало вовсе не какое-то из человеческих чувств, например, жалость, нет. Что-то здесь было не так, что-то сбивало с толку его точно настроенные органы чувств.

Вокруг старухи взметнулось голубое пламя, высветив на стенах храма нечестивую мозаику убийств и поклонения демонам. Сбросив кожу женщины, словно старый плащ, в реальность прорвался огромный демон. Под ударом искрящих когтей один из роботов отлетел назад и рухнул на спину. Другой шагнул вперёд, поднимая кулаки – включились защитные протоколы.

Пока демон и робот боролись перед проклятым алтарём, Фал воксировал своей когорте; дюжина катафронов снаружи повернула пушки в сторону храма. Раскатистая буря энергии окутала каменное сооружение. Фал быстро спустился по ступеням, а в это время крыша с грохотом осела в проблесках голубого колдовского пламени и сияющей плазмы. Когда пыль рассеялась, стала видна одинокая фигура. Побитый и истерзанный кастелан, тяжело ступая, занял своё место подле хозяина.

Магос Озмерадус Фал покрыт густым и липким слоем ошмётков биологических тканей, и как бы он ни пытался их счистить, они продолжают скапливаться. Даже те несколько гниющих обрывков мяса, что остались в теле Фала, вызывают у него отвращение, ведь это оскорбление совершенства Омниссии и раздражающая помеха его исследованиям. Необходимость терпеть подобную слабость, однако, лишь заставляет магоса ещё упорнее искать чистоты.

Безумие и гениальность – неотъемлемые качества многих служителей Омниссии. Мало кто имеет лишь какое-то одно из них, и Озмерадус Фал не стал таким исключением. Поднимаясь вверх по иерархии техножречества Металики, за свою карьеру он овладел множеством сложнейших технорелигиозных ритуалов и учёных дисциплин. Длинноволновые рассогласованные лучи, фосфорные репликационные тигли и чаши порабощения плазмы – всё это открылось ему в учении Машинного бога. Но по прошествии времени и постепенной замены частей тела кибернетикой, первые черви разочарования начали вгрызаться в то, что осталось от мозга из плоти и крови магоса. Куда бы он ни бросал взгляд, повсюду видел гниющую плоть, что забивала любую щёлочку его творений. Сервиторы становились блёклыми, несовершенными тварями из-за своей иссохшей оболочки, а миры за пределами Металики, где он проводил свои опыты, буквально утопали в живых организмах.

Чтобы изгнать неприятные мысли, что без умолку трещали у него в голове, Фал стал адептом изучения всего живого – чтобы лучше понять, как его уничтожить. Все и вся гибли под его внимательным взглядом: от массивных зверей-вожаков тиранидов и толстолобых орочьих вождей до трюмных червей и одноклеточных амёб. Но Фал – вовсе не бездумный мясник, и образцы всех телесных тварей сначала собираются, описываются и складываются в архив, и только потом начинается уничтожение. Озмерадус считает, что, если сумеет наконец понять, почему Омниссия позволяет существовать даже единственному клочку столь омерзительной материи, то обязательно познает божественный промысел, думы о котором давно довлеют над его мыслями.

Попытки Озмерадуса Фала найти или создать совершенную машину – всего лишь одно из последних проявлений стремления техножреца воздать причитающееся Омниссии. Многие экспериментальные существа, оставшиеся от неудавшихся опытов Фала, по-прежнему волочатся или ползают по хранилищам металлолома Металики. Его энергетические пауки со жвалами-шестернями, созданные очищать машинный дух, и поедающие ржавчину псовые сервиторы продолжают доставлять неприятности обитателям Металики, давно уже позабытые своим создателем.

Используя свои когорты с точностью автохирурга, Фал отсекает гниющее мясо с планет так, что их биосфера разрушает сама себя. Подобное ополчение жизни против самой себя доставляет техножрецу-доминусу неизъяснимое удовлетворение. Лишённые жизненно важной экосистемы или симбиотических существ, целые виды вымирают, а некогда зелёные леса превращаются в пустыни гниющих деревьев и радиоактивных останков. Таким способом Фал очистил немало миров, а многие другие наставил на путь экологического разрушения. Медленно, но верно техножрец придаёт Галактике тот облик, который больше по нраву его извращённому разуму.

ПРОТОКОЛ «ВЫМИРАНИЕ»

Магос Озмерадус Фал ведёт крестовый поход истребления во имя Омниссии. Здесь собран авангард его сил вторжения в виде боевой конгрегации протокола «Вымирание», ведомой лично технокрецом-доминусом. С помощью этого кибернетического клинка он отсекает омертвевшую плоть Галактики.

Отправляя в бой свои войска для расчленения живой планеты, сам Фал держится поблизости от них и лично следит за тем, чтобы всяческое сопротивление было быстро преодолено. Стоит появиться могущественному вражескому командующему или чемпиону, как Фал часто тут же семенит вперёд на своих механических лапах, чтобы уничтожить его. Подобные действия – не результат какого-то бессмысленного понятия чести или поисков славы, но скорее сводящее с ума желание побыстрее искоренить всё, что препятствует воле Машинного бога. К счастью для Фала, он прекрасно вооружён, чтобы разбираться с подобными выскочками: его тело усилено благодаря долгой аугментации и самому лучшему вооружению, которое может создавать Металика. Немногие враги, что попали в линзы технокреца, сумели выжить и рассказать об этой встрече.

Основным источником огневой мощи Фала служат лязгающие клады катафронов-прорывников и блистающие братства электрокрецов, что составляют хребет его войска. Фал выбрал тяжеловооружённых сервиторов за их исключительную разрушительную мощь, достаточную для нанесения страшнейшего урон всему, что попадает в прицел. Сделаны ли враги из мяса или из металла, от них мало что остаётся, как только лязгающие гусеницы принесли катафронов в бой. Под непосредственным руководством Фала эти киборги становятся даже ещё опаснее: военные псалмы технокреца распаляют их простой разум и подгоняют вперёд беспощадно крушить его врагов.

Рядом с грохочущими катафронами на поле битвы выносят свои вытягивающие жизнь и слепящие дары фульгуриты и корпускарии. Под владычеством Фала жрецы насылают на врага огонь или высасывают из него энергию, продвигая доктрины буйного истребления. Жрецы настолько преданы своему делу, что их не волнует мысль о том, что, если Фал однажды достигнет своей высокой цели, они тоже умрут.

НАКОВАЛЬНЯ ФАЛА

Излюбленными орудиями Фала служат те воины, кто абсолютно свободен от слабой плоти. Под зорким присмотром своих инфокузнецов роботы-кастеланы техножреца разносят на куски всё, что оскорбляет взор их хозяина. Трескучие силовые кулаки и сверкающие тяжёлые фосфорные бластеры быстро расправляются с врагом: плоть, броня и камень крошатся под их грозными ударами. Фал раздаёт своим инфокузнецам указания ставить доктринальные пластины, которые улучшают боевые методы автоматов. Такой уровень управления на поле боя гарантирует, что враги не будут в безопасности от кастеланов ни на расстоянии, ни вблизи: инфокузнецы вовремя переключают зачаточное сознание и протоколы атаки роботов в зависимости от того, какой враг им противостоит.

Несмотря на крепость роботов, Фал обращается с ними гораздо осторожнее, чем с солдатами из плоти и крови. Кастеланов трудно заменить, а мяса кругом предостаточно. Роботов нужно использовать там, где они принесут для армии больше всего пользы, что обычно означает: бросить их против врага, у которого нет шансов нанести роботам хоть какой-то урон.

ТЕХНОЖРЕЦ-ДОМИНУС ОЗМЕРАДУС ФАЛ

Мало что осталось от изначального тела магоса Озмерадуса Фала – лишь несколько кусков белёсого иссохшего мяса, цепляющихся к по большей части металлическому остову. Медная аугметика усеивает его механический горб, свистя и шипя при каждом движении, в то время как наполненные жидкостями фиалы и опутанные проводами генераторы поддерживают жизнь в его кибернетическом теле. Над его плечом парит череп-прорицатель с глазами-линзами, принадлежащий некогда приближённому служителю, которому дана новая цель в жизни – усиливать широкополосные авгуры Фала. Со временем последние остатки тела Фала будут заменены великолепным металлом, завершив его путешествие в объятия Машинного бога, а пока же искривлённое тело Фала выдаёт его силу и подвижность: в реальности он настолько же смертоносен, насколько верен своему делу.

МАНИПУЛА-ZYGYR14 «КИБЕРМАЛЛУС»

Инфокузнецы Фала – верные служители Металики. Они гонят своих роботов-кастеланов туда, куда, щёлкая, указывает кибернетический палец техножреца. Преследуя высокие устремления Фала, эти роботы повидали немало жестоких драк: их обшивка опалена и изношена усилиями бессчётных вражеских атак. Тот факт, что они по-прежнему стоят на ногах, имея лишь незначительные следы урона после яростных атак противников, есть прямое свидетельство надёжности технологий, по которым их когда-то создали. У робота-кастелана слабых мест немного – разве что случайный поршень или кабель выглянет из-под брони. Даже лица их – пустые колпаки из бронестекла и металла, чтобы не оставлять врагам уязвимых точек для удара.

МАНИПУЛА-AYR4 «КИБЕРБАЛЛИСТА»
Фал использует манипулы своих роботов-кастеланов как для прорыва вражеских укреплений, так и для прикрытия собственных флангов. Их тяжёлое вооружение эффективно держит врага на расстоянии, а грохочущие кулаки столь же смертельны в ближнем бою. Несмотря на свои размеры, роботы-кастеланы способны развивать впечатляющую скорость: получив приказ, они с грохотом понесутся по полю боя, чтобы спешно выполнить задание, подгоняемые доктрина-пластинами и усердием инфокузнецов. Движимые древними, забытыми генераторными технологиями, «Кастеланы» могут действовать почти бессрочно, бездумно выполняя последний полученный приказ с неслабеющей свирепостью.

КЛАДА-К41 «ФАЛЕКС»

Почти целиком заключённые в тяжёлую броню, катафроны-прорывники фантастически хорошо защищены от урона. Дополнительные бронепластины закрывают немногочисленные открытые части этих громыхающих киборгов, где каждый толстый укреплённый сегмент сцеплен со следующим рядами сверкающих заклёпок. Помимо массивного энергетического орудия, вживлённого в правое плечо, каждый сервитор оснащён либо электродуговой, либо гидравлической клешнёй. Эти крепкие приспособления, которые можно опознать по массивным поршням и силовым кабелям, являются как оружием, так и инструментом: их дизайн равно подходит как для работы с пласталью и скалобетоном, так и для разрывания плоти и дробления костей.

ХРАМ ГЕЙГЕРГЕЙСТА

Электротатуировки корпускариев ярко контрастируют с их кожей и бледными цветами Металики. Похожие на полоски молний, они крест-накрест пересекают открытую кожу электрожрецов жёсткими линиями. Подобные тату образуют собственные электроцепи, превращаясь в проводники жуткой мощи жреца. Даже после вживления они продолжают расти, расширяться и прорастать в мышцы, находя новые пути передавать энергию.

Корпускарии Фала происходят из построенного на Металике храма Гейгергейста и с гордостью носят цвета своего мира-кузницы. Хотя учение корпускариев идёт вразрез с одержимостью Фала очистить Галактику от жизни, они всё равно сражаются на его стороне ради чести своего родного мира и Омниссии.

Рисунок в виде зубьев шестерни, идущий по краю их одеяний, имеет огромное значение для жрецов. Он показывает их приверженность Машинному богу и потому важен для всех его слуг.

ХРАМ ТЕРАГЕЙСТ

Внешний облик электрожрецов обманчив. На первый взгляд они больше похожи на обычных людей из легионов Омниссии, однако под покрытой электротатуировками кожей их таятся древние и сугубо смертоносные технологии. Как сохранители Движущей Силы, жрецы-фульгуриты в конгрегации Фала угрюмо соглашаются с разрушительной миссией магоса.

Глазные яблоки фульгуритов раздавлены грозной мощью, спрятанной внутри тела, но они различают электромагнитный силуэт своих врагов в призрачном мире вольтов и электрических теней. Что жрец решает сделать с потерянными глазами – это его личный выбор, и даже в одном храме Терагейста Фала можно встретить самое разнообразие методов. Некоторые прикрывают расплавленные глаза полосками ткани, другие сшивают веки, словно уснули навечно. Кое-кто просто выставляет пустые глазницы напоказ, чтобы все видели и знали величие Машинного бога. Смотреть в лицо электрожрецу и видеть то место, где когда-то были его глаза – штука не из приятных, однако ещё неприятнее знать, что жрец пристально глядит на тебя в ответ.

ЛЕГИОНЕС СКИТАРИИ

СОЛДАТЫ МАШИННОГО БОГА

СИЛА НЕУДЕРЖИМАЯ

Знание – сила. А знание спрятанных тайн Галактики – сила несметная.

По всей Галактике легионы скитариев шагают к победе. На стволах оружия искрится и потрескивает воздух, запах озона смешивается с удушливой вонью кордита и горелого мяса. Каждый залп съедает столько энергии, что жилому кварталу хватило бы на год, но для повелителей скитариев такая трата вполне разумна. Ведь с каждым убитым врагом, с каждой понесённой потерей культ Механикус обретает новую толику знаний.

Скитарии – прирождённые воины, все до единого. Они гордятся своим священным ремеслом, ведь они олицетворяют мощь Омниссии, который толкает их на всё более и более великие подвиги. Перекрестья и калибраторы прицелов захватывают цель с необычайной точностью, рявкают гальванические винтовки – и пули-сервиторы настигают врага. Радиевое оружие, несомое со стойкостью святых мучеников, обращает поле битвы в токсичную пустыню, делая его похожим на загаженные пустоши самой Красной планеты. Уверенность и сплочённость легионов скитариев не поддаются ничему: ни невзгодам, ни моральному разложению, ни даже силе оружия. Скитарии сражаются, зная, что Машинный бог не сводит с них взора, а враг оценён и сочтён недостойным.

Взирая на врагов свысока, скитарии шагают титановой поступью по военным театрам Галактики, точно колонны муравьёв, рыщущие по ржавым дюнам Марса. Безграничная вера в Машинного бога и пророка его Омниссию ведёт их вперёд, не давая ни минуты сна. Ведь размышления о божественном – уже достаточный отдых. При встрече с неприятелем скитарии даже не сбавляют шаг. Как и не ускоряют тоже. Едва заметная дрожь сопровождает приём с орбиты доктрина-приказов от хозяев-техножрецов. Винтовки и карабины взлетают к плечу в чётком единстве – и начинается бойня.

Поначалу враг думает, что до победы рукой подать. Что это за воины-автоматы, бывшие людьми, но положившие свою человечность на алтарь равнодушного железа? Неужели они надеются одержать верх, шагая прямо на пушки? Но постепенно приходит понимание – и оно повергает в ужас. Культ Механикус не волнует, сколько они потеряют солдат – пусть даже миллион скитариев будет разорвано на куски, – ибо в процессе битвы враг приоткроет свои тайны их жадным глазам. Умирает одна когорта – на её место встаёт другая и сражается с тем же упорством. Вычисления закончены, расчётные модели запущены – и что бы ни выставил на поле боя противник, скитарии уже предприняли меры противодействия и даже более того. Слова о сдаче попадают в глухие уши, ведь тогда жуткие учёные культа Механикус не получат желаемого. И счёт смертей взлетает выше.

Внемлите, ибо грядёт время Адептус Механикус!

27Σ

Отпрыски Марса

Миры-кузницы Империума – это дом для легионов скитариев, огромного военного крыла Адептус Механикус. Когда зовёт война, они отправляются без промедления, сражаются без сна и умирают без сожалений, ведь они не более чем расходный материал, нужный для вечного поиска знаний.

Чтобы целиком понять предназначение скитариев, сперва нужно узнать Адептус Механикус – их хозяев-технократов. Тысячи лет назад, ещё до рождения Империума, Адептус Механикус – тогда ещё просто Механикум – правили Марсом. Как конструкторам и учёным, им не было равных, а их знание и понимание Галактики было феноменальным. Затем наступила эпоха Раздора. Тысячелетия непрерывных войн стоили человечеству дорого: созданное было разрушено, познанное – забыто, и понимание человечеством мироздания ухудшилось Осаждённая со всех сторон, среди кошмаров Галактики, людская раса оказалась на грани исчезновения.

Столь губительному курсу нельзя было позволить продолжаться, и марсиане взялись за сохранение людского вида. Воззвав к своему Машинному богу, они поняли, что нужны совместные усилия для возвращения утерянного, поисков канувшего в лету и изучения всего, что можно, о мироздании и применения этой информации в деле. Подкреплённые появлением Императора и последующим воссоединением с Террой, техножрецы Марса отправились к звёздам с тем малым, что имели, и начали свой Поиск Знаний. Ибо знание – сила.

С тем самых пор Адептус Механикус, также известные как жречество Марса, выступают хранителями технологий Империума и составляют галактическое братство, отвечающее за создание боевых машин и надзор за сокровенными техническими знаниями во всём их разнообразии. Скитарии – святые воины этой организации, поклявшиеся сражаться и умереть за своих хозяев-техножрецов. Их члены и органы заменила бионика, дабы могли они шагать по залитым радиацией дюнам Марса и полям сражений всей Галактики. Вооружены скитарии самыми отборными технологиями Адептус Механикус, неся в бой реликвии Машинного бога, чтобы обрушивать хаос на врага: трансзвуковые клинки проходят сквозь броню, словно её и нет, а гальванические ружья сжигают потенциальную энергию жертвы в одной вспышке электрической мощи. Во славу Омниссии скитарии берут на вооружение синергию технологии и жестокости.

Легионы этих кибервоинов беспощадно и неуклонно ведут поиск новых знаний. Без устали шагая по просторам Галактики, они вырывают секреты из остывающих рук убитого врага. Оснащённые самым продвинутым оружием Империума, при поддержке колдовских боевых машин и под воздействием цифровых повелений, поднимающих способности на сверхчеловеческий уровень, скитарии ведут войну с неиссякаемой энергией. Да, их можно победить, заплатив огромную цену, но они обязательно вернутся, ибо никому не позволено противиться воле Омниссии. И те, кого преследуют скитарии, будут втоптаны в пыль истории, пусть даже на это уйдут сотни лет.

СТАНОВЛЕНИЕ СКИТАРИЕМ

Ряды скитариев состоят из людей с самой разнообразной судьбой. Одни из них – бывшие уголовники, других клонировали лишь для того, чтобы они сражались и умирали в погоне за знаниями. Есть среди них дикие воины и ульевые бандиты, улучшенные и усовершенствованные, а есть и обычные рабочие из жилблоков, трудяги с фабрик. Некоторые – просто люди, оказавшиеся не в том месте и не в то время, насильно забранные на службу. Интенсивный режим психической обработки даёт послушание и преданность. Затем начинается серьёзная черепная имплантация, необходимая для избавления от креативности и воображения, усиления логики и способности быстро проводить сложные вычисления, а также для разжигания неугасимого желания служить Машинному богу. Но это лишь первые из многих изменений, которые делают скитария и больше, и меньше, чем человеком.

Учения Адептус Механикус утверждают, что человек стоит столько, сколько он знает, и что его тело – всего лишь вместилище для этого знания. При таком подходе, если части его оказываются слабыми и неэффективными, их следует заменять чем-то, более подходящим для получения, усвоения и хранения информации, чем-то механическим. Первое физическое изменение – это ампутация ног по колено, причём неважно, требовалось это хирургическое вмешательство или нет. Кое-кто заявляет, что это традиция, почти что религиозный обряд, уходящий корнями к первым поселенцам Марса, которые, как говорят, стирали ноги до культей о каменистые дюны Красной планеты. На самом деле это скорее необходимость, поскольку миры-кузницы, где базируются скитарии, настолько загрязнены отходами и пропитаны радиацией, что контакт с землёй равноценен смертному приговору. Поэтому скитарии маршируют на войну на титановых ногах, которые легко можно заменить, если они износятся, и быстро починить, если сломаются. А высокий уровень потерь гарантирует, что недостатка в запасных частях не будет.

НЕЗРИМЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ

Сами техножрецы очень редко сопровождают свои когорты, когда те идут на войну. Вместо этого хозяева скитариев остаются на борту эксплораторских судов – не только из соображений безопасности, но и чтобы видеть полную картину поля боя посредством органов чувств своих солдат и соответственно подправлять их действия. По мере того как ноосфера раздувается от информации, поступающей с битвы, лексмеханики и логистики рационализируют её и рассчитывают новые статистические выкладки, вероятности и прогнозы, которые затем превращаются в тактические указания и манёвры для выполнения легионами внизу.

Скитарии такое внезапное перепрограммирование ощущают, словно их коснулся сам Омниссия, воспринимают как священное указание, подкреплённое божественным вмешательством. Они будут исполнять свою задачу в точности, как им приказано, даже если это приведёт к их собственной гибели. Безрассудная преданность? Возможно. Эффективно? Несомненно.

Следующим делом бойцам удаляют веки. Как и во многих странных действиях Адептус Механикус, здесь есть свой смысл. Скитарии – это глаза и уши Адептус Механикус, которые всегда должны оставаться бдительными на случай обнаружения важной информации. А поскольку для их хозяев-техножрецов важны любые сведения, глаза подчинённых должны быть открыты постоянно. К счастью, моргание – это такая проблема, которая решается крайне легко. Вслед за удалением век им даруется оптическая аугметика, заполненная благословенным бальзамом, что защищает глаза от пыли сражений и постоянной грязи отходов родного мира.

Скитарий может проходить аугментацию многократно в течение жизни: его постоянно «улучшают» в результате ранений или по необходимости. Величайшей честью считается достичь «крукс механикус» – точки, когда скитарий становится больше машиной, чем человеком. Это верный знак благословения Омниссии. Дошедшие до этого состояния неизменно становятся Альфами, а то и альфа-примусами, которые ведут в бой целые манипулы скитариев.

Скитарии весьма высокотехнологичны для человеческих воинов, сочетая в себе многочисленную аугметику и продвинутое снаряжение с непостижимыми изобретениями малопонятной науки. Из описания можно подумать, что это чрезвычайно элитные и элегантные кибервоины будущего, но их внешность полностью этому противоречит. Адептус Механикус поклоняются старым технологиям и древнему снаряжению. Вот почему их оборудование выглядит устаревшим, так словно оно из седого прошлого, а не далёкого будущего. Из обтянутых кожей ранцев змеятся трубки и провода, дыхательные маски похожи на противогазы, портативные измерительные приборы весьма громоздки на вид, а ружья имеют деревянные ложа. Даже их боевые латы выглядят старыми, как смесь древних рыцарских доспехов и медного костюма водолаза. Всё это служит для того, чтобы передать нечеловечность скитариев. Вот почему большинство из них носят шлемы или капюшоны, а глаза закрыты выпуклыми очками. Можно предположить по их внешности, что это люди, но на самом деле это не так. Больше не так. Это перекликается и с их снаряжением: всё оно внушает ужас своей природой. Они готовы убивать радиацией, обеднёнными урановыми снарядами, горящим фосфором и молниями из электродуговых ружей. Это тёмные и абсолютно безумные технологии. Кое-кто даже считает, что лучше погибнуть от пули болтера. Так, по крайней мере, смерть будет быстрой.

БЛАГОСЛОВЕННЫЕ РИЗЫ ВОЙНЫ

Скитариев часто отправляют в самые опасные военные зоны Галактики – места, где солдаты Астра Милитарум не выживут, а применение Адептус Астартес покажется страшной и ненужной тратой. Пусть и не имеющие такую же надёжную броню, как космодесантники, скитарии тем не менее прекрасно снаряжены для всякой смертельно опасной обстановки.

Экипировка скитариев состоит из трёх частей: гермокостюма, металлических лат и священных одежд. Военные латы, традиционно изготавливаемые из титана, содержат системы жизнеобеспечения воина. Сюда входит дыхательная маска, инъекторы стимуляторов и приборы контроля жизненных показателей. Там же находятся прицельные комплексы, устройства связи и инфопривязь, соединяющая скитария с ноосферой. Присущая только Адептус Механикус ноосфера – это форма коммуникации, где делятся информацией, как в «информационном облаке». Внешне она представляет собой призрачный ореол данных, окружающий когорты скитариев, и любой отдельный киберсолдат может при помощи черепной инфопривязи загрузить информацию с поля боя в ноосферу, где её усвоит коллективное сознание Адептус Механикус.

Священные ризы обозначают, что скитарии – святые крестоносцы Адептус Механикус. Вдобавок одежда усеяна свинцовыми сферами-пиявками, которые защищают владельца от радиации и губительной энергии. Последний, и наиболее поразительный, элемент доспехов – это гермокостюм, носимый под ризой и бронёй. Воин-скитарий может без передышки находиться в войсках многие месяцы, если не годы, и в течение всего этого времени он остаётся в доспехах, всегда готовый к бою. Гермокостюм не только защищает смертную плоть скитария от едкой окружающей среды, куда его направили, но и действует так, чтобы тело работало на пике своей эффективности в ходе боевого задания. Каждый грамм телесных выделений перерабатывается и скармливается обратно внутривенно или преобразуется в жирную смазку, которая прокачивается через костюм, чтобы предохранять восковую кожу кибернетического солдата.

Следуя вере, что старая технология лучше во всех аспектах, оружие для скитариев часто строят на основе древних моделей и чертежей десятитысячелетней давности. Сюда относятся гальванические ружья егерей, которые стреляют пулями под управлением сервиторов, и трансурановые аркебузы, способные пробить ровное отверстие даже в обшивке танка. Авангард скитариев для аннигиляции супостатов использует кое-что пострашнее: плазму, радий и фосфор. Пусть и невероятно мощное, такое оружие со временем забирает жизнь самого владельца – через воздействие радиации, от баллистической отдачи или в результате аварийного расплава.

ДОЛГ МАШИННОМУ БОГУ

Вооружённые, бронированные и усовершенствованные, скитарии – лишь винтики в отлично смазанной машине Адептус Механикус, ресурс, который можно использовать и потратить в погоне за знаниями. Абсолютно приверженные Поиску Знаний и Омниссии, они сражаются не ради гордости и почестей, но ради будущего человечества и блистающего просвещения. По крайней мере, так им внушают технокрецы. Сами хозяева могут стремиться к чему-то совершенно иному, однако скитариям все эти политические, этические и экуменические вопросы не по чину. Они просто живут и умирают, служа Машинному богу.

Как члены культа Механикус относятся к своим солдатам, можно понять на примере Металики. Жречество этого мира-кузницы всегда считало своих скитариев пушечным мясом, а их кровь – валютой, которой можно расплачиваться за войны против многочисленных врагов. К примеру, отправка Армагеддонской экскарноклады была в буквальном смысле смертным приговором для её воинов, так как они оказались лицом к лицу с самыми могучими из чемпионов Кхорна. И дело тут не в том, что у них якобы не было шансов выиграть войну – наоборот, Империум одержал величайшую победу в этом проклятом мире, и скитарии сыграли наиважнейшую роль. Однако доблестные воины стали свидетелями таких ужасов, что после кампании потребовалась тотальная зачистка: выживших перебили и разобрали на части.

Бойся железного кулака, ибо хватка его – смерть.
Ферроморт

Несведущему в таинствах и методах культа Механикус такой исход отдаёт жестокостью и бездушием, но в действительности подобные эмоциональные понятия для логически мыслящих технокрецов, командующих подобными воинскими соединениями, совершенно не имеют значения. Действительно, много раз было замечено, что доминус смотрит на воинов, бегущих рядом по полю боя, с насекомьим отчуждением, озабоченный только тем, как они помогут ему добиться наиболее эффективного результата. В конце концов, сервиторов-катафронов легко починить или заменить, а в смертных, желающих вступить в когорты скитариев, недостатка нет.

Таким образом, союз между культом Механикус и силами скитариев сходится на доминусе, который его возглавляет. Технокрец с манией величия следит за каждым аспектом битвы, как виртуозный дирижёр, руководящий симфонией резни. По мановению его руки катафроны с лязгом выкатываются вперёд, полыхая орудиями; короткая неразборчивая команда – и скитарии авангарда выпускают меткие залпы; малейшее пожелание – и правоверные гибнут тысячами во славу Омниссии.

Чаще всего скитарии отправляются на войну боевыми манипулами, военными когортами и даже целыми легионами сами по себе. Нередко им приходиться сражаться плечом к плечу с другими последователями культа Механикус – боевыми роботами Легио Кибернетика, громадными военными махинами Центурио Ординатус и богомашинами из легионов титанов.

Известно также, что скитарии воевали вместе с Астра Милитарум, Адептус Астартес и Адепта Сороритас, когда их интересы пересекались. Их методы и мотивы в имперских войсках часто считают сомнительными, однако никто не станет отрицать их эффективность и упорство. В любом случае подобного рода союзы сохраняются ровно до того момента, когда технокрецы не решат, что уже получили то, за чем пришли, и не отзовут свои войска...

СКИТАРИИ

Скитарии стремятся приблизиться к Машинному богу, совершенствуя свои тела с помощью непорочного металла, ведь каждая рана – новый шаг к бионическому откровению. Они настолько фанатичны, что удаляют и заменяют даже здоровые органы и части тела. Выйти против легиона скитариев – значит сразиться с воинами, которые уже менее человечны, однако гораздо более смертоносны.

Как и многое в культе Механикус, правда о создании скитариев держится в строжайшей тайне. Одних солдат выращивают в пробирках или клонируют, других переделывают из каторжников со стёртым разумом или воинов, переданных в наказание за неудачу или дезертирство. Но, вне зависимости от происхождения, все они обретают фанатичную веру в Омниссию вскоре после принятия. Именно тогда начинается их настоящее преображение.

У всех без исключения скитариев тела мертвенно-бледные, со сморщенной кожей и вшитой кибернетикой. Бескровные полупрозрачные мускулы испещрены твёрдыми узлами керамических клапанов и адамантиевых разъёмов. Даже мозг этих киборгов – причудливая мешанина серого вещества и клубка нейросхем. Самые блаженные достигают точки, которая называется «крукс механикус» – когда в теле уже больше металла, чем живой ткани. Те, кто прошёл эту стадию механоморфоза, известны как альфа-скитарии. Некоторые идут ещё дальше, к чину альфа-примуса – куратора, который, если необходимо, может годами действовать самостоятельно, и так же надёжен и несгибаем, как титановый сплав, что заменил ему плоть.

Того, кто ищет однообразия в аугментации скитариев, ждёт горькое разочарование. Солдат Механикус может иметь в черепе прорезь для перфокарт и кожаные мехи вместо лёгких и в то же время обладать квантовым биопроцессором в голове. Как часто говорят: если кого-нибудь из этих улучшенных воинов разобрать на кусочки, то среди останков обязательно сыщутся следы любого химического элемента, известного человеку. Техножрецы не понаслышке знают, что это не преувеличение, ибо вскрытие – всего лишь одна из печальных участей, которые могут постичь скитария ради утоления алчного любопытства его хозяев.

Благодаря обширным изменениям, скитарии могут с успехом действовать практически в любой среде. Все легионы ведут своё происхождение с Марса, и потому экстремальные дозы радиации – ничто для тех, кто топтал токсичные пустыни этого чересчур индустриализированного мира-кузницы. Даже на разрушенных временем окраинах звёзд гало легионы скитариев продолжают идти вперёд. Они методично, один за одним, покоряют миры на просторах Галактики, и какая бы смертельная опасность им ни повстречалась, их армии никогда не собьются с шага.

Вечная бдительность
По принятии в легион у скитариев удаляют веки, ибо воинам вменяется добывать данные для своих хозяев всё время. Дабы предотвратить потерю зрения от раскалённой пыли миров-кузниц, на глаза им устанавливают похожую на защитные очки аугметику, залитую освящённым бальзамом. Прицельные комплексы, расположенные внутри, это настоящее чудо Омниссии, а их сложнейшее устройство – сущая погибель для врагов.

Дыхание Марса
Воздух в лёгкие скитария попадает через трубки дыхательной когнис-маски, уходящие глубоко в грудину. В случае необходимости скитарий может вдыхать из резервуара загрязнённый воздух родного мира.

Освящённые ризы
Тяжёлый плащ, который скитарии надевают в бой, покрыт крошечными свинцовыми шариками-пиявками, что поглощают вредоносную энергию. По нижней части полы плаща нанесён номер отделения скитария и эмблема мира-кузницы, к которому он принадлежит.

Орудия завоевания
Скитарии носят древнее на вид почитаемое оружие. Изнутри же оно переделано под современные типы боеприпасов или под самые губительные источники энергии из ныне известных.

Дань Красной планете
В подражание когортам-прародителям, что первыми на дюнах Марса стирали ноги до культей, скитарии удаляют себе ступни и заменяют протезами из нерушимого сплава.

Рад-кадильница
Эту дырчатую бронзовую сферу присоединяют к блоку механализа, который подключает скитария к цифровым повелениям его хозяев. Мелодичный звон сферы извещает носителя, если фоновая радиация достигает критических уровней.

СИКАРИЙЦЫ

Сикарийцы – это скитарии, которых отобрали, технически приспособили и обучили сеять хаос среди врагов. Будучи мастерами рукопашной схватки, они могут разрубить врага на куски с механической аккуратностью.

Смешение человека с машиной никогда не получалось у Адептус Механикус более страшным и мощным, чем как в случае с сикарийскими пустынными ловцами и разведчиками. Внешне одинаковые – с длинными и тонкими членами, которые несут их в схватку на головокружительной скорости, – бойцы отделений сикарийцев могут пересечь поле боя быстрее выводка генокрадов, а их бронированные тела способны вынести раны, которые убили бы даже космодесантника, однако они при этом ещё и продолжают сражаться.

Каждый сикариец когда-то был воином из числа скитариев, но, претворяя планы культа Механикус, оказался разорван на куски, сильно обгорел или ещё каким-то образом лишился конечностей. Если при сборе данных по окончании битвы такого павшего посчитают ещё годным для службы Омниссии, его не сожгут, а заберут обратно – на аугментационный стол. Там ему отмерят новый срок жизни, дав тонкие, но сильные конечности. С технической точки зрения для создания сикарийца магосу биологии требуются только голова, торс и какие-нибудь культи, хотя для лучшего результата ещё важны способность отрешаться от сильных эмоций и умение внушать страх.

Независимо от характера ранений, каждому сикарийцу ампутируют все конечности и заменяют титановой аугметикой. Вывернутые в обратную сторону ноги позволяют им преодолевать огромные расстояния на высокой скорости, а руки, сочленённые совсем уже неестественным образом, сконструированы так, чтобы обращаться с целым рядом смертоносного оружия для ближнего боя.

Ловцы имеют лучшую экипировку для рукопашной схватки. Трансзвуковые бритвы с лёгкостью разрезают любую броню, как только находят нужную для неё частоту. Если враг не уничтожен при первой атаке, клинки становятся ещё опаснее, постепенно входя в созвучие с доспехами жертвы, в результае чего те оказывают сопротивление не больше, чем простая голограмма. С другой стороны, их аккордовые когти могут одним касанием обратить человеческую плоть в кашу. По этим причинам любому противнику, не важно насколько крепким он кажется сам себе, стоит опасаться этих причудливых убийц.

Разведчики – мастера дезорганизации: аура нейропомех окружает их волнами обессиливающих раздражителей, забивающих зрительный, слуховой и даже обонятельный аппараты, оставляя противника практически беспомощным перед тем, как начнётся убийство. Пока неприятель сбит с толку, разведчики осыпают его градом ударов своих силовых мечей, если необходимо пробить прочную броню, или же пускают в ход тазерные стрекала, чтобы нести электрическую смерть вражеским полчищам.

Тёмное прошлое сикарийских ловцов уходит корнями в те мрачные времена истории Адептус Механикус, когда радиоактивные мутанты рыскали по ржавым пустыням Марса и техноеретики трудились над отвратительными богохульствами в секретных мастерских. Ловцы изначально задумывались как кибернетические убийцы, посылаемые устранять тех, кто угрожает трудам Машинного культа. Они с высокой эффективностью и большим энтузиазмом исполняли эту мрачную работу и вскоре были организованы в военные подразделения вместе с сикарийцами-разведчиками. На сторону разведчиков была возложена стародавняя традиция Марса выведывать информацию, будь то технические тайны соперников или сведения о передвижении вражеских армий. В 41-м тысячелетии из сикарийцев формируют истребительные клады – культы охотников, не испытывающих ни капли жалости к своим незадачливым жертвам.

ВОЕННЫЕ КОГОРТЫ СКИТАРИЕВ

Каждый скитарий – это лишь винтик в военной машине, занимающей весь Империум. Контролируемые нейросинхронными приказами своих хозяев, скитарии организованы в военные когорты, которым под силу превозмочь любого противника. Они действуют в великолепном единстве, каждый шаг и каждое нажатие спускового крючка оптимизированы для продвижения к цели культа Механикус.

Миссия скитариев – отобрать просвещение у Галактики и насадить вместо него порядок. Ибо, несмотря на всю хвалёную объективность, логику культа Механикус и кибернетические изменения, технокрецами по-прежнему движут человеческие эмоции и страсти. И потому военные когорты отправляют в бой для исполнения личных планов так же часто, как и ради продвижения дела Омниссии.

Но самих скитариев это не волнует. Они не боятся ни чудовища, ни чёрта, ибо для них достаточно уже самого служения воле Омниссии, как её излагают его святые пророки. Даже смерть скитариев преподносит священные данные невидимым хозяевам в вышине. В обмен они получают причастие к догмам каждый новый день войны и искренне благодарны за это. Всякая битва – это шанс ощутить, как священная Движущая Сила входит в тебя, овладевая каждым синапсом и энграммой и подчиняя высшему сознанию. Те, кто познал блаженство прикосновения Омниссии, будут драться как львы: каждый выстрел и удар будут нести максимум урона. И хотя подобные счастливцы обычно довольно быстро после этого уходят к Великому Творцу, те, кто уцелел, почитаются в своих когортах как святые. Даже если вне зоны боевых действий подобные богоизбранные личности вдруг включают протокол уничтожения, их вскоре прощают, а на количество жертв не обращают внимания.

Первые когорты, которым вменялось пересекать пустынные просторы Марса пешком, вооружались только гальваническими винтовками. Они сопровождали своих хозяев при переходах с севера на юг через экваториальный пояс, кишащий сервиторами-каннибалами и взбунтовавшимися машинными разумами. По прошествии столетий эти конвои совершенствовались до тех пор, пока не превратились в боевые манипулы сорок первого тысячелетия. В строй вставало множество вариантов – от манипул автоматов Легио Кибернетика до плодовитой Ауксилия Ординатус, однако основным боевым формированием осталась когорта.

Легион скитариев мира-кузницы подразделяется на макроклады, которые в свою очередь разбиты на когорты и манипулы. Подавляющее большинство военных когорт скитариев не доставляются в бой на бронемашинах или летательных аппаратах, а просто шагают до передовой пешком без передышки, даже если приходится начинать путешествие на несколько месяцев раньше своих союзников. Они преодолевают вброд ядовитые болота и озёра кипящего битума, чтобы прибыть на передовую вовремя; шеренга за шеренгой скитарии маршируют вместе с вереницами дюнных ползунов «Онагр», подражая кочевым караван-сараям Марса. Их твёрдая поступь отражает крепость послушных долгу душ: говорят, что скитарий скорее будет бродить до смерти, нежели ослушается прямого повеления.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛ В МИРЕ-КУЗНИЦЕ

ГЕНЕРАЛ-ФАБРИКАТОР

ФАБРИКАТОР-ЛОКУМ
Наместник фабрикатора

ЖРЕЦЫ КУЛЬТА МЕХАНИКУС

ЛЕГИОНЕС СКИТАРИИ

Из первой макроклады мира-кузницы традиционно набирают гарнизон для легиона титанов и/или машин-ординатус.

Условные обозначения ниже используются Марсом и большинством его братских миров-кузниц; некоторые вместо этого именуют свои армии «Дивизио Скитарии» и объединяют когорты в полки.

МАКРОКЛАДА-1
Известна как прима-макроклада, макроклада-примус и т. д.

МАКРОКЛАДА-2

МАКРОКЛАДА-3

МАКРОКЛАДА-4

Каждая макроклада состоит из четырёх когорт по три манипулы каждая, – итого двенадцать манипул. Двенадцать – священное число у Адептус Механикус.

ВОЕННАЯ КОГОРТА ①

ВОЕННАЯ КОГОРТА ②

ВОЕННАЯ КОГОРТА ③

④

БОЕВАЯ МАНИПУЛА Δ

БОЕВАЯ МАНИПУЛА Σ

БОЕВАЯ МАНИПУЛА Ω

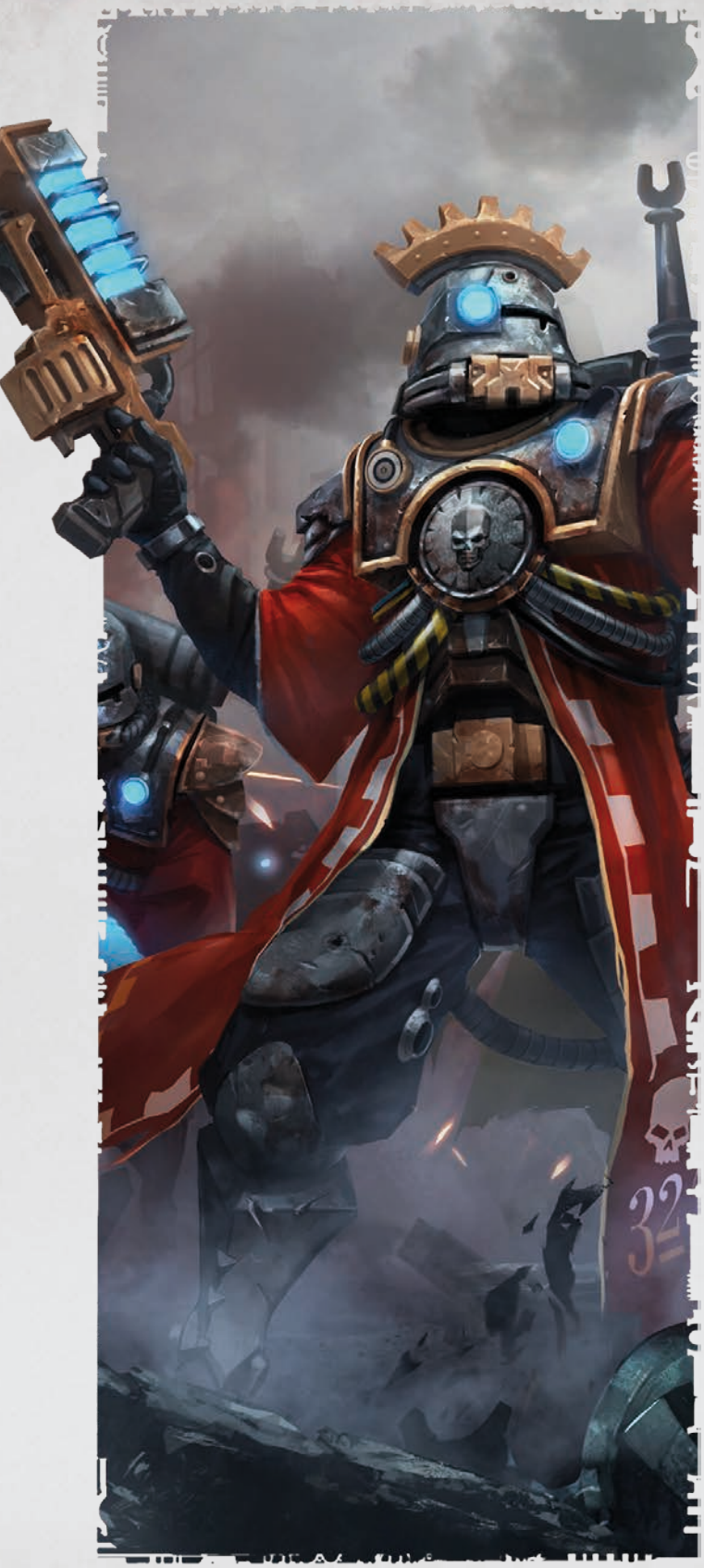
Каждую военную когорту можно различить по цифре на корпусах её дюнных ползунов «Онагр».

- Егеря скитариев
- Авангард скитариев
- Сикарийские разведчики
- Сикарийские ловцы
- Железная Кавалерия
- Дюноходы «Онагр»

Типичная манипула скитариев состоит из нескольких родов войск, однако при необходимости могут формироваться и специальные когорты, манипулы и клады: диверсионные клады, бронетанковые когорты, штурмовые манипулы, противовоздушные когорты, противотанковые когорты и так далее.

Боевые единицы манипулы обозначаются общей эмблемой, которая обычно изображается рядом с идентификационным номером отделения или машины. Прочие формирования обозначаются комбинацией условных знаков и эмблем на кузовах своих машин.

АВАНГАРД СКИТАРИЕВ



Скитарии – святые воины Машинного бога, вечные крестоносцы, ведущие поиск знаний для Адептус Механикус. В первых рядах легионов скитариев шагает авангард – торжественно-мрачная рад-пехота, которая сражается в самых негостеприимных военных зонах Галактики.

Каждый скитарий авангарда одновременно и больше, и меньше, чем человек: своими хозяевами-техножрецами он преображён и умственно, и физически. Слабые ноги из мяса и костей (а зачастую и руки, глаза и внутренние органы) удалены и заменены кибернетическими протезами, поскольку от постоянного радиационного заражения живые конечности быстро сдают. Изувеченное, но ублажённое механикой тело затем упрятывается на годы в стальные латы, чьи колдовские системы жизнеобеспечения – загадка для всех, кроме самих Адептус Механикус.

Авангард скитариев, неофициально известный как радпехота, несёт губительное прикосновение техножрецов в самые далёкие концы Галактики. Авангард сражается в неблагоприятнейших условиях, ибо за множество гражданских войн, которые вёл культ Механикус, авангард научился не только переносить губительное излучение, но и применять его как оружие. Боевая экипировка авангарда скитариев источает настолько сильную радиацию, что, просто встав рядом, ощущаешь упадок сил; для не-скитариев размещение в одной казарме с радпехотой – смертный приговор. Теоретически броня авангарда должна защищать бойцов, однако, когда какой-нибудь воин изредка снимает шлем, выпавшие зубы и волосы и покрытая язвами кожа выдают страшную правду. Пусть собственные радиевые карабины авангарда постепенно убивают своих владельцев, их воздействие на тех, в кого попадают пули, в сто раз сильнее. Мало того, что цель поражают сами снаряды, побочные влияния от их радиационного залпа усиливаются до такой степени, что не выживет даже тиранид. Вот почему авангард скитариев отправляют в наиболее враждебные районы боевых действий, какие может преподнести Галактика. Авангард стоически, в торжественном молчании будет исполнять свой долг, сражаясь до последнего во имя своего безжалостного бога.

НАДЗИРАТЕЛИ СКИТАРИЕВ

Кибернетические воины, что командуют когортами скитариев, давным-давно прошли «крукс механикус». У некоторых не осталось ничего, кроме живой головы, пришитой к механическому телу, но от самого простого Альфы и до самого хвалёного сикарийского принцепса всё это достойные воины.

В бою предводители скитариев не выделяются размерами, однако обладают нечеловеческой силой и выносливостью. Те, кто прошёл через авангард, настолько интенсивно облучены, что у них под ногами умирает земля, и лишь регулярные посещения камер радиационной очистки удерживают их от медленного превращения в отвратительную чёрную кашу. Те, кто поднялся из рядов егерей, пригубили всезнания своих хозяев и паранойи, что идёт вместе с ним. Те, кто происходит из рыцарских миров, – обычно это молодые дворяне, не прошедшие ритуал посвящения, – физически неукротимы, однако в мозги им вживляют эмотивные переключатели и зонды памяти, чтобы держать их буйство в узде. Но, какими бы ни были их недостатки, все командиры скитариев способны переваривать устрашающий объём полевой информации. Каждый изучает боевые возможности своей когорты и способности противника с рвением чуть ли не одержимого. Эти глубочайшие, хотя и узкие знания делают из предводителей поистине грозных соперников, ибо зачастую они выигрывают битвы ещё до того, как прозвучит первый выстрел.

ЕГЕРЯ СКИТАРИЕВ

Сражаться с пехотинцами культа Механикус – значит убить или быть убитым, ибо егеря скитариев никогда не отступят, преследуя врага, а выносливость их вошла в легенды.

Егеря скитариев – неустанные охотники и неутомимые убийцы, обладающие и пугающей меткостью, и беспощадным упорством. Они могут без устали выслеживать свою жертву долгие месяцы, прежде чем дать смертельный залп из своих гальванических ружей. Как и у всех скитариев, тела егерей одарены благами Омниссии, чтобы вести войну на стороне Адептус Механикус. Сложные дыхательные маски отсеивают токсины и радиацию. Хрупкие человеческие ноги, не подходящие для едких радиационных дюн Марса, отрублены по колено и заменены продвинутой бионикой, а веки, не видимые под светящимися очками, удалены, чтобы егерь всегда бдел и оставался начеку.

В голодные времена обезьяноподобных предков человека охотник убивал добычу крупнее себя, загоняя её до изнеможения. По такому же принципу егеря скитариев обшаривают пределы Галактики: получив задание, они будут преследовать добычу медленно, но неотступно. Сперва их жертвы – от пиратских банд до воинств ксеносов – проскакивают сквозь паутину огня скитариев достаточно легко. Если они успеют сбежать довольно далеко, могут пройти месяцы, даже годы – достаточно времени, чтобы ужас первой встречи почти забылся. Тем временем егеря скитариев будут в безмолвии шагать нога в ногу по траншеям и развалинам, с каждой ночью стягивая петлю всё туже. И в тот самый момент, когда добыча решит, что ей уже ничто не угрожает, на горизонте появится созвездие призрачных голубых огоньков. Едва уловимо они будут подбираться всё ближе и ближе – и вот уже тьма вспыхнет ослепляющим огнём. Скитарии, для которых война никогда не заканчивается, будут наступать снова и снова, пока дело не будет сделано.

Ритрикос 4-Гиродд повёл плечами в религиозном экстазе, когда мозг перенастроился в боевой режим. Спереди, развернувшись у покрытой туманом кромки леса, на полной скорости к нему помчались захватчики-ксеносы на своих антигравитационных реациклах. «Меньше шести секунд лёта, – подумал 4-Гиродд. – Времени много».

– Построиться в шахматном порядке, – приказал альфа-скитарий. Отряд занял предписанные позиции; ореол ноосферы каждого егеря гудел от колонок баллистических расчётов. Невидимые глазу пуповины бинарного канта возносились с антенн к хозяевам в вышине, а оттуда – к священному Марсу. Мысль об этом усмиряла.

По неслышной команде-щелчку, поступившему от 4-Гиродда, солдаты открыли огонь. Пули отскакивали от реациклов эльдар электрическими вспышками. Чужаки открыли ответный огонь – и воздух наполнился шипением дисков. Для 4-Гиродда время замедлилось, разум обратился в текучее блаженство, по которому заструилась благодать Омниссии. Одним разрядом из электродугового пистолета он обратил летящие вереницы сюрикенов в пепел. Как один, его солдаты вскинули винтовки, за микросекунду нашли свои цели и выпустили быструю череду выстрелов. Налётчики эльдар посыпались из сёдел обугленные, а реациклы резко накренились в стороны.

– Задача выполнена, – сообщил 4-Гиродд и двинулся дальше.

СИКАРИЙСКИЕ ПУСТЫННЫЕ ЛОВЦЫ

Входящие в легионы скитариев сикарийские пустынные ловцы – это кибернетические убийцы, длинноногие и длиннорукие воины, непоколебимо преданные Машинному богу. Они неистово набрасываются на противника, нанося молниеносные удары трансзвуковыми клинками, точно ножами гладиаторов, пока жертва не падёт разрубленная на мелкие кусочки.

Когда-то ловцы были пехотинцами скитариев, чьи тела были непоправимо разрушены в горниле войны. Искалеченных и едва живых, их укладывали на аугментационные столы, после чего техножрецы разбирали их на части, улучшали и превращали в бесстрастные машины для убийства, в совершенстве подходящие для войны. Изначально их задумывали как киберассасинов для выслеживания в пустошах Красной планеты одичавших сервиторов и прочих нежелательных элементов, изгнанных из культа Механикус. Но они оказались настолько эффективными в своём деле, что их переориентировали и поставили на военную службу, объединив в группы, известные как истребительные клады. С того дня они сражались на передовой многих войн культа Механикус.

Оружие сикарийских ловцов – это зловещий пример совершенного владения Адептус Механикус законами физики: оно испускает мощное противное гудение, которое пробирает до мозга костей. Когда эти жуткие устройства идут в ход, их звуковое поле перебирает частоты, пока не вступит в молекулярный резонанс, позволяющий лезвию пройти сквозь доспех противника. Кровавый результат хоть и занимает секунду-другую до проявления, но техножрецы считают, что потраченное время того стоит. Этот продукт акустических технологий настолько смертоносен, что техножрецы доработали его, получив несколько разных вариантов: от быстрых, как стилет, бритв до внушающих страх аккордовых когтей – перчаток с острыми, как иглы, лезвиями, с помощью которых можно обратить человеческую плоть в трепещущую кашу.

*– **Нужно** сказать, Гаракс, – хмыкнул Васос Железный Пёс, когда его силовой кулак разворотил очередного боевого сервитора, – в этом есть некая приятная ирония: обратить оружие техножрецов против его же создателей.*

– Сосредоточься, Железный Пёс! – велел лорд Гаракс, повергнув тройцу скитариев одним взмахом силовой булавы. – Эти тощие глупцы, может быть, и слабы, но их вера сильна.

Васос презрительно фыркнул: из-за такой вот суеверной болтовни в первую очередь он и отвернулся от Империума.

– Насекомые существуют для того, чтобы их давить, – сообщил он, поймав прыгнувшего сикарийца в перекрестье прицела автопушки «Жнец» и с грохотом разнеся его в клочья.

Низкий гул эхом отдался в животе у Васоса, когда к нему подступили новые пустынные ловцы. По терминаторской броне зазвенели их странно размытые клинки, отчего у него даже зубы зазудели. Васос обратным ударом сбросил одного из противников, взобравшегося на плечо доспеха, но на его место вспрыгнул другой, и гудение причудливого меча поднялось до тонкого визга. Васос хотел сбить киборга выстрелом, но тут острый клинок легко пробил нагрудник доспеха и пронзил сразу оба его сердца. Последнее, что увидел брат Васос, были линзы грязной кожаной маски, за которыми горели злобной радостью глаза, лишённые век.

СИКАРИЙСКИЕ РАЗВЕДЧИКИ

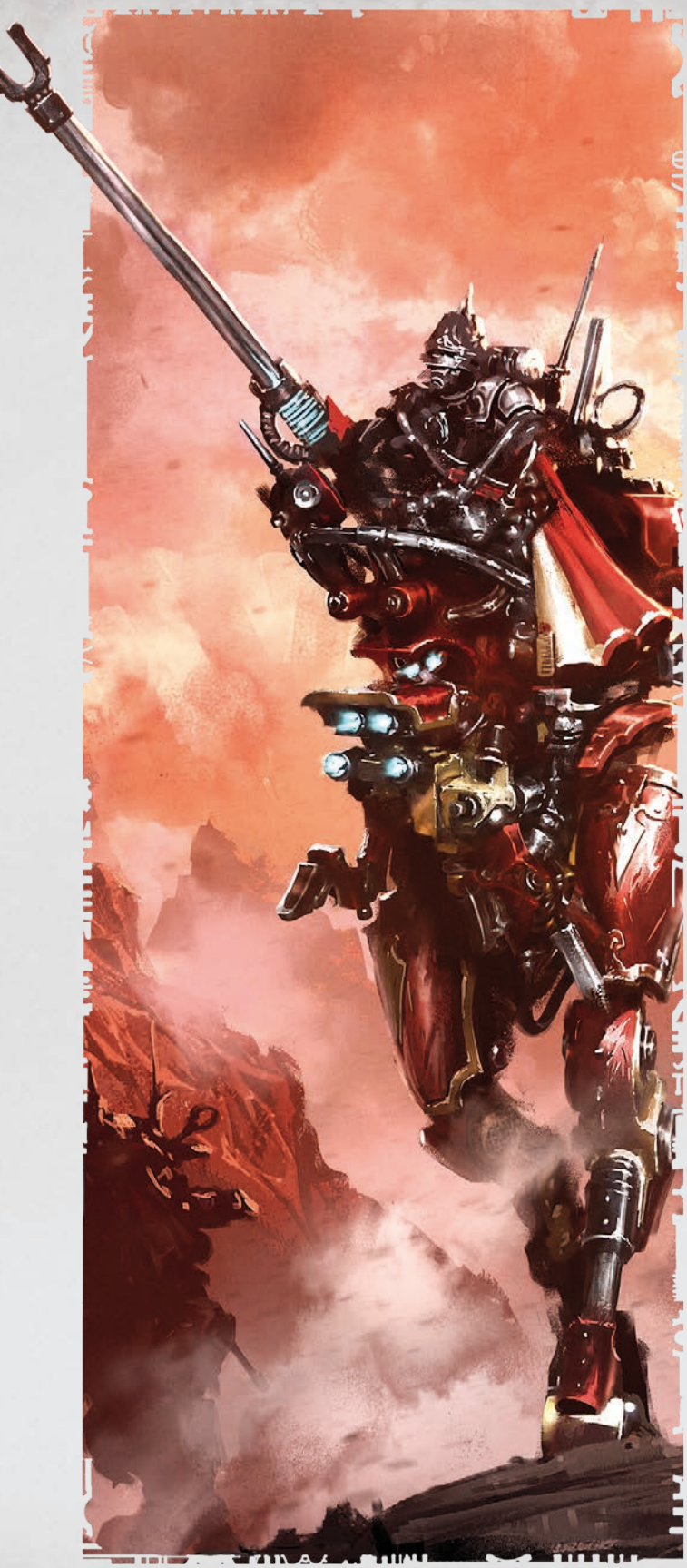
Сикарийские разведчики не пользуются маскировкой, чтобы поближе подобраться к своей цели. Вместо этого они полагаются на технологии, испуская шквал «белого шума», отчего ошарашенный враг теряет волю к сопротивлению, и эти киборги-убийцы могут делать с ним всё, что пожелают.

Длинные и тощие, как палка, сикарийцы пробираются по полю брани с неестественной грацией птиц-рыболовов. Но такими они были не всегда, ибо ни один сикариец не цел – ни душой, ни телом. Прежде разведчики были воинами-скитариями, кто выказал определённую склонность внушать страх и действовал с достойной восхищения самостоятельностью. Их истерзанные войной тела были забраны технорецами и усовершенствованы при помощи самых пугающих технологий, известных человечеству. Разведчики по-прежнему носят гермокостюмы поверх остатков своих плотских тел, к обрубкам которых приживлены бионические конечности. Но более всего в глаза бросаются их боевые шлемы-купола, из-за которых сикарийские разведчики составляют, пожалуй, самую жуткую воинскую ветвь скитариев.

Разведчик легко обходит вражескую защиту, но эта способность никак не связана ни со скрытностью, ни с мастерством. Она зависит лишь от мощности и разнообразия разрушительных частот, на которых он вещает из своего куполообразного шлема и торчащих антенн. Когда разведчики приближаются, каждый сенсорный аппарат противника попадает под всеподавляющую бомбардировку внешними раздражителями. Вокс-вещатели разражаются мучительным воем, видеоэкраны сходят с ума от шипящих помех. Но ещё более эта парализующая атака эффективна против органов чувств живых созданий. В ушах стоит жуткий звон, глаза слезятся и краснеют, рот наполняется привкусом жжёного железа. Единственное, на что ещё остаётся способна жертва, так это дышать. И когда она зажимает кровоточащие уши и зажмуривает налитые кровью глаза, сикарийцам остаётся только подойти и расстрелять её в упор.

Эта сенсорная атака, хотя и имеет широкий диапозон, точно откалибрована технорецом, который даёт добро на применение этих жутких убийц. Те скитарии, которых посылают сражаться рядом с разведчиками, получают нуль-коды, превращающие эти частоты в безвредную песнь: для них непрерывная бомбардировка нейропомехами, идущая из каждого куполообразного шлема, представляется всего лишь негромким псалмом во славу Омниссии. И потому скитарии смотрят на сикарийских разведчиков, как на спасителей от повреждения данных, как на мудрых и святых героев, что самоотверженно бьются на переднем крае. Лишь врагу открывается истинная правда: в этих безжалостных солдатах почти не осталось добродетели, а тот обрывок личности, что ещё сохранился, интересуется только смертью.

СИДОНИЙСКИЕ ДРАГУНЫ



Сидонийские драгуны составляют кавалерийские войска в когортах скитариев. Эти опытные воины идут в бой верхом на железных верхоходах – машинах с ногами-ходулями, которые никогда не перестают шагать. Неустанно ищущие войны драгуны – самые подходящие всадники для этих странных металлических скакунов.

Как и их коллеги баллистарии, сидонийские драгуны ездят верхом на длинноногих железных верхоходах, способных без остановки маршировать по самой враждебной местности годами напролёт. Среди всех изобретений Адептус Механикус железных верхоходов можно считать самым близким к тому, что понимается под вечным двигателем. Секрет их создания сейчас давно утерян, и потому они должны постоянно перемещаться, ибо стоит им остановиться – и больше они уже никогда не пойдут. По этой причине их используют в качестве штурмовых единиц: пилоты скачут на них в бой, топча супостатов титановыми копытами.

Сидонийские драгуны шагают по полю брани, точно ожившие языческие идолы, выскакивая из облака священного ладана, чтобы вонзить щёлкающие тазерные пики в разбегающихся врагов. За собой драгуны оставляют рваный след из трупов, уходящий за горизонт. Верхом на чуде науки – железном высокоступце – сидонийским драгунам не приходят в голову мысли ни о сомнении, ни об отдыхе. Им принадлежит мощь бесконечного движения, поставленного на службу смерти.

Первых жителей Сидонии – обширной, покрытой кратерами области Марса – окружал густой кислотный туман. Во времена схизм, преследовавших прошлое Марса, те, кто обладал ходульной аугметикой, могли путешествовать в этом тумане и оставаться в живых: нахождение на небольшом возвышении от поверхности позволяло избежать самого губительного воздействия кислотной пыли, в то же время оставаясь невидимым для врага. Приёмы сидонийских драгунов перекликаются с методами тех воинов-исследователей. Используя сопла, выбрасывающие дым ладана, они шагают сквозь охряные облака, напоминающие о древней Сидонии. Этот туман сбил с толку немало врагов, дав драгунам время на смертоносную атаку.

У каждого железного верхохода два члена экипажа: однозадачный сервитор, навечно подключённый к гиростабилизированному телу машины, и сидонийский драгун, который ведёт его в бой. Сервитор жёстко вмонтирован в тело машины: обрубки ног присоединены к двигательной системе, руки и глаза навсегда подключены к рулевой матрице.

Чаще всего первым сдаёт однозадачный сервитор, на котором лежит управление механическими ходулями. Когда его измученное тело наконец испускает дух, машина продолжает движение в последнем заданном направлении. Исправить её может исправить только техножрец на гравиносилках, который удалит мёртвую плоть и вставит замену, пока машина будет продолжать идти. После шагателя возвратят на службу, словно ничего и не случилось, а останки бывшего водителя без лишних слов бросят в пыль.

Сервитор, который гонит железного верхохода в сторону неприятеля, почти безмозглый, но его наездник – испытанный и проверенный воин-скитарий. Как только драгун заметил свою добычу, он помечает её пулей из фосфорной серпенты или радиевого джеззайла, заставляяя цель сиять, точно сверхновая звезда, что делает её лёгкой мишенью. Свечение снаряда наводит отряд даже в тумане войны, и через считанные секунды табун механических скакунов с твёрдыми, как титан, ногами затаптывает противника и до смерти забивает мощным тазерным оружием.

БАЛЛИСТАРИИ

Железные верхоходы, которыми управляют баллистарии, представляют собой передвижные орудийные установки, без устали шагающие в бой на флангах воинства скитариев. Оснащённые тяжёлым когнис-вооружением, они обрушивают на врага ливень огня, используя расширенные данные о своих целях, чтобы каждый выстрел стал смертельным.

Железный верхоход – новинка, которая могла появиться только в мирах-кузницах Адептус Механикус. Эта двуногая боевая платформа сочетает в себе поразительную технологию с жестоким пренебрежением жизнями своего экипажа. Железный верхоход перемещается шустро и ровно почти по любой местности; элегантные шаги машины повторяют короткие движения сервитора, размещённого под седлом всадника. Пока этот механический конь скачет вдоль флангов легиона скитариев, стрелок, избранный из отделений егерей, обеспечивает прикрытие товарищей метким огнём из тяжёлого оружия.

Легкоузнаваемые силуэты железных верхоходов с сидящими верхом баллистариями одинаково вселяют страх в сердца ксеносов, отступников и имперских командующих. Непревзойдённо меткие стрелки, баллистарии имеют в своём распоряжении сведения об анатомии, защитных свойствах и уязвимостях каждой расы, которая встречалась Адептус Механикус. Без устали пересекая Галактику в поисках важных целей вместе со своим сопровождением из егерей, баллистарии идут в охряном тумане, сверкая глазными линзами. Если на противника попал лазурный луч их омниспика – значит жить ему осталось один стук сердца. Снайперу-баллистарию сделать смертельный выстрел так же легко и просто, как глотнуть воздуха.

Когда эскадрон баллистариев подходит к району боевых действий, в его банки данных сверху передают всю совокупность знаний Адептус Механикус о предводителях противника. Начинают мерцать перекрестья прицелов, мелькают инфогейсты – каждый ищет тысячекратно повторяющийся силуэт вражеского командира. Если цель опознана, раздастся удар медного колокола и баллистарий будет вознаграждён внутривенным впрыском стимуляторов для повышенной концентрации. Информация тут же передаётся эскадрону охотника, и железные ходоки, прежде грозно печатавшие шаг по полю боя, замедляют свою поступь. У сидонийского драгуна такая попытка привела бы к кувырку механического скакуна, но гироскопические стабилизаторы, закреплённые на каждой машине баллистариев, уравновешивают её. Внешне это выглядит так, будто время вокруг эскадрона замедлилось: скакуны слабо переминаются на месте или крадутся со зловещей плавностью.

И вот с такой мобильной, но устойчивой платформы стрелок делает выстрел. С огневой мощью тяжёлого когнис-вооружения под рукой и отображающимися на прицеле данными об уязвимых точках врага баллистарий может прострелить корпус вражеского танка и всё равно поразить его командира прямо в глаз. Хотя ни одному баллистарию и в голову не придёт хвастаться подобными способностями, хозяева-техножрецы делают всё, чтобы о смертоносной меткости баллистариев хорошо знал весь Империум.

ДЮННЫЕ ПОЛЗУНЫ ТИПА «ОНАГР»

Дюноход «Онагр» – рабочая лошадка легионов скитариев, ходячий танк, разработанный для боёв среди смертельных радиационных пустынь и ржавых бурь Марса. Для скитариев, что сражаются рядом, «Онагр» – само воплощение гнева и мощи Омниссии.

Разнообразное вооружение дюнных ползунов «Онагр» может разносить в клочья эскадрильи самолётов, пробивать боевую технику предателей и распылять вражеских командиров лучами ослепительно-голубого света. В дополнение к обработке врага огнём из тяжёлого орудия одной из основных функций дюнного ползуна является поддержка манипул скитариев в бою, где он служит ходячим портом передачи информации, собранной на поле битвы. Для этой цели «Онагр» оснащён широкополосной инфопривязью, которая улучшает сообщение между воинами и их надзирателями и вдохновляет скитариев сражаться до последнего в услужение Машинному богу. Как и вся техника, созданная Адептус Механикус, «Онагр» несёт на себе символ шестерни Машинного культа, знакомый вид которой рассчитан поднимать боевой дух и разжигать религиозное рвение среди окружающих бойцов авангарда и егерей. Когда ползуны охотятся, паучья походка и торчащий обвес делают их похожими на хищное насекомое с мощным жалом. Для своих размеров у этих шагоходов устрашающая огневая мощь: такая, что невежественные солдаты Астра Милитарум часто сравнивают их с ходячими пушками. Для скитариев дюнные ползуны – не просто оружие, а настоящие реликварии, оберегаемые Машинным богом. Для техножрецов же это не более чем инструмент разрушения, хотя и закалённый в пламени истории.

Эта машина спроектирована так, чтобы не только выживать, но и успешно действовать в жестоких природных условиях Марса и прочих владений Адептус Механикус. Гусеницы, которые могли бы увязнуть и забиться в токсичных песках, заменены четырьмя конечностями, а корпус поднят повыше, чтобы экипаж мог видеть поверх одеяла кислотного смога, которым неизбежно покрыты миры-кузницы. Дюнные ползуны представляют собой артефакты предыдущей технологической эпохи. Они разработаны в те дни, когда техножрецы ещё пересекали ржавые дюны между великими мануфакторумами Марса. В караванах, шагающих неустанно и в ногу, они путешествовали по враждебным марсианским землям, и бронированные корпусы «Онагров» защищали служителей жречества Марса от радиоактивных мутантов и беглых сервиторов.

Дюноходы «Онагр» обязаны своим происхождением Марсианскому Универсалу Лэнда. Сконструированный техноархеологом Аркханом Лэндом, первоначальный МУЛ основывался на вредных и похожих на насекомое вьючных животных, которые, по мнению его творца, бродили по Священной Терре в давно ушедшие эпохи. Задуманная как рабочая лошадка и способная перевозить своих хозяев по пустошам Марса в относительной безопасности, машина оказалась настолько удачной, что вскоре была переделана в орудие. Ей дали другое имя, оснастили силовым экраном «Эманатус», воспроизвели миллионократно и отправили на передовую.

Так тысячелетия спустя «Онагры» продолжают служить Адептус Механикус уже в качестве военных машин, а не механического тяглового скота. В невообразимых арсеналах Машинного культа для них подыскали четыре самых разрушительных орудия: батарею «Икар», искореняющий лучевик, нейтронный лазер и спаренный тяжёлый фосфорный бластер. Они позволяют «Онагру» выполнять на поле боя ту роль, которая необходима, будь то уничтожение вражеских летательных аппаратов или точечная стрельба по танкам из нейтронного лазера. Все орудия устанавливаются в боковой спонсон с вертикальным подъёмом; для наведения пушек на цель в горизонтальной плоскости поворачивается уже непосредственно сам корпус «Онагра», крепящийся к ходовой части с четырьмя лапами на шарнир. Орудия напрямую подключены к обширным банкам данных, которые будут записывать успехи «ползуна», пока не переполнятся данными, словно клещ, насосавшийся крови. Усовершенствования дюнохода позволяют ему отправлять эти данные напрямую хозяевам и, в свою очередь, передавать их повеления скитариям вокруг.

ТАЙНСТВА МАРСА

Адептус Механикус занимают уникальное место в имперском обществе: это одновременно и закрытый культ, поклоняющийся технологиям, и колоссальная организация, которая простирается на всю Галактику. Они существуют как империя внутри Империума и отвечают за создание, постройку и обслуживание миллиардов единиц военной техники и вооружения, используемых человечеством. Эта пелена сотрудничества скрывает любопытную особенность, примером которой служит сам дюнный ползун «Онагр»: ревностное оберегание технологий. Каждое из четырёх основных орудий «Онагра» можно встретить только у Адептус Механикус и нигде более в Империуме.
Такая избирательность, однако, не исключает общее между Адептус Механикус и остальными имперскими организациям, и дюнный ползун в полной мере отражает и это тоже: очертания лап «Онагра», если его поставить рядом с имперским «Рыцарем», показывают единство конструкции, что старше Империума на тысячи лет. От приборов до гидроприводов и даже расположение листов брони – вся отделка у них одинаковая. Легко представить, что те первые комплекты «Рыцарей», которыми пользовались ранние первопроходцы при заселении далёких миров, были разработаны в ту же самую технологическую эпоху, и поэтому нет ничего удивительного в том, что Адептус Механикус так стремились забрать рыцарские дома под своё крыло.

Ещё одну параллель между «Онагром» и Империумом можно найти в дредноутах Космодесанта. Как павшего Адептус Астартес погребают в саркофаге и держат в амниотической жидкости, так и скитария авангарда подключают навечно в отсеке для экипажа. Разница только в том, что техножрецам вовсе не требуется, чтобы его сначала смертельно ранили. Тело скитария просто приспособят, чтобы оно умещалось в тесный отсек, а потом так же просто выбросят, когда его пригодность подойдёт к концу.

Оба члена экипажа, поддерживающих с машиной необычную симбиотическую связь, располагаются в герметичной кабине, сделанной с обычным презрением к удобствам. Должность наводчика-оператора занимает скитарий-егерь, имеющий в подспорье целый набор линз автопрорицателя для достижения высокой точности стрельбы. Он укрывается в бронированном отсеке отдельно от бака с амниотической жидкостью, где плавает водитель – скитарий авангарда, чья устойчивость к губительным излучениям позволяет ему погружаться туда и напрямую соединяться с машинным духом «Онагра». Его используют как батарейку и заменяют с той же лёгкостью: чтобы «Онагр» снова ожил, в заполненный электродами раствор требуется всего лишь закинуть другого скитария авангарда. Тем не менее экипаж бессловесно покоряется своей участи, ибо служить Машинному богу – уже само по себе награда.

Люк на крыше, из которого егерь может высовываться и вести стрельбу из тяжёлого когнис-стаббера, герметично запирается. Рядом находится комплекс связи, который может быть оборудован постановщиком дымовой завесы, радарной тарелкой или мыслесканирующим зондом. Спереди на дюноход устанавливается когнис-манипулятор – универсальный инструмент, позволяющий «Онагру» осуществлять ограниченный полевой ремонт самого себя либо убивать врагов поблизости при помощи сервоклешней и дрели. В дополнение дюнный ползун может быть оборудован противопесчаными колодками, которые позволяют ему преодолевать топкую местность. Термоядерный реактор на корме служит внушительным источником энергии, благодаря чему «Онагр» в состоянии пережить даже танки Адептус Астартес, что имеет огромнейшее значение, учитывая то невероятное количество энергии, которое потребляют главный калибр и силовое поле «Эманатус».

Благодаря своей надёжности, взводы дюнных ползунов – обычное зрелище в легионах скитариев. Перебирая гидравлическими ногами, они гонят противников Омниссии перед собой, без устали и сожалений шагая по развалинам разрушенных войной миров.

ДУХИ МАШИН

За когнис-вооружением машин скитариев присматривают собственные машинные духи оружия. Если стрелок выведен из строя, дух машины возьмёт управление на себя. Духи машин – это именно то, что подразумевает их название, божественная душа машины. Адептус Механикус запрещают использовать искусственный интеллект, но машинные духи ограничены только исполнением определённых задач и потому – разрешены. Этих зачастую вспыльчивых духов, которых технокрецы считают священными, следует пробуждать активационными рунами и священными литаниями и общаться с ними очень осторожно, дабы не разгневать.

Настоящие ли это инфопризраки, живущие внутри машин, или полуразумные компьютерные программы – неизвестно, хотя разница для технокрецов не особенно важна. То, что они существуют, доказывает божественность Машинного бога, и духи машин следует ублажать и относиться с почтением в любом случае.

ОРУЖИЕ МАРСА

Адептус Механикус принадлежат одни из самых опасных видов оружия в Галактике. Настолько же действенное, насколько и ненадёжное, их вооружение обладает такой мощью, что и не всякий смертный может представить.

Адептус Механикус делают оружие и военное снаряжение почти для каждой организации Империума: от скромных пехотинцев Астра Милитарум до машин-богов Коллегия Титаника и звездолётов Имперского флота. Без мастерства и придумок техножрецов имперская военная машина забуксует – и враги человечества воцарятся в Галактике.

Вооружение скитариев – это странное смешение древней науки, современных технологий и вычурной отделки. Резные деревянные ружейные ложи, скользящие затворы, стрекочущие динамо и элегантные бронзовые спусковые крючки гармонично сливаются с теплоотводами, радиоактивными боеприпасами, излучателями молний и светящимися топливными ячейками. Это прошлое и настоящее, слитые воедино – ужасающие в своей мощи и прекрасные в своей старомодности.

Эта анахроничная комбинация вызвана вовсе не доступностью сырья или стремлением к внешней эстетике. И не практичностью, далеко нет. На Марсе не растут деревья (да и в любом мире-кузнице, если на то пошло), и не росли тысячи лет. Технический прогресс сделал скользящие затворы устаревшими, а динамо, что питают множество единиц оружия скитариев, давно превзойдены более традиционными источниками питания.

Эта практика использования внешне устаревшего оружия кажется несколько странной, если не вспомнить, что техножрецы Адептус Механикус поклоняются древним технологиям. Для них военное снаряжение и оружие, разработанные в эпоху Технологии являются вершиной совершенства, а всё остальное – лишь жалкая замена. Но эти древние орудия не просто лучше – они невообразимо лучше, они вдохновлены самим Машинным богом и, тем самым, почитаются за священные инструменты. По крайней мере, так считают техножрецы. Изменить чертёж даже одного, даже чуть-чуть – страшнейшая ересь. Если на то пошло, кто вправе бросать вызов творениям бога?

НАСЛЕДИЕ МАШИННОГО БОГА

Одним из первых видов оружия марсианских поселенцев было гальваническое ружьё, которое по-прежнему носят егеря скитариев. Пусть эти ружья из полированного дерева и бронзы выглядят примитивно, к зарядам, которыми они стреляют, это не относится. В каждую пулю встроен малый сервитор, и потому она может слегка подправлять собственную траекторию. В пуле также содержится гальваническая ячейка, которая вынуждает всю потенциальную энергию цели сгорать в одной вспышке электрической силы. Эти пули теоретически можно было бы выпускать и из более современного оружия, но это пойдёт против священного учения.

ОРУЖИЕ ЗАРАЖЕНИЯ И УСТРАШЕНИЯ

Многие виды оружия скитариев настолько смертельно опасны для хозяина, что признаны негодными для всего остального Империума. Самое жуткое среди них – радиевый карабин: каждая его пуля пропитана смертельной радиацией. Если этим карабином оснастить имперского гвардейца, то это приведёт лишь к немедленному радиационному заражению и страшной, хотя и благословенно быстрой, смерти.

Военные латы, которые носит авангард скитариев, в сочетании с впитывающими радиацию плащами и аугметическими конечностями, дают некоторую защиту от губительной отдачи этого оружия, хотя некоторая доля излучения неизбежно просачивается. Впрочем, бойцы авангарда это приветствуют, ибо они – святые воины Омниссии, и даже смертельное прикосновение радиации не что иное, как знак Его благословения. Со временем их тела настолько пропитываются зловредными миазмами, что сами по себе становятся оружием: одного присутствия авангарда достаточно, чтобы вражеские солдаты почувствовали жуткую тошноту и принялись харкать кровью. После чего вскоре наступает смерть.

Каким бы опасным ни было радиевое оружие для владельца, для врагов оно несёт ещё большую угрозу. Броня может отразить пулю, но лишь самые тяжёлые боевые латы в состоянии защитить от губительной энергии, которую испускают эти гиперрадиоактивные снаряды. Чем больше прилетает пуль, тем сильнее местность насыщается радиацией, пока не разражается локальная радиационная буря, вызывая у противника лучевую болезнь и оставляя землю у него под ногами заражённой и безжизненной. Трансурановая аркебуза обладает схожим воздействием: её крупнокалиберные заряды оставляют за собой след радиоактивного опустошения.

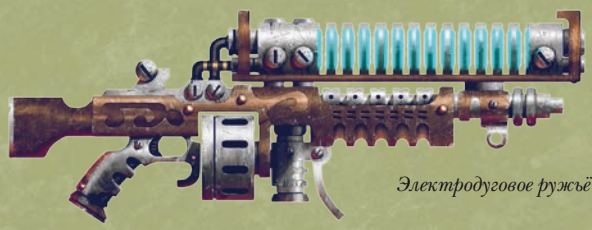
На неприятеля это действует втройне: первоначальное число смертей ужасно и существенно сокращает вражеские порядки; радиоактивные осадки оставляют выживших ослабленными и больными; распространяющийся среди вражеских солдат ужас бесценен для поиска знаний скитариев и техножрецов.

Среди наиболее ужасающих веществ древнего Марса значился фосфекс, метод производства которого утерян тысячи лет назад. Этот крайне едкий токсин горит сильным пламенем, которое нельзя погасить ничем, кроме как поместить его в вакуум. Фосфорное оружие, применяемое скитариями, это всё что осталось от того потерянного знания, однако оно считается позволительной заменой творения Машинного бога. Оно более не в состоянии обратить целый мир в пепел, но ещё может окутать врага светящимися частицами, делая его лёгкой мишенью для других скитариев.

СМЕРТЬ ОТ ДИСКОМФОРТА

Одной из самых необычных разновидностей оружия скитариев является мультисенсорный боевой шлем, который носят сикарийцы-разведчики. Он позволяет им подключаться к широкому спектру электромагнитного излучения и вести обзор на все триста шестьдесят градусов – то есть либо поверхность купола действует как визуальное подключение для носителя, либо шлем может поворачиваться полностью кругом. Поворачивается ли вместе с ним голова – неизвестно.

Купол имеет ещё одно предназначение, а именно – сенсорное искажение. Когда разведчики приближаются к цели, шлем бомбардирует врага различными раздражителями. В ушах звон, глаза слезятся, из носа начинает течь кровь, а компьютерные системы воют от помех и скрипучего технокода. Только войска Адептус Механикус не боятся этого сенсорного шквала, так как их боевые шлемы переводят устрашающий шум разведчиков в умиротворяющие псалмы Омниссии.

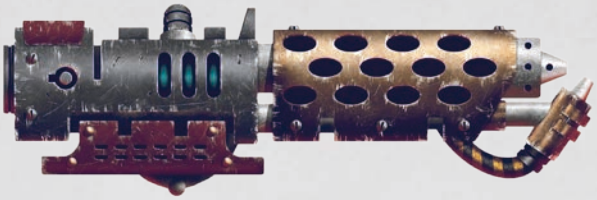


Электродуговое ружьё

Электродуговой пистолет

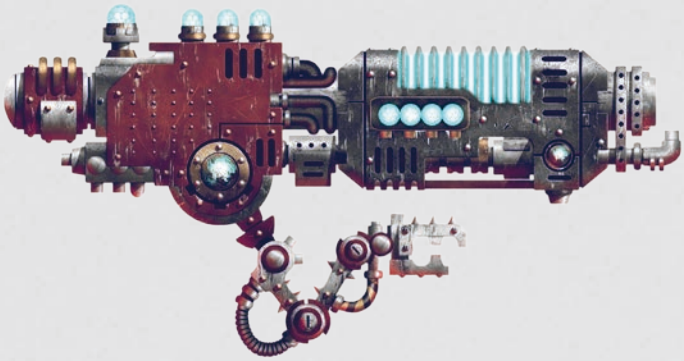
Электродуговая булава

Электродуговое оружие
Электродуговое оружие проще всего узнать по громоздкому пермаконденсатору на стволе. Такая же технология применяется в электродуговой булаве, чтобы передавать цели сокрушительный разряд электричества.

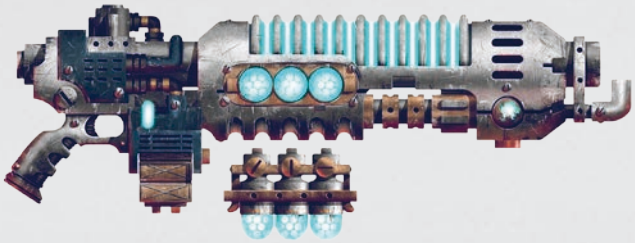


Всесжигатель

Гамма-пистолет



Плазменная кулеврина настолько тяжела, что её в первую очередь устанавливают на мобильные платформы вооружения, коими, в сущности, являются катафроны.

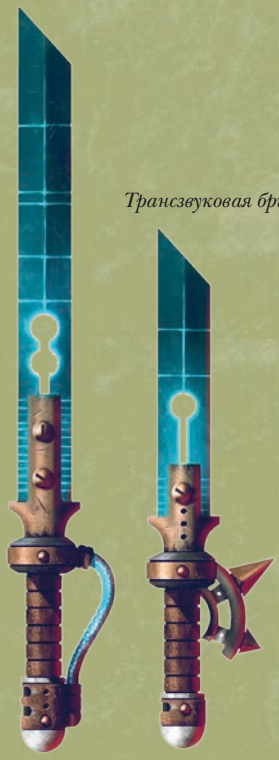


Плазменный каливр делит облик с традиционными плазмаганами, но имеет дополнительные теплоотводы и силовые ячейки для увеличения скорострельности.

Трансзвуковой клинок

Аккордовые когти

Трансзвуковая бритва



Трансзвуковое оружие
Адептус Механикус возлагает на трансзвуковое оружие огромные надежды. Присутствия этого непрерывно гудящего оружия, которое обычно носят сикарийские ловцы, достаточно, чтобы вызвать тошноту и заставить глазные яблоки завибрировать. Непрерывно переключая частоты, клинки входят в резонанс с целью, что позволяет без усилий проходить даже сквозь самую крепкую броню. Столь эффективное оружие радует техножрецов более всего.

Радиевый карабин

Радиевый пистолет

Радиевый джеззайл

Трансурановая аркебуза – старомодное с виду оружие, стреляющее жутко нестабильными радиоактивными снарядами, что способны пробить броню не только пехотинца, но и танка.

Радиевое оружие

Характерной чертой радиевых пистолетов и карабинов является освинцованный магазин, который защищает владельца от радиации. Радиевый джеззайл – высокомощное точное ружьё – такого магазина не имеет, требуя от владельца заряжать каждый смертоносный снаряд вручную.

Гальваническое ружьё – традиционное вооружение егерей скитариев. Оно обычно орнаментировано (согласно чертежам Машинного бога) медными завитками, которые изображают волны песчаных дюн Марса.

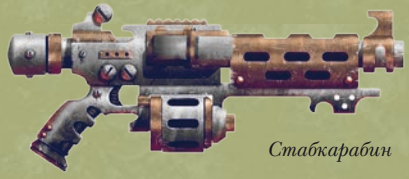
Проектор искореняющего луча

Волкитный бластер

Макростаббер

Тазерное стрекало – это приспособление для ближнего боя, используемое солдатами Адептус Механикус. Внешне оно мало чем отличается от палки-стимула, которым погоняют гроксов: те же металлические стержни, потрескивающие электричеством. Стрекалом орудуют на манер шпаги, и при удачном выпаде оно выпускает мощный заряд энергии, который проходит через всё тело жертвы, выжигая синапсы и лопая внутренние органы. Затем расположенные на конце штыри, называемые «электроворами», забирают обратно потраченную энергию, чтобы позднее поразить током уже другого противника.

Флешетный бластер



Стабкарабин

Оружие разведчиков
Разведчики разят врага из скорострельных пистолетов, включая флешетный бластер, который выпускает сотни металлических стрелок.

Фосфорный бластер

Фосфорный бласт-пистолет

Фосфорная серпента

Фосфорное оружие
Горящие шарики, которыми стреляет фосфорное оружие, испускают мощное свечение, наводя на цель ближайших скитариев.

ОПЛОТЫ МАШИННОГО БОГА

Миры-кузницы составляют фундамент технократической империи Адептус Механикус. Одна планета-кузня может обеспечивать вооружением и техникой целый сектор. Каждый её регион, ещё не полностью потерянный из-за биологической опасности или схизмы, застроен пластами промышленных зданий, изрыгающих чад, и загажен отходами. Кабальные рабочие трудятся как муравьи внутри улья размером со всю планету. Мастерские археотеха гнездятся среди циклопический орудий, макролеса нависают над реками гильз, жирная слякоть стекает с полигонов для военных испытаний в зияющие пищевые чаны. Среди бесконечных архивных завалов миров-кузниц зарыты такие секреты, что могут принести спасение Империуму, а могут низринуть его в пучину проклятия. Истина здесь уже не играет роли, ибо при попытке пробиться сквозь дебри информации даже сам генерал-фабрикатор мог бы запросто тронуться умом.

Именно там – в раскалённых докрасна недрах миров-кузниц рождаются легионы скитариев. Когорты, которым несть числа, появляются на свет, чтобы защищать суверенные владения Омниссии. Они жаждут лишь одного: принести свет Его во тьму пустоты и передать хозяевам каждую йоту найденной информации, даже если это значит – разрушить по пути всё до основания.

Легенда

- *Мир-кузница*
- *Связанный с механикусами рыцарский мир*
- *Военная экспедиция скитариев*
- *Падший мир-кузница*
- *Мир тёмных механикумов*
- *Родной мир Космодесанта*
- *Имперский мир*

1. Окклюзиада Слепого Короля
2a. Метаочищение Пелегронского скопления
2b. Мятеж на мезойском флоте
3. Охота за Лжеомниссией
4. Последняя ошибка Алакадона (преданы забвению)
5. Великое извлечение
6. Пустотный крестовый поход Атара-Срединного
7. Война за возвращение в Мортуамской цепи
8. Перепись Мальстрёма (отменена)
9. Страхоформирование Атаски IV
10. Война за неотех
11. Мираж Святого
12a. Курс эксплораторского флота Ро-Мю-121
12b. Поиск вознесения (отменён)
13. Поиски Левиафана
14. Восходящая звезда Металики
15. Исход ретроградов
16. Обирание Восточной Окраины

ВУРДАЛАЧЬИ ЗВЁЗДЫ
ЕНТУМ
КУРУС
Готический
СЕКТОР
ПЕЛЕГРОНСКОЕ
СКОПЛЕНИЕ
Уединение
Люций
Дутонис
Мезоа
Мпандекс
2a
2b
Унди
Гот
Вальхалла
Воринт
Драконов Конец
Мордиан
Астротелепатический канал связи
Ваал
(Кровавые Ангелы)
Астростанция «Узел III»
4
Крастеллан
Аларих-Прайм
Фенрис
смические
Волки)
Молех
Армагеддон
Элизия
СЕГМЕНТУМ
УЛЬТИМА
Анвиллус
Аваррис
Вилларский сектор
Инкаладион
5
СЕГМЕНТУМ
СОЛЯР
9
Сарум
Триплекс-Фолл
Риза
8
Мальстрём
Аттила
10
Катакан
Чогорис
(Белые Шрамы)
Солемунтум
Тигр
Унда
Система
Эстабан
Орфей-Прайм
(Преторы Орфея)
Бадаб
Орест
Волторис
13
Талларн
Ноктюрн
(Саламандры)
Аккатран
Агреллан
Империя
Тау
Металика
15
Скала
(Тёмные Ангелы)
Колоссы
Ичар IV
12b
14
Макрагг (Ультрадесант)
Мир Ринна
(Багровые Кулаки)
Освобождение
(Гвардия Ворона)
16
Вознесение
Райса
Грифонна IV
ВОСТОЧНАЯ ОКРАИНА
ОН
88.AR:595930.3092

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
35
39
40
41
42
46
47
48
50
51
52

М30: результаты терраформирования, превратившего Марс в обитаемую планету, постепенно сходят на нет из-за безудержной работы военной промышленности.

М35: храмы-кузницы и производственные застройки распространяются всё шире, воздух становится ядовитым, а пустыни – безжизненными.

КРАСНАЯ ПЛАНЕТА

Марс – краеугольный камень, на котором зиждется вся империя Адептус Механикус. После блистательной эпохи технического прогресса Марс оказался отрезан от Терры бушующими варп-штормами. Под разъярённым небом он продолжал развиваться в одиночестве, ибо в те мрачные времена покорение Галактики человечеством только началось. Пока народы Терры скатывались в варварство, поселенцы Марса – братство под названием Механикум, поклонявшееся технологиям, – продолжали процветать, постепенно преобразовывая Красную планету под свои нужды. Марс на какое-то время стал пригодным для обитания, однако, в последующие тысячи лет Механикум настолько безудержно развивали промышленность, что превратили свой дом в загрязнённую и безжизненную пустыню.

Две цивилизации воссоединились в М30 после прибытия Императора, которого Механикум провозгласили обещанным пророчествами Омниссией из-за его невиданного понимания Вселенной. Так два великих сообщества оказались связаны навеки. По сей день легионы скитариев носят священные эмблемы Марса и подчиняются его военным структурам.

Легенда

1. Улей Глайвид
2. Оксигос
3. Улей Дюны Олимпа
4. Гиперборейские дюны
5. Коллегия Титаника
6. Море Хроники
7. Улей Тантал
8. Термоядерный реактор Миланковича
9. Аркадийские поля сбора солнечной энергии
10. Брешь Омнид
11. Великий храм Омниссии
12. Храм-кузница Мареоты
13. Храмы-кузницы в Ахеронских бороздах
14. Гора Арсия
15. Храм-кузница генерал-фабрикатора
16. Храм Нетрущегося поршня
17. Храм Всех знаний
18. Сверхглубокие шахты
19. Гора Аскрийская
20. Главный дюжинный подъёмник
21. Вторичный дюжинный подъёмник
22. Сборочные верфи Имперского Военно-Космического Флота
23. Космопорт «Эсперанос»
24. Космопорт «Деус-Манус» (Десница божья)
25. Иплювиен Максимал
26. Храм-крепость Рыцарей Тараниса
27. Гора Павлина
28. Доки Марсианского военно-космического флота
29. Ксанф
30. Храм-крепость Легио Темпестус
31. Лабиринт Ночи (Анафемор)
32. Проклятые дюны на плато Солнца
33. Каньон Кандор
34. Варналия
35. Комплекс Мондус-Терраат II
36. Храмы-кузницы в горах Ливии
37. Зона Лета
38. Храм-кузница Антионради
39. Храм-кузница Мондус-Гамма
40. Храм-кузница Мехавиты
41. Ржавые пустоши
42. Хтония
43. Пустыни Автонокт
44. Сорния
45. Улей Нилосирт
46. Сидонийские тетраэдры
47. Колыбель протосервитора
48. Сидонийское море туманов
49. Сидонийская Маска
50. Ацидалийская равнина
51. Море Железных Проклятий
52. Великая Северная равнина

ГОРНИЛА ВОЙНЫ

Империя Марса жизненно необходима для выживания Империума. Кипя индустрией войны, её миры-кузницы производят корабли, оружие и броню для миллиона армий – и тем закрепляют своё бессмертное влияние на человечество.

МАРС

Красная планета

MFIRS41

Среди всех остальных миров Марс владеет самыми огромными хранилищами технических знаний. Его необъятные библиотеки и банки данных чрезвычайно разношёрстны и беспорядочны: тот, кто раскапывает секреты, может найти кристалл с важнейшими сведениями уровня генетора, запрятанный в свиток с распечаткой данных для военизированных локомотивов. Сама Красная планета – это загрязнённые промышленными отходами охряные пустыни, нарушаемые мегаполисами площадью с тектоническую плиту. Здесь скалобетонные шпили, мраморные арки и арочные контрфорсы обычного имперского мира соединяются с изъеденной коррозией сталью, железными дымоходами и трубами из блестящего стекла. Протяжённые транспортные тоннели скользят как над грохочущими катушками Теслы, что питают строительные площадки, так и над полями промышленных отходов древности. Сверкающие здания, опоясанные стальными лесами, контрастируют со сломанными конденсатными ловушками и развалинами тысячелетних войн. Районы постарше усыпаны расколотыми пластальными плитами и скрученными балками, откуда торчит редкая одинокая башня и бесцельно указывает в марсианское небо.

Общество Марса строго разделено. Нижний слой состоит из граждан, в основном – неусовершенствованного человеческого населения, которое массово трудится на простых работах, таких как сортировка изотопного лома, обслуживание гидропоники, отбойка руды, топка кузниц и так далее. Большинство граждан, желающих улучшить своё положение, вступают в скитарии. При этом они получают начальную военную бионику и шанс последующего вступления в жречество. Простые жители иногда щеголяют татуировками и пирсингом, указывающими на подобную бионику, но одеваются в обычную рабочую одежду: грязные робы, противорадиационные накидки или защитные комбинезоны. Вне зависимости от занимаемого положения, большинство марсиан довольно крепко сложены, мрачны на вид и обриты наголо, и характер их часто соответствует угрюмой внешности. Все до единого могут похвастаться наличием электротату – подкожных киберустройств, разнящихся от серийных номеров, через которые отслеживаются личные данные, до толстых жил электропроводки. Через цепи электротатуировок может быть пропущена благодать Омниссии, благодаря чему во времена великой смуты властители Марса могут воспользоваться этим интерфейсом и превратить даже самого тупого рабочего из жилблоков в бесстрашного воина Машинного бога.

ЛЮЦИЙ

Полая кузница

Люций – один из главных сверхмиров Империума, уникальный бриллиант в короне Адептус Механикус. Полый внутри Люций был некогда частью грандиозного эксперимента, который должен был уничтожить его не один десяток раз. В центре когда-то безжизненного ядра планеты светит искусственное солнце – титанический термоядерный реактор, который питает промышленную застройку, покрывающую всю внутреннюю поверхность мира. Никто на самом деле не знает, как появился этот источник энергии, хотя, если спросить, техножрецы планеты немедля припишут эту заслугу себе.

Благодаря неограниченным запасам энергии Люций всегда идёт в авангарде военных технических новшеств. Многие современные виды техники и вооружения берут начало именно здесь, а железные высокоступцы и дюнные ползуны «Онагр», имеющиеся тут в изобилии, по праву считаются самыми воинственными среди всех легионов скитариев. Титаны Легио Асторум, известные также как Варпобежцы, – единственные богомашины, способные телепортироваться прямо в бой, что является поводом для гордости среди люциан и причиной зависти в других легионах. Подобные проявления людских эмоций временами приводят к открытым столкновениям. Так, например, о катастрофической схизме Инкулькаты, из-за которой мир-кузница едва не схлопнулся с силой достаточной, чтобы пробить дыру в ткани реальности, и по сей день говорят лишь шёпотом.

ЖЕСТОКИЕ ПОПЕЧИТЕЛИ

Адептус Механикус не заботят миры, где они обитают. Они спокойно выкачивают из них ресурсы, отметая всё, что нельзя использовать для производства новых материалов. На ранних этапах вырубают на топливо деревья, почву срезают, чтобы обнажить рудное сырьё, реки и озёра высасывают начисто для охлаждения машин или смачивания пересыхающих глоток рабочих. Климат на планете меняют, пока небеса не потемнеют от кислотных облаков. В течение нескольких лет жизни на планете не остаётся почти никакой, кроме выносливых радиационных мутантов, скитающихся по кислотным пустыням. Те, кто утверждает, что природа всегда приспособится, ещё не видели, как о ней «пекутся» Адептус Механикус.

Машинный дух охраняет знания древних. Плоть не совершенна, но ритуал почитает машинный дух. Отказаться от ритуала значит отказаться от веры.
«Предостережения», Догматы Адептус Механикус

АГРИПИНАА

Шар с миллионом шрамов

Агрипинаа существует на пороге Ока Ужаса. Если бы не стойкая оборона Кадийской системы, Агрипинаа уже не раз бы пала жертвой сил Хаоса. Варповые кузнецы предательских легионов, давно лишённые доступа к техническим чудесам, открытым после Ереси Гора, проводили бессчётные рейды на Агрипинаа, включая несколько полномасштабных вторжений. Её некогда золотая поверхность несёт раны войн с культами облитераторов, демоническими машинами и даже уродливыми титанами. Есть те, кто считает, что Агрипинаа и сама отправляла рейды в глубины Ока, однако официальных упоминаний о подобных событиях нет.

Эгида Кадии – щит о двух сторонах, конечно. Агрипинаа не только снабжает вооружением и бронетехникой всю Кадийскую систему, но и передала для нужд войны один из самых крупных в Галактике легионов скитариев. Ходят слухи, что недавний всплеск численности агрипинских скитариев и боевых сервиторов напрямую связан с крупномасштабной эвакуацией тюремной планеты Надежда святого Иосмана. Согласно официальным отчетам, последовавший экстерминатус зачистил на планете все следы ереси раз и навсегда. Однако некоторые считают, что знаменитые кавалерийские полчища железных верхоходов Агрипинаа получили к себе большое число преступников и бунтарей, которым представился последний шанс смертью заслужить благоволение Омниссии.

СТАЛЬНЫЕ РАЗУМОМ И ТЕЛОМ

Для служителей Адептус Механикус плоть – это всего лишь неудобство. Они считают её слабой и ненадёжной в сравнении с мощными поршнями, шестернями и цепями машины. После определённого момента плоть нужно поддерживать искусственно, и для извлечения от неё наибольшей выгоды большую её часть необходимо будет заменять выращенными частями тела или искусственными членами, органами и системами. Ярые приверженцы культа Механикус хирургическим способом изменяют себе мозг, чтобы подключать мемочипы, инграммы и электрографты, позволяющие хранить и пользоваться невероятными объёмами информации. Зачастую они оснащают себя разнообразными нейронными процессорами и разъёмами, которые позволяют «втыкаться» в сеть терминала или машины, становясь частью его оперативной или управляющей системы.

Самым старым членам Адептус Механикус многие и многие сотни лет. Жизнь в них поддерживается жуткими омолаживающими эликсирами, которые подпитывают те немногие частицы смертной плоти, что ещё остались в их телах, но обилие знаний и опыта, которыми напичканы их мозги, часто полностью отрывает от реалий бытия. Надзиратели часто демонстрируют некоторую степень холодного отрешения, видя в других людях лишь набор сложных биохимических и биоэлектрических процессов. Со временем они начинают таким образом рассматривать всё и вся, включая самих себя, и потому раны, болезни и недомогания считают просто сбоем в работе организма, а их лечение – не более чем работой примитивной системы самовосстановления.

СТИГИИ VIII

Недреманный циклоп

Стигии VIII – луна, которая кружит вокруг газового гиганта в двойной системе Вулканис далеко на галактическом севере от Терры в опасной близости от Ока Ужаса. Сама луна едва не пала под ударом еретических сил во времена Ереси Гора и была спасена лишь вмешательством загадочной расы эльдар. Это событие привело к тому, что внутри Адептус Механикус на Вулканисе обосновалась замкнутая секта, известная как ксенариты. Она посвятила себя изучению и применению инопланетных технологий, к чему большинство технокрецов относятся крайне враждебно. Ксенариты указывают на вмешательство эльдар для помощи истинным последователям Машинного бога, как на знак, что даже они подвластны его воле, и священный долг секты – изучать их. Зная об антипатии своих коллег, ксенариты придерживаются секретности в исследованиях и часто отправляют когорты скитариев охранять найденные чужеродные артефакты вместо того, чтобы перевозить их на планету-кузню для изучения, как предписывают правила. Нередко на экспедиции ксенаритов нападают враждебные пришельцы, планетарные гарнизоны и даже легионы скитариев с других миров-кузниц. Известно даже о случаях открытой войны с имперскими властями – и подобные трагические события служат ксенаритам причиной лишь глубже уходить в подполье.

Человек может умереть, но частица его продолжит существование, если он внесёт свой вклад в великое дело. Время плывёт по течению, берущему начало в забытых деяниях, и величайшие моменты являются всего лишь кульминацией одной тщательно проработанной мысли. Как все люди должны благодарить безымянных прародителей прошлого, так и мы обязаны претерпеть настоящее, дабы пришедшие после нас продолжили великий труд.

«Единство эпох», Гарба Мохаро, префект Адептус Механикус

ГРАЙЯ

Корона чудес

Планета Грайя, что не первой носит это название, была поставлена на грань полного уничтожения войнами, которые её скитарии вели против ненасытных донорианских хищников. Исполинские космические станции в вышине над её поверхностью – единственные постройки, оставшиеся в относительной целости. Они сверкают на небосводе Грайи паутиной углеволоконных магистралей, которая охватывает половину земного шара. Эта сеть мегаполисов и макроволоконных труб, похожих на атомы в молекуле, шевелится в атмосфере почти как живое существо. Боевые манипулы Грайи непрерывно патрулируют её коридоры, пока их не призовут на войну, чтобы вести разведку, расхищать и красть информацию. Устанавливая гигантские ядерные двигатели в каждый узел, технокрецы Грайи преобразовывают свои владения в передвижную боевую станцию, способную зависнуть над любой планетой, куда они решили вторгнуться.

Скитарии Грайи известны своим нежеланием сдаваться ни при каких условиях – кое-кто списывает эту особенность на мусорный код, порождённый военной травмой, – и только бинарный приказ руководящего технокрецa может заставить их отступить. Доблестные правила поведения на войне скитариев Грайи рассматриваются как знак великой приверженности Машинному богу, хотя союзники из Астра Милитарум считают их упорство слабым местом, каким оно в сущности и является.

КРЕДО МЕХАНИКУС

Все Адептус Механикус поклоняются Машинному богу в той или иной форме. Эта практика началась ещё до рождения Империума, когда первые марсианские поселенцы оказались осаждены солнечной радиацией и чумой. Приверженцы нарождающегося машинного культа выискивали и применяли технологии, необходимые для обеспечения укрытий и безопасности, и вскоре технология стала синонимом жизни. Машинные истины, которые они нашли, были помещены в храм Всех знаний, и в честь нового нечеловеческого бога были возведены громадные монументы. За тысячи лет культ расцвёл и стал главенствующим. Он проповедует учение, что у каждой машины есть дух, а эффективность и совершенство функционирования гораздо важнее понятий вроде эмоций или самопроизвольности. Большинство Адептус Механикус поклоняются Императору в облике Омниссии – воплощении Машинного бога, ибо он не только знает всё, но и понимает всё – и таким образом их вера мирно сосуществует с имперским учением Экклезиархии. Однако некоторые рассматривают Омниссию скорее как смертного пророка, чем бога. Они верят в гораздо более старшее божество и что Машинный бог здесь, с ними – на Марсе, а не на Терре. Религиозные последствия такой точки зрения привели к издавна скрываемому расколу, который потенциально может дать начало катастрофической войне за веру.

РИЗА

Печь для скованных звёзд

Мир-кузница Риза повергнут в пучину войны. Планета некогда славилась производством сдерживающих полей и плазменного вооружения: в её бронетанковой колыбели были рождены «Леман Русс» типа «Палач» и сверхтяжёлый танк «Штормовой клинок». Однако с тех пор, как Риза приняла удар не одного, а сразу двух крупных Waaagh!, поток военной продукции, что наполнял каналы её военной промышленности, потёк исключительно к её защитникам: планета направила каждое орудие, стаббер и пулю на всеохватывающую войну за выживание.

В действительности техножрецы Ризы были рады возможности лично испытать свои творения в деле. Скитарии Ризы, вместе с Разжигателями Войны из Легио Круциус и катаканскими полками из Астра Милитарум, с праведным восторгом обратили самое разрушительное оружие Ризы на врага. Орки из Waaagh! Гракса и Раргатса, всегда ищущие больше «дакки», сделали почти то же самое. Каждое хранилище и крипта были обобраны, и каждый оружейный реликварий разбит для утоления нужд войны. Трансмерные лучевики освещают ночь, яростно рокочут огромные гатлинг-пушки, извивающиеся лавовые шланги извергают на улицы жгучую смерть. Ступить на поверхность Ризы – значит, увидеть в мировом масштабе зрелище неограниченной войны и бурной промышленности Адептус Механикус, брошенной в бой.

– Богохульники! – прошипел принцепс пустынных ловцов 3-Сикс в сотый раз за сегодня. Он ткнул металлическим пальцем в сторону орков, хлынувших через арки. – Сколько бы их ни было, мы победим! Шестерни и зубья – в кровь!

– В кровь! – глухо откликнулись его собратья-сикарийцы. Их была всего жалкая горстка, по-настоящему счастливых только когда рубили врагов Омниссии. К счастью, на Ризе их было с избытком.

Земля задрожала, и сикарийцы брызнули в стороны, точно водомерки по поверхности пруда. Сквозь благочестивые псалмы, которые 3-Сикс любил проигрывать перед началом бойни, прорезался глухой рокот. Звук перерос в оглушительный рёв, когда принцепс вскинул голову и увидел, как 6834 зеленокожих воина хлынули на ступени базилики Механотентата.

– Славься! – крикнул 3-Сикс и вскочил на плечо поваленной статуи. Он взвился в воздух – тусклый свет солнца Ризы блеснул на вооружённой до зубов фигуре – и вонзил трансзвуковые клинки в закованные в доспехи тела орков, идущих в авангарде зелёной волны. Позади истребительная клада последовала его примеру. Катились головы, орочьи руки-ноги отлетали, выписывая кровавые дуги. «Воистину, – думал 3-Сикс, – сегодня прекрасный день для инструмента воли Омниссии».

МЕТАЛИКА

Сверкающий гигант сегментума Ультима

Металика – мир-кузница, нашедший приют в глубине сегментума Ультима, сделан почти целиком из металла. Никакая каменная кора не скрывает тусклое серебро его поверхности. Никакая флора и фауна не ютятся здесь. Кроме Адептус Механикус, на Металике нет вообще никаких других биологических форм жизни. Даже атмосфера тут враждебна для жизни. Так было не всегда, но техножрецы по природе своей ревнивы и берегут свои сокровища – и потому велели своим скитариям истребить всю остальную жизнь на планете, дабы поиск просвещения мог продолжаться с наивысшей отдачей.

Так что Металика – это мир шипящей гидравлики, раскалённых кузниц и пластов над пластами промышленных отходов. Однако планета далеко не пуста, ибо с каждым рассветом из её печей с грохотом выкатываются сотни механических чудовищ. Тяжёлый непрерывный звон, который издают её горы из серого металла, оглушает – и в то же время странным образом вдохновляет, особенно новых скитариев. Страшное загрязнение планеты и её близость к орочьей империи Карадона хорошо подготовили легионы Металики для обороны Армагеддона, где плечом к плечу с имперскими рыцарями близлежащего мира Колоссы когорты скитариев сражались на передовых и Второй, и Третьей Армагеддонских войн.

ЛЕГИОНЫ ТИТАНОВ

Титаны, что служат Адептус Механикус, это самые могучие сухопутные боевые машины Империума. Исполинские ходячие крепости с огневой мощью, достаточной, чтобы сравнять с землёй целый город. Самые крупные из этих машин-богов несут на широких плечах великие кафедральные соборы, воздающие славу Омниссии. Легионы титанов не так многочисленны, но они одолели мириады врагов как в пределах владений Омниссии, так и за ними.

Почти каждая планета-кузня держит для обороны свой легион титанов, и Металика – не исключение. Железные Черепа, официально известные как Легио Металика, входят в число одних из самых восхваляемых среди себе подобных. Их славная история уходит ещё в доимперские времена, и с тех пор его титаны неоднократно принимали участие в судьбе человечества. К большому сожалению, легио был практически уничтожен во время третьей войны за Армагеддон. Принцепс Куртиц Маннгейм, поняв, что союзники вот-вот будут разгромлены, вывел Легио Металика под прикрытием скитариев против волны орочьих машин класса титанов и шести миллионов бойцов орочьей пехоты. Сразив громадного гарганта в изнурительной дуэли, Маннгейм отдал приказ на самоуничтожение своему серьёзно повреждённому титану «Стальной молот». Его акт самопожертвования привёл к гибели ещё двух гаргантов и сломил центр орочьего наступления.

МАРС

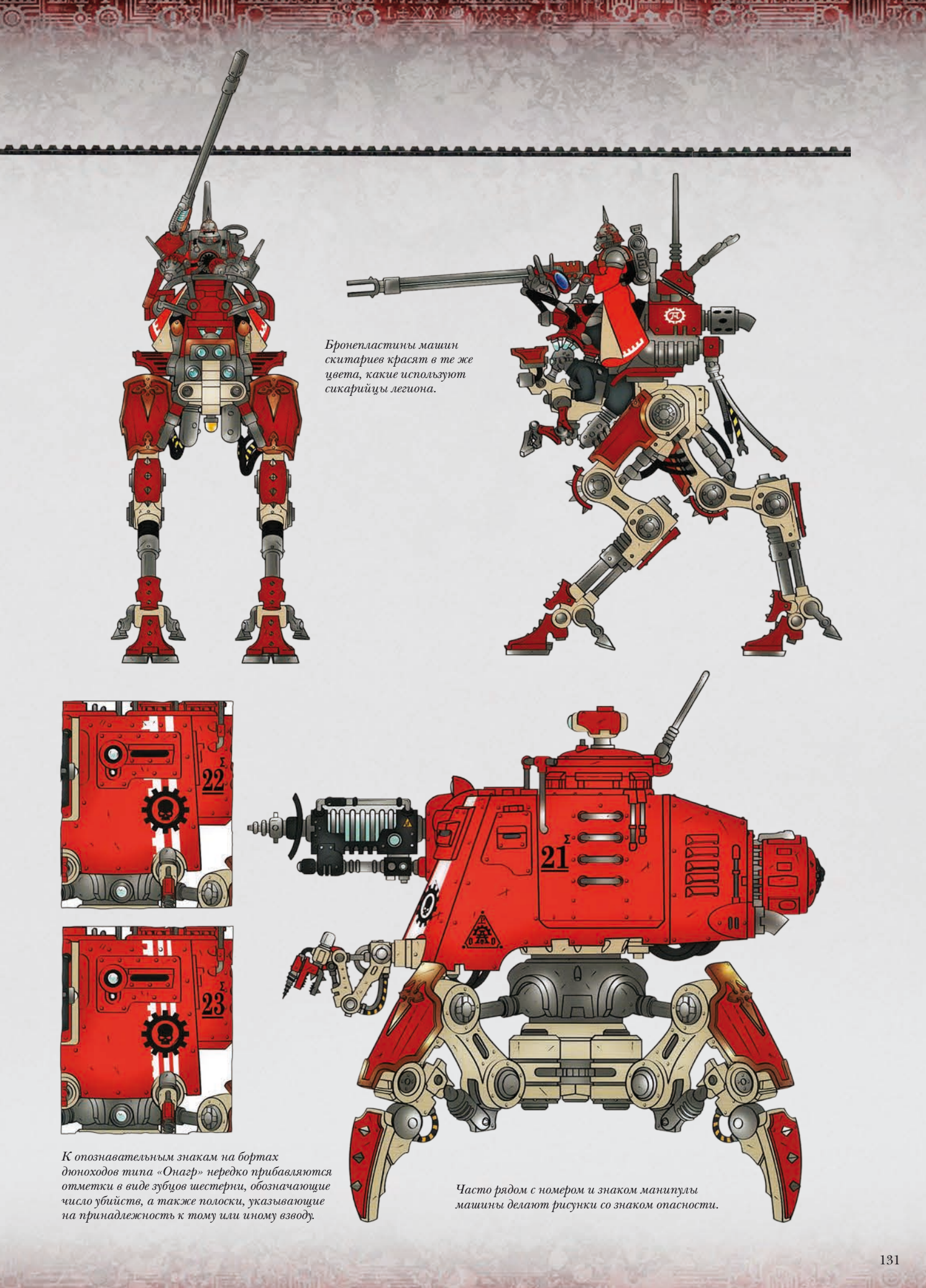
Легион скитариев Марса – самый именитый среди себе подобных. Его воины почитают за великую честь носить древнюю символику Красной планеты и яростно защищают всё, что её касается, несмотря на и так неоспоримое главенство этого мира-кузницы. И, пожалуй, из-за привычки его хозяев прибирать всё к рукам, красно-серебряно-чёрные военные когорты Марса – привычное зрелище в каждом сегментуме Империума.

Скитарии авангарда так же, как и егеря, носят боевые плащи, помеченные эмблемой родного мира-кузницы.

Священная эмблема Марса в виде шестерни и черепа украшает многих воинов и машины скитариев, напоминая, что все они являются частью большей военной машины Адептус Механикус.

У пехоты скитариев для простоты опознавания номер отделения обычно наносится на полу плаща. Отдельные специальные войска, такие как сикарийские пустынные ловцы и разведчики, могут носить номер на шлемах или нагрудниках.

Альфы и принцепсы легиона скитариев часто применяют изображение черепа вместо эмблемы своего мира-кузницы. Вдобавок, им позволяется ставить знак своей манипулы либо возле номера отделения на плаще, либо на шлеме или нагруднике.



Бронепластины машин скитариев красят в те же цвета, какие используют сикарийцы легиона.

К опознавательным знакам на бортах дюноходов типа «Онагр» нередко прибавляются отметки в виде зубцов шестерни, обозначающие число убийств, а также полоски, указывающие на принадлежность к тому или иному взводу.

Часто рядом с номером и знаком манипулы машины делают рисунки со знаком опасности.

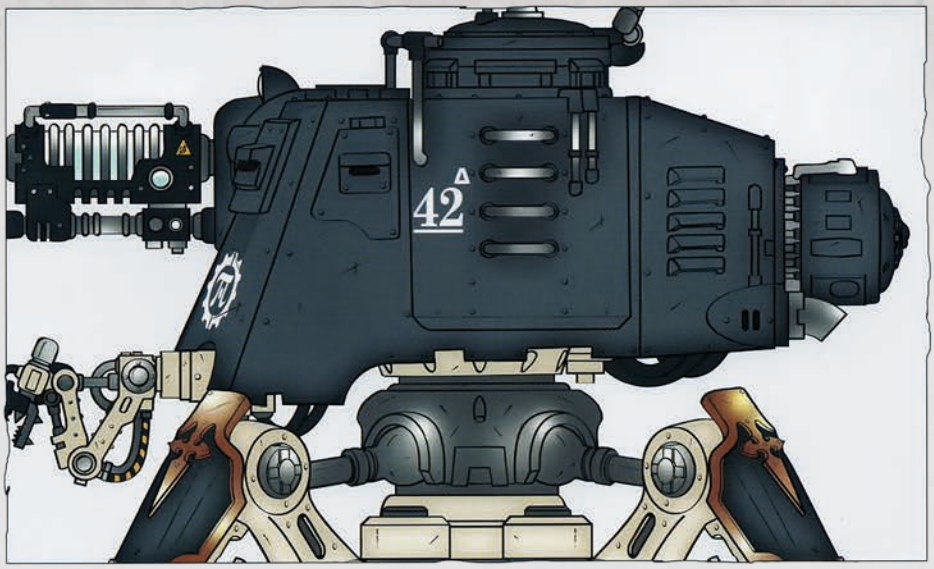
ЛЮЦИЙ

Эмблема мира-кузницы Люций, какой её носят когорты скитариев. Подсвеченная литера, которая и составляет эмблему Люция, выжжена в поверхности планеты на десяток миль вглубь.

Латы бойцов, составляющих люцианские когорты, имеют тёмную, почти чёрную расцветку. Как и броня машин, латы эти сделаны из редкого сплава, дочерна обожжённого искусственным солнцем внутри планеты во время ритуала, известного как Солнечное благословение.

Со времён схизмы Инкулькаты легион скитариев Люция использует ту же опознавательную систему, что и Марс. Они переняли даже тёмно-красный цвет первого мира-кузницы, хотя под ним наложен бежевый и цвет тёмного металла, взятые от изначальной символики планеты.

АГРИПИНАА



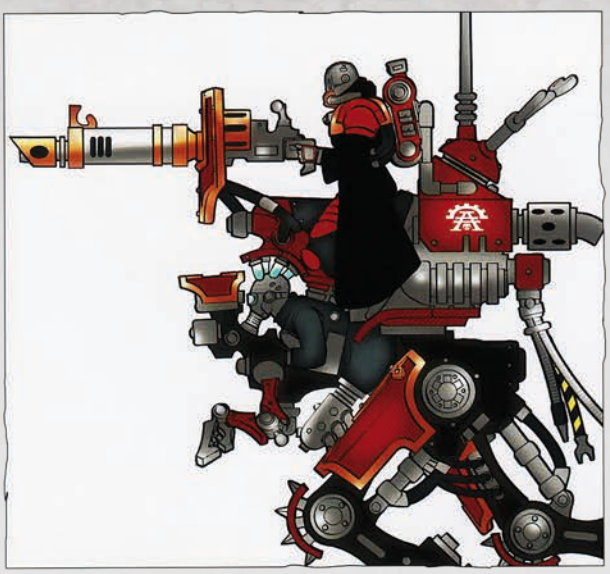
Символ Агрипинаа являет собой священную шестерню с заключённым в ней алхимическим символом. Некоторые технокрецы считают, что это образ Кадийских врат: овал внутри изображает Око, скованное самим порядком.

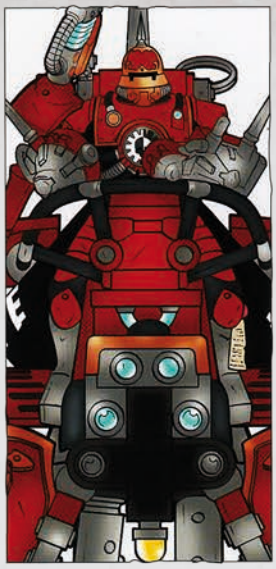
Когорты Агрипинаа часто сражаются на почерневших от войн адских землях Ока Ужаса, где их тёмная раскраска часто становится той гранью, что отделяет жизнь от смерти.

У солдат Агрипинаа священные красный и чёрный цвета Марса переставлены местами. В братстве Марса кое-кто поговаривает, что понятия об истине и логике у Агрипинаа тоже перевёрнуты с ног на голову.

Сикарийские принцепсы, а также альфа-скитарии носят боевые плащи хмурого чёрного цвета своего мира-кузницы. Их снаряжение и доспехи обрамлены древним золотом, взятым с того слоя поверхности Агрипинаа, куда ещё не добралась война.

СТИГИИ VIII





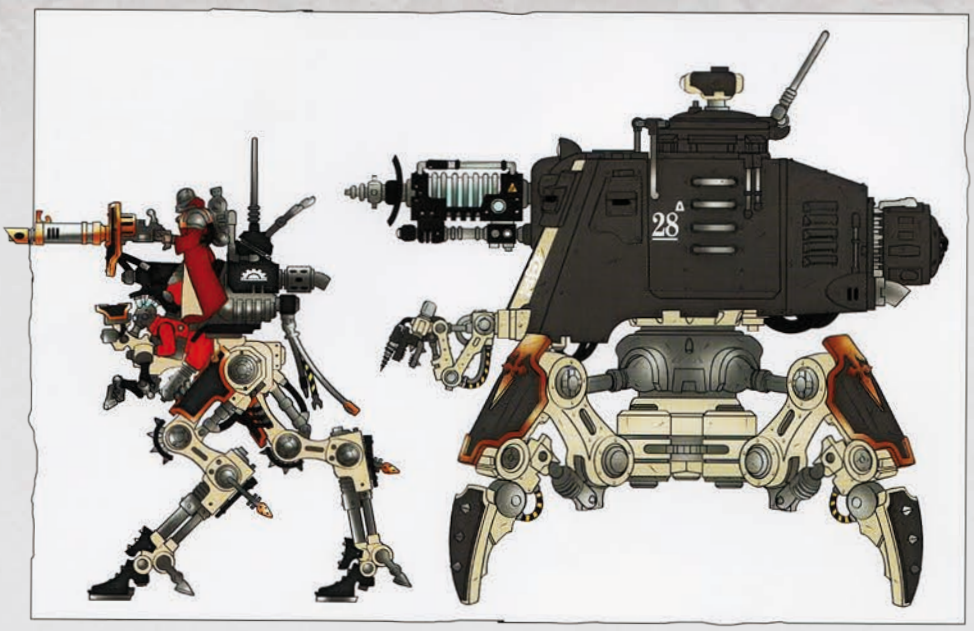
Ярко-белая эмблема Стигий VIII выделяется на тёмных плащах её воинов. Она символизирует не только просвещение, но также и приобретение знаний любой ценой, даже самой дорогой.

В прошлом жречество Стигии VIII обвинялось в ереси, и, чтобы показать, что их вера в Омниссию чиста, символика этой планеты-кузни включает цвета Марса, хотя и расположенные по-другому.

Основная масса скитариев Стигий VIII носит длинные чёрные плащи, алые доспехи и до блеска начищенную стальную кибернетику. Если такой воин запахнёт плащ, то вполне может сойти за кого-то из своих марсианских коллег, чем Стигии пользовались не раз.

Офицеры Стигий VIII сражаются на передовой во имя просвещения. Если возле места раскопок или зоны карантина была замечена их красно-серебряно-чёрная символика, значит сокровища будут во что бы то ни стало захвачены именем Стигий.

ГРАЙЯ

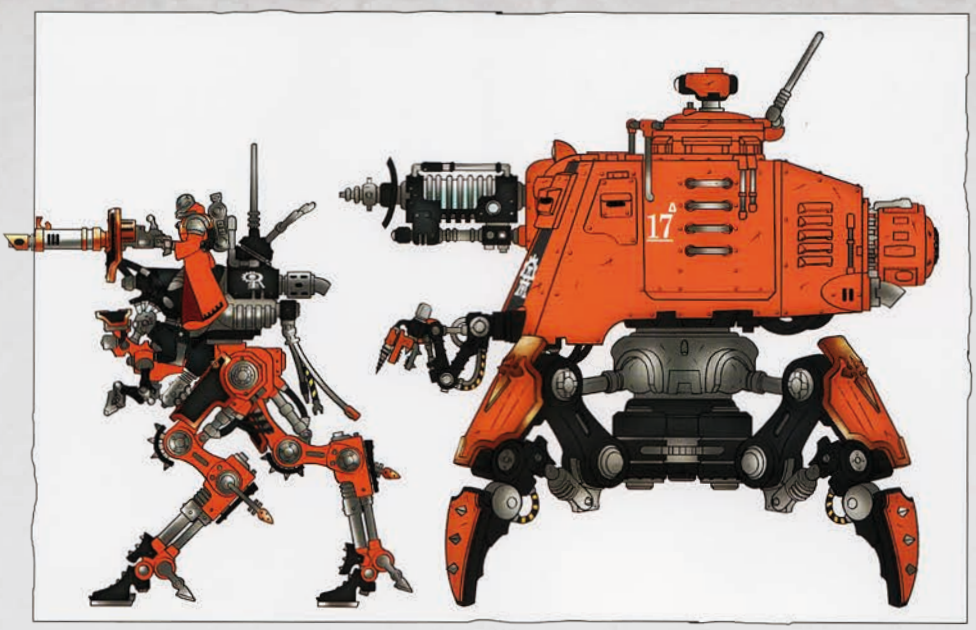


Воины Грайи носят эмблему солнечного колеса. Восходящее солнце в центре означает рассвет новой эры, в то время как шестерня вокруг указывает, что технокрецы Грайи намерены стать во главе этой эры.

Скитарии Грайи подчёркивают тёмно-алый цвет Марса ярко-красным цветом пролитой крови. Те, кто наговаривает на Грайю, считают, что это от нездорового интереса грайских воинов к каждой струе крови, выплеснувшейся из жертвы.

В полностью закрытых боевых ризах и с электрически намагниченной кибернетикой скитарии Грайи вели бои на серебристой внешней обшивке космических мегаполисов своих хозяев.

РИЗА

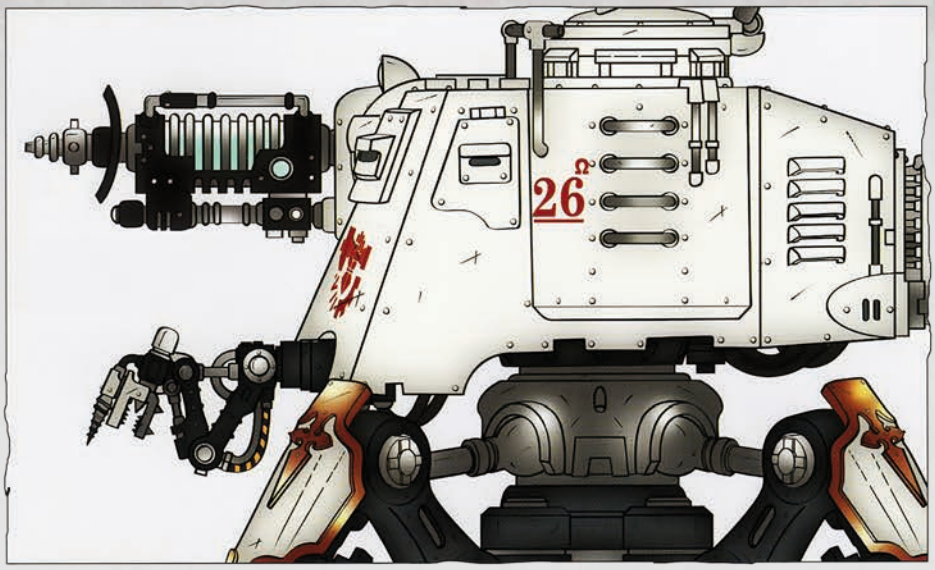


Осиянную «R» Ризы её воины носят с гордостью. Эмблема включает в себя череп и шестерню Марса – намёк на древнее происхождение планеты-кузни.

Ризанские скитарии имеют гордую историю и репутацию непоколебимо верующих. Как и во многих других мирах-кузницах, легионеры Ризы часто носят печати чистоты из кровавого воска и пергамента, чтобы показать свою свободу от тлетворного мусорного кода.

Охряные латы и плащи скитариев Ризы того же оттенка, что и безграничные ржавые дюны, толстым одеялом покрывающие планету. Внутренняя поверхность плащей тёмно-красная в память о крови, пролитой на Ризе за тысячи лет.

МЕТАЛИКА



Хотя легионы Металики всячески абстрагируются от вездесущего влияния Марса, молот и сжимающий его кулак на эмблеме мира-кузницы выкрашены в тёмно-красный в честь марсианских праотцов.

Техника военных когорт Металики окрашена в привычный для этого мира-кузницы цвет выбеленной кости, к которому, правда, очень скоро прибавляются чёрные следы от огня и серые царапины повреждений.

Обычно символика скитариев Металики продиктована их ролью на поле боя. Авангард скитариев и егеря носят металлические латы и белые плащи с красной подкладкой. Сикарийцы же обычно надевают белые латы, вообще отказываясь от красного цвета.

Все скитарии Металики носят серо-металлические протезы и кибернетические усовершенствования, сделанные из того самого вещества, которое покрывает поверхность этого мира-кузницы. Альфы и принцепсы облачены в металл, добытый с вершин титановых гор планеты.

МАРШ ВРЕМЕНИ

Боевые архивы легионов скитариев настолько обширны, что лексмеханику потребовалась бы тысяча жизней, чтобы изучить их все. Даже секуторы, анализирующие боевые принципы скитариев, лишь проходятся по поверхности. Только Омниссия знает, какую жертву на самом деле самоотверженные легионы приносят во имя его.

221.M32 — МРАЧНАЯ СУДЬБА ВЕЙНОСА

Когда астропатический хор цивилизованной планеты Вейнос умолкает, мир-кузница Люций посылает своих скитариев провести вооружённое расследование. Из-за вспыхнувшего в результате мятежа ересь распространяется, словно лесной пожар, – в точности, как и рассчитали технокрецы. Через несколько дней на каждого скитария приходится восемьдесят врагов – такого соотношения достаточно, чтобы запустить протоколы радиационной войны. Месяц спустя скитарии оставляют вместо планеты безжизненную пустыню, а её астропатический канал связи обрезают и навсегда переносят на одну из лун Люция.

M31 — ИЗ ОГНЯ ЕРЕСИ

Во время катастрофических событий предательства магистра войны Гора братство Механикума раскалывается. После Ереси Адептус Механикус и легионы скитариев перерождаются заново.

802.M33 — НОВАЯ ПОРОДА НАДЗИРАТЕЛЕЙ

Дом Таранис берёт за правило отправлять дворян, которые не смогли должным образом соединиться с имперским «рыцарем», в Адептус Механикус. Несмотря на непригодность для вступления в ряды армий рыцарей Тараниса, каждый из этих киборгов, известный как психоз-невраканиум, имеет благородное происхождение и отлично подходит для превращения в надзирателя скитариев.

104.M36 — ВОЙНА ЗА ВОЗВРАЩЕНИЕ

Обрывочные доклады сообщают о технических чудесах на планетах Мортуамской цепи. В надежде отыскать драгоценные СШК эксплораторский флот, набитый макрокладами скитариев, отправляется в путь. Так начинается эскалация конфликта с силами контрвторжения эльдар, который длится более столетия. Победа наконец одержана, когда скитарии применяют то самое оружие, за которым пришли, и несколько СШК первого поколения, относящихся к средствам поражения, с триумфом возвращаются на Марс.

303.M35 — ВЕЛИКАЯ ОХОТА

Дом Ворона, сытый по горло укусами эльдарских налётчиков с райского мира Геминекс, официально запрашивает помощи скитариев. Двенадцать когорт отправляют на Геминекс, и в результате перекрёстный поиск выгоняет Исшедших и их союзников из священных мест планеты под перекрестья прицелов имперских рыцарей из дома Ворона. Эльдар Биель-Тана наносят мощный ответный удар из тайных порталов путеводной паутины, но скитарии отражают всё, что бросает на них мир-корабль. Как только вся до последней крупицы информация о боевых средствах Биель-Тана собрана, скитарии в полном составе отступают, бросив уцелевших рыцарей дома Ворона принять отчаянный последний бой.

170.M37 — ГОРЯЩИЕ ГОЛИАФЫ

Скитарии Грайи присоединяются к Огненным Осам в охоте на троицу титанов Хаоса. Предателей настигают под сенью похожего на гору замка Ретросс, хотя воинства Хаоса, которые потоком изливаются из его ворот, постепенно начинают склонять чашу весов в свою пользу. Победа достигается только тогда, когда электродуговое оружие скитариев перегружает боевых духов машин изменников. Пока крепость крушат до основания, её осыпающиеся стены озаряет пламя, пожирающее тела стальных гигантов.

M35 — МОЙРСКАЯ СХИЗМА

В тёмные дни междуцарствия Нова-Терры страшный секрет разрывает Адептус Механикус на части. Мир-кузница Мойры обращена в прах, но схизма успевает распространиться среди культа Марса, легионов титанов и нескольких капитулов Космодесанта, тесно связанных с Адептус Механикус. Проходит больше двух тысяч лет кровавых раздоров, прежде чем губительный секрет признаётся полностью зачищенным.

550.M37 — ОККЛЮЗИАДА

Северо-западную границу Галактики опустошают апостолы Слепого Короля – мятежные техножрецы, которые видят в человечестве оскорбление Машинному богу.

335.M36 — СХИЗМА КСЕНАРИТОВ

Стигии VIII подвергается нападению десятков истребительных команд Караула Смерти, когда вести о самовольном использовании ксенаритами чужеродных технологий достигают Ордо Ксенос. Адептус Механикус вынуждены пойти на исключительные меры, чтобы пережить последующие чистки.

085.M34 — СТРАХОФОРМИРОВАНИЕ АТАСКИ IV

785.M39 — ВОЙНА ЗОЛОТОЙ ШЕСТЕРНИ
Генерал-фабрикатор Марса претендует на богатства крепости Бездушных – логова храма Кулексус. Катастрофическую гражданскую войну между Марсом и Террой предотвращает пуля снайпера, однако артефакт, известный как Золотая Шестерня, остаётся в руках скитариев.

865.M41 — ЭНТРОПИЙНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

009.M40 — ПЛАМЯ СОВЕСТИ
Техножрец-ослушник Верилиад, приведя своих скитариев к омерзительной победе во время сожжения Алкадии-Секундус, умышленно уничтожает СШК фосфексного оружия.

748.M41 — ОГНЕННЫЙ ЛИВЕНЬ
После битвы за Макрагг осколок флота-улья Бегемот сворачивает к удерживаемой скитариями Даугельской спирали. Используя знания, полученные из тиранского инфокодекса, скитарии отражают нападение. Командир когорты альфа 9-Фиррк изменяет ход войны, насытив слои атмосферы газом из прометиеперегонных заводов планеты. После того как нейтронные лазеры его «Онагров» поджигают небеса, каждый новый ливень тиранидских спор испепеляет ксеносов на поверхности планеты вместо того, чтобы пополнять их ряды. Составляется победоносный инфокодекс и отправляется в ближайший мир-кузницу Аккатран, где его поспешно сдают в архив аномалий и забывают.

139.M41 — ГОТИЧЕСКАЯ ВОЙНА

745.M41 — ГИБЕЛЬ ТИРАНА
Из пустоты возникает новый страшный враг. На дальних подступах к Восточной Окраине исследовательская станция Адептус Механикус на Тиране-Примус подвергается нападению тиранидов. Невзирая на упорную оборону когорт магоса Варнака и целого полка Астра Милитарум, планету захватывают, а её биомассу тотчас же поглощают. Варнаку удаётся составить инфокодекс, раскрывающий жуткую правду о последних часах планеты, и выстрелить его в космос прежде, чем активировать руны окончания станции.

664.M41 — ЗАПРЕТНЫЕ РУНЫ
После злополучной битвы у Эликсии выживших скитариев посылают извлечь рунические надписи с древних стоячих камней Края Могилы. В процессе скитарии вскрывают давно забытые врата в варп. Эликсию поглощает вторжение демонов, и оставшееся население в течение недели подвергается экстерминатусу.

747.M41 — ВОЙНА ЗА НЕОТЕХ
Поселенцы тау на Веш'йо увязают в боях не на жизнь, а на смерть против трёх легионов скитариев. Там древнее оружие Адептус Механикус сталкивается с передовой техникой Империи Тау. В бой вводятся военные когорты ещё восьми легионов, прежде чем победу удаётся закрепить окончательно. Во время операции по зачистке шесть грузовых звездолётов, набитых военным снаряжением и техникой тау, переправляются в мир-кузницу Тигр.

335.M38 — ТЕНЬ «СИЛИКА АНИМУС»

925.M41 — WAAAGH! ГРАКСА

Сокрушительное чудовище Waaagh! Гракса прокатывается по звёздной системе Ризы. Легионы скитариев вместе с катаканцами и освобождёнными рабами-людьми контратакуют. Слух о большой драке привлекает Waaagh! Раргатса, прорывающего кордон имперского флота, чтобы вторгнуться на Ризу в третий раз с начала конфликта. Судьба ряда систем теперь зависит от мира-кузницы в их центре.

991.M41 — НЕВЕДОМОЕ

Скитарии со Стигий VIII отправлены на допотопную планету Magor, где промышленность планеты осушает океаны, чтобы явить свету постройки некронтир. Скитарии доблестно сражаются с некронами из пробудившихся гробничных комплексов, давая населению островов планеты время эвакуироваться до последнего человека, однако враг сильно превосходит защитников. Лишь командующим техножрецам, охотившимся за знаниями в тылу противника, удаётся избежать последующей бойни. Однако при этом они сталкиваются с Тразином Неисчислимым. Один за другим техножрецы оказываются в стазисном поле и выставляются напоказ, как часть памятника падению Магога.

998.M41 — АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ

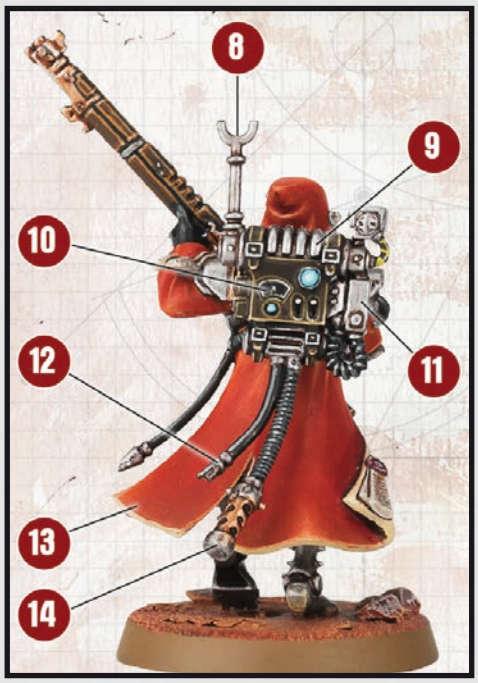
Подсказки к местонахождению омникопеи обнаружены в Зубах Ада – демоническом мире на краю Мальстрёма. Омникопея поистине бесценна, ибо это загадочное устройство содержит все СШК с психической составляющей. Многие миллиарды скитариев со всей поспешностью отправляются в Зубы Ада. Весь Адептус Механикус гудит: если мифическая омникопея будет найдена, технодуховенство наконец получит способ контролировать, провоцировать и даже использовать в военных целях психический рассвет человечества.

Легионы Омниссии

Скитарии Адептус Механикус происходят с миров-кузниц, каждый из которых имеет собственные гордую историю и геральдику. Пользоваться цветами и символами одной из таких планет, чтобы вести войну во имя Машинного бога, считается сущим благословением, ниспосланным свыше. В данном разделе приведены примеры разных армий скитариев.

БОРУС-8-ФИ

Отряд скитариев, известный как Борус-8-Фи, происходит из мира-кузницы Металика, как видно по их одеждам кремового цвета. Командующие ими техножрецы не так давно послали их выследить банду диких сервиторов в титановых горах северной части планеты.



ОСНАЩЕНИЕ ЕГЕРЕЙ СКИТАРИЕВ

Оснащение Адептус Механикус отличается необычайной сложностью, ибо предназначено поддерживать в скитариях жизнь в труднейших природных условиях.

1. Светочувствительный датчик и регистратор, записывающий данные для передачи техножрецам-надзирателям.
2. Бронированный панцирь, рассчитанный на многолетнее постоянное ношение.
3. Печать Адептус Механикус, прикрывающая зарядную станцию.
4. Гальваническое ружьё, стреляющее продвинутыми пулями-сервиторами. Гальванический заряд заставляет потенциальную энергию цели сгореть в одной электрической вспышке.
5. Продвинутый ребризер.
6. Прорезиненный гермокостюм, не пропускающий враждебные частицы, а также сохраняющий и повторно использующий все выделения тела.
7. Аугментированные ноги для преодоления радиационных пустынь.
8. Инфопривязь для пересылки информации.
9. Фильтровентиляционный агрегат для нейтрализации токсинов в воздухе. Имеется ограниченный запас кислорода.
10. Приборы учёта потоков данных и уровня радиации, проверяемые и регулируемые товарищами по отделению.
11. Портативный измерительный прибор для регистрации и анализа природных угроз.
12. Кабель для подзарядки.
13. Священные одеяния, усеянные сферами-пиявками.
14. Рад-кадило для обнаружения радиоактивных зон.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КЛАДА СИКАРИЙСКИХ ЛОВЦОВ 5-ПАРДАЛИС-АЛЬФА

Истребительная клада сикарийцев под кодовым обозначением «Отделение Пардалис» была основана ксеноархеологом Гавионом как часть манипулы «Альфа» первой когорты 18-й Марсианской макроклады. Сегодняшний отряд является уже пятой итерацией отделения «Пардалис». Получив сан технокреца-доминуса, Гавион затребовал в сопровождение себе и своим скитариям-телохранителям отряд сикарийских пустынных ловцов для операции по раскопке развалин в эльдарском мире, но фабрикатор-наместник отклонил его просьбу. Прибыв на Хааксиос VIII, что в Пелегронском скоплении, Гавион взялся за дело, но вскоре на экспедицию напали эльдарские пираты. Потери росли, и Гавион дал приказ биологам взять раненых в переработку: изувеченные конечности и разрубленные тела восстановить при помощи бионики и создать отряд сикарийцев – 1-Пардалис-Альфа. С того дня эти ловцы рыщут по кристаллическим дюнам Хааксиоса VIII, немигающими глазами беспрестанно высматривая следы эльдар. Из первоначального состава отряда не осталось уже никого, хотя бионика их цела – просто вживлена в новые тела.

ИОНИД 5-ПОТОК

Отделение скитариев авангарда, обозначенное как Ионид 5-Поток, пока что не прошло испытание боем, но в скором времени навыки его бойцов будут проверены в жесточайших условиях, поскольку они направляются на планету Бералит V, где присоединятся к техножрецу Гипериону Исмена Фемиду IV, ведущему затяжную войну против эльдар.

ПРОКЛЯТАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Скитарии – благословенные солдаты Омниссии, чьи тела преобразованы дарами Адептус Механикус. Воины Красной планеты пользуются особой благосклонностью, ибо они защищают величайший храм Машинного бога. Марсианские манипулы до конца преданы своему делу и с гордостью носят свои знаки отличия, зная, что даже смертью своей приносят пользу хозяевам.

Вера течёт в жилах скитария точно так же, как кровь и машинные соки. Аугментация и идеологическая обработка, длящиеся на протяжении всего существования скитариев, делают пехотинцев культа Механикус абсолютно преданными Омниссии и, разумеется, технокрецам, которые говорят от его имени. Ведь как не трепетать такому воину перед богом, во власти которого убивать миры, пересекать звёзды и оживлять мёртвых? К чудесам Адептус Механикус относятся и сами скитарии, и, как фанатично преданные воины, они приветствуют у себя удаление плоти, костей и крови ради становления ещё более великолепными. Тот, кто вышел в командиры манипул скитариев, достоин примечания не только за мастерство в бою или эффективные улучшения, но также за свою глубокую и непоколебимую веру. Однако эта беззаветная верность трагически не взаимна, поскольку одержимые своими идеями хозяева без жалости бросают когорты скитариев в мясорубку войны, ведь это лишь винтики огромной и древней системы.

Макроклада «Цербрий» участвовала в марсианской экспедиции, отправленной на планету LV17 – проклятый сумеречный мир в глубине Эйготского сектора. Нашлись древние инфослайды, в которых вскользь упоминалось существование фрагментов СШК где-то на его поверхности, и под треск бинарных фанфар макроклада взошла на корабли и отправилась к LV17. Армия состояла из четырёх полностью укомплектованных военных когорт, развёрнутых в боевые порядки, однако, несмотря на размеры, дела у макроклады «Цербрий» почти сразу пошли наперекосяк.

Всего через несколько дней после отлёта с Марса флот Адептус Механикус попал в варповый шторм, потерял свет Астрономикана и далеко сбился с курса. Один из плоскобоких транспортов флота, «Фортис эритреум», потерпел аварийное схлопывание полей Геллера. Когда его унесло в бурлящие волны варпа, омнивокс флота разразился шипящими воплями и перепуганным электронным треском: членами экипажа и пассажирами звездолёта пировали демоны.

Вслепую выйдя наконец из варпа, макроклада «Цербрий» оказалась на краю неизвестной системы. В поисках тихой гавани для ремонта флот направился к одинокому миру, что вращался вокруг болезненно-жёлтого солнца. Когда колоссальные пустотные корабли зависли на орбите и бледнокожие сервиторы поползли по обшивке, вниз отправилась делегация технокрецов, чтобы разведать загадочные отклики на авгурах, замеченные на планете. Три дня оставленные на борту Альфы терпеливо ждали приказов, а скитарии – вестей с поверхности.

ВОИНЫ МАРСА

Когорты скитариев Марса облачаются в хлопающие на ветру багровые ризы, которые напоминают о волнистых токсичных пустынях родного мира. Когда-то давно это несомненно служило маскировкой на красноватой местности марсианских пустошей, но сейчас уже превратилось в символ мощи Адептус Механикус по всему Империуму.

Украшают края багровых одеяний и выпуклых нагрудников скитариев древние символы и знаки, и каждый полон смысла, священного для культа Машинного бога. Егеря и авангард скитариев носят эмблему своего мира-кузницы и личный номер поверх плаща, тогда как принцепсы сикарийцев и Альфы носят знак своей манипулы, а иногда – череп, отмечающий их командирский статус. Нижестоящие сикарийцы часто не имеют никаких узнаваемых черт, кроме самой марсианской расцветки.

Сиккт-17

Принцепс Рек-11

Первым предупреждением о нападении некронов стал пронзивший небо изумрудный луч, который обратил марсианский флагман и почти всех оставшихся жрецов-руководителей в колоссальный огненный шар. В сознании скитариев побежали древние оборонительные протоколы, и кибернетические солдаты начали массированную высадку посредством десантных кораблей, а флот перебросили на дальнюю орбиту.

Под плачущими охряными небесами столкнулись стальные бойцы Омниссии и древние воины из живого металла. Егеря ушли вперёд когорт на поиски уцелевших технокрецов, но нашли только пробуждающуюся империю чужаков. Манипулы насекомоподобных сикарийцев, закутанных в плащи скитариев и громоздких дюнных ползунов «Онагр» хлынули в тесные районы мира-гробницы. Некроны поддались натиску: их только проснувшиеся воины слишком уступали числом собранной мощи Адептус Механикус. Когда наконец Альфы добрались до сердца гробницы, их встретил повелитель ксеносов с бьющими из глаз молниями, попирающий останки их хозяев-технокрецов. Выкрикивая шипящие молитвы Машинному богу, скитарии ринулись в бой и быстро одолели еретическую нечисть.

Через несколько дней флот ушёл, оставив безымянный мир с его догорающей гробницей. Несколько выживших технокрецов повелели скитариям продолжать поиски, и так макроклада двинулась дальше – к LV17. Оставшиеся технокрецы не горели желанием покидать безопасный уют своих кораблей и прерывать важные исследования, поэтому боевое командование было возложено на Альфу 13-Делирра. Это он нанёс смертельный удар владыке ксеносов, и остальные скитарии преклонялись перед его верой и преданностью делу, равно как и перед редким военным даром, так что возражений не возникло.

В последующие годы Альфа 13-Делирр помог своим хозяевам отыскать LV17, несмотря на то, что над экспедицией словно повисло проклятие. Звёздные катастрофы, инопланетные пираты и смертельные зоны боевых действий оказывались у них на пути, лишая солдат и кораблей. Но вопреки всему этому Альфа 13-Делирр оставался непоколебимым. Однако тут среди скитариев поползли слухи и сомнения. Некоторые считали, что Альфа 13-Делирр виноват в том, что Омниссия покинул их, ведь число «тринадцать», как известно, приносит несчастье (оно на единицу больше, чем священное двенадцать). Но дисциплина не давала скитариям рассориться, несмотря на заблуждения некоторых.

К тому времени, когда флот навис над облачным небосводом LV17, в нём осталось лишь два корабля. Несмотря ни на что, солдаты Адептус Механикус спустились во тьму внизу – безмолвный глас Омниссии вёл их вперёд. Под мерцающими тучами Альфа 13-Делирр повёл свои последние оставшиеся манипулы к остову древнего терранского корабля поселенцев на поиски останков сказочной СШК, однако из ржавых развалин судна на скитариев накинулись когтистые чудовища. Закипел яростный ближний бой: вспышки трансзвуковых клинков и энергетических разрядов в упор высвечивали шипящих кошмарных тварей. Сразив последнего генокрада тазерным стрекалом, Альфа 13-Делирр погнал оставшихся бойцов в выпотрошенный трюм звездолёта. Там скитарии обнаружили стазисный ларец, содержащий СШК и чудесным образом – целый. Склонив головы в молитве, они перенесли артефакт на корабль, не смея даже осмотреть как следует. Обратив немигающий взор обратно к Марсу, послушные долгу воины двух оставшихся манипул покинули LV17, начав долгий путь домой.

Рир 2-Бирр

Срык-11

Еокк 7-Тик

АЛЬФА 13-ДЕЛИРР

Рождённый в лязгающих и вонючих недрах улья Нилосирт, человек, который впоследствии стал Альфой 13-Делирром, вырос под жестоким гнётом культа Механикус. Надрываясь без конца в наполненном паром сумраке факторума, он приучился проклинать своих хозяев с каждым тяжёлым вздохом, глядя как вокруг слабеют и умирают его собратья. Втайне он изготовил оружие для восстания и собрал вокруг себя сторонников, выказав недюжинный военный талант, столь необычный для его сословия. С ненавистью и гневом он восстал против своих надзирателей, выводя из строя машины и сражая солдат. На один ослепительный миг этот человек с триумфом попрал своих угнетателей, озарённый лучами бунтарской победы. Затем в одном-единственном бою его приспешников изрубили на куски, а его, вопящего, уволокли в застенки.

Никогда не разбрасываясь столь многообещающим материалом, Адептус Механикус взяли его и приспособили для своих целей. Старые и ненужные части заменили чудесными металлическими дарами Омниссии. По окончании преобразований родился 13-Делирр, чью память о прежней жизни смыло, точно кровь под дождём. 13-Делирр быстро доказал свою ценность в авангарде скитариев, где его врождённым боевым инстинктам помогало бионическое тело. Среди бушующих пепельных бурь в марсианских пустошах 13-Делирр пережил трескучие жгуты радиомолний, нападения сервиторов-каннибалов и учёных охотников-убийц, тем завершив своё обучение.

Первая настоящая проверка преданности и мастерства 13-Делирра случилась не среди искорёженных развалин в марсианских дюнах, а на проклятой варпом планете Йогт VII. Мир терзало опустошительное восстание, и Адептус Механикус оказались вовлечёнными в конфликт, преследуя слухи о забытых технологиях и древних тайнах машин. В исхлёстанных бурей горах макроконтинента Йогта VII манипула 13-Делирра сошлась в кровавой схватке с еретическими силами Тлетворного Царствия. Зажаривая солдатов-отступников из радиевого карабина так, что мясо сходило с костей, 13-Делирр снова показал то мастерство, целеустремлённость и упорство, благодаря которым и стал идеальным объектом для принятия в ряды скитариев. Через его глаза, лишённые век, хозяева узнали множество секретов фаговой технологии еретиков – и где-то далеко на Марсе бойца, обозначенного как 13-Делирр, пометили для повышения.

Получив в награду Крукс Механикус, 13-Делирр был назначен Альфой своей манипулы как образцовый пример воли Омниссии. Однако где-то в глубинах разума ещё жили отголоски прежней личности 13-Делирра, хотя он сам и не осознавал этого. Даже после десятка жестоких кампаний, которые разорвали его тело на куски и сделали больше машиной, чем человеком, некий дух по-прежнему жил у него в голове. На поверхности Альфа 13-Делирр с каждой победой чувствует лишь величие Машинного бога, но время от времени его преследуют сны какого-то другого человека.

***Когда** визг приглушённых помех ворвался в вокспріёмники Луга-9, бионические органы чувств сикарийца напряглись в темноте. Наложенные поверх линз изнутри, изумрудные иконки его машинных собратьев прыгали и мигали, погасая и вновь загораясь: переборки корабля мешали сигналу. Щёлкающим скрипом Луг-9 приказал своему отделению разведчиков рассредоточиться и двигаться дальше. Пока они разбегались, сикариец просканировал обстановку на предмет невидимых врагов, но упавший корабль поселенцев являл собой настоящий кошмар из путаных коридоров и разбитой пластали, нарушая работу авгуров и ауспиков. Джунгли тоже оставили свой след по всему разбитому судну: пульсирующие лианы и перебегающие с места на место туземные насекомые занимали каждую щель и трещину.*

Раздался ещё один машинный вопль, и Луг-9 увидел, как две зелёные иконки на линзах пропали. Где-то во тьме прошипело что-то нечеловеческое – низко и длинно. Быстрым жестом Луг-9 послал отделение вперёд с оружием наготове. Лучи фонарей плясали по изъеденным переборкам, и тени разбегались от них, словно паутина. Коридоры повсюду извивались и сплетались между собой, словно застыв в предсмертных конвульсиях корабля, когда того прибило к проклятой поверхности LV17.

Лишь шелест движения и короткий звон ауспика предупредили Луга-9 прежде, чем из сумрака на них выскочило нечто: сплошь лапы, зубы и горящие красные глаза. Передовых разведчиков разорвало вмиг. Мелькнули когти и вытянутая голова, а затем только было слышно, как на пол падают куски мяса и металла.

Луг-9 окатил коридор очередью из радкарабина: пули высекали искры из стен, пустые гильзы сыпались на пол медным градом. Инфопризраки гонялись друг за дружкой по всему полю зрения, пока он пытался найти тварь, что выпрыгнула из темноты, но та, словно живая тень, растворилась вновь. Оружие щёлкнуло пустым затвором; быстрым движением запястья он выбросил обойму, воткнул новую – но, оказалось, слишком медленно. За эти скудные секунды из сумрака мелькнули твёрдые как алмаз когти и вспороли сикарийцу бок, выпустив фонтан крови и машинных соков. Луг-9 в замешательстве опустил глаза на руку – разум его пытался понять, почему она больше не прикреплена к телу.

Шок и удивление краткий миг боролись между собой, пока логис-протоколы с содроганием не запустились – и эмоции смыло. Оставшейся рукой Луг-9 включил силовой меч – тени от воссиявшего клинка метнулись по кровавой сцене. Краем глаза сикариец заметил чудовище, которое, решив покончить с ним, перескочило через останки его спутников, и свою руку, которая ещё дёргалась на полу.

Прежде чем зверь успел ударить, Луг-9 испустил вопль. Гёнокрад отпрянул под валом нейропомех, шипя в животной ярости. Воспользовавшись кратким замешательством монстра, Луг-9 ударил снизу вверх силовым клинком, зажатым в оставшейся руке. Меч проткнул тираниду глотку, брызнул вонючий ихор, пузырясь и шипя на клинке, – и чудовище пало. Резким взмахом очистив лезвие, Луг-9 двинулся дальше – исследовать развалины корабля поселенцев.

Шлем Альфы
Приваренный к доспехам шлем альфы на голове 13-Делирра соединяет его аугментированные органы чувств как с его машинными собратьями, так и с хозяевами в жречестве Марса. Светящиеся линзы непрерывно собирают данные во славу Адептус Механикус.

Знак Адептус Механикус
Выбитая на нагруднике Шестерня Механикус для скитария одновременно и священный символ, и техническое чудо. Через каналы встроенного когитатора она регулирует системы доспехов 13-Делирра.

Тазерное стрекало
Потрескивающее от еле сдерживаемой энергии тазерное стрекало – грозный образец марсианских технологий. Одного касания его светящейся вилки достаточно, чтобы заставить даже огрина рухнуть на колени.

Красные ризы Марса
Багряные, точно дюны благословенного Марса, одежды скитария когда-то использовались для маскировки и защиты от пылевых бурь, но сейчас они служат символом непоколебимой мощи Марса и Адептус Механикус.

Знак манипулы
На плаще каждого Альфы изображён не только номер его отделения, но и знак манипулы, к которой он принадлежит, и череп – знак командира вместо значка мира-кузницы.

НЕУМОЛИМЫЕ ВОИНЫ

Когда макрокладу «Цербрий» только отправили с Марса на LV17, она состояла из многочисленных военных когорт, а возглавляла её целая коллегия магосов. Сейчас от неё осталось две манипулы под командованием Альфы 13-Делирра, уцелевших в этой проклятой экспедиции. Сейчас же они собираются подняться обратно к звёздам, чтобы начать долгий и смертельно опасный путь домой. Как альфа-скитарий, 13-Делирр стоит во главе отделения авангарда, часто находясь на переднем крае сражения, где его боевые инстинкты и несгибаемая вера в Омниссию могут вдохновлять собратьев. Егеря Тала 9-Руррта прикрывают авангард 13-Делирра; два Альфы – вот всё, что осталось от командного состава макроклады.

Альфу 13-Делирра сопровождают содрогающиеся громады дюнных ползунов «Онагр» – Карнос-19 и Рагнос-34. Единственные оставшиеся боевые машины своих когорт, шагоходы идут в самом центре атак и усиливают оборону манипул. Батарея «Икар» Карноса-19 следит за небом, высматривая врагов, а искореняющий лучевик Рагноса-34 рвёт противника на части на молекулярном уровне. Но, пожалуй, гораздо важнее беспощадной огневой мощи инфопривязь, которую проецируют эти машины. Через связь со стрекочущими бинарными когитаторами и логис-аппаратам на орбите, скитарии и сикарийцы одинаково чувствуют на себе руку Омниссии, когда сражаются под сенью «Онагра», и это служит напоминанием, что, несмотря на все испытания, бог их не оставил. Это устройство даёт технокрецам возможность удалённо руководить своими воинами, даже не ступая на поле боя, и отдавать бинарные команды, вводя в действие протоколы искоренения и защитные доктрины.

Вогрит-99 – один из сидонийских драгунов макроклады. Шествуя вместе с манипулой, он выискивает могучих вражеских воинов или элитные боевые единицы. Если замечен подходящий противник, сидониец берёт его на прицел своего длинноствольного радиевого джеззайла, внимательно глядя вдоль ствола. С треском разряда оружие посылает обжигающий луч через всё поле боя – и враг падает наземь. Затем драгун отправляется дальше, выступая из клубов насыщенных фимиамом выхлопных газов, на поиски новых целей. Вогрит-99 накопил немало побед на долгом пути к LV17 и несомненно одержит множество новых, прежде чем снова увидит Марс.

СМЕРТОНОСНЫЕ ОХОТНИКИ

Сикарийцы – способные воины, созданные техножрецами, чтобы воплощать собой дары Машинного бога в самой смертоносной форме. Альфа 13-Делирр прекрасно изучил, как использовать сикарийских разведчиков, чтобы застать врага врасплох. Ведомые принцепсом Скирром, эти убийцы со стальными лицами могут смутить врага валом сбивающих с толку помех, а потом распороть силовыми клинками и выстрелами в упор. Этого приёма зачастую достаточно, что сломить слабого противника, тогда как а рядах более сильного эти молниеносные удары и отходы наверняка вызовут разлад.

Если Альфе 13-Делирру нужны ударные войска для внезапной и кровавой атаки, он вызывает пустынных ловцов Кхиррка. Появления этих воинов, вооружённых острейшими трансзвуковыми клинками и способных развить пугающую скорость, вполне справедливо страшится и тяжёлая пехота. Даже малое число этих проворных киборгов может переломить ход сражения и способно удерживать неприятеля подальше от своих собратьев. На полах красного плаща Кхиррка кроются пятна крови несчётных врагов, и каждое – доказательство могущества Машинного бога.

НЕБЕСНЫЙ МОЛОТ МАШИННОГО БОГА

Семенящий в бой на механических ногах дюноход «Онагр» – оплот колонны скитариев, который придаёт своей манипуле впечатляющий размах тяжёлой огневой мощи. «Онагр» спроектирован так, чтобы быть более универсальным и манёвренным, чем колёсный или гусеничный танк, и мало найдётся такой местности, которую он не смог бы преодолеть. «Онагр» Карнос-19 представляет остатки своего отряда: до длинного путешествия к LV17 он был частью троицы таких шагоходов. Вооружённый грозной батареей «Икар», Карнос-19 – это внушительное дополнение к манипуле, способное обрушивать непомерную массу противовоздушного огня. Комплекс включает в себя спаренную автопушку «Икар», пусковую установку «Дедал» и гатлинг-ракетомёт, представляя широкий выбор вариантов противодействия авиации и одновременно – серьёзную угрозу для наземных целей.

СКИРРОВЫ ХОДЯЩИЕ-В-ТЕНЯХ

Балансирующие на изогнутых насекомьих ногах и с неглубокими купольными шлемами на голове, сикарийские разведчики меньше всех из пехоты скитариев походят на людей. Сконструированные для рукопашных схваток и заданий по устранению важных противников, разведчики вооружены тазерными стрекалами и флешетными бластерами – оружием, которое даёт ощутимое преимущество, когда они сходятся с противником нос к носу.

ШЕПЧУЩАЯ СМЕРТЬ КХИРРКА

В составе войска скитариев Альфы 13-Делирра пустынные ловцы Кхиррка составляют надёжную штурмовую группу. Оснащённые зловещими с виду аккордовыми когтями и гудящими трансзвуковыми бритвами, в атаке они мало кому дадут почувствовать себя в безопасности, ведь эти беспощадные аугментированные воины способны рассечь на куски даже терминатора Хаоса, как только их оружие подберёт нужную частоту.

КИБЕР-ЕГЕРЯ ТАЛА 9-РУРРТА

Сорок второе отделение егерей скитариев возглавляет Альфа Тал 9-Руррт. Оснащённых мощными гальваническими ружьями и обученных действиям в отрыве от основных сил скитариев, этих механических воинов никто не превзойдёт в быстром продвижении и внезапных засадах. В дополнение к энергетическим винтовкам отделение вооружено трансурановой аркебузой и электродуговым ружьём. Это причудливое оружие усиливает их тактическую гибкость в бою, гарантируя преимущество над удалённым противником и давая возможность выводить из строя технику.

Будучи альфа-егерем, Тал 9-Руррт носит потрескивающую электродуговую булаву и электродуговой пистолет. Булава – идеальное оружие для борьбы против особенно крепких целей; её машинный дух накапливает заряд достаточный, чтобы замедлить даже тяжёлую бронетехнику. В то же время загадочный с виду электродуговой пистолет способен поражать даже тяжёлые машины трескучими разрядами энергии, пробивая защиту и выжигая внутренние системы. Эти орудия Омниссии позволяют Альфе вести своё отделение к победе.

ОТДЕЛЕНИЕ АЛЬФЫ 13-ГО

Костяк выживших из макроклады составляют кибернетические солдаты 16-го отделения. Эти скитарии авангарда – собственное отделение Альфы 13-Делирра, и часто именно изнуряющий огнь их радиевых карабинов решает, будет битва выиграна или нет. Хорошо вооружённый и экипированный авангард отличают бесчисленные бионические имплантаты, спрятанные под вьющимися на ветру плащами, что ещё более усиливает его живучесть. Огневую мощь их радиевых карабинов дополняет плазменный каливр – древнее энергетическое оружие с Марса, позволяющее отделению пробиваться сквозь ряды врагов в тяжёлой броне.

Сам Альфа 13-Делирр носит радиевый пистолет и тазерное стрекало, что придаёт отделению кое-какой мощи в ближнем бою даже против самых стойких врагов. В сочетании с остальным вооружением отделения оно превращает авангард в универсальную и смертоносную силу на поле битвы, способную выстоять практически против любого противника.

ДРАГУН ВОРГРИТ-99

Этот длинноногий железный ходок прекрасно подходит для развёртывания на пересечённой местности полей сражений 41-го тысячелетия. Пилот драгуна взирает на врага свысока, занимая высоко расположенное седло. Эта быстроходная машина облачена в легко узнаваемую красную броню Марса, а её побитый корпус и почерневшие выхлопные отверстия служат доказательством долгих лет войны, которые она перенесла. Сам же пилот, сидящий за длинноствольным орудием, выглядит пародией на древнего рыцаря верхом на благородном скакуне.

РАГНОС-34, ГНЕВ ОМНИССИИ

Искореняющий лучевик – грозное даже с виду оружие: оно светится бурлящей внутри энергией и свёрнуто в кольца по древней технологии. Установленное на корпусе Рагноса-34, это орудие придаёт войскам скитариев непревзойдённую огневую мощь. Рагнос-34 использует расцветку и символику Марса, и в его багряной броне отражены красные дюны родного мира. Шагоход также помечен значком своей манипулы над номером машины.

КЛАДА РАЗВЕДЧИКОВ ЛУГА-9

Разведчики Луга-9 составляют дополнительные силы разведки и дозора – это воины с бионическими конечностями, приспособленные для действий на близкой дистанции с противником. На спинах торчат характерные антенны, испускающие ауру нейропомех и присоединяющиеся к скоплениям странных проводов и механических деталей.

КЛАДА ЛОВЦОВ РЕКА-11

Чисто рукопашные бойцы, воины Река-11 вооружены парными трансзвуковыми клинками, чтобы шинковать даже самых тяжело бронированных противников. Сам Рек-11, ржаволовчий-принцепс, с виду даже ещё меньше похож на человека, чем остальное его отделение: дополнительная рука показывает, насколько обширное кибернетическое усовершенствование прошло его тело.

МАНИПУЛА МАРСА

Основную массу резервных войск Альфы 13-Делирра составляют 52-е и 54-е отделения скитариев при поддержке сидонийского драгуна Киррна-14. Отделения можно отличить друг от друга по идентификационным номерам на одежде, тогда как каждый командир отделения и сам благословенный железный верхоход носят один и тот же знак манипулы.

БИТВА КРОВАВОЙ КЛАДЫ

Когда на воющих кровавых ветрах легионы демонического примарха Ангрона сошли в мир-улей Армагеддон, чтобы крушить и убивать, среди армий Империума, бросившихся на защиту осаждённой планеты, была и Армагеддонская экскарноклада Металики – лояльное и смертоносное войско скитариев, храбро дравшееся против алчущих демонов и безжалостных служителей Тёмных богов.

В 444.M41 в небе над планетой-ульем Армагеддон объявилось невообразимое воинство изменников, чьи ряды просто кишели космодесантниками Хаоса и демонами. Во главе его грозно высился демон-примарх Ангрон, изуродованный столетиями, проведёнными в варпе, и преисполненный бездонной ненависти к Империуму. Армии человечества отреагировали сразу же, поскольку Армагеддон – важный мир, поставляющий боеприпасы, и опора для окружающего сектора. Вместе с полками Астра Милитарум и капитулами Адептус Астартес явилась и металиканская экскарноклада.

Собранная из двенадцати манипул, экскарноклада представляла собой макрокладу когорт, скреплённых древней клятвой верности. Экскарноклада сражалась вместе с армиями Армагеддона почти с самого момента основания Металики – и скитарии поспешили на помощь планете, которую разрывала война, исполняя древнее соглашение. Среди этого прославленного воинства была и 14-я военная когорта со своим командиром Альфой 7-Модусом. 7-Модус вёл машинных братьев своей манипулы в десятках войн, каждый раз отбрасывая врагов Омниссии в системах вокруг Армагеддона бурей энергетического огня.

Когда призыв к оружию достиг Металики, 7-Модус и экскарноклада погрузились на корабли и направились к Армагеддону. Закутанные в плащи шеренги воинов Омниссии с бряцаньем грузились в транспорты, пока длинноногие железные верхоходы и похожие на крабов дюноходы «Онагр» шумно шагали следом. Когда десантные корабли экскарноклады с рёвом пали с небес, большую часть Армагеддона-Прайм уже поглотило наступление Ангрона. Города-ульи пылали на фоне окутанного дымом неба, а местность вокруг усеивали груды мертвецов. Силы Хаоса уже двигались к Армагеддону-Секундус, и на их пути стояло лишь чисто символическое сопротивление.

Пока более крупные силы Империума под опытным руководством Логана Гримнара, магистра капитула Космических Волков, строили оборонительную линию вдоль реки Херон, экскарноклада вошла в экваториальные джунгли, чтобы замедлить продвижение врага. 7-Модус послал вперёд егерей и разведчиков и углубился в джунгли, уже поражённые бурлящей энергией варпа. С гниющих стволов злобно щерились демонические лики, а подрагивающие лианы, выскакивая словно змеи, пытались опутать идущих скитариев. Пропадали целые истребительные клады: их проглатывала, выпустив влажные клыки, жирная почва, а многоголовые змеи и странные мутировавшие насекомые жадно рвали их иссохшее мясо.

КЛАДЫ МЕТАЛИКИ

Скитарии и сикарийцы Армагеддонской экскарноклады носят тёмные гермокостюмы, а кибернетика под их белёсыми одеждами отполирована до блеска. Эти характерные черты объединяют их вместе точно так же, как и бледный цвет плащей и брони единит их с Металикой.

По традиции Адептус Механикус металиканские скитарии носят номер отделения и символ мира-кузницы на полах плащей, в то время как сикарийцы, за исключением принцепсов, по большей части вообще не имеют никаких отметок. В честь Марса подкладка и края плащей металиканцев выкрашены в красный, символизируя марсианские принципы, на которых основан их мир-кузница.

Гордые железные верхоходы Металики обычно несут символ мира-кузницы на корпусе позади седла, рядом со значком манипулы, к которой приданы.

Вуркт-8 *Гиис-4*

Первые войска Ангрона, которые встретили разведчики экскарноклады, вёл огромный космодесантник Хаоса – полководец Гортеррокс Жнец Душ. Могучими взмахами топора чемпион берсерков прорубал себе дорогу в густых джунглях, пока за ним следовала бурлящая волна из демонов, космодесантников-предателей и культистов. Первые скитарии, что оказались на пути Жнеца Душ, встретили быструю и жестокую смерть, однако обрывки полученной от них информации позволили 7-Модусу и его собратьям-альфам составить картину разворачивающихся событий. Словно растревоженная колония муравьёв, скитарии стягивались к силам наступления Хаоса, и в джунглях было не протолкнуться от тысяч торопливо бегущих механических тел.

Два воинства сошлись в неровной лощине между парой разбитых утёсов. Из джунглей, шурша плащами по лесной поросли, хлынули манипулы экскарноклады. Их энергетическое оружие обращало воздух в пламя ритмичными залпами по войскам кхорнистов. Рёвом восславив Кровавого бога, кровопускатели и берсерки ринулись в атаку, не обращая внимания на тех, кого косили сгустки плазмы и копья радиации. С выкованной в аду сталью и цепными топорами они врубились в ряды скитариев, но вместо каждого павшего механического солдата из джунглей выскакивала дюжина, ведомая непоколебимой волей Машинного бога. Тонконогие сикарийцы вонзались во вражеские фланги, и их трансзвуковые клинки вносили новый, смертоносный, темп в какофонию войны. И беспощадная свирепость скитариев начала медленно одолевать ярость противника, тесня его назад.

Разгневанный проявленной слабостью своей орды, Гортеррокс тяжело двинулся вперёд во главе массы берсерков. Там, куда падал топор могучего лорда Хаоса, взлетали фонтаны крови и куски мяса; лезвия топора сверкали в тусклом свете джунглей. Когда из-за деревьев появилась троица «Онагров», пробивая из крупнокалиберных ускорителей частиц сверкающие дыры в рядах хаосистов, Гортеррокс двинулся на перехват, гортанной командой погнав вперёд своих демонов и культистов. С безумной яростью воины Кровавого бога, уничтожая всё на пути массивными клинками, прорвались к машинам.

Связавшись с орбитой, 7-Модус и другие Альфы передали руководству пакеты машинного кода и пикт-передачи с хроникой боя. Просеяв груды полученной информации, жрецы изучили, как сражается враг. После свирепой атаки Гортеррокса они обменялись возбуждённым бинарным щебетом: цифроверие предсказывало 89-процентную вероятность победы, если вражеский лидер будет сражён. На поле боя тысячи скитариев замерли и как один обратили на лорда Хаоса глаза, лишённые век. Сотни энергетических карабинов, каливров и ружей одновременно развернулись – и Гортеррокса поглотило море огня. Вопя от ненависти, лорд Хаоса в расколотой взрывами броне и с обугленной от плазмы кожей рванулся сквозь огонь. С отточенной лёгкостью ряды скитариев разошлись в стороны, и вперёд побежали железные верхоходы. Дюжина тазерных пик нашла цель – и с последним леденящим криком Гортеррокс покатился по дымящей земле.

Со смертью лорда Хаоса острие наступления Ангрона притупилось, и, хотя до разгрома его войск оставалось ещё далеко, драгоценное время для укрепления обороны Армагеддона было выиграно.

Принцепс Киррп-19

Йурр-2

Каррис 11-Тэк

АЛЬФА 7-МОДУС

За неутолимую жажду знаний культ Механикус платит жизнями своих скитариев. Это уравнение, в котором кибернетические пехотинцы Омниссии используются, чтобы улучшать ситуационные возможности и устранять нарушения равновесия в военных действиях, пока результат не удовлетворит хозяев. Сами скитарии остаются в неведении о махинациях и скупой расчётливости технокрецов, довольствуясь знанием, что берут на себя труд Машинного бога. В особом положении находятся лишь скитарии, лично ощутившие прикосновение Омниссии – то есть те, чей мысленный процесс был перехвачен электронным касанием командования.

Альфа 7-Модус – один из таких благословенных индивидуумов: длань Машинного бога оставила свой след у него в душе. Во время экспедиции экскарноклады на Армагеддон егерь находился на переднем крае сражения – его отделение штурмовали кишащие орды демонов и нечестивого варп-отродья. С высочайшей меткостью 7-Модус уничтожал противника: трескучий грохот его фосфорного бласт-пистолета перемежался с нечеловеческими воплями, когда выстрел попадал в цель. Постоянная близость Альфы к передовой привлекла внимание его хозяев-технокрецов, надёжно укрытых в пустотных кораблях высоко наверху. Воссияв бинарным ореолом, 7-Модус обратился во вместилище их воли: магосы с интересом смотрели его глазами, лишёнными век, и наводили его на цель.

Для Альфы 7-Модуса это было не меньше чем божественным проявлением: шепчущий голос Омниссии раздавался у него в голове и гнал его вперёд. Полевой командир послушно бросился в атаку, а его отделение, заметив, что к нему прикоснулся Машинный бог, незамедлительно двинулось следом. Его глазами магосы следили за разворачивающейся битвой и с интересом подмечали, как разрубленная демоническая плоть расщепляется и рассеивается, точно туман, а мерцающие клинки, выкованные в варпе, проходят сквозь броню так же легко, как через воздух. Помимо занимательного умственного созерцания, информация, загруженная 7-Модусом во время боя, также позволила технокрецам легко и эффективно координировать атаки скитариев.

По окончании военного вмешательства металиканцев на Армагеддоне, большую часть экскарноклады пришлось утилизировать, поскольку их разум и тело были безнадёжно испорчены подлым врагом, для разгрома которого они так упорно сражались. 7-Модус избежал подобной судьбы лишь благодаря ценной информации, которая по-прежнему хранилась у него в голове: эти данные магосы ещё не обработали до конца.

Тем не менее Альфа 7-Модуса нельзя было смешивать с другими манипулами. Поэтому металиканские магосы поместили его в стазис, как полезный инструмент, который можно извлечь позже для изучения. И если вдруг мир-кузнице вновь придётся столкнуться с демонами, старые данные, всё ещё курсирующие в голове Альфа-скитария, могут оказаться бесценно полезными на поле боя.

Это началось, как кровожадная мысль – миг чистой ненависти, отозвавшийся эхом в эфире. Из этой пульсирующей разрушительной эмоции он родился, приняв жуткий и кровавый облик. Когда позвал хозяин, он ответил, обнаружив, что имеет руки, чтобы держать клинок, и пульсирующие мышцы, чтобы махать им. Оглушительный вой миллиона голосов, преисполненных ярости, гнал его вперёд, и с душераздирающим воплем он прорвался на свет. Вывалившись из разреза в реальность, он ринулся к парящим чуждым джунглям: новые запахи и картинки вцеплялись в его разум, холодный и полный ненависти после чистого хаоса варпа. Но всё это было блёклым и эфемерным, не более чем выцветшим фоном для грядущей великолепной бойни.

Там, среди искорёженных и шишковатых деревьев, он отведал крови врагов, и его длинные, когтистые пальцы сами собой сжали гудящий клинок. Краем глаза он видел, как его кровавокожие братья крадутся через лесную поросль, вытягивая шеи и нюхая воздух. Каждый был словно отражением его самого, и такой же жгучий голод вопил у них в головах. Как один, демоны прыжками ринулись в джунгли; гортанное ворчание и рык заставляли местных животных и насекомых торопливо убираться с пути.

Из темноты в его сторону, словно буря света, воздух резанули огненные лучи. В миг один из его варп-братьев пал, вспыхивая, дымясь и выплёскивая горелую кровь. Из сумрака джунглей строевым шагом вышли странные люди-машины, чьи светящие голубым линзы не сводили взгляда с демонов. Причудливое оружие в руках испускало ритмичные вспышки энергетического огня. Несмотря на металл, в который они были закованы, и механические детали, двигавшиеся у них под одеждой, он чуял, что по жилам у них течёт настоящая кровь, – и это ощущение пьянило.

Издав нечленораздельный рык, он бросился вперёд, не тратя внимания на выстрелы, что пробивали дыры в его собратьях или обжигали, пролетая над его мускулистым силуэтом. С победным воем он взял свой первый череп, когда чёрный клинок разрубил и металл, и мясо. Люди-машины падали под натиском десятками, сильно уступая демонам в их безжалостной ярости. Он лакомился каждой смертью; всякий удар меча выполнял соглашение, заключённое с его кровавым повелителем. И как росло число убитых, он чувствовал, что смертельная энергия, что связывает его с реальностью, крепнет; каждый новый пропитанный кровью замах и рвущий тела удар становится твёрже, чем прежний.

Но машины-люди всё продолжали появляться из джунглей, щёлкая механическими членами, когда переступали тела убитых. Мигающие лучи вспарывали демонам плоть, и десятки цепких металлических когтей стягивали их с громоздких кровавых зверей. Пусть его собратья гибли, но он продолжал драться. Ярость ревела в голове, заглушая всё, кроме жажды нанести ещё один смертельный удар. Внезапно первый шипящий клинок пронзил его тело. Изогнувшись, чтобы разрубить напавшего, он ощутил второй удар, затем ещё один, пробивший шкуру. Десяток холодных металлических врагов свалили его наземь, и он почувствовал, как сущность его начинает рассеиваться. С последним разочарованным воем он увидел, как мир вокруг гаснет, но всё же успел разглядеть своих недругов, а также череп, окружённый зубчатым колесом, у них на груди.

Алые латы
Имперские союзники часто шутят, что красные латы скитариев призваны скрывать кровь, пролитую в бою, чтобы их не приняли за людей. По правде же, большинство миров-кузниц сохраняют священный красный цвет на своей форме в качестве дани уважения древним связям с Марсом.

Плащ-пыльник
Замысловатое устройство брони 7-Модуса закрывает от стихий тяжёлый плащ-пыльник. Изначально созданный, чтобы защищать от завывающих пылевых бурь Марса, даже на безжизненной Металике он превратился в традиционный наряд скитариев – и те шагают на войну, облачённые в тяжёлые белые одежды.

Благословенная символика
Многие воины, боевые роботы и громоздкие военные машины Металики носят священные символы Омниссии, к примеру – узор из зубьев шестерни. Он изображает благословенную шестерню Адептус Механикус, чьи двенадцать зубьев обозначают славу Машинного бога и чудеса множества его миров-кузниц.

Силовой меч
Великая честь получить в дар силовой меч. Клинок, питаемый гудящей энергией, сияет небесно-голубым светом – это знак, что источник энергии чист.

Метка Альфы
Многие Альфа-скитарии носят на кромке плаща знак черепа для обозначения звания вместо символа мира-кузницы.

АРМАГЕДДОНСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Здесь представлена одна из манипул скитариев, отправленных на Армагеддон для участия в обороне планеты от Ангрона и его легионов. Альфа 7-Модус – предводитель этого войска, осуществляющий командование всей манипулой из рядов своего отделения егерей и служащий прямым проводником воли жрецов культа Механикус, размещённых в металиканском флоте на орбите.

Организованная вокруг надёжного ядра из егерей и авангарда скитариев, армия гордо демонстрирует белую форму Металики. Пехотинцы-скитарии – крепкие и универсальные воины, более чем способные на равных противостоять большинству врагов. Егеря под руководством Альфы 7-Модуса и авангард, возглавляемый 3-Еррком, владеют мощным наступательным оружием в виде гальванических ружей и радиевых карабинов, а также специальным оснащением – плазменным каливром и электродуговым ружьём, равно как и омниспиком и улучшенной инфопривязью. Эти замысловатые образцы из арсенала Машинного бога можно увидеть зажатыми в клешнях или носимыми под одеждой – это дар неустанно работающих мануфакторумов Металики за участие в войне против сил демонического вторжения.

Дополняют дальнобойную огневую мощь солдат-скитариев таланты сикарийцев в ближнем бою. Эти проворные воины со стальными конечностями и видоизменёнными телами воплощают чистое механическое великолепие Омниссии, передвигаясь с быстротой насекомых по полю битвы, чтобы добраться до добычи. Разведчики Секка-5 – несравненные ударные войска, чьи острые клинки и вой нейропомех предвещали гибель бесчисленным врагам. В джунглях Армагеддона они передвигались, словно стальные муравьи, чтобы окружить и одолеть своих потусторонних противников, двигаясь дальше только после того, как на каждой прогалине было подавлено сопротивление.

При поддержке своих военных когорт пустынные ловцы превращаются в исключительные штурмовые группы. Во время битвы у Кровавой прогалины сикарийские ловцы Киррпа-19 оказались дрались на равных с кишащими ордами кровопускателей. Механическая сила их рук в сочетании с трансзвуковым оружием и яростными наскоками позволяли им рассекать демонов на куски с пугающей лёгкостью, в то время как их прочность оказалась равной даже выкованным в варпе клинкам демонов.

МОЛОТ МЕТАЛИКИ

Чтобы расправиться с более грозным противником, требуются решительные меры. И в ответ даже на самые серьёзные угрозы выставляется дюнный ползун «Онагр», обозначенный как Торнос-28, чей нейтронный лазер способен резать на части всё, что имело несчастье попасться ему на пути. Как и сикарийцы, «Онагр» был разработан для перемещения по движущимся пескам токсичных пустынь Марса, хотя он достойно показал себя в бесчисленных военных зонах. Перебираясь по полю боя на своих шипящих механических ногах, машина только подкрепляет неприятное впечатление от насекомоподобных сикарийцев и усиливает образ неостановимой стихийной силы, что одолевает врагов бесконечными атаками и преследованием.

Огневой мощи металиканскому войску добавляет быстрый и ловкий железный верхоход Карис 11-Таек, стреляющий издалека. Превосходя многие шагающие машины других рас, железный верхоход – это древняя реликвия мануфакторумов Машинного бога, пережившая бессчётное количество врагов за тысячи лет войны. Не меньшее значение, чем смертоносные орудия, имеет его широкополосная инфопривязь, которая соединяет всадника с хозяевами из культа Механикус и открывает доступ к сокровищнице их боевых знаний.

ГОРЯЩЕЕ КОПЬЁ ОМНИССИИ

Мало что может выстоять перед чудовищной мощью нейтронного лазера и подвесного тяжёлого когнис-стаббера, коими оснащён этот «Онагр», обозначенный как Торнос-28. За счёт своей невообразимой силы лазер даёт вражеским танком беспощадный ответ. Даже самая толстая броня не спасает от его всераздирающей энергии и электромагнитных зарядов. Гордо демонстрируя символику Адептус Механикус, Торнос-28 также несёт характерные знаки Металики: эмблема с зажатым в кулаке молотом служит вечным напоминанием о непрерывной работе промышленности мира-кузницы. Как и все орудия Адептус Механикус, Торнос-28 имеет на обшивке следы износа: содранная краска, пятна сажи и пыль с чужих полей битвы выдают долгую и кровавую историю.

КИБЕРРАЗВЕДЧИКИ СЕККА-5

Секк-5, принцепс металиканских сикарийцев-разведчиков, скрывает своё механическое тело под складками развевающегося белого плаща. Но даже так вряд ли кто-то спутает этот бионический ужас с обычным человеком: его глаза-линзы и тонкие стальные члены сразу же выдают его истинную природу.

СМЕРТОЛОВЦЫ КИРРПА-19

В отличие от своего принцепса, пустынные ловцы не утруждаются спрятать своё аугментированное тело. Члены отделения, ведомого принцепсом Киррпом-19, больше машины, чем люди: их торсы заключены в бронированную оболочку, руки и ноги покрыты шипящими поршнями, проводами и клапанами, а к лицам пришиты маски с выпуклыми очками.

МАШИННЫЙ АВАНГАРД 3-ЕРРКА

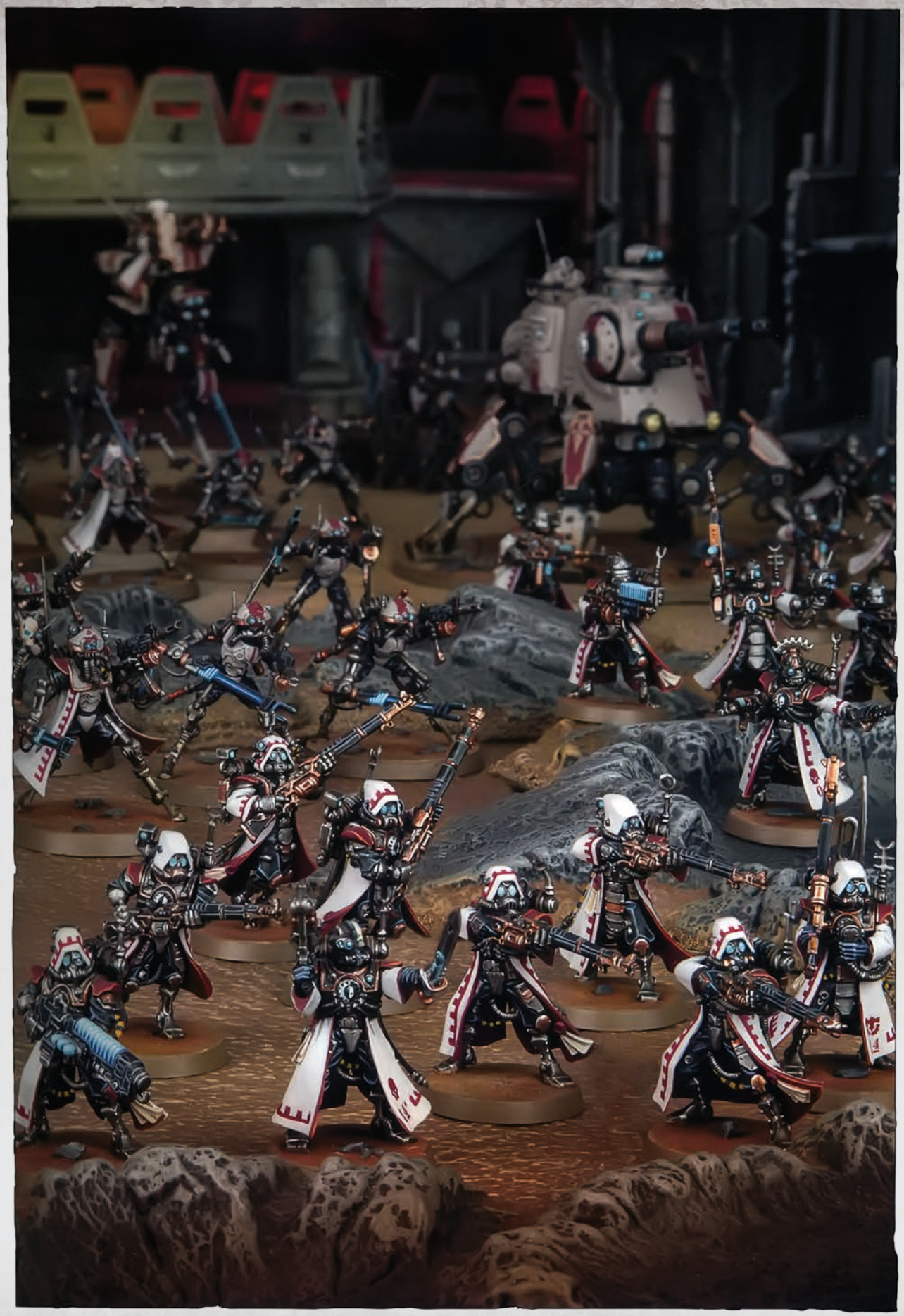
Скитарии Металики носят белые плащи, отражающие холодную стерильность их безжизненного родного мира. Эта развевающаяся форма свисает с бионических каркасов и используется в равной степени для защиты от воздействия внешней среды и для обозначения когорты и манипулы. Согласно священным принципам Адептус Механикус, обозначения боевой единицы рисуются на краях одеяния; так на одежде каждого воина изображены и номер отделения, и знак Металики в виде руки с молотом.

АЛЬФА 7-МОДУС, ГЛАЗА ОМНИССИИ

Ядро металиканского войска состоит из несгибаемых скитариев под предводительством Альфы 7-Модуса. Это передовые воины армии, которые отбивают вражеские атаки и наносят беспощадные удары во имя могущественного Омниссии. Голова 7-Модуса открыта, ввиду чего под аугметикой угадывается лик смертного. Но при этом у него болезненно-бледная кожа – слабость, которую он скорее терпит, нежели радуется ей, и которая со временем будет устранена, когда он получит новые восхитительные дары Машинного бога.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ВЕРХОХОД КАРИС 11-ТАЕК

Карис 11-Таек отлично приспособлен к экваториальным джунглям Армагеддона. Его проворная походка и сокрушительные когнис-лазпушки прекрасно подходят для перемещения по густо заросшей местности. Под седлом, с которого Карис 11-Таек направляет своего шагохода в бой, сверкают линзы, точно пленительные алмазы, собирая информацию для хозяев и помогая направлять огонь туда, где он больше всего нужен. И всё это время гидравлические ноги железного ходуна споро несут его по полю боя.



74

27
27

Войска Адептус Механикус

В данном разделе представлены художественные описания и правила для войск Адептус Механикус. Всё это позволит превратить вашу коллекцию миниатюр в непобедимое воинство, готовое одолеть всех в настольных сражениях ВХ40к.

Инфолисты

У каждой боевой единицы в этой книге есть собственный инфолист, в котором представлены либо отдельная статья списка армии, либо формирование. В обоих случаях в инфолисте можно найти все правила, необходимые для использования ваших моделей в настольных сражениях W40k.

Статьи списка армии

В каждой статье списка армии представлена отдельная боевая единица и содержится следующая информация:

1. **Фракция:** *в этом месте отличительным символом указывается фракция боевой единицы. Все боевые единицы с символом под номером 1a относятся к фракции культа Механикус, а под номером 1b – к фракции скитариев.*

2. **Роль на поле боя:** *в этом месте отличительным символом указывается роль боевой единицы на поле боя. Каждая из боевых единиц в этой книге играет одну из следующих ролей на поле боя: командная единица, основные войска, элитные войска, мобильные войска, тяжёлая огневая поддержка или властелин войны. Значки для этих ролей приведены в* книге правил Warhammer 40,000.

3. **Наименование боевой единицы:** *здесь вы увидите наименование боевой единицы.*

4. **Стоимость в очках:** *тут указывается стоимость боевой единицы в очках без учёта усовершенствований. Она нужна, если вы набираете армию на установленное количество очков.*

5. **Профиль боевой единицы:** *данная секция показывает перечень характеристик каждой модели (даже опциональной), которую может включать боевая единица.*

6. **Класс боевой единицы:** *эта секция отсылает к главе правил о классах боевых единиц в* книге правил Warhammer 40,000. *К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту, технику или кавалерию, к которым применимы соответствующие правила на движение, стрельбу, наступление и т. д.*

7. **Состав боевой единицы:** *здесь приведено количество и класс моделей, что составляют исходную боевую единицу без каких-либо усовершенствований. Если в данной секции присутствует слово «уникальный», в таком случае вы сможете включить всего одну подобную боевую единицу в свою армию.*

8. **Оснащение:** *здесь перечислено вооружение и снаряжение моделей боевой единицы. Многие виды оружия и оснащения подробнее описаны в приложении к данной книге. Стоимость всех моделей вместе с их базовым оснащением уже включена в стоимость боевой единицы в очках.*

9. **Специальные правила:** *тут приведены все специальные правила, которые распространяются на модели боевой единицы. Уникальные специальные правила детально разъясняются в этой же главе, в то время остальные можно найти либо в приложении к данной книге, либо в главе «Специальные правила» в* книге правил Warhammer 40,000.

10. **Описание боевой единицы:** *здесь приводится художественное описание, в котором рассказывается о сильных и слабых сторонах боевой единицы, а также о тактике боя и методах ведения войны, которые она использует в мрачном будущем 41-го тысячелетия.*

11. **Опции:** *в данной секции перечислены все усовершенствования, которые при желании вы можете добавить своей боевой единице, а также их стоимость в очках. Там, где написано в опциях, что вы можете поменять одно оружие «и/или» другое, вы можете заменить либо одно, либо другое, либо оба сразу, заплатив за это соответствующую стоимость в очках. Сокращение «очки/модель» обозначает стоимость – количество нужных «очков за модель». Здесь же указывается вся доступная боевой единице транспортная техника. У транспортной техники есть собственные инфолисты. Приданные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организации войска, но в остальном действуют как отдельные боевые единицы. Подглава о подразделениях в* книге правил Warhammer 40,000 *объясняет, как действует приданная транспортная техника.*

Формирования

Инфолисты формирований помечаются данным символом. Правила для формирований можно найти в *книге правил Warhammer 40,000.* В инфолисте формирования приводится перечень статей из списка армии, которые составляют данное формирование, а также указываются любые ограничения и специальные правила для боевых единиц, входящих в формирование.

СПИСКИ ОСНАЩЕНИЯ АДЕПТУС МЕХАНИКУС

В данных списках приведена стоимость в очках различных предметов оснащения, доступных боевым единицам вашей армии. Во многие инфолисты боевых единиц включены опции оснащения из одного или более из этих списков – в каждом таком случае в инфолисте будет написано (жирным шрифтом), какие точно из этих списков вы можете использовать. Правила для всех этих предметов оснащения можно найти в приложении.

Дистанционное вооружение ..... **с. 208**
Модель может заменить своё дистанционное оружие чем-то одним из следующего:
– фосфорный бласт-пистолет ..... *5 очков*
– радиевый пистолет ..... *5 очков*
– электродуговой пистолет ..... *10 очков*

Рукопашное вооружение ..... **с. 211**
Модель может взять что-то одно из следующего:
– тазерное стрекало ..... *10 очков*
– силовой меч ..... *15 очков*
– электродуговая булава ..... *20 очков*

Специальное вооружение
Модель может заменить своё дистанционное оружие чем-то одним из следующего:
– электродуговое ружьё ..... *15 очков*
– трансурановая аркебуза ..... *25 очков*
– плазменный каливр ..... *30 очков*

Спецоснащение скитариев
Модель может взять что угодно из следующего:
– отражающее поле ..... *5 очков*
– конверсионное поле[1] ..... *10 очков*
– наперстное оружие ..... *10 очков*

Спецоснащение культа Механикус
Модель может взять что угодно из следующего:
– наперстное оружие ..... *10 очков*
– череп-инфораб ..... *10 очков*

Модель может заменить своё отражающее поле чем-то одним из следующего:
– конверсионное поле ..... *5 очков*
– стазисное поле ..... *15 очков*

Оснащение техники скитариев ..... **с. 214**
Модель может взять по одному предмету из следующего списка:
– тяжёлый когнис-стаббер ..... *5 очков*
– дымовые гратаномёты[4] ..... *5 очков*
– мыслесканирующий зонд ..... *10 очков*
– когнис-манипулятор ..... *25 очков*

Реликвии Марса ..... **с. 217**
В армии может быть только по одному предмету из нижеследующего списка. Модель может взять что-то одно из следующего:
– Предрекатель Аркхана ..... *5 очков*
– фазовый тазер[2] ..... *15 очков*
– Всевидящая маска ..... *20 очков*
– Отче Радий ..... *20 очков*
– «Фосфеникс»[3] ..... *25 очков*
– череп старца Николы ..... *25 очков*

Загадки механикумов ..... **с. 216**
В армии может быть только по одному предмету из нижеследующего списка. Модель может взять что-то одно из следующего:
– псевдогенетор Анциона ..... *15 очков*
– маска альфа-доминуса ..... *15 очков*
– череп-прорицатель Перспикатус[5] ..... *25 очков*
– автокадуцей Аркхана Лэнда[5] ..... *30 очков*
– риза техномученика ..... *30 очков*
– перчатка рассоздателя ..... *35 очков*

[1] Нельзя брать моделям с отражающим полем.
[2] Заменяет рукопашное оружие модели (если оно есть).
[3] Заменяет дистанционное оружие модели. Нельзя брать принцепсу ловцов.
[4] Нельзя брать дюнному ползуну модели «Онагр», оснащённому батареей «Икар».
[5] Может взять только техножрец-доминус.

Ударил великий колокол раз!
Сдвинь рычаг: толкни вперёд Насос и Поршень…
Ударил великий колокол два!
Кнопку нажми: включи Мотор и дай искру Турбине…
Ударил великий колокол три!
Воспой хвалу для бога всех машин!

Церковная песнь культа Механикус

ТЕХНОЖРЕЦ-ДОМИНУС

105 ОЧКОВ

Сан техножреца-доминуса получают старшие члены культа Механикус, имеющие не только непомерный аппетит к разрушению, но и талант в этом деле. В их разуме беспрерывно течёт река информации о траектории пуль, оптимальных углах артиллерийского обстрела, объемах лазерных ячеек и тому подобном. С помощью этих сведений они несут неприятелю смерть каждой командой, отправленной из своих кибернетически улучшенных оболочек.

Передвигаясь плавной птичьей походкой, техножрецы-доминусы бдительно, словно стервятники, озирают окрестности, высматривая, какие потерянные сокровища можно выхватить у мертвецов поверженного мира. Их разум бурлит от обилия данных, а спины согнуты под огромным грузом знаний, вырванных у неподатливого мироздания. Несмотря на согбенный вид, среди охотников Омниссии эти воины-магосы самые смертоносные и самые упорные. Для техножреца-доминуса любая армия непросвещённых – всего лишь подопытные крысы, на которых он может продемонстрировать превосходство Машинного бога. И чужаков, и еретиков, и предателей он считает лишь паразитами, жертвами, которые только и ждут истребления самым продвинутым оружием, какое изобрёл человек.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Техножрец-доминус	4	5	4	4	3	3	2	9	2+	Пехота (персонаж)	1 техножрец-доминус

ОСНАЩЕНИЕ:
- **мастерский доспех** (с. 212)
- **волкитный бластер** (с. 208)
- **макростаббер** (с. 209)
- **силовой топор**
- **мехадендритная сбруя** (с. 213)
- **череп-прорицатель** (с. 214)
- **отражающее поле** (с. 213)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **славословия Омниссии** (с. 204)
- **не ведая боли**
- **независимый персонаж**
- **безостановочный**

Знаток машин: в каждой вашей фазе стрельбы техножрец-доминус вместо ведения огня из одной своей единицы оружия (на выбор управляющего игрока) может решить отремонтировать одну единицу повреждённой дружественной техники, с которой он находится в базовом контакте или в которую погружен, либо восстановить одну утраченную в битве рану. И для того, и для другого необходимо кинуть D6. Если выпадает 2+, ваша попытка увенчалась успехом: если вы решили отремонтировать технику, тогда вы можете восстановить ей один ранее утраченный пункт брони, либо исправить полученный до этого в битве результат «орудие уничтожено» или «обездвижена». Результаты ремонта сразу вступают в силу. Если же вы решили восстановить утраченную рану, тогда техножрец или любая модель из фракции скитариев или культа Механикус, состоящая в его боевой единице, может восстановить одну ранее утраченную в битве рану. Результат сразу вступает в силу.

ОПЦИИ:
- Можно заменить волкитный бластер проектором искореняющего луча (с. 209)……*15 очков*
- Можно заменить макростаббер фосфорной серпентой (с. 210)……*5 очков*
- Можно взять предметы из списков **спецоснащения культа Механикус** и/или **загадок механикумов**.

АВАНГАРД СКИТАРИЕВ

55 ОЧКОВ

Авангарда скитариев боятся по всему Империуму, потому что заряжен он самой пагубной энергией миров-кузниц. Оснащённые ранцевыми генераторами, истекающими мощным побочным излучением, эти святые мученики Омниссии настолько пропитаны радиацией, что приблизься к ним – и падёшь жертвой их печально известного проклятия. Причудливые карабины авангарда, начиняющие тела супостатов гиперрадиоактивными пулями, заражают гибельными эманациями всё вокруг неприятеля, в том числе и саму атмосферу. Даже если враг вдруг пережил самый ожесточённый обстрел, приближение скитариев авангарда повысит радиационный фон до критического уровня, и те будут с безмолвным любопытством взирать, как противник, решивший было, что худшее уже позади, валится с ног, задыхается и умирает.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Скитарий авангарда	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	Пехота	4 скитария авангарда
Альфа авангарда	3	4	3	3	2	3	2	9	4+	Пехота (персонаж)	1 Альфа авангарда

ОСНАЩЕНИЕ:
- **латы скитариев** (с. 212)
- **радиевый карабин** (с. 209)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **доктрина-приказы** (с. 206)
- **не ведая боли (6+)**
- **безостановочный**

Радиационное насыщение: пока боевая единица связана боем с одной или более моделями с этим специальным правилом, все модели данной боевой единицы вычитают 1 из своего показателя стойкости (ниже 1 не уменьшить).

ОПЦИИ:
- Можно включить до пяти дополнительных скитариев авангарда.....*9 очков/модель*
- Альфа авангарда может взять предметы из списков **дистанционного вооружения, рукопашного вооружения, спецоснащения скитариев** и **реликвий Марса.**
- Один скитарий авангарда может взять что-то одно из следующего:
  – улучшенная инфопривязь (с. 214).....*5 очков*
  – омниспик (с. 213).....*10 очков*
- До двух других скитариев авангарда могут заменить свои радиевые карабины каким-то одним предметом из списка **специального вооружения.**
- Если отделение насчитывает десять моделей, один дополнительный скитарий авангарда может заменить свой радиевый карабин каким-то одним предметом из списка **специального вооружения.**

ЕГЕРЯ СКИТАРИЕВ

65 ОЧКОВ

Если технокрецы – это охотники за знанием, то егеря – это охотники на разумных тварей – и врагов Омниссии в особенности. Эти неутомимые киборги не знают отдыха, пока кровавое дело не доведено до конца, ведь их всё время гонит вперёд приказ найти врага и обеспечить его уничтожение. Делают они своё дело не высаживаясь из десантных капсул, сброшенных с орбиты, или телепортируясь внезапно в гущу врагов, а преследуя добычу в течение многих недель и даже месяцев, пока ей некуда будет бежать. Как только означенная цель попала в перекрестья прицелов, воздух наполняет глухое буханье и треск гальванического оружия, причём скитарии в это время продолжают неумолимо наступать. После этого вонь от сожжённых электричеством тел долго ждать себя не заставит.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Скитарий-егерь	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	Пехота	4 скитария-егеря
Альфа-егерь	3	4	3	3	2	3	2	9	4+	Пехота (персонаж)	1 альфа-егерь

ОСНАЩЕНИЕ:
- **латы скитариев** (с. 212)
- **гальваническое ружьё** (с. 208)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **доктрина-приказы** (с. 206)
- **не ведая боли (6+)**
- **движение через укрытие**
- **безостановочный**

ОПЦИИ:
- Можно включить до пяти дополнительных скитариев-егерей.....*11 очков/модель*
- Альфа-егерь может взять предметы из списков **дистанционного вооружения, рукопашного вооружения, спецоснащения скитариев** и **реликвий Марса.**
- Один скитарий-егерь может взять что-то одно из следующего:
  – улучшенная инфопривязь (с. 214).....*5 очков*
  – омниспик (с. 213).....*10 очков*
- До двух других скитариев-егерей могут заменить свои гальванические ружья каким-то одним предметом из списка **специального вооружения.**
- Если отделение насчитывает десять моделей, один дополнительный скитарий-егерь может заменить своё гальваническое ружьё каким-то одним предметом из списка **специального вооружения.**

КАТАФРОНЫ-ПРОРЫВНИКИ

150 ОЧКОВ

Колдовские орудия и хваткие клешни катафронов-прорывников разят вражеские армии в самое сердце. Гусеницы этих тяжёлых боевых сервиторов, послушных воле своих хозяев-техножрецов, перемалывают в щебень руины поверженных миров. Катафроны – грозный противник, который способен идти сквозь вражеские залпы, сосредоточившись единственно на уничтожении своей цели. Достигнув неприятеля, прорывники открывают огонь, убивая разрядами электричества из тяжёлых электродуговых ружей как людей, так и машины, и одновременно торсионными пушками превращая свои жертвы в исковерканные останки. Неудержимые и неотступные прорывники продвигаются в озоновом дыму от собственных выстрелов. Тому, кто сумел избегнуть их огня, очень скоро придётся драться за свою жизнь, отбиваясь от беспощадных ударов электродуговых и гидравлических клешней.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Катафрон-прорывник	3	3	5	5	2	3	1	8	3+	Пехота	3 катафрона-прорывника

ОСНАЩЕНИЕ:
- **тяжёлые латы катафрона** (с. 212)
- **тяжёлое электродуговое ружьё** (с. 210)
- **электродуговая клешня** (с. 212)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **славословия Омниссии** (с. 204)
- **очень крупногабаритный**

Тяжёлые боевые сервиторы: моделям с этим специальным правилом нельзя бегать, но они могут вести огонь из двух единиц оружия в каждой фазе стрельбы. Более того, модели с этим специальным правилом считаются за неподвижные при ведении огня из тяжёлого или залпового оружия, пусть даже в действительности они перемещались в предыдущей фазе движения. Также им разрешено нападать в том же ходе, в каком они вели огонь из скорострельного, тяжёлого или залпового оружия.

ОПЦИИ:
- Можно включить до девяти дополнительных катафронов-прорывников ..... *50 очков/модель*
- Любая модель может заменить тяжёлое электродуговое ружьё торсионной пушкой (с. 209) ..... *бесплатно*
- Любая модель может заменить электродуговую клешню гидравлической клешнёй (с. 211) ..... *10 очков/модель*

КАТАФРОНЫ-УНИЧТОЖИТЕЛИ

165 ОЧКОВ

Подвергнутые лоботомии ради нерушимой веры, катафроны-уничтожители ни на йоту не отступают от уготованного им пути – пути священного аннигилятора. Разум этих служителей Омниссии наполнен только мыслями о войне. Руки им удаляют, чтобы дать место для колдовского оружия, лежащего на плечах, точно осадный таран. При создании этих киборгов, напоминающих кентавров, учитывалась не только грубая сила, потому каждый уничтожитель сам по себе – небольшое артиллерийское орудие. Вступая в бой, катафроны-уничтожители вскидывают оружие в поразительном унисоне, ища бионическими глазами новую цель и воспевая хвалу Машинному богу. И через миг враг превращается в смердящий пепел, неузнаваемую кашу или просто распыляется на атомы даже без секундной заминки. Каждый уничтожитель вооружён плазменной кулевриной или тяжёлой гравипушкой, чьи батареи и кабели открыты всем стихиям, дабы избежать перегрева. Вспомогательным вооружением служат когнис-огнемёты и фосфорные бластеры, укомплектованные сервоманипуляторами. Плазменная кулеврина – разновидность более известной плазменной пушки, в которой дальность принесена в жертву скорострельности. Когда катафроны-уничтожители сближаются с врагом, они обрушивают настоящий плазменный вал, ведь сервиторов с перепрограммированными мозгами нисколько не заботит, что их орудия могут перегреться в любую секунду.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Катафрон-уничтожитель	3	3	5	5	2	3	1	8	4+	Пехота	3 катафрона-уничтожителя

ОСНАЩЕНИЕ:
- **полулаты катафрона** (с. 212)
- **плазменная кулеврина** (с. 209)
- **фосфорный бластер** (с.210)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **славословия Омниссии** (с. 204)
- **очень крупногабаритный**

Тяжёлые боевые сервиторы: моделям с этим специальным правилом нельзя бегать, но они могут вести огонь из двух единиц оружия в каждой фазе стрельбы. Более того, модели с этим специальным правилом считаются за неподвижные при ведении огня из тяжёлого или залпового оружия, пусть даже в действительности они перемещались в предыдущей фазе движения. Также им разрешено нападать в том же ходе, в каком они вели огонь из скорострельного, тяжёлого или залпового оружия.

ОПЦИИ:
- Можно включить до девяти дополнительных катафронов-уничтожителей.....*55 очков/модель*
- Любая модель может заменить плазменную кулеврину тяжёлой гравипушкой (с. 210).....*бесплатно*
- Любая модель может заменить фосфорный бластер когнис-огнемётом (с. 210).....*5 очков/модель*

СИКАРИЙСКИЕ ПУСТЫННЫЕ ЛОВЦЫ

160 ОЧКОВ

Сикарийские пустынные ловцы – худые, как палки, убийцы, которых страшные увечья прошлой жизни довели до остервенелой жажды крови. Известные среди солдат Астра Милитарум как «кляксы» из-за размытого дрожащего силуэта своего трансзвукового оружия, ловцы с пугающей скоростью бросаются вперёд и сражаются с неистовой энергией. Тот, кто видел группу этих железноруких убийц в деле, поначалу замечал, как удары их с пронзительным трансзвуковым визгом осыпают панцирную броню или многослойный керамит противника. А несколько мгновений спустя враг неожиданно словно распадается – разрубленные куски падают в фонтанах крови, когда острейшие клинки пустынных ловцов находят частоту, входящую в резонанс с бронёй, и вот уже слышен победоносный вой киборгов.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Сикарийский ловец	4	4	4	3	2	4	2	8	4+	Пехота	4 сикарийских ловцов
Принцепс ловцов	4	4	4	3	2	4	3	9	4+	Пехота (персонаж)	1 принцепс ловцов

ОСНАЩЕНИЕ:
- **боевые доспехи сикарийцев** (с. 212)
- **трансзвуковая бритва** (с. 211)
- **аккордовые когти** (с. 211)
- **гранаты-мыслепуты** (с. 213)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **крупногабаритный**
- **доктрина-приказы** (с. 206)
- **песчанный ходок** (с. 206)
- **не ведая боли**
- **яростное нападение**

ОПЦИИ:
- Можно включить до пяти дополнительных сикарийских ловцов.....*30 очков/модель*
- Принцепс ловцов может взять предметы из списков **спецоснащения скитариев** и **реликвий Марса.**
- Всё отделение может заменить свои трансзвуковые бритвы, аккордовые когти и гранаты-мыслепуты двумя трансзвуковыми клинками (с. 211).....*бесплатно*
- Принцепс ловцов с двумя трансзвуковыми клинками может также взять аккордовые когти (с. 211).....*5 очков*
- Принцепс ловцов может взять хватательный инфошип (с. 212).....*10 очков*

СИКАРИЙСКИЕ РАЗВЕДЧИКИ

185 ОЧКОВ

Те, на кого ведут охоту сикарийские разведчики, оказываются под ударами волн нейропомех, посылаемых впереди себя этими тонкорукими и тонконогими охотниками. Лишённая зрения, слуха и даже обоняния жертва – лёгкая добыча для компактного оружия, которым разведчики пользуются в своём смертоносном ремесле. Если первого залпа флешетных бластеров или стабкарабинов оказывается мало, эти беспощадные убийцы бросаются вперёд, чтобы закончить дело в ближнем бою. Даже готовое к бою отделение космодесантников Хаоса при попытке пробиться сквозь завесу замешательства отходит назад под очередями из стабкарабинов или тучами флешет, однако уже через считанные секунды попадает под удары силовых мечей и тазерных стрекал, вспыхивающих убийственной мощью.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Сикарийский разведчик	4	4	4	3	2	4	2	8	4+	Пехота	4 сикарийских разведчика
Принцепс разведчиков	4	4	4	3	2	4	3	9	4+	Пехота (персонаж)	1 принцепс разведчиков

ОСНАЩЕНИЕ:
- **боевые доспехи сикарийцев** (с. 212)
- **стабкарабин** (с. 209)
- **силовой меч**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **крупногабаритный**
- **доктрина-приказы** (с. 206)
- **песчанный ходок** (с. 206)
- **не ведая боли**
- **проникновение**
- **скрытность**

Нейростатическая аура: у всех вражеских моделей в пределах 6" от одной или более моделей с этим специальным правилом на 1 пункт снижены показатели навыка стрельбы, навыка ближнего боя, инициативы и лидерства.

ОПЦИИ:
- Можно включить до пяти дополнительных сикарийских разведчиков..... *35 очков/модель*
- Принцепс разведчиков может взять предметы из списков **спецоснащения скитариев** и **реликвий Марса.**
- Всё отделение может заменить свои стабкарабины и силовые мечи флешетными бластерами (с. 210) и тазерными стрекалами (с. 211)..... *бесплатно*
- Принцепс разведчиков может взять череп-инфораб (с. 214)..... *5 очков*

ЭЛЕКТРОЖРЕЦЫ-ФУЛЬГУРИТЫ

90 ОЧКОВ

Электрожрецы-фульгуриты переполнены жизненной энергией тех, кого они лично сразили. Их святая задача: найти Движущую Силу, что даёт жизнь всему сущему, в пылу битвы вырвать её из тел недостойных и запасти для Машинного бога. С этой целью они используют электрососущие посохи – зловещее оружие, которое вытягивает биоэлектричество из живых существ одним мощным глотком и накапливает в своих конденсаторах. Однажды забранная, эта священная энергия будет теперь использована, чтобы сделать сильнее святого, а не еретика: её разряды настолько мощны, что могут сжигать подлетающие пули. Тот, кого фульгурит ударил своим священным орудием, валится наземь, словно подрубленный, его синапсы разъединяются, и внезапно обездвиженное тело деревенеет, точно давно охваченное трупным окоченением.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Электрожрец-фульгурит	4	3	3	3	1	3	2	9	–	Пехота	5 электрожрецов-фульгуритов

ОСНАЩЕНИЕ:
- **электрососущий посох** (с. 212)
- **поле вольтагейста** (с. 213)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **славословия Омниссии** (с. 204)
- **не ведая боли**
- **фанатик**

Выкачанная жизненная сила: если боевая единица, содержащая одну или более моделей с этим специальным правилом, в фазе наступления полностью уничтожит вражескую боевую единицу (то есть заставит удалиться как потерю её последнюю модель, в том числе и в ходе преследования), все поля вольтагейста в данной боевой единице до конца битвы будут предоставлять непробиваемый спас-бросок на 3+, а не на 5+.

Если несколько боевых единиц с этим специальным правилом вовлечены в многосторонний бой, отыгрывайте атаки ближнего боя каждой из них по отдельности, чтобы быть точно уверенным, какая (если такая будет вообще) из них полностью уничтожит вражескую боевую единицу.

ОПЦИИ:
- Можно включить до пятнадцати дополнительных электрожрецов-фульгуритов.....*18 очков/модель*

ЭЛЕКТРОЖРЕЦЫ-КОРПУСКАРИИ

90 ОЧКОВ

Бродячие воины-корпускарии на поле битвы светятся так ярко, что напоминают живые факелы. Их стремление принести сияние Омниссии непросвещённым машинам настолько велико, что они добровольно превращают себя в живые батарейки. По принятии в орден корпускариям вживляют в позвоночник наспинные генераторы. Они позволяют электрожрецу проводить живые молнии по кибернетическим электротату, что пронизывают его тело, точно искусственные вены. К несчастью для врага, корпускарии исповедуют щедрость: когда их орден шагает в бой, электростатические наручи жрецов испускают ослепительные разряды энергии, выжигающие всё на пути и одаривающие и воинов, и боевые машины священным экстазом поражения током за миг до превращения в дымящие останки.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Электрожрец-корпускарий	3	4	3	3	1	3	2	9	–	Пехота	5 электрожрецов-корпускариев

ОСНАЩЕНИЕ:
- **электростатические наручи** (с. 210)
- **поле вольтагейста** (с. 213)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **славословия Омниссии** (с. 204)
- **не ведая боли**
- **фанатик**

Шок: всякий раз, когда модель с этим специальным правилом в фазе стрельбы или наступления проводит атаки электростатическими наручами, каждое выпадение 6 при броске на попадание наносит по цели 2 дополнительных попадания. Выстрелы навскидку никогда не наносят дополнительных попаданий по этому специальному правилу.

ОПЦИИ:
- Можно включить до пятнадцати дополнительных электрожрецов-корпускариев.....*18 очков/модель*

СИДОНИЙСКИЕ ДРАГУНЫ

45 ОЧКОВ

Наблюдать атаку сидонийских драгунов – значит стать свидетелем гения технокрецов, воплощённого в реальность. Под ногами железных верхоходов, с грохотом несущихся вперёд, дрожит земля, а в воздухе плывёт наэлектризованный след, оставляющий запах озона. За спиной у каждого драгуна вьётся плащ и змеятся пуповины кабелей среди пахнущего благовониями тумана.

Вырываясь из окутывающей их дымки, эти могучие машины наносят удар, точно копьё, брошенное самим Машинным богом. Бесстрашные всадники скачут прямо сквозь вражеский огонь, чтобы вонзиться с пиками наперевес в гущу войск противника, – и тогда накопленная энергия тазерного оружия с ослепительным снопом искр отбрасывает неприятеля назад. Тех, кому хватает глупости броситься в контратаку, железные ходоки раскидывают пинками или бесцеремонно втаптывают в пыль. Громогласно восхваляя Омниссию, механические рыцари проходят по обугленным трупам врагов, уже разворачивая своих «скакунов» в поисках новой добычи.

				Броня							
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Сидонийский драгун	4	4	5	11	11	11	3	3	2	Техника (шагоход, открытая)	1 сидонийский драгун

ОСНАЩЕНИЕ:
- **тазерная пика** (с. 211)
- **широкополосная инфопривязь** (с. 214)
- **прожектор**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **крестоносец**
- **доктрина-приказы** (с. 206)
- **песчаный ходок** (с. 206)

Облако фимиама: модель с этим специальным правилом имеет спас-бросок за укрытие на 5+.

ОПЦИИ:
- Можно включить до пяти дополнительных сидонийских драгунов……*45 очков/модель*
- Любая модель может заменить свою тазерную пику радиевым джеззайлом (с. 209)……*бесплатно*
- Любая модель может взять фосфорную серпенту (с. 210)……*10 очков*

БАЛЛИСТАРИИ

55 ОЧКОВ

Управляющие железными верхоходами баллистарии – непревзойдённые мастера стрельбы. Передвигаясь на флангах каждой манипулы скитариев, баллистарии высматривают вражеских командиров и духовных предводителей, зная, что убить такую личность – действенный способ сильно понизить тактические возможности неприятеля. Способные выводить из строя даже боевые машины, эти бесподобные стрелки сомнут любого, кто встанет у них на пути к наиболее выгодной позиции для выстрела. Они – поистине неутомимые противники, беспрестанно ищущие достойную мишень. А учитывая обширный запас данных, которые хранит Адептус Механикус, о слабых местах каждой встреченной расы и единицы техники, не удивительно, что баллистарии добиваются высоких результатов в стрельбе в любом сражении.

				Броня							
	WS	**BS**	**S**	**F**	**S**	**R**	**I**	**A**	**HP**	**Класс боевой единицы:**	**Состав боевой единицы:**
Баллистарий	3	4	5	11	11	11	3	2	2	Техника (шагоход, открытая)	1 баллистарий

ОСНАЩЕНИЕ:
- **спаренная когнис-автопушка** (с. 208)
- **широкополосная инфопривязь** (с. 214)
- **прожектор**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **крестоносец**
- **доктрина-приказы** (с. 206)
- **песчаный ходок** (с. 206)
- **точные выстрелы**

ОПЦИИ:
- Можно включить до пяти дополнительных баллистариев.....*55 очков/модель*
- Любая модель может заменить свою спаренную когнис-автопушку спаренной когнис-лазпушкой (с. 208).....*10 очков*

МАНИПУЛА РОБОТОВ-КАСТЕЛАНОВ

290 ОЧКОВ

Роботы-кастеланы – древние чудовища, которые шагают на войну, точно неживые великаны, которым хозяин определил выполнить смертельно опасную задачу. Не имея души, эти стальные гиганты обретают сознание, только когда в них вставляют доктринальные пластины в прорезь, утопленную в нагрудник, а также благодаря инфокузнецу Кибернетика, который программирует каждый их шаг. Эти машины – ходячие пережитки ушедших эпох, что делает их ещё смертоноснее. Воздух вокруг гудит мощью, пули отскакивают от отражающих полей, что светятся, как золотые клети. Залпы фосфора и прометия испепеляют врага, где бы тот ни прятался, а могучие кулаки несут разрушение, куда бы ни попал удар. Насилие, устраиваемое каждой манипулой, воодушевляет правоверных Омниссии и вселяет страх в сердца врагов.

Роботы-кастеланы пришли из времён ещё до Императора, Империума Человека и даже Адептус Механикус. Они – артефакты из эпохи технологий, совсем не похожие на те, что знают в 41-м тысячелетии. Технорецы Адептус Механикус ревниво оберегают их как за редкость, так и из-за утраченных технологий, лежащих в основе создания «Кастеланов». В отличие от абсолютного большинства военных машин в Империуме, роботы-кастеланы не имеют коры головного мозга человека для управления своими функциями, вместо этого им даровано мышление при помощи доктрина-пластин, что заставляют их следовать приказам с упорством мифического голема. Без обновления указаний от инфокузнеца роботы фактически будут продолжать исполнять один и тот же приказ до бесконечности. Но та узость мышления, что считается защитой от опасности «думающих» машин, становится помехой, если, к примеру, инфокузнец погибает в бою, а кастеланы продолжают претворять в жизнь последний загруженный протокол зачистки.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Робот-кастелан	3	3	6	7	3	2	2	7	3+	Монструозное создание	2 робота-кастелана
Инфокузнец Кибернетика	3	4	4	4	2	3	2	9	2+	Пехота (персонаж)	1 инфокузнец Кибернетика

ОСНАЩЕНИЕ:

Инфокузнец Кибернетика
- **мастерский доспех** (с. 212)
- **гамма-пистолет** (с. 208)
- **инфошип** (с. 211)
- **силовой кулак**
- **отражающее поле** (с. 213)

Робот-кастелан
- **оболочка кастелана** (с. 212)
- **установленный на панцире всесжигатель** (с. 210)
- **два силовых кулака**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Инфокузнец Кибернетика
- **славословия Омниссии** (с. 204)
- **не ведая боли**

Робот-кастелан
- **славословия Омниссии** (с. 204)
- **бесстрашие**

Дух Машинного бога окружает тебя. Мощь Машинного бога входит в тебя. Ненависть Машинного бога ведёт тебя. Машинный бог дарит тебе жизнь. Оживи!

Литания зажигания

Боевые протоколы кастелана: роботы-кастеланы всегда начинают игру с активным протоколом «Эгида» (см. далее). Вы можете выбрать новый боевой протокол в конце любого вашего хода, но при условии, что в составе манипулы роботов-кастеланов остаётся инфокузнец Кибернетика. Тем не менее новый боевой протокол не вступает в силу до начала вашего следующего хода; текущий боевой протокол манипулы остаётся активным до тех самых пор. Когда в начале вашего хода вступает в силу новый боевой протокол, он немедленно заменяет прошлый боевой протокол.

– **Протокол «Завоеватель»:** у всех роботов-кастеланов, входящих в боевую единицу, удваивается показатель атак, но они не могут проводить какие-либо стрелковые атаки.
– **Протокол «Эгида»:** у всех роботов-кастеланов, входящих в боевую единицу, появляется специальное правило «не ведая боли».
– **Протокол «Протектор»:** все роботы-кастеланы, входящие в боевую единицу, могут стрелять из своего панцирного орудия дважды, но ни при каких обстоятельствах не могут двигаться.

Репульсорная решётка: роботы-кастеланы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+ против стрелковых атак. Более того, всякий раз, когда робот-кастелан становится целью для стрелковой атаки и успешно проходит любого вида спас-бросок, выкинув на кубике 6, выстрел отражается. Если выстрел отражается, стрелявшая боевая единица немедленно получает попадание, отыгрываемое с силой, показателем АР и специальными правилами того же выстрела, изначально предназначавшегося роботу-кастелану. Направление отражённого выстрела определяется от робота-кастелана, как если бы он сам вёл огонь. Репульсорная решётка не может отражать выстрелы из оружия взрывного и огнемётного типа, а также психические стрелковые атаки.

ОПЦИИ:

- Можно включить до двух дополнительных инфокузнецов Кибернетика ..... *50 очков/модель*
- Можно включить до четырёх дополнительных роботов-кастеланов ..... *120 очков/модель*
- Любой робот-кастелан может заменить оба силовых кулака спаренным тяжёлым фосфорным бластером (с. 210) ..... *10 очков/модель*
- Любой робот-кастелан может заменить свой панцирный всесжигатель тяжёлым фосфорным бластером (с. 210), установленным на панцире ..... *5 очков/модель*
- Любой инфокузнец Кибернетика может взять предметы из списков **спецоснащения культа Механикус** и/или **загадок механикумов.**

ДЮННЫЕ ПОЛЗУНЫ «ОНАГР»

90 ОЧКОВ

Дюнные ползуны «Онагр» истребляют вражеские войска и одновременно пересылают обширные потоки информации с поля боя своим хозяевам в вышине. С поразительной синхронностью целые взводы этих многоцелевых машин длинными колоннами с лязгом ступают на войну, взбираются по разбитым развалинам и переходят вброд ядовитые стоки, даже не сбившись с шага. У противников культа Механикус есть веские причины бояться дюнных ползунов, ведь эти причудливые монстры защищены перекрывающимися силовыми полями типа «Эманатус» и несут одни из самых необычных и разрушительных бортовых орудий, какие техножрецы только способны изобрести. Вступая в схватку, «Онагры» расходятся в линию и каждым опустошительным залпом доказывают несомненное превосходство легионов Омниссии.

				Броня							
	WS	**BS**	**S**	**F**	**S**	**R**	**I**	**A**	**HP**	**Класс боевой единицы:**	**Состав боевой единицы:**
Дюнный ползун «Онагр»	3	4	5	12	12	11	2	1	3	Техника (шагоход)	1 дюнный ползун «Онагр»

ОСНАЩЕНИЕ:
- **искореняющий лучевик** (с. 208)
- **широкополосная инфопривязь** (с. 214)
- **силовое поле «Эманатус»** (с. 214)
- **прожектор**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:
- **доктрина-приказы** (с. 206)

Ползун: модель с этим специальным правилом никогда не замедляется на труднопроходимом ландшафте и автоматически проходит тесты на преодоление опасного ландшафта, однако она не способна бегать.

Гармоники поля: для модели с этим специальным правилом любой непробиваемый спас-бросок, предоставляемый силовым полем «Эманатус», улучшается на 1 пункт за каждую другую модель из того же эскадрона в пределах 4".

ОПЦИИ:
- Можно включить до двух дополнительных дюнных ползунов «Онагр» ..... *90 очков/модель*
- Любая модель может заменить свой искореняющий лучевик чем-то одним из следующего:
  – спаренный тяжёлый фосфорный бластер (с. 210) ..... *15 очков/модель*
  – нейтронный лазер и тяжёлый когнис-стаббер (с. 208) ..... *25 очков/модель*
  – батарея «Икар» (с. 208) ..... *35 очков/модель*
- Любая модель может взять предметы из списка **оснащения техники скитариев.**

БОЕВАЯ МАНИПУЛА

Боевые манипулы скитариев можно рассматривать как срез родительской военной когорты. Как путешествующие по дюнам Марса караваны разбивались на боевые группы, чуть на горизонте замаячит угроза вооружённого столкновения, так и каждая манипула выделяется из более крупной когорты под командование надзирателя-скитария. Манипулы действуют автономно, занимая места в общей линии фронта или неделями идя пешком, чтобы напасть на противника со стратегически более выгодной точки. Каждая боевая манипула сосредоточена вокруг взвода дюнных ползунов «Онагр» – машин, которые передают сопровождающим войсками предустановленные поведенческие схемы для достижения оптимальной эффективности. Манипула – где поддерживается мысленная связь между бойцами, обеспечивающими грозную огневую мощь на дальней дистанции, и солдатами, что дерутся врукопашную – действует в поразительном единстве, обеспечивая сокрушительную победу над врагом.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая единица авангарда скитариев
- 1 боевая единица егерей скитариев
- 1 боевая единица сикарийских ловцов
- 1 боевая единица сикарийских разведчиков
- 1 боевая единица сидонийских драгун или 1 боевая единица баллистариев
- 1 боевая единица дюнных ползунов «Онагр»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Крукс Механикус: если данное формирование является вашим основным подразделением, вы можете перекинуть результат при броске по таблице особенностей военачальника скитариев. Более того, ваш военачальник имеет специальное правило «привычный враг».

Захват данных: у моделей этого формирования, находящихся в пределах 12" от дюнного ползуна «Онагр» из этого формирования, показатель лидерства становится равен 10.

Неустанное продвижение: все модели данного подразделения имеют специальные правила «крестоносец» и «разведчик». Боевые единицы данного подразделения не могут совершать фланговый обход за счет специального правила «разведчик», однако могут совершать его за счет других специальных правил (например, правила «проникновение» или специального правила какой-нибудь миссии).

МАНИПУЛА-ДОМИНУС

Согласно верованиям культа Механикус, недостойных наследников технологий – чужаков и еретиков – следует стирать с лица Галактики, не считаясь ни с какими усилиями и ресурсами. Будь то магос биологии, мехасапиент, метахирург или любой другой член культа Механикус, он может облачиться в мантию техножреца-доминуса и повести священную войну против врагов Машинного бога. Военная сила, которую техножрец может призвать под своё командование, ограничивается лишь уровнем его могущества. Простой когитатор может реквизировать себе в помощь лишь манипулу сервиторов, тогда как первый герметикон наделён властью призвать несколько легионов скитариев, роботов из Легио Кибернетика, имперских рыцарей, осадные машины из Ордо Редуктор, раскалывающие целые миры махины Ординатус и машин-богов из Коллегия Титаника. Но независимо от положения, долг каждого техножреца – сделать всё, чтобы враги Машинного бога были уничтожены. И манипула-доминус – оптимальный контингент войск для сопровождения всякого члена культа Механикус, отправляющегося в опасную миссию.

ФОРМИРОВАНИЕ

- 1 техножрец-доминус
- 1 боевая единица авангарда скитариев или 1 боевая единица егерей скитариев
- 1 дюнный ползун «Онагр»

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Загрузка данных целенаведения: в начале вашей фазы стрельбы выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" на линии прямой видимости техножреца-доминуса из данного формирования. До конца фазы боевые единицы из манипулы-доминус могут перекидывать проваленные броски на попадание по выбранной боевой единице противника.

ЛИКВИДАЦИОННАЯ МАНИПУЛА

Ликвидационные манипулы получают благословение на выход тогда, когда технорец хочет, чтобы враг не просто был выведен из строя, а обращён в пепел и развеян по ветру. Как только упорная охота манипулы подошла к концу, на жертву обрушивается согласованный залп фосфорных пушек кастеланов. Каждая люминогенная сфера ослепительно пылает, жадно пожирая и плоть, и сталь. Через миг катафроны-уничтожители делают залп из плазменных кулеврин, превращая выживших в комки спёкшихся останков. Тех, кто оказался настолько ловок, что смог избежать смерти, медленно крушат тяжёлые гравипушки, прижимая к земле, пока пламя фосфора и плазмы делает своё дело. Моральные терзания, конечно, не имеют здесь ни малейшего значения: в продвижении дела Омниссии никакая огневая мощь не может считаться чрезмерной.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 2-3 боевые единицы катафронов-уничтожителей
- 1-3 манипулы роботов-кастеланов

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Истребительный залп: если робот-кастелан из данного формирования нанесёт вражеской боевой единице хотя бы одно неспасённое ранение, скользящее или пробивающее попадание из оружия со спецправилом «люминаген», тогда у всех боевых единиц катафронов-уничтожителей из данного формирования, которые будут вести огонь по той же боевой единице, при стрельбе на 1 пункт повысится показатель навыка стрельбы, а их оружие получит специальное правило «укрытие не спасает» до конца фазы.

БОГОЯВЛЕННЫЙ КОНКЛАВ

Словно грозовой вал из оживших молний, приходит богоявленный конклав; его мощные электрозаряды рвут на куски вражеские танки и обращают плотских существ в дымящие трупы. Корпускарии конклава обрушивают на неприятеля столбы разрядов, поджаривая его изнутри; идущие следом фульгуриты вырываются вперёд, выбивая электрососущими посохами каждый джоуль из корчащихся жертв. Отнятая энергия затем перебрасывается электрическими дугами, от которых слепит глаза, обратно корпускариям. И божественный круговорот начинается заново – и каждый грохочущий залп смертоноснее прежнего. В глубине души оба братства понимают, что таков и есть тот путь, который уготовил им Омниссия, однако по-прежнему одолевают свои разногласия и откладывают непримиримое соперничество лишь во времена великой нужды.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 2-3 боевые единицы электрожрецов-фульгуритов
- 2-3 боевые единицы электрожрецов-корпускариев

ОГРАНИЧЕНИЯ:

число боевых единиц каждого вида должны быть одинаковым.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **крестоносец**

Через корпускариев Господь даёт: модели боевой единицы электрожрецов-корпускариев из данного формирования, находящиеся в пределах 6" от одной или более боевых единиц электрожрецов-фульгуритов из данного формирования, при стрельбе делают один дополнительный выстрел из своих электростатических наручей. Вражеские боевые единицы, получившие одно или более неспасённых ранений от этих дополнительных стрелковых атак, до конца фазы наступления считаются «электризованными».

Через фульгуритов Господь и берёт: если боевые единицы электрожрецов-фульгуритов из данного формирования вовлечены в ближний бой с участием любых «электризованных» боевых единиц, то они перекидывают проваленные броски на ранение от ударов электрососущими посохами.

СВЯЩЕННЫЙ ИЗЫМАТЕЛЬ

Когда находится истинное чудо технологии, техножрец-доминус может пойти на любые срочные и кровавые меры, чтобы заполучить его. Пока его манипулы бьются с врагом, сам техножрец, взяв на себя роль священного изымателя, телепортируется с ближней орбиты в то самое место, где находится драгоценный приз. Исключительная ценность таких сокровищ подразумевает, что они редко лежат без охраны. Чтобы точно суметь забрать предмет своих желаний оттуда, где он хранится, техножрец окружает себя воинственными катафронами-прорывниками, чьи силовые клешни способны разодрать даже адамантиевый реликварий. Если же враг не желает отдавать искомое, техножрец отправляет своим катафронам-прорывникам бинарный приказ войти в боевое исступление, откалиброванное так, чтобы целой осталась только сама реликвия.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 техножрец-доминус
- 2-3 боевые единицы катафронов-прорывников

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **глубокий удар**

Внезапнейшее появление: все модели данного формирования должны быть убраны в глубокий резерв. При проведении бросков на резервы кидайте один кубик сразу за всё формирование; результат броска можно перекинуть. При успешном броске на резервы все боевые единицы данного формирования прибывают из резерва. Техножрец-доминус обязательно выставляется первым, однако он не смещается при глубоком ударе с условием, что выставляется в пределах 6" от маркера объекта. Боевые единицы катафронов-прорывников данного формирования не смещаются при глубоком ударе с условием, что они выставляются в пределах 6" от техножреца-доминуса из данного формирования.

Нечеловеческая алчность: когда они находятся в пределах 6" от маркера объекта, боевые единицы катафронов-прорывников из данного формирования имеют специальные правила «контратака» и «фанатик».

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КЛАДА СИКАРИЙЦЕВ

Злобное шипение, которое сопровождает истребительную кладу сикарийцев на охоте, разъедает душу. Когда тошнотворное гудение трансзвукового оружия смешивается с отупляющей волной нейропомех, их воздействие усиливается стократ, превращая тех, кому хватило отваги или глупости принять бой, практически в калек. Вид врага, который пятится при их приближении, наполняет сикарийцев праведной верой и подготавливает к приказам гиперактивности, которые подгружают им хозяева, когда враг почти рядом. По беззвучной команде ловцы бросаются вперёд, словно пауки-охотники, выскакивающие из засады. Их трансзвуковое оружие сияет лазурью, когда они очертя голову кидаются на врага, а затем горит кроваво-красным, как только начинается резня.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 3 боевые единицы сикарийских пустынных ловцов
- 1 боевая единица сикарийских разведчиков

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Зловредный шелест: все вражеские модели в пределах 12" от боевой единицы сикарийских разведчиков из этого формирования подвергаются воздействию их специального правила «нейростатическая аура».

Бросок навстречу бойне: один раз за игру в любом игровом ходе, начиная со второго, сикарийские ловцы из этого формирования могут совершить нападение в фазе наступления, даже если в предыдущем ходе они бегали.

ЖЕЛЕЗНАЯ КАВАЛЕРИЯ

В легионах скитариев железных верхоходов нередко соединяют друг с другом посредством ментальной связи, в результате чего рабы-сервиторы, отвечающие за движение машины, инстинктивно сбиваются вместе на манер конского стада. Тогда как предназначение прочей кавалерии состоит в том, чтобы свирепыми атаками рушить фланги противника или переламывать ход битвы целенаправленным ударом, всадникам железных ходоков в память загружают сведения об определённой цели – обычно это командир, псайкер или некий иной лидер – и ставят задачу уничтожить её любой ценой. Разумы кавалеристов связываются настолько тесно, что сидонские драгуны даже в суматохе боя обходят друг друга так, чтобы не мешать собратьям-баллистариям стрелять. Слава здесь не имеет значения, важно лишь полное истребление противника.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 2 боевые единицы сидонийских драгун
- 1 боевая единица баллистариев

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- **обострённые чувства**
- **фланговый обход**

Личность подтверждена: в начале первого игрового хода обозначьте персонажа во вражеской армии. Модели из этого формирования будут перекидывать проваленные броски на ранение против обозначенного персонажа и его боевой единицы.

Ментально связанные охотники: модели данного формирования всегда могут проводить линию прямой видимости и стрелять сквозь другие модели данного формирования, не давая противнику спас-бросок за укрытие по правилам стрельбы через загораживающую боевую единицу.

Петля затягивается: все боевые единицы данного формирования должны быть убраны в резерв. При проведении бросков на резервы делайте один бросок за всё формирование. Более того, начинайте проводить броски на резерв за это формирование с самого первого своего хода. При успешном броске на резервы все боевые единицы данного формирования прибывают из резерва.

ВОЕННАЯ КОГОРТА

Военные когорты легионов скитариев настолько велики, что хозяева-техножрецы считают их достаточно ценным ресурсом и посылают на вражеские пушки, только если есть возможность заполучить новые и более ценные ресурсы. Когда военная когорта идёт в бой, магосы Адептус Механикус на дальней орбите зачастую работают в тандеме, чтобы достичь наибольшей эффективности. Один техножрец подгружает первостепенные доктрина-приказы защитника, чтобы врага разобрали на куски с дальней дистанции, в то время как другой готовит приказы завоевателя, чтобы тот враг, что проскочил сквозь огненную сеть, встретил страшный конец в рукопашной. В те времена, когда победа висит на волоске, военная когорта проходит резкие смены поведения: техножрецы то и дело посылают противоположные приказы, чтобы выжать из своих воинов боевой потенциал до последней капли.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 3 боевые манипулы (с. 193)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Крукс Механикус: если данное формирование является вашим основным подразделением, вы можете перекинуть результат при броске по таблице особенностей военачальника скитариев. Более того, ваш военачальник имеет специальное правило «привычный враг».

Улучшенный анализ приказов: если ваша армия включает хотя бы одно подразделение или формирование с этим специальным правилом, вы можете один раз за игру повторно отдать доктрина-приказ, который ваша армия ранее в игре уже выполняла.

Примечание авторов: *и хотя боевые единицы обычно не могут принадлежать более чем к одному подразделению, боевые единицы из боевой манипулы, состоящей в военной когорте, можно назвать исключением. Они одновременно считаются частью обоих формирований и, следовательно, получают все полагающиеся специальные правила. Если ваш военачальник выбран из формирования или отдельной боевой единицы, которые входят в состав военной когорты, тогда вашим основным подразделением является вся военная когорта.*

КОГОРТА КИБЕРНЕТИКА

Когда Легио Кибернетика отправляется на войну, сама земля трепещет. Шеренги огромных роботов печатают шаг в грохочущем унисоне, а громкий скрип программ-псалмов перекрывает даже гам сражения. Залпы раскалённого добела фосфора несут горящую смерть в порядки врага, а от всесжигателей загорается даже земля. Инфокузнецы Кибернетика, идущие вместе со своими подопечными роботами, ведут огонь из ручного оружия, обладающего такой мощью, что перед ним не устоит и обшивка звездолёта; тех, кто достаточно смел для контратаки, отбрасывают обратно в грязь объединённые линии отражающего поля, которое сияет вокруг кастеланов, будто силовая клеть. Медленно и неумолимо роботы идут вперёд, и их силовые кулаки рвут плоть врагов, вознося кровавое подношение для Омниссии.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 техножрец-доминус
- 2 манипулы роботов-кастеланов

ОГРАНИЧЕНИЯ:

все модели данного формирования должны выставляться, как единая боевая единица, пусть даже обычно такое не дозволяется. Техножрец-доминус из данного формирования не может покинуть эту боевую единицу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Адепт Кибернетика: техножрец-доминус из данного формирования приравнивается к инфокузнецу Кибернетика в отношении специального правила «боевые протоколы кастелана». Более того, пока данный техножрец-доминус не удалён как потеря, любой боевой протокол, который вы выбираете в конце своего хода, вступает в силу немедленно для всех роботов-кастеланов из данного формирования.

Переписывание данных о целях: в фазе стрельбы сколько угодно инфокузнецов Кибернетика и/или техножрец-доминус, входящие в данное формирование, могут решить направлять выстрелы одного из роботов-кастеланов данного формирования вместо ведения огня самостоятельно. За каждую модель, решившую воспользоваться этой возможностью, один из роботов-кастеланов данного формирования может открыть стрельбу по иной цели, нежели остальные модели боевой единицы.

Примечание авторов: *в отношении правила «славословия Омниссии» данное формирование считается за три боевые единицы до тех пор, пока не будет полностью уничтожено. При подсчёте победных очков данное формирование приравнивается к трём боевым единицам, когда полностью уничтожается.*

КОГОРТА МЕХАНИКУС

Техножрецы-доминус из культа Механикус обладают поистине невероятным могуществом, будучи способными направлять боевые машины с превосходной точностью и тактическим мастерством. Однако в трудные времена случается, что даже им приходиться прибегать к обычной грубой силе, чтобы расправиться с врагами Омниссии. И когорта Механикус – ультимативное проявление мощи марсианского жречества. Входящие в её состав войска громогласно декламируют самые чтимые гимны и чётко выполняют наиболее боготворимые доктрина-приказы, в результате чего вокруг них возникают защитные экраны, а нечеловеческая синхронность действий достигает таких высот, что солдаты и техника обрушивают настоящий огненный вал на противника, которому не повезло подойти близко.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 техножрец-доминус
- 1 боевая единица электрожрецов-фульгуритов
- 1 боевая единица электрожрецов-корпускариев
- 1 боевая единица катафронов-прорывников
- 1 боевая единица катафронов-уничтожителей
- 2 манипулы роботов-кастеланов
- 1 боевая единица авангарда скитариев
- 1 боевая единица егерей скитариев
- 1 боевая единица сикарийских ловцов
- 1 боевая единица сикарийских разведчиков
- 2 дюнных ползуна «Онагр»
- 1 боевая единица сидонийских драгун или баллистариев

ОГРАНИЧЕНИЯ:

боевая единица сидонийских драгун или баллистариев должна включать три модели.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Альфа-примус: если техножрец-доминус из данного формирования является вашим военачальником, вы можете сгенерировать его особенность по таблице особенностей военачальника *скитариев* или *культа Механикус*.

Примус-славословие: все боевые единицы в когорте Механикус имеют специальное правило «славословия Омниссии» (с. 204), пусть какие-то из них не относятся к фракции культа Механикус. Более того, если в вашей армии присутствует когорта Механикус, вы можете использовать следующее славословие Омнисси в дополнение к тем, что приведены на странице (с. 205). Данное славословие никогда нельзя исполнять больше одного раза за игру.

Благословение бинарного избавления

Беспримесная версия этого знаменитого благословения несёт в себе великую силу. Она высасывает толику Движущей Силы из правоверных поблизости и выпускает её в виде щёлкающих электрогейстов, которые перехватывают подлетающие выстрелы, избавляя от повреждений избранного Омниссии.

Число БЕ	Результат воздействия славословия
1-3	Все дружественные модели со спецправилом «славословия Омниссии» имеют непробиваемый спас-бросок на 6+.
4-7	Все дружественные модели со спецправилом «славословия Омниссии» имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.
8+	Все дружественные модели со спецправилом «славословия Омниссии» имеют непробиваемый спас-бросок на 4+.

Примус-приказ: все боевые единицы в когорте Механикус имеют специальное правило «доктрина-приказы» (с. 206), пусть даже какие-то из них не относятся к фракции скитариев. Более того, если в вашей армии присутствует когорта Механикус, вы можете использовать следующий доктрина-приказ в дополнение к тем, что приведены на странице (с. 207). Данный доктрина-приказ никогда нельзя выполнять больше одного раза за игру.

Наивысший палач (Примус)

Запретный приказ, известный как «наивысший палач», выводит правоверных на абсолютный пик их возможностей. Ходят слухи, что при этом наносятся незаметные, но необратимые повреждения стволовой части мозга и проводящим узлам, но разбирающийся в этом техножрец считает подобную жертву вполне оправданной.

До начала вашего следующего хода все дружественные модели со спецправилом доктрина-приказов прибавляют по 3 пункта к своим показателям навыков стрельбы и ближнего боя.

ВОЕННАЯ КОНВОКАЦИЯ

Когда Адептус Механикус сталкиваются с угрозой достаточно сильной, они созывают военную конвокацию – соединение, напоминающее нечто среднее между религиозным паломничеством и крестовым походом и готовое смести любого, кто преградит путь. Самый опытный и опасный техножрец-доминус получает повышение до альфа-доминуса и берёт под командование армию из храбрых аристократов рыцарских домов, наиболее рьяных фанатиков марсианского жречества и солдат легионов скитариев. Подобное объединение военной мощи, столь же внушающее трепет, сколь и смертоносное, дополнительно подкрепляется из арсеналов мира-кузницы, что поистине открывает безграничные возможности. Врагу, который столкнулся с военной конвокацией Адептус Механикус, придётся иметь дело с преисполненными веры воинами и самым смертоносным оружием человечества. Оснащённые лучшими инструментами разрушения и продвинутыми технологиями и направляемые расчётливым военачальником, механические братья военной конвокации бьются как единое и ужасное целое.

ФОРМИРОВАНИЕ:

- 1 боевая конгрегация культа Механикус (с. 218)
- 1 боевая манипула скитариев (с. 193)
- 1 подразделение присягнувших рыцарей (см. *кодекс имперских рыцарей*)

ОГРАНИЧЕНИЯ:

никаких.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Машинное братство Марса: все боевые единицы данного формирования имеют специальное правило «славословия Омниссии» (с. 204), пусть даже какие-то из них не относятся к фракции культа Механикус.

Альфа-доминус: если техножрец-доминус из данного формирования является вашим военачальником, вы можете перекинуть результат при броске по таблице особенностей военачальника *культа Механикус*.

Мощь Адептус Механикус: всё опциональное оружие и оснащение, доступное боевым единицам данного формирования, включая реликвии Марса и загадки механикумов, можно взять бесплатно. Более того, у моделей из данного формирования всё оружие со специальным правилом «перегрев» избавляется от этого правила.

Приложение

В данном разделе подробно разобраны многие правила, которые необходимо знать для игры армией Адептус Механикус в настольных сражениях ВХ40к. Кроме того, здесь же описаны особенности военачальника, оснащение и тактические задачи. В конце раздела вы найдёте сводный список с профилями боевых единиц и оружия, что удобно для быстрой справки во время игры.

СОЮЗНИКИ

Все боевые единицы из фракций культа Механикус и скитариев относятся к армиям Империума и, следовательно, вступают в те же союзы, какие указаны для армий Империума в главе «Союзники» в русской *книге правил ВХ40к*.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КУЛЬТА МЕХАНИКУС

Поскольку в армии культа Механикус используется несколько специальных правил, которые встречаются у многих её боевых единиц, для удобства все они собраны на этой странице. Уникальные правила, которые есть только у определённых боевых единиц, можно найти в статьях соответствующих боевых единиц. Повсеместно распространённые спецправила приводятся без разъяснений, так как они подробно раскрыты в разделе специальных правил в русской *книге правил ВХ40к*.

Славословия Омниссии

Во время войны последователи Омниссии распевают сложные гимны, боевые благословения и технопения Адептус Механикус, известные как славословия Омниссии. С их помощью культ Механикус не только оптимизирует свои подпроцедуры и калибрует боевые системы для надвигающегося боя, но ещё и восхваляет Машинного бога. Для окружающих они звучат, как гимны и молитвы на бинарном канте, который неразборчиво и одновременно исторгают вокс-говорители, передатчики и глотки. Эффект, однако, потрясает: конечности преисполняются новыми силами, оружие становится точнее и членов культа Механикус окутывает сияющий ореол.

В начале каждого своего хода вы можете исполнить одно из славословий Омниссии, представленных на выбор на противоположной странице. Воздействие каждого славословия длится до начала вашего следующего хода. Если только не указано иное, каждое из славословий можно исполнить всего раз за игру.

Более того, сила каждого славословия разнится в зависимости от количество исполняющих его боевых единиц. В начале своего хода подсчитайте, сколько дружественных боевых единиц со спецправилом «славословия Омниссии» находится на поле боя, а после сверьтесь с таблицей выбранного славословия, чтобы узнать, как он будет воздействовать на ваши боевые единицы. Отступающие боевые единицы при подсчёте не учитываются. Как только действие славословия вступает в силу, оно длится до начала вашего следующего хода, пусть даже в течение хода сократится число исполняющих славословия боевых единиц.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА КУЛЬТА МЕХАНИКУС

При генерировании своих особенностей военачальник фракции культа Механикус может сделать бросок по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в *книге правил ВХ40к*, или по таблице справа.

Таблица особенностей военачальника

D6	ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА
1	**Усиленный экзоскелет:** *возможно, ища хотя бы внешнего бессмертия, техножрец установил себе несколько слоёв подкожного гибкого металла и сильно доработал броню, чтобы она соединялась со скелетом.* Ваш военачальник имеет специальное правило «вечный воин».
2	**Мастерское вооружение:** *техножрец потратил не один год жизни на совершенствование личного оружия, щедро обихаживая его, как любвеобильный родитель печётся об избалованном ребёнке.* Обозначьте у военачальника одну единицу оружия, которая получит специальное правило «мастерски сделанное». Учтите, однако, что предметы из числа загадок Механикум выбирать нельзя.
3	**Искусная бионика:** *автомедикативные подпрограммы и алхимические эликсиры регенерации дополняют обширный комплекс бионики техножреца, ведь человеческая плоть – это анахронизм, печальное наследие цивилизации, чьё время было и прошло.* Ваш военачальник может перекидывать проваленные броски по правилу «не ведая боли».
4	**Специалист по археотеху:** *техножрец провёл долгие годы, изучая вероятные места упокоения бесценных артефактов и способы обернуть их себе на пользу.* Когда ваш военачальник или его боевая единица обнаруживает таинственный объект, то вместо броска по таблице определения природы таинственного объекта вы можете сами выбрать результат, который будет действовать до конца игры.
5	**Внутрь разума машины:** *техножрец знает, как усмирять свирепых боевых духов вражеской техники.* Атаки ближнего боя вашего военачальника имеют специальное правило «электромагнитное».
6	**Многослойный псаломный код:** *одновременно пользуясь бинарным кодом и силой своего голоса, техножрец возглавляет окружающих в ободряющем гимне во славу Омниссии.* При выборе славословия Омниссии ваш военачальник и его боевая единица всегда получают преимущество от наивысшего результата воздействия славословия (то есть от того, где указаны 8+ боевых единиц), независимо от настоящего числа находящихся на игровом столе дружественных боевых единиц со спецправилом «славословия Омниссии».

СЛАВОСЛОВИЯ ОМНИССИИ

Заклинание железной души

Возвышая голоса в бинарной молитве, апостолы Машинного бога укрепляют дух свой твёрдостью железа.

Число БЕ	Результат воздействия славословия
1-3	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают правило «упорство».
4-7	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают правило «упорство» и должны перекидывать все проваленные проверки на боевой дух, устрашение и подавление огнём.
8+	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают правило «бесстрашие».

Литания электроманта

Воззвав к божественной искре Машинного бога, что пылает в каждом, правоверные обретают сияющий ореол энергии, который повергнет любого неверующего.

Число БЕ	Результат воздействия славословия
1-3	Вражеские боевые единицы получают по одному попаданию с силой 4 и АР– за каждую модель со спецправилом «славословия Омниссии» в тех боевых единицах, которые связаны с ними боем. Данные попадания отыгрываются на 10-м этапе инициативы в подфазе схватки.
4-7	Вражеские боевые единицы получают по два попадания с силой 4 и АР– за каждую модель со спецправилом «славословия Омниссии» в тех боевых единицах, которые связаны с ними боем. Данные попадания отыгрываются на 10-м этапе инициативы в подфазе схватки.
8+	Вражеские боевые единицы получают по три попадания с силой 4 и АР– за каждую модель со спецправилом «славословия Омниссии» в тех боевых единицах, которые связаны с ними боем. Данные попадания отыгрываются на 10-м этапе инициативы в подфазе схватки.

Песнь безжалостного кулака

Скандируя хвалы Движущей Силе, верные культу Механикус воины преисполняются не только беспощадной уверенности, но и решимости.

Число БЕ	Результат воздействия славословия
1-3	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» при выпадении 1 перекидывают проваленные броски на попадание в ближнем бою.
4-7	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» при выпадении 1 или 2 перекидывают проваленные броски на попадание в ближнем бою.
8+	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» перекидывают все проваленные броски на попадание в ближнем бою.

Псалом покрова

Робот, сервитор или жрец сдвигают свою бинарную передачу в видимую область спектра, отчего статические помехи, извергающиеся из вокс-решёток, проявляются в виде электромагнитной бури, которая скрывает говорящего от неприятеля.

Число БЕ	Результат воздействия славословия
1-3	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают правило «скрытность».
4-7	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают правило «скрытый пеленой».
8+	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают правила «скрытность» и «скрытый пеленой».

Призыв машинной мощи

Техножрецы запевают со своими приспешниками бинарную молитву, которая могучим потоком разносит чудодейственную силу по жилам, проводам и поршням.

Число БЕ	Результат воздействия славословия
1-3	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают +1 к своему показателю силы.
4-7	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают +2 к своему показателю силы.
8+	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» получают +3 к своему показателю силы.

Благодарение за всеведение

Осенённые милостью божьей воспринимать эту трубную вокс-молитву, узрят, как перекрестья прицелов их направляет зоркость самого Омниссии.

Число БЕ	Результат воздействия славословия
1-3	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» при выпадении 1 перекидывают проваленные броски на попадание стрелковых атак.
4-7	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» при выпадении 1 или 2 перекидывают проваленные броски на попадание стрелковых атак.
8+	Дружественные боевые единицы со спецправилом «славословия Омниссии» перекидывают все проваленные броски на попадание стрелковых атак.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СКИТАРИЕВ

Поскольку в армии скитариев используется несколько специальных правил, которые встречаются у многих её боевых единиц, для удобства все они собраны на этой странице. Уникальные правила, которые есть только у определённых боевых единиц, можно найти в статьях соответствующих боевых единиц. Повсеместно распространённые спецправила приводятся без разъяснений, так как они подробно раскрыты в разделе специальных правил в русской *книге правил ВХ40к*.

Доктрина-приказы

Скитарии – грозный противник, поскольку они неотступно преследуют замыслы Омниссии и оснащены самым совершенным оружием в Империуме, хотя, в сущности, каждый из них – лишь кибернетическое вместилище воли техножреца. В пылу битвы скитариями дистанционно руководят при помощи цифровых распоряжений, которые могут усиливать разум и тело до запредельного уровня.

Более того, этих святых воинов Машинного бога регулярно облагодетельствует божественное присутствие Омниссии – или так они считают. В ходе сражения техножрецы, надзирающие за схваткой с командных барж на орбите, могут напрямую вмешиваться в разворачивающиеся события, перехватывая контроль над своими скитариями достаточно надолго, чтобы определённая цель была достигнута. В отличие от психической одержимости или других, более неуклюжих насильственных методов контроля разума, техножрецы напрямую подключаются к указанному скитарию через инфопривязь.

Для скитария это эйфорический момент: когда техножрец берёт над ним управление, он воспринимает это, как прямое общение с Омниссией, и с готовностью отдаётся в его руки.

В начале вашей фазы движения вы можете выбрать один доктрина-приказ из таблицы на противоположной странице. Приказы защитника повысят способности армии в фазе стрельбы, тогда как приказы завоевателя делают армию более умелой в фазе наступления. Если только не указано иное, каждый доктрина-приказ можно использовать всего раз за игру.

Песчаный ходок

Некоторые скитарии могут совершать марши по самой неблагоприятной местности, не сбавляя шага, ведь их аугметические ноги никогда не устают и не снашиваются.

Боевая единица с этим специальным правилом прибавляет 3" к своему максимальному расстоянию движения, когда перемещается в фазе движения, когда бегает и когда нападает.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА СКИТАРИЕВ

При генерировании своих особенностей военачальник фракции скитариев может кинуть D6 по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в *книге правил ВХ40к*, или кинуть D3 по таблице ниже. Если вашим военачальником является альфа-скитарий авангарда или альфа-скитарий егерей, вы можете кинуть D6 по одной из таблиц особенностей военачальника, приведённых в *книге правил ВХ40к*, или кинуть D6 по таблице ниже.

Таблица особенностей военачальника

D6	ОСОБЕННОСТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКА
1	**Усиленный экзоскелет:** *этот полководец прошёл обширную переделку как изнутри, так и снаружи. Нанеси ему чувствительный удар, и окажется, что только клинок затупился о крепкие, словно тросы, сухожилия и пермастальные кости.* Ваш военачальник имеет специальное правило «вечный воин».
2	**Мастерское вооружение:** *в хранилищах миров-кузниц полно самого смертоносного оружия, какое только изобретал человек. Кое-что даже пускают в дело, вверяя лишь самым бывалым ветеранам.* Обозначьте у военачальника одну единицу оружия, которая получит специальное правило «мастерски сделанное». Учтите, однако, что предметы из числа реликвий Марса выбирать нельзя.
3	**Искусная бионика:** *кибернетическое тело полководца может выпускать манипуляторы со шприцами и стрекочущие мехадендриты для обработки серьёзных ран, даже когда вокруг бушует битва.* Ваш военачальник может перекидывать проваленные броски по правилу «не ведая боли».
4	**Генераторум фимиама:** *выпускные отверстия в генераторном ранце полководца извергают клубы благоуханного фимиама, успокаивая душу и скрывая от взоров врагов Омниссии.* Ваш военачальник имеет специальное правило «скрытый пеленой».
5	**Апостол Омниссии:** *религиозный пыл полководца заражает в полном смысле слова: ноосфера его изливает диатрибы с литаниями, укрепляя и направляя ведомых им скитариев.* Ваш военачальник и все дружественные боевые единицы фракции скитариев в пределах 12" от него перекидывают проваленные проверки на боевой дух, подавление огнём и устрашение.
6	**Бесстрастная ясность:** *благодаря сознанию, блаженно чистому от страстей, привычных для плоти, полководец может спокойно и чётко целиться, даже если в этот момент к нему устремляются самые чудовищные твари и демоны.* Когда ваш военачальник и его боевая единица ведут упреждение, их навык стрельбы считается равным 4 вместо 1. Бонусы и штрафы от специальных правил доктрина-приказов на это не влияют (см. противоположную страницу).

ДОКТРИНА-ПРИКАЗЫ

ПРИКАЗЫ ЗАЩИТНИКА

Доктрина-приказы закодированы так, чтобы нести как можно больший спектр точной информации. На больших дистанциях скитарии получают преимущество от приказов защитника, значительно повышающих меткость, подавляя при этом программы ведения рукопашного боя, чтобы повысить приоритет прицельных подпрограмм.

Рискованная оптимизация (Гамма)

Когда приказы уровня «гамма» велят взяться за стрелковое оружие, скитарии выходят вперёд, занимая позиции для стрельбы. Их хозяева-техножрецы, не рискуя брать скитариев под полное управление в столь ответственный момент, лишь слегка подправляют меткость каждой когорты для достижения большей убойности.

До начала вашего следующего хода все модели в дружественных боевых единицах со спецправилом доктрина-приказов прибавляют 1 пункт к своему показателю навыка стрельбы.

Огневой симбиоз (Бета)

Скитарий настолько сливается душой с машинным духом своего оружия, что становится с ним одним целым. Половину удара сердца скитарии безмолвно медитируют над священной стрелковой доктриной, а затем ночь превращается в день, когда смертельно точные выстрелы начинают крест-накрест чертить поле битвы, выкашивая врагов, где бы они ни прятались.

До начала вашего следующего хода все модели в дружественных боевых единицах со спецправилом доктрина-приказов прибавляют 2 пункта к своему показателю навыка стрельбы, но вычитают 1 пункт из показателя навыка ближнего боя.

Бинарное всеведение(Альфа)

Разум скитария оказывается во власти благословенного бинарного кода: всё поле битвы упрощается до цепочек единиц и нулей, отчего вражья дорога к погибели становится ясной как день. В религиозном восторге от проявленной мощи Омниссии скитарии разят супостатов с беспощадной сверхчеловеческой эффективностью.

До начала вашего следующего хода все модели в дружественных боевых единицах со спецправилом доктрина-приказов прибавляют 3 пункта к своему показателю навыка стрельбы, но вычитают 2 пункта из показателя навыка ближнего боя.

ПРИКАЗЫ ЗАВОЕВАТЕЛЯ

Когда враг подступает близко, техножрец, контролирующий манипулу, подгружает подчинённым скитариям приказы завоевателя, которые повышают приоритет рукопашных подпрограмм, побуждая воина к физическому действию в ущерб более сложным прицельным программам.

Настрой секутора (Гамма)

В мозг скитарию прописывают воинскую премудрость старых и опытных секуторов. Каждый будоражащий импульс информации дарует ему знание, как наиболее эффективно отправить врага на тот свет врукопашную и при этом сберечь силы на потом.

До начала вашего следующего хода все модели в дружественных боевых единицах со спецправилом доктрина-приказов прибавляют 1 пункт к своему показателю навыка ближнего боя.

Созвучия техномученика (Бета)

Заповеди самоотдачи проматываются через сознание скитариев с головокружительной скоростью; каждый новый приказ вгоняет воинов Омниссии всё глубже во вражеские порядки. Солдат, подвигнутый таким образом, будет сражаться, как настоящий мастер обращения с оружием, и безграничная энергия Движущей Силы наполнит его разум и мышцы.

До начала вашего следующего хода все модели в дружественных боевых единицах со спецправилом доктрина-приказов прибавляют 2 пункта к своему показателю навыка ближнего боя, но вычитают 1 пункт из показателя навыка стрельбы.

Протоколы гиперактивности (Альфа)

Скитарии чувствуют, как на разум давит невидимая рука, словно сам Машинный бог толкает их на неприятеля. Они орудуют клинками, стрекалами и пиками с выверенным мастерством секуторов, так что враг на их фоне кажется неповоротливым увальнем.

До начала вашего следующего хода все модели в дружественных боевых единицах со спецправилом доктрина-приказов прибавляют 3 пункта к своему показателю навыка ближнего боя, но вычитают 2 пункта из показателя навыка стрельбы.

ОРУДИЯ ПРОСВЕЩЕНИЯ

В данном разделе *кодекса Адептус Механикус* приведён перечень вооружения и снаряжения Адептус Механикус, а также правила для их использования в игре ВХ40к. Информация о стандартном оснащении изложена в *книге правил ВХ40к*, в то время как описания необычных видов оружия и экипировки, используемых Адептус Механикус, можно найти здесь.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Батарея «Икар»

Батареи «Икар», применяемые Адептус Механикус, наполняют небеса неотвратимой смертью. Объединённой мощи спаренной автопушки «Икар» с линзами небоприцателя, гатлинг-ракетомёта, который стреляет залпами осколочных ракет, и бронебойной пусковой установки хватит размолотить в клочья целый батальон противника.

Батарея «Икар» состоит из спаренной автопушки «Икар» со встроенными гатлинг-ракетомётом и пусковой установкой «Дедал». В одной фазе стрельбы можно вести огонь из любого из этих орудий или из всех сразу, однако цель должна быть одна для всех. Если спаренная автопушка «Икар» воспользуется своим специальным правилом «перехватывающее», чтобы открыть стрельбу во время хода противника, остальные единицы оружия всё равно смогут вести огонь в последующей вашей фазе стрельбы, в том числе и по цели, отличной от той, которую выбрала спаренная автопушка «Икар».

	Дальность	S	AP	Класс
Ракетная установка «Дедал»	48"	7	2	Тяжёлое 1, противовоздушное
Гатлинг-ракетомёт	48"	6	4	Тяжёлое 5, укрытие не спасает, противовоздушное
Спаренная автопушка «Икар»	48"	7	4	Тяжёлое 2, перехватывающее, противовоздушное, спаренное

Волкитный бластер

Любимое во времена Великого крестового похода, до того как его вытеснил терранский болтган, волкитное оружие сообщает цели такое количество термодинамической энергии, что тот, кто попал под мерцающий луч, просто вспыхивает. Этот несчастный сгорает дотла одной ревущей вспышкой, часто забирая с собой в могилу товарищей, оказавшихся рядом.

Дальность	S	AP	Класс
24"	6	5	Тяжёлое 3, мгновенное сгорание

Мгновенное сгорание: после отыгрыша обычных атак этого оружия подсчитайте количество неспасённых ранений, нанесённых цели, и сразу отыграйте по той же боевой единице столько дополнительных автоматических попаданий с силой 6 и AP 5, сколько она получила неспасённых ранений. Для нанесения этих дополнительных попаданий модели данной боевой единицы должны находиться в пределах дальности действия оружия. Любые последующие ранения, нанесённые в результате действия этого специального правила, не приводят к нанесению каких-либо дополнительных попаданий.

Гальваническое ружьё

Созданное по образу марсианских охотничьих ружей прошлого, гальваническое ружьё Аркхана IV типа – высокоточный инструмент в руках егеря скитариев. Снаружи ружьё похоже на старинное: ложа из полированного дерева и причудливый узор, который перекликается с песчаными морями марсианских пустынь. Однако внутри сидят невероятно сложные гальванические пули-сервиторы. Когда такой снаряд поражает цель, он заставляет всю потенциальную энергию в теле жертвы сгореть в одной смертоносной электрической вспышке.

Дальность	S	AP	Класс
30"	4	4	Скорострельное, точные выстрелы

Гамма-пистолет

Гамма-пистолет доверяют только воистину благословенным. Пучок ионизирующего излучения, выходящий из ствола, может в миг оставить от человека лишь закопчённую тень, однако это просто растрата истинной мощи пистолета: тот, в чьих силах обуздать его свирепый машинный дух, может пробить дыру даже в стене опорного пункта типа «Аквила», если потребуется.

Дальность	S	AP	Класс
12"	6	2	Пистолет, губитель брони

Искореняющий лучевик

Тонкий жёлтый луч, выходя из узнаваемого дула искореняющего лучевика, расходится конусом. Тех, кого зацепило на расстоянии, невероятное устройство истерзает на молекулярном уровне. Того же, кто оказался рядом, просто распылит на атомы – и прах его беззвучно развеет горячий ветер войны.

Искореняющий лучевик стреляет по-разному в зависимости от того, насколько далеко от стрелка находится цель. Если неясно, какой из профилей использовать, управляющий игрок может решить самостоятельно.

Дальность	S	AP	Класс
0"-9"	10	1	Тяжёлое 1
9"-18"	8	3	Тяжёлое 1, взрыв
18"-36"	6	5	Тяжёлое 1, большой взрыв

Когнис-оружие

Когнис-вооружение на первый взгляд похоже на то оружие, что использует остальной Империум, однако имеет одно важное отличие: машинный дух его разбужен навсегда при помощи обрядов Машинного бога. Если хозяин не может полностью сосредоточиться, воинственный дух оружия берёт управление на себя.

	Дальность	S	AP	Класс
Когнис-автопушка	48"	7	4	Тяжёлое 2, когнис
Когнис-лазпушка	48"	9	2	Тяжёлое 1, когнис
Тяжёлый когнис-стаббер	36"	4	6	Тяжёлое 3, когнис

Когнис: когда модель стреляет навскидку (в том числе при упреждении) из оружия с правилом «когнис», её навык стрельбы считается равным 2, а не 1.

Макростаббер

Макростаббер – старинный пистолет, способный с грохотом выпускать целую тучу пуль. Пусть оружейная премудрость в пистолете довольно бесхитростна, однако зрелище, когда шквал пуль перемалывает тело неприятеля, бесспорно, заворожит самого искушённого технокжреца.

Дальность	S	AP	Класс
12"	4	6	Скорострельный пистолет

Скорострельный пистолет: оружие с этим специальным правилом при стрельбе делает пять выстрелов, но в остальном считается за простой пистолет.

Нейтронный лазер

Нейтронный лазер – последнее слово в переносном противотанковом вооружении. Используя стабилизированный дуговой реактор на нейтронных катушках в качестве источника энергии, лазер испускает настолько разрушительный луч, что тот пробивает не только самую толстую броню, но и выбрасывает волну электромагнитной энергии, которая вызывает перебои как в электрических схемах, так и в синапсах мозга противника.

Дальность	S	AP	Класс
48"	10	1	Тяжёлое 1, взрыв, контузящее

Плазменный каливр

Насколько капризный, настолько и смертоносный, плазменный каливр обменял дальнобойность на поистине жуткую скорострельность. Отделение скитариев, вооружённое несколькими плазменными каливрами, каждым залпом способно ночь превратить в день. То, что при этом они рискуют жизнью и здоровьем, ещё мягко сказано, хотя для хозяев-технокжрецов эти попутные потери не имеют ни малейшего значения.

Дальность	S	AP	Класс
18"	7	2	Штурмовое 3, перегрев

Плазменная кулеврина

В плазменных кулевринах дальнобойность их пушечного эквивалента принесена в жертву скорострельности. Только Адептус Механикус дерзают уговорить своё плазменное оружие на столь буйное разрушение, хотя у адептов Ризы, к примеру, шрамы, которое оно оставляет как на владельце, так и на месте боевых действий, считаются делом обычным.

Дальность	S	AP	Класс
24"	7	2	Тяжёлое 2, взрыв, перегрев

Проектор искореняющего луча

Искореняющий луч несёт смерть любому попавшему в его мертвенно-бледный свет. Тот, кто оказался на широком конце конуса излучения, развоплотится, рассеявшись как дым. Тот же несчастный, что оказался близко к дулу, просто в мгновение ока исчезнет с лица земли.

Проектор искореняющего луча стреляет по-разному в зависимости от того, насколько далеко от стрелка находится цель. Если неясно, какой из профилей использовать, управляющий игрок может решить это самостоятельно.

Дальность	S	AP	Класс
0"-12"	8	1	Тяжёлое 1
12"-24"	6	3	Тяжёлое 1, взрыв

Радиевое оружие

Радиевое оружие «фонит» так, что в конце концов убивает своего хозяина. Вычурная красота оружия таит под собой особенно пагубную функцию: не только поразить цель, но и сделать поле боя вокруг неё смертоносным наравне с радиоактивными пустошами Марса. Цилиндрик каждой пули настолько тщательно вымачивают в радии, что залп из такого оружия может вызвать локальную радиоактивную бурю. И те, кто оказался в ней, вскоре обнаружат, что плоть их чернеет и сходит пластами.

	Дальность	S	AP	Класс
Радиевый пистолет	12"	3	5	Пистолет, радиационное отравление
Радиевый карабин	18"	3	5	Штурмовое 3, радиационное отравление
Радиевый джеззайл	30"	X	5	Тяжёлое 2, радиационное отравление, снайперское

Радиационное отравление: при стрельбе из оружия с этим специальным правилом выпадение 6 при броске на ранение наносит цели 2 ранения, независимо от её стойкости. Каждое ранение распределяется отдельно, и проводить за него спасброски необходимо тоже отдельно.

Стабкарабин

Пусть стабкарабин оружие и компактное, однако обладает оно останавливающей силой тяжёлого стаббера, который ставят на танки Астра Милитарум. Когда отделение сикарийцев открывает огонь из стабкарабинов, воздух наполняется градом пуль, в пыль перемалывающим жертву.

Дальность	S	AP	Класс
18"	4	–	Штурмовое 3

Торсионная пушка

Трёхсекционный ствол торсионной пушки – одна из самых священных оружейных технологий Марса. Когда в пушку подают энергию, она выпускает три синхронных поля-узилища, каждое из которых удерживает на месте свою часть цели. Затем секции ствола начинают вращаться в разные стороны, и вещество, зажатое полями, начинает безжалостно выворачивается, подвергаясь такому запредельному скручиванию, которое рвёт, корёжит и ломает любое чудище или вражескую машину.

Дальность	S	AP	Класс
24"	8	1	Тяжёлое 1, гравитационное скручивание

Гравитационное скручивание: всякий раз, когда не относящаяся к технике модель получает неспасённое ранение от этого оружия, она теряет D3 ран вместо лишь одной. Всякий раз, когда техника получает пробивающее попадание от этого оружия, она теряет D3 пунктов брони вместо лишь одного.

Трансурановая аркебуза

Меткость вкупе с нечеловеческой боеспособностью, которая отличает легионы скитариев, воплощена в этом тяжёлом длинноствольном оружии. Снарядом из обеднённых трансурановых элементов аркебуза легко пробивает от борта до борта танк, а возникший скачок давления превращает в жидкую кашу любое живое существо, что укрывалось внутри.

Дальность	S	AP	Класс
60"	X	3	Тяжёлое 1, губитель брони, снайперское

Тяжёлая гравипушка

Гравитонные технологии, используемые Адептус Механикус, действительно потрясают. Незримое поле тяжёлой гравипушки, поразив цель, обездвиживает её и зачастую наносит сильные повреждения, а то и задавливает многократно возросшей массой, пока от цели не останется ничего, кроме сочащейся кровью лепёшки биометаллического лома.

Дальность	S	AP	Класс
30"	*	2	Залповое 4/6, контузящее, гравитонное

Тяжёлое электродуговое ружьё

Задуманное для поражения демонических машин Тёмных механикумов, тяжёлое электродуговое ружьё питается древним марсианским электротехом. Оно с треском испускает пологие параболы энергии, которые оплетают друг друга, образуя тройную спираль. Попав в металлическую цель, спираль мгновенно перегружает электрические цепи и выгоняет дух, оживляющий машину, в эфир.

Дальность	S	AP	Класс
36"	6	5	Тяжёлое 2, электромагнитное

Флешетный бластер

Лёгкий, но смертоносный флешетный бластер – излюбленное оружие сикарийских разведчиков. Он выпускает сотни крошечных стрелок, и в каждой заключена дремлющая мозговая клетка, которая пробуждается в каморе оружия. При попадании в цель стрелка испускает биоэлектрический импульс, который притягивает другие стрелки, вызывая череду попаданий, которая легко может продолбить даже кость.

Дальность	S	AP	Класс
12"	2	–	Скорострельный пистолет, кромсающее

Скорострельный пистолет: оружие с этим специальным правилом при стрельбе делает пять выстрелов, но в остальном считается за простой пистолет.

Огнемётное оружие

Всё нижеследующее оружие считается огнемётным в отношении любых специальных правил, которые влияют на огнемётное оружие, как описано в *книге правил ВХ40к*.

Когнис-огнемёт

Вспыхивающая как спичка ярость машинного духа когнис-огнемёта способна разгореться до бушующего пожарища. Когда придавит нужда, машинный дух начнёт яростно сражаться сам, если владельца что-то отвлекло.

Дальность	S	AP	Класс
Шаблон	4	5	Штурмовое 1, стена когнис-огня

Стена когнис-огня: если огнемётное оружие с этим специальным правилом ведёт упреждение по правилу «стена смерти», оно автоматически наносит 3 попаданий вместо D3.

Всесжигатель

Обычно устанавливаемый на боевого робота-кастелана, всесжигатель мечет мощные струи трижды благословлённого горящего прометия. Растёртый освящёнными магосом мазями и зажжённый от пламени Вечной Кузницы, этот огнемёт может обратить техноеретика в лужу топлёного жира за считанные секунды.

Дальность	S	AP	Класс
Шаблон	4	5	Штурмовое 1, потоковое

Фосфорное оружие

Хотя ползучий ужас фосфекса в Империуме почти забыт, ослепительно-белое пламя фосфорного оружия Адептус Механикус по-прежнему держат на вооружении, чтобы среди чада битвы помечать высокоприоритетные цели. Фосфорное оружие варьируется от ручной серпенты, которую предпочитают многие технажрецы, до тяжёлого фосфорного бластера, устанавливаемого на боевых сервиторах-катафронах. Горящие белые шары, выпускаемые фосфорным оружием, прочно прилипают к цели и с яростным шипением одинаково легко прожигают мясо, броню или экзоскелет. Чаще всего именно эти светящиеся сферы наносят смертельный урон. Даже если цель оказалась достаточно крепкой, что пережила обжигающую боль, свечение фосфорных снарядов легко наведёт на неё залп союзников.

	Дальность	S	AP	Класс
Фосфорный бласт-пистолет	12"	5	4	Пистолет, люминаген
Фосфорная серпента	18"	5	4	Штурмовое 1, люминаген
Фосфорный бластер	24"	5	4	Скорострельное, люминаген
Тяжёлый фосфорный бластер	36"	6	3	Тяжёлое 3, люминаген

Люминаген: у боевой единицы, получившей хотя бы одно неспасённое ранение, скользящее или пробивающее попадание от оружия с этим специальным правилом, спас-бросок за укрытие до конца фазы считается на 1 пункт хуже обычного. Более того, дружественные боевые единицы до конца хода могут перекидывать кубик при определении расстояния нападения до такой боевой единицы.

Электродуговое оружие

Электродуговое оружие питается от громоздких пермаконденсаторов, которые доставляют из Великого репозитория Марса. Некоторые из этих оцинкованных коробов хранят энергию, запасённую ещё в дни становления Империума. С громким треском электродуговое оружие испускает сполохи бело-голубого электричества, в секунду поджаривая человеческий мозг или вызывая перегрузки в информационной коре боевой машины.

	Дальность	S	AP	Класс
Электродуговой пистолет	12"	6	5	Пистолет, электромагнитное
Электродуговое ружьё	24"	6	5	Скорострельное, электромагнитное

Электростатические наручи

Корпускарии носят на запястьях металлические приспособления для канализации невообразимой электростатической мощи наспинных генераторов, которую можно разрядить в виде каскада смертоносных молний.

Дальность	S	AP	Класс
12"	4	–	Штурмовое 2, спаренное
–	+1	–	Рукопашное

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Профили для нижеследующего оружия приведены в сводной таблице (с. 215). Полные правила можно найти в *книге правил Warhammer 40000.*

- Оружие ближнего боя
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовой меч

Гидравлическая клешня

Гидравлические клешни катафронов-прорывников приводятся в действие не только мощными поршнями, но ещё и освящённым маслом, которое собирают по капле у покоящихся богомашин. Техножрецы верят, что таким образом наделяют своих сервиторов толикой могущества титана. Тому, кто был свидетелем разрушений, которые причиняют гидравлические клешни, опровергнуть это будет трудно.

Дальность	S	AP	Класс
–	+2	–	Рукопашное, железный захват, тяжеловесное

Железный захват: когда модель с гидравлической клешнёй собирается совершить рукопашные атаки, вместо них она может решить провести один железный захват. Для этого ей необходимо сделать бросок на попадание как обычно, но отыгрывать атаку надо с удвоенной силой модели (но не больше 10) и AP 2.

Инфошип

Инфошип, который весьма любят агенты Адептус Механикус, можно вонзить в кору мозга вражеской машины и вытянуть её секреты за пару ударов сердца.

Дальность	S	AP	Класс
–	Как у обладателя	–	Рукопашное, инфошип электромагнитное

Инфошип: когда модель, оснащённая оружием с этим специальным правилом, проводит рукопашные атаки, она делает этим оружием одну дополнительную атаку на 10-м этапе инициативы. Данная атака не предоставляет дополнительный манёвр для ввязывания в бой.

Когнис-манипулятор

Внешне схожие с серворукой, эти гидравлические клещи, торчащие на многих машинах скитариев, приспособили служить каналом для машинного духа на случай неприятностей. Подобные механические придатки могут устранять повреждения корпуса или систем вооружения на месте даже в разгар боя.

Дальность	S	AP	Класс
–	x2	1	Рукопашное, полевой ремонт, специализированное оружие, тяжеловесное

Полевой ремонт: модель с когнис-манипулятором имеет спецправило «оно неубиваемо».

Тазерное оружие

Тазерное оружие питается от гипердинамоконденсаторов, которые содержат невообразимый заряд потенциальной энергии. Сильный удар тазером активирует мощный обжигающий выброс этой энергии, после чего зубцы электрозаборников на конце оружия забирают её обратно.

	Дальность	S	AP	Класс
Тазерное стрекало	–	+2	–	Рукопашное, тазер
Тазерная пика	–	+3/+2*	–	Рукопашное, сшибка, тазер

** Тазерное оружие имеет два профиля силы. Первый используется лишь в том ходе, в каком модель нападает; второй – в остальное время.*

Сшибка: модель, атакующая оружием с этим специальным правилом, удваивает свой показатель инициативы в том ходе, в каком провела успешное нападение.

Тазер: выпадение 6 при броске на попадание от оружия с этим специальным правилом наносит 2 дополнительных попадания по цели.

Трансзвуковое оружие

Трансзвуковые клинки испускают низкое навязчивое гудение, от которого крутит живот и вибрируют глазные яблоки. При ударе по броне клинок меняет звуковое поле, подбирая резонансную частоту, и очень скоро уже рубит прямо сквозь неё или, как в случае с жуткими аккордовыми когтями, обращает мышцы, кости и жир жертвы в желе.

	Дальность	S	AP	Класс
Трансзвуковой клинок	–	+1	5	Рукопашное, трансзвуковое
Трансзвуковая бритва	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, трансзвуковое
Аккордовые когти	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, молекулярный диссонанс, трансзвуковое

Молекулярный диссонанс: когда модель с аккордовыми когтями проводит свои атаки ближнего боя, одной из них должна быть диссонансная атака (делайте за неё бросок отдельно). Диссонансная атака имеет специальное правило «губитель плоти».

Трансзвуковое: выпадение 6 при броске на ранение от оружия с этим специальным правилом автоматически наносит цели ранение, независимо от её стойкости. В дополнение в первом раунде ближнего боя выпадение 6 при любом броске на ранение отыгрывается с AP 2. В последующих раундах ближнего боя все ранения отыгрываются с AP2.

Хватательный инфошип

Инфошип обычно закрепляют на хвостоподобном механдендрите. Его очень любят агенты Адептус Механикус, ведь инфошип может вцепиться в кору мозга вражеской машины и за пару мгновений украсть её секреты.

Дальность	S	AP	Класс
–	Как у обладателя	5	Рукопашное, инфошип, электромагнитное, специализированное оружие

Инфошип: когда модель, оснащённая оружием с этим специальным правилом, проводит рукопашные атаки, она делает этим оружием одну дополнительную атаку на 10-м этапе инициативы. Данная атака не предоставляет дополнительный манёвр для ввязывания в бой.

Электродуговая булава

На первый взгляд электродуговая булава – обычное дробящее оружие, предназначенное крушить и ломать. Однако, будучи включённой, она превращается в похожий на молнию жезл вроде тех перунов, что носили боги Старой Земли. Тот, на кого обрушился удар электродуговой булавы, будет корчиться, пока не умрёт, пока по телу будет гулять буйная энергия, делая своё пагубное дело.

Дальность	S	AP	Класс
–	+2	4	Рукопашное, контузящее, электромагнитное

Электродуговая клешня

Во время войн с киберупырями землеройные демонические машины варпового кузнеца Вотогра Болги схлестнулись коготь на коготь с сервиторами-защитниками Металики. Ход войны переломило изобретение электродуговой клешни – мощного средства доставки самой изощрённой сбивающей код технологии, какую сумели выдумать Адептус Механикус.

Дальность	S	AP	Класс
–	+1	5	Рукопашное, электромагнитное

Электрососущий посох

Мощные конденсаторы, встроенные в черен электрососущего посоха, позволяют вытянуть до капли электрическую силу из любого, кто попал под удар, будь то живой супостат или богохульная машина.

Дальность	S	AP	Класс
–	+2	4	Рукопашное, контузящее, электропиявка, двуручное

Электропиявка: любой бросок на ранение от электрососущего посоха при выпадении 6 получает специальное правило «мгновенная смерть».

Электростатические наручи

См. с. 210.

БРОНЯ

Боевые доспехи сикарийцев

Подвижность имеет наивысшее значение для долгоруких убийц из братства сикарийцев. Поэтому в бой они идут, облачённые в многослойный сплав, который, несмотря на свою тонкость и гибкость, даёт завидную защиту. Этот сплав, неофициально известный как «эгиум», действует как накопитель, вбирая энергию вражеских попаданий и безвредно рассеивая её по бионическому телу хозяина.

Боевые доспехи сикарийцев предоставляют спас-бросок за броню на 4+ и непробиваемый спас-бросок на 6+.

Латы скитариев

Воины-скитарии защищены бронепластинами, разработанными для ношения в течение нескольких лет подряд. Под прилегающим к коже слоем керамита скрыты рекомбинантные клетки, которые забирают влагу с кожи и перерабатывают. Собранная жидкость преобразуется в желеобразную мазь, которая покрывает внутреннюю поверхность доспеха, не допуская потёртостей кожи и одновременно предоставляя некоторую защиту от пагубного излучения собственного оружия.

Латы скитариев предоставляют спас-бросок за броню на 4+.

Мастерский доспех

Доспехи, которые носят наиболее воинствующие жрецы Адептус Механикус, заставят казаться простыми на своём фоне даже продвинутые силовые доспехи Адептус Астартес восьмой модели. Каждый комплект боевых лат – это произведение искусства. Жгуты псевдомышц и керамитовые пластины подгоняются под владельца через сотню кибернетических интерфейсов, поэтому у многих правоверных служителей Омниссии почти невозможно различить, где заканчивается броня и где начинается тело владельца.

Мастерский доспех предоставляет спас-бросок за броню на 2+.

Оболочка кастелана

Роботизированные автоматы Легио Кибернетика не столько облачают в гиперплотный металл, сколько изготавливают прямо из него. В их крепких металлических телах не найдёшь ни следа мяса или костей. Даже бронебойная граната, разорвавшись о кастелана, нанесёт вреда не больше, чем брошенная юнцом-ульевиком петарда.

Оболочка кастелана предоставляет спас-бросок за броню на 3+.

Тяжёлые латы катафрона

Пусть торс и голова боевого сервитора-катафрона указывают на его «органическое» прошлое, остальное тело – это перевитая титаном крепость из металла и пластали, которая легко отразит и пулю, и клинок. Кибернетически усиленные для лобовой атаки прорывники способны пройти сквозь огонь целого отряда невредимыми.

Тяжёлые латы катафрона предоставляют спас-бросок за броню на 3+.

Полулаты катафрона

Оружейные системы катафронов-уничтожителей производят столько тепла, что их кабели вынужденно оставляют снаружи: если спрятать их носителя под укреплённые латы, как у прорывника, его ждёт быстрая смерть от перегрева. Тем не менее киборгизированное тело и тяжёлые стальные гусеницы предоставляют довольно серьёзную защиту от лёгкого стрелкового оружия.

Полулаты катафрона предоставляют спас-бросок за броню на 4+.

СПЕЦОСНАЩЕНИЕ

Гранаты-мыслепуты

Сикарийских пустынных ловцов вооружают гранатами-мозгопутами, в которых заключён яйцевой мешок ктелльского электрического кальмара. Возникающий при взрыве всплеск биоэлектричества вызывает тяжёлые нейронные повреждения как у живых существ, так и у искусственного разума.

Стрельба

При стрелковой атаке одна модель боевой единицы, вооружённой гранатами-мыслепутами, может предпочесть бросить гранату вместо использования другого стрелкового оружия.

Дальность	S	AP	Класс
8"	X	4	Штурмовое 1, взрыв, электромагнитное, повреждение нервной системы

Повреждение нервной системы: попадания из оружия с этим специальным правилом всегда наносят ранение, когда при броске на ранение выпадает 4+.

Наступление

Модели с гранатами-мыслепутами не получают штрафа к инициативе за нападение через труднопроходимый ландшафт, а сражаются в последующем бою со своим обычным показателем инициативы. В дополнение, когда гранаты-мыслепуты используют против техники, они имеют следующий профиль:

Дальность	S	AP	Класс
–	3	4	Электромагнитное

Конверсионное поле

Технократы Адептус Механикус – непревзойдённые знатоки в области преобразования энергии. Это их орден выдумал конверсионное поле – сферическую проекцию преобразующей силы, которая способна перевести попавший в поле разряд энергии в безвредный свет. Чем мощнее удар, тем сильнее вспышка конверсионного поля. Не раз от такого эффекта нападающий лишался зрения.

Конверсионное поле предоставляет непробиваемый спас-бросок на 4+. В конце той фазы, в которой обладатель успешно совершил один или более непробиваемых спас-бросков, предоставленных ему конверсионным полем, все боевые единицы в пределах D6" от обладателя должны пройти тест, как если бы они получили попадание из оружия со специальным правилом «ослепление». Дружественные боевые единицы могут перебрасывать этот тест.

Мехадендритная сбруя

Металлические кабели и похожая на паука оснастка, которыми дополняют себя техножрецы культа Механикус, могут выполнять сотни разнообразных задач, начиная от воровства секретов неосвящённых когитаторов и заканчивая тыканьем в глаза нападающим врагам. В большинстве случаев сбруя позволяет владельцу брать с собой кучу разнообразного продвинутого оружия.

Модель с мехадендритной сбруей может вести огонь из всех своих единиц дистанционного оружия в фазе стрельбы. В дополнение модель с мехадендритной сбруей экипирована инфошипом (с. 211).

Наперстное оружие

Наперстное оружие Империума, которое якобы поставляют Адептус Механикус, на самом деле обязано происхождением ловким техноучёным ксеносов. Оно не отличается дальнобойностью, однако им можно воспользоваться, выпустив мощный лазерный луч или струю пламени в тот самый момент, когда враг уже решил, что владельца оружия ничто не спасёт. Это миниатюризированное оружие обычно носят как драгоценное украшение на пальцах инквизиторы и влиятельные вольные торговцы. Члены Адептус Механикус, в свою очередь, зачастую имплантируют его прямо в фаланги своих основных манипуляторов. Осенённый таким благословением получает власть нести внезапную смерть с кончиков пальцев.

Модель с наперстным оружием может перекинуть один проваленный бросок на ранение в каждой фазе наступления.

Омниспик

В омниспике заключён машинный дух типа «Хищная птица», который даже на самой максимальной дальности умеет считывать тепловое излучение, цифровые образы и колебания волн, присущие живым объектам. Если подержать омниспик наведённым на цель достаточно продолжительное время, он сумеет определить уязвимые точки объекта наблюдения и сообщит об этом хозяину.

Спас-броски за укрытие против атак боевой единицы, содержащей хотя бы одну модель с омниспиком, проходят при модификаторе -1.

Отражающее поле

Считающееся непременным атрибутом у многих простых техножрецов, отражающее поле искажает облик владельца при помощи мерцающего полога энергии. Любое попадание по полю будет отражено многоцветной вспышкой, которая рассеется безо всякого вреда. В рядах легионов скитариев отражающее поле вещь не менее обыденная.

Отражающее поле предоставляет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Поле вольтагейста

Каждого электрожреца окружает нимб чистой энергии: небольшие разряды на обнажённой коже сливаются в мерцающие сгустки электромагнетизма, которые плавают в воздухе, точно болотные огоньки над утопленником. Когда пуля или луч угрожают попасть в электрожреца, эти крохотные вольтовые призраки часто вступаются, распыляя или рассеивая угрозу в облачке горящего озона. Когда владелец поля атакует врага, те же самые вольтагейсты заземляются на ближайших врагов вспышками электрической силы.

Поле вольтагейста предоставляет непробиваемый спас-бросок на 5+. Более того, модель с полем вольтагейста имеет специальное правило «молот ярости», отыгрываемое с силой 4, и не получает штрафов к инициативе за нападение через труднопроходимый ландшафт, а сражается со своим обычным показателем инициативы в последующей рукопашной схватке.

Стазисное поле

Техножрецы продлевают себе жизнь множеством разных способов: омолаживающими процедурами, антиагапическими эликсирами, контрахронными симбионтами, а некоторые даже носят экзомантические стазисные поля, которые погружают владельца в состояние анабиоза, если его жизненная сила попадёт под угрозу.

Пока модель со стазисным полем залегает, она имеет непробиваемый спас-бросок на 2+, однако её показатели навыков стрельбы и ближнего боя падают до 0.

Улучшенная инфопривязь

Тот, кому оказана честь носить улучшенную инфопривязь, почитается за рупор воли техножрецов, которые, в свою очередь, считаются пророками самого бога машин. Собратья-скитарии повинуются такому благоговейно и без промедления.

Всякий раз, когда боевая единица с улучшенной инфопривязью находится под действием доктрина-приказа, все её модели прибавляют 1 пункт к своему показателю лидерства до начала вашего следующего хода. Учтите, этот бонус не суммируется с бонусами от широкополосной инфопривязи (с. 214).

Череп-инфораб

Позолоченные черепа особо приверженных делу архивариусов часто посмертно определяют в инфорабы – сервочерепа, которые записывают для своего хозяина всё, что воспринимают их исключительно тонкие авточувства. Юркий помощник в виде черепа с цифрой сопровождает старших скитариев, собирая богатейший спектр точной информации. Знание о том, что их результаты записаны и доложены наверх, даёт скитариям огромный стимул, из которого они черпают отвагу и силы, понимая, что жертва их не будет напрасной.

Модель с черепом-инфорабом прибавляет 1 пункт к своему показателю лидерства и получает спецправило «обострённые чувства».

Череп-прорицатель

Адептус Механикус относятся к оценке и анализу ресурсов на поле боя поистине с большой серьёзностью. Настолько большой, что многие из них продолжают трудиться в этой юдоли и за порогом смерти.

В начале каждого своего хода модель с черепом-прорицателем может решить распознать один таинственный объект где угодно на поле боя.

Оснащение техники скитариев

Мыслесканирующий зонд

Колоссальный объём электросхем этого диковинного аппарата подразумевает, что возить его можно только на мощных машинах. При включении он способен засечь любой характерный всплеск мозговой активности врага неподалёку. После чего раздастся звон колокольного боя, дав скитариям такую нужную секунду перед тем, как вражеская атака достигнет цели.

Если в пределах 6" от дружественной модели с мыслесканирующим зондом кто-то напал на боевую единицу, нападающие модели не получат бонусные атаки за нападение. Однако, если выбранная в качестве цели боевая единица уже была связана боем с прошлого хода или залегла, тогда мыслесканирующий зонд не имеет действия, и нападающие получат бонусные атаки как обычно.

Силовое поле «Эманатус»

Перекрывающиеся силовые поля, генерируемые дюнными ползунами, – настоящее чудо военной науки. Почти как отражающие поля, обычные для младшего состава марсианского жречества, они рассеивают в атмосферу вредоносную энергию попаданий, оставляя от любого снаряда лишь вспышку актиничного света и острый запах озона.

Силовое поле «Эманатус» предоставляет непробиваемый спас-бросок на 6+.

Широкополосная инфопривязь

Широкополосная инфопривязь – бортовой вариант устройства, носимого ветеранами-скитариями, – проецирует бинарную скороговорку техножреца настолько чётко, что кажется, будто сам он находится среди скитариев. Приказы, переданные через такие ретрансляторы, действуют эффективнее и надёжнее остальных.

Все модели дружественных боевых единиц из фракции скитариев, находящиеся в пределах 6" хотя бы от одной модели с широкополосной инфопривязью и выполняющие доктрина-приказ, прибавляют 1 пункт к своему показателю лидерства до начала вашего следующего хода. Учтите, этот бонус не суммируется с бонусами от улучшенной инфопривязи (с. 214).

Железный верхоход

Черпая вдохновение в длинноногих искателях Сидонийской Маски, техножрец Альдебрак Вин довёл до совершенства механизм железного ходока в начале М33. Его достижение было поистине великим. Необычный двуногий аппарат, который он изобрёл, был настолько близок к вечному двигателю, что в Адептус Механикус такого ещё не видели: его эффективность была близка к совершенству. Работая при ходьбе как динамо-машина, однажды запущенный верхоход в сущности питал сам себя. До сего дня наматывают круги по экватору Марса первые пробные модели. Прискорбно, но Вин, никогда не слывший ловким политиком среди своего техножреческого племени, был фактически изгнан из общества завистливыми коллегами. После его смерти секрет «ходуленогов» был утерян, и потому сегодняшних железных верхоходов никогда не выключают, дабы неустанный машинный дух их не угас. Тысячи этих машин поставлены на службу в когорты скитариев, где наездников опускают в сёдла при помощи кранов, что нависают над стойлами. Других шагателей отправляют вращать промышленные вороты и шестерни, где, вышагивая сотнями, они питают энергией неэффективные, но гораздо более смертоносные машины разрушения. Такова природа техножрецов: обратить творение гения в очередной инструмент войны.

ЗАГАДКИ МЕХАНИКУМОВ

В число загадочных артефактов механикумов входят предметы чудодейственной силы, которые культ Механикус создал давным-давно и берёт с собой на войну ради достижения своей цели. В армии может быть только по одной реликвии из следующего списка.

Риза техномученика

Этот вычурный комплект мастерских доспехов содержит в себе десятки ревностных машинных духов, которые гудят в жгутах его псевдомышц, точно кусачие насекомые. Подобные неудобства техножрецы считают ерундой, ведь простым заклинанием эти духи вылетают наружу искрящимся роем и вселяются в оружие тех, кто оказался рядом. Оружие, которого коснулась благодать одной из этих энергичных сущностей, будет извергать залпы огня в противника, даже если его владелец замешкается.

Риза техномученика предоставляет спас-бросок за броню на 2+. Более того, всё дистанционное оружие моделей из фракции культа Механикус или скитариев, состоящих в боевой единице владельца реликвии, имеет специальное правило «когнис-оружие».

Когнис-вооружение: когда модель стреляет из этого оружия навскидку (в том числе при упреждении), её навык стрельбы считается равным 2, а не 1. Если огнемётное оружие с этим правилом ведёт упреждение по правилу «стена смерти», оно автоматически наносит 3 попадания вместо D3.

Псевдогенетор Анциона

С виду похожее на пучок мехадендритов, это опасное устройство можно настроить на препарирование ближайшего чужеродного организма с пугающей скоростью и чёткостью даже в разгар битвы. Брызжет кровь, вводятся парализующие эликсиры, кожа снимается с мышц, а мышцы отделяются от скелета. Владелец наблюдает с любопытством учёного, как его устройство быстро заканчивает вскрытие, собирая и сортируя наблюдения о биомеханике противника, в то время как подопытный осыпается на землю грудой иссечённых лазером внутренностей и высверленных костей.

Когда модель с псевдогенетором Анциона проводит атаки ближнего боя, делайте D6 дополнительных атак со следующим профилем в дополнение к любым другим совершаемым ею атакам ближнего боя.

Дальность	S	AP	Класс
–	4	5	Рукопашное, кромсающее

Маска альфа-доминуса

Носитель этой маски может отменить программу окружающих боевых механизмов одной властной бинарной скороговоркой. Сила команды, которую даёт маска, такова, что от прежней доктринальной пластины остаются одни дымящиеся обломки. Но альфа-доминус считает это малой ценой за то, чтобы его манипула могла в мгновение ока перейти от занятой позиции для стрельбы к разрушительному натиску.

Владелец может использовать маску альфа-доминуса в любое время, чтобы незамедлительно изменить боевой протокол дружественной манипулы роботов-кастеланов или когорты Кибернетика в пределах 12" от себя. Новый боевой протокол активируется немедленно. Однако боевая единица или формирование до конца игры больше не могут использовать тот боевой протокол, который им отменили.

Автокадуцей Аркхана Лэнда

Руническое навершие этого жезла может передавать благословенную энергию любой металлической цели, которую владелец ударит достаточно сильно. Киборги и машины, получившие удар, исцеляются сами собой, словно их починила рука самого техноархеолога.

Владелец автокадуцея Аркхана Лэнда и его боевая единица имеют специальное правило «оно неубиваемо».

Перчатка рассоздателя

Перчатка рассоздателя изначально задумывалась для реверсного инжиниринга утерянных технологий. При возложении на машину перчатка испускает ксенотехнологические поля, которые заставляют хронологию механизма отматываться назад. Если соблюсти время с точностью до пикосекунд, то временная аномалия может омолодить машину до дня вступления в строй – или пойти дальше и превратить её в груду аккуратно сложенных деталей, готовых для внимательного осмотра техножрецом.

Модель с перчаткой рассоздателя может воспользоваться ею в подфазе схватки вместо проведения обычных атак ближнего боя. Для этого обозначьте модель техники (дружественную или вражескую) в базовом контакте с владельцем. Если вы выбрали вражескую технику, тогда сделайте бросок на попадание за единственную атаку. В случае удачного попадания, или если вы выбрали дружественную технику, киньте D6 и сверьтесь с нижеследующей таблицей.

D6	Результат
1	Ваш оппонент должен решить, что сделать с техникой – восстановить ей 1 ранее утраченный пункт брони или снять 1 пункт брони*.
2-3	Решите, что сделать с техникой – восстановить ей 1 ранее утраченный пункт брони или снять 1 пункт брони*.
4-5	Решите, что сделать с техникой – восстановить D3 ранее утраченных пунктов брони или снять D3 пунктов брони*.
6	Решите, что сделать с техникой – восстановить D6 ранее утраченных пунктов брони или снять D6 пунктов брони*.

** Против снимаемых подобных образом пунктов брони можно кидать непробиваемые спас-броски.*

Череп-прорицатель Перспикатус

Этот крохотный сервочереп воспринимает поле боя как каскад бинарного кода. Тот, кто собирает и обрабатывает выплёвываемые им на бумаге сводки, видит не только сокровища на поле боя, но ещё и уязвимости тех вражьих машин, которые Перспикатус нашёл недостойными.

В начале каждого своего хода модель с черепом-прорицателем Перспикатусом по своему желанию может распознать один таинственный объект или внимательнее рассмотреть вражескую единицу техники, расположенную где угодно на столе. Если вы решаете рассмотреть технику, любые дружественные боевые единицы из фракции культа Механикус или скитариев до начала вашего следующего хода перекидывают проваленные броски на пробитие брони данной единицы техники, а также могут перекидывать скользящие попадания по ней в попытке нанести пробивающее попадание.

РЕЛИКВИИ МАРСА

Реликвии Марса – предметы ужасающей мощи, которыми руководящий техножрец время от времени удостаивает альфа-скитариев и сикарийских принцепсов для полевых испытаний. В армии может быть только по одной реликвии из следующего списка.

Предрекатель Аркхана

Империум усеян обломками, оставшимися после более чем десяти тысячелетий войны. Среди них есть множество полезных находок, которые только и ждут, чтобы их подобрали Адептус Механикус или, как в случае неопознанного археотеха, легионы скитариев. Чтобы помочь своим подопечным определить место нахождения таких вещей, почитаемый техноархеолог Аркхан Лэнд создал перчатку с арматурой из древних марсианских прорицательных стержней. Тот, кто наденет эту перчатку, даже в пылу битвы будет чувствовать подёргивание пальцев всякий раз, когда приблизится к реликвии исключительной значимости. Как это ни удивительно, но последующее расследование зачастую показывает, что ценность сокровища соразмерна тому, сколько усилий потребовалось приложить носителю перчатки для достижения победы.

Если владелец Предрекателя Аркхана или любая модель из его боевой единицы распознает таинственный объект, расставляется или перемещается на элемент таинственного ландшафта, вы можете перекинуть результат таблицы, определяющей природу таинственного объекта или ландшафта.

Всеведущая маска

Легенды утверждают, что носитель Всеведущей маски может читать души людей, которые маска преобразует в код, столь же ясный, как бинарная каллиграфия Иллюминатории. Эта маска – объект величайшего почитания среди скитариев, и те, на кого пал её взгляд, будут сражаться ещё упорнее, ибо каждый воин страшится оказаться недостойным в глазах избранного Омниссии.

Владелец Всеведущей маски имеет специальное правило «фанатик».

Отче Радий

Среди скитариев существует теория, что Отче Радий – это сердце ядерного реактора, собранного на Марсе самым первым из ему подобных. Честью нести этот искусно отделанный радиевый ранец вознаграждают только тех, кто действовал в бою по собственной инициативе и потому одержал победу. И неважно, что от жуткой радиации, которую излучает ранец, очень скоро зубы, волосы и кости носителя распадутся. Само наличие ранца – уже честь для легионера, а раз легендарный артефакт способен обращать самых сильных воинов врага в пресмыкающуюся немощь, то кто станет сомневаться в его сакральном значении?

Если владелец Отче Радия остаётся связан боем с одной или более боевыми единицами на момент завершения 1-го этапа инициативы, каждая из вовлечённых с ним в бой вражеских боевых единиц должна пройти тест на стойкость, используя показатель стойкости большинства моделей в боевой единице (или наиболее высокий показатель в случае равного числа моделей). Если тест провален, боевая единица получает D6 ранений, распределяемых случайным образом, причём спас-броски за броню не дозволяются.

Фазовый тазер

Истинное чудо Машинного бога, фазовый тазер, трещащий от межпространственной энергии, привёл нескольких любопытных магосов к теории, что когда-то он был больше чем просто орудием войны. Однако видя, что каждый из них в конце концов бесследно исчез, техножрецы давно согласились оставить фазовый тазер в руках скитариев. Получивший сильный удар зубцами на конце тазера будет немедленно и навеки перенесён с яркой вспышкой света в другое измерение, соответственно пропав из нашей реальности.

Дальность	S	AP	Класс
–	+2	–	Рукопашное, тазер, поражение межпространственным током

Поражение межпространственным током: любая модель, получившая одно или более неспасённых ранений от оружия с этим специальным правилом, должна немедленно пройти тест на инициативу. В противном случае она будет удалена как потеря.

«Фосфеникс»

Техножрец-богохульник по имени Верилиад отнял у Адептус Механикус возможность делать фосфексное оружие. Увидев ползучий ужас живого бело-голубого пламени, Верилиад уничтожил единственную СШК для сотворения этой субстанции. Попытки воссоздать её до сих пор не увенчались успехом. Объявленный остальным орденом еретиком от техники, Верилиад был привязан к столбу и расстрелян из пистолета, известного как «Фосфеникс» – самого лучшего из подобных ему когда-либо созданных. И, наверное, весьма справедливо, что техножреца сожгло заживо то самое пламя, которое он так старался погасить.

Дальность	S	AP	Класс
6"	5	2	Пистолет, люминаген, фосфекс, отравленное (3+)

Фосфекс: успешный бросок на попадание из оружия с этим специальным правилом наносит три попадания по цели вместо одного.

Череп старца Николы

Этот пожелтевший, многократно покрытый лаком сервочереп, вероятно, самый древний из себе подобных. По косвенным следам его происхождение прослеживается до первых дней человечества, когда примитивные терранцы едва развили способность призывать свет. Если черепу пропеть нужный псалом, нимб электричества, который окружает его костяной купол, взорвётся в стороны кольцом потрескивающей энергии, расстроив противоестественную работу вражеских боевых машин.

Один раз за игру владелец черепа старца Николы может высвободить его мощь вместо привычного ведения огня. Для этого киньте количество D6, равное текущему номеру хода; общая сумма выпавших на кубиках чисел определяет дальность атаки в дюймах. Вся вражеская техника в пределах дальности черепа получает по одному попаданию с силой 1, и AP– и специальным правилом «электромагнитное».

БОЕВАЯ КОНГРЕГАЦИЯ КУЛЬТА МЕХАНИКУС

Данная книга описывает уникальное подразделение – боевую конгрегацию – которое отражает боевой стиль труднопостижимого культа Механикус. Оно следует всем правилам для подразделений, которые приведены в *книге правил ВХ40к*.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ:
1 командная единица
2 боевые единицы основных войск

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ:
6 боевых единиц основных войск
4 боевые единицы элитных войск
2 боевые единицы тяжёлой огневой поддержки
1 укрепление

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Все боевые единицы в данном подразделении должны относиться к фракции культа Механикус (или вовсе не иметь фракции).

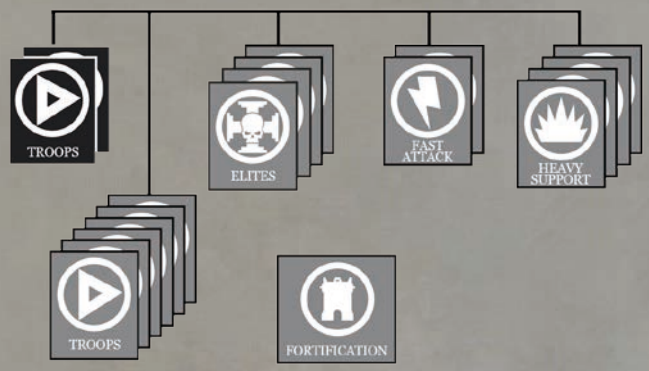
КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Техноадепт: если данное подразделение является вашим основным, вы можете перекинуть результат при броске по таблице особенностей военачальника культа Механикус (с. 204).

Божественный хор: если ваша армия включает одно или более подразделений с этим специальным правилом, вы можете один раз за игру решить заново исполнить славословие Омниссии, которое она уже исполняла ранее в игре.

МАНИПУЛА СКИТАРИЕВ

Данная книга описывает уникальное подразделение – манипулу скитариев – которое отражает боевой стиль технологичных армий скитариев. Оно следует всем правилам для подразделений, которые приведены в *книге правил ВХ40к*.



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ:
2 боевые единицы основных войск

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ:
6 боевых единиц основных войск
4 боевые единицы элитных войск
2 боевые единицы мобильных войск
4 боевые единицы тяжёлой огневой поддержки
1 укрепление

ОГРАНИЧЕНИЯ:

Все боевые единицы в данном подразделении должны относиться к фракции скитариев (или вовсе не иметь фракции).

КОМАНДНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

Крукс Механикус: если данное подразделение является вашим основным, вы можете перекинуть результат при броске по таблице особенностей военачальника скитариев (с. 206). Более того, ваш военачальник имеет специальное правило «привычный враг».

Неустанное продвижение: все модели данного подразделения имеют специальные правила «крестоносец» и «разведчик». Боевые единицы данного подразделения не могут совершать фланговый обход за счет специального правила «разведчик», однако могут совершать его за счет других специальных правил (например, правила «проникновение» или специального правила какой-нибудь миссии).

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ КУЛЬТА МЕХАНИКУС

В *кодексе Адептус Механикус* представлены шесть тактических задач для использования в настольных сражениях ВХ40к, доступные только игрокам за культ Механикус. Эти задачи помогают отразить то, как ведёт наступление зловещая правящая партия Адептус Механикус и их роботизированные подопечные.

Если ваш военачальник относится к фракции культа Механикус, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11 – 16), описанные в *книге правил ВХ40к*.

Если в миссии ВХ40к имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за культ Механикус генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выберите тактическую задачу культа Механикус с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

D66	Результат
11	Восхвали Машинного бога
12	Сеть археотеха
13	Изучи машины противника
14	Верни утерянные знания
15	Воля Омниссии
16	Уничтожь, запиши, возрадуйся

11. ВОСХВАЛИ МАШИННОГО БОГА

Вид: культ Механикус

Пусть ободряющая сила Машинного бога окружает тебя – торжество его паствы станет погибелью для его врагов.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода исполните какое-то одно из следующих славословий Омниссии: Заклинание железной души или Псалом покрова.

12. СЕТЬ АРХЕОТЕХА

Вид: культ Механикус

Множество древних сокровищ было раскидано по этой земле. Сделай так, чтобы их части соединились друг с другом, где бы они не находились.

Когда сгенерируется данная тактическая задача, киньте два кубика (перекидывайте любые дубли). Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если будете контролировать любой из двух маркеров объектов, номера которых выпали при броске. Если на конец своего хода вы будете контролировать сразу оба маркера объекта, тогда вы получите D3 победных очка.

13. ИЗУЧИ МАШИНЫ ПРОТИВНИКА

Вид: культ Механикус

Повергни нечестивую машину, но оставь её насколько возможно в целости – позже мы сможем узнать многое из её останков.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода хотя бы одна вражеская единица техники была уничтожена, но не взорвана и не потерпела крушение.

14. ВЕРНИ УТЕРЯННЫЕ ЗНАНИЯ

Вид: культ Механикус

Ты должен изгнать богохульников из мест знания и просвещения, пусть на это уйдут даже тысячи лет.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если будете контролировать хотя бы один маркер объекта, который на начало хода был в руках у неприятеля. Если на конец своего хода вы будете контролировать три или более маркеров объекта, которые на начало хода были в руках у неприятеля, тогда вы получите D3 победных очка.

15. ВОЛЯ ОМНИССИИ

Вид: культ Механикус

Пропусти божественную мощь Омниссии через себя, пусть его внеземной гнев безвозвратно рассеет неприятеля.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода исполните какое-то одно из следующих славословий Омниссии: Призыв машинной мощи, Песнь безжалостного кулака или Литанию электроманта, а также полностью уничтожите хотя бы одну вражескую боевую единицу в фазе наступления вашего текущего хода.

16. УНИЧТОЖЬ, ЗАПИШИ, ВОЗРАДУЙСЯ

Вид: культ Механикус

Направь свои орудия на врага и смотри, что получится, когда они обрушат свою ярость на различные войска, противостоящие тебе.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время вашей фазы стрельбы будет полностью уничтожена хотя бы одна вражеская боевая единица. Если за время вашей фазы стрельбы будут уничтожены и единица техники противника, и его боевая единица, не относящаяся к технике, тогда вы получите D3 победных очка. В обоих случаях, если среди уничтоженных боевых единиц окажется сверхтяжёлая техника или гигантское создание, вы получите дополнительные 3 победных очка.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ: КОЛОДА КАРТ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Если вы владеете колодой карт тактических задач Адептус Механикус, вы можете генерировать свои тактические задачи, перемешивая колоду и вытаскивая карты наугад (или снимая верхние карты или ещё как-то иначе) вместо того, чтобы бросать D66. Карты следует переворачивать лицом вверх, чтобы ваш оппонент мог видеть, какие вы сгенерировали тактические задачи, если только в миссии, в которую вы играете, нет каких-то других указаний.

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ СКИТАРИЕВ

В *кодексе Адептус Механикус* также представлены шесть тактических задач для использования в настольных сражениях ВХ40к, доступные только игрокам за скитариев. Эти задачи помогают отразить неумолимое уничтожение всех тех, кто пытается помешать поиску знаний, что ведут хозяева скитариев.

Если ваш военачальник относится к фракции скитариев, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11 – 16), описанные в *книге правил ВХ40к.*

Если в миссии ВХ40к имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за скитариев генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выберите тактическую задачу скитариев с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

D66	Результат
11	Победа во имя логики
12	Выживание - ничто, данные - всё
13	Поиск знаний
14	Во славу Механикус
15	Слухи об откровении
16	Оскорбление Машинного бога

11. ПОБЕДА ВО ИМЯ ЛОГИКИ

Вид: скитарии

Те, кто возится с хаотическим веществом эмпиреев, должны склониться перед железной безусловностью логики. Докажи превосходство науки над колдовством, пусть даже за счёт одной силы воли, если придётся.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время прошлого хода вашего оппонента успешно пройдёте тест на отрицание ведьмовства.

12. ВЫЖИВАНИЕ – НИЧТО, ДАННЫЕ – ВСЁ

Вид: скитарии

Техножрецов совершенно не волнует участь мелких сошек, ибо лишь познание сильных и слабых сторон врага позволит отвратить гибель Империума. Собери достоверные данные о возможностях противника, чего бы это ни стоило!

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода одна или более дружественных боевых единиц фракции скитариев полностью уничтожит вражескую боевую единицу или сама будет полностью уничтожена.

13. ПОИСК ЗНАНИЙ

Вид: скитарии

Давно утерянные артефакты могут позволить проникнуть в более совершенные технологии давно минувших эпох. Продвинь великий поиск Адептус Механикус, обнаружив бесценный археотех.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода распознаете природу таинственного объекта.

14. ВО СЛАВУ МЕХАНИКУС

Вид: скитарии

Воздай честь могучим боевым машинам Адептус Механикус, уничтожив грешные творения своего противника.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет уничтожена хотя бы одна единица вражеской техники. Если за время вашего хода будет уничтожена хотя бы одна единица вражеской сверхтяжёлой техники, тогда вы получите D3 победных очка.

15. СЛУХИ ОБ ОТКРОВЕНИИ

Вид: скитарии

Отчёты говорят, что где-то здесь обнаружен бесценный осколок технологии, возможно, даже одна из священных СШК. Удостоверься в его ценности и доложи своим хозяевам, ведь только надзиратель может дать самую достоверную оценку.

Как только сгенерируется данная тактическая задача, киньте D6. Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если будете контролировать маркер объекта с соответствующим выпавшему числу номером. Если же данный маркер объекта будет контролировать ваш военачальник, тогда вы получите D3 победных очка.

16. ОСКОРБЛЕНИЕ МАШИННОГО БОГА

Вид: скитарии

Подлые машины врага – мерзость в глазах Машинного бога. Пой «Гимн отмены» и приложи все силы, чтобы навсегда их уничтожить.

Вы получите 1 победное очко в конце своего хода, если за время этого хода будет полностью уничтожена хотя бы одна единица вражеской техники. Если за время вашего хода будут уничтожены от 3 до 4 единиц вражеской техники, тогда вы получите D3 победных очка. Если за время вашего хода будет уничтожено не менее 5 единиц вражеской техники, тогда вы получите D3+3 победных очков.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ: КОЛОДА КАРТ ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Если вы владеете колодой карт тактических задач Адептус Механикус, вы можете генерировать свои тактические задачи, перемешивая колоду и вытаскивая карты наугад (или снимая верхние карты или ещё как-то иначе) вместо того, чтобы бросать D66. Карты следует переворачивать лицом вверх, чтобы ваш оппонент мог видеть, какие вы сгенерировали тактические задачи, если только в миссии, в которую вы играете, нет каких-то других указаний.

СПРАВОЧНАЯ ТАБЛИЦА

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Техножрец-доминус	4	5	4	4	3	3	2	9	2+	In (ch)	179

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Альфа авангарда	3	4	3	3	2	3	2	9	4+	In (ch)	180
Альфа-егерь	3	4	3	3	2	3	2	9	4+	In (ch)	181
Катафрон-прорывник	3	3	5	5	2	3	1	8	3+	In	182
Катафрон-уничтожитель	3	3	5	5	2	3	1	8	4+	In	183
Скитарий авангарда	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	In	180
Скитарий-егерь	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	In	181

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Сикарийский разведчик	4	4	4	3	2	4	2	8	4+	In	185
Сикарийский ловец	4	4	4	3	2	4	2	8	4+	In	184
Принцепс разведчиков	4	4	4	3	2	4	3	9	4+	In (ch)	185
Принцепс ловцов	4	4	4	3	2	4	3	9	4+	In (ch)	184
Электрожрец-корпускарий	3	4	3	3	1	3	2	9	–	In	187
Электрожрец-фульгурит	4	3	3	3	1	3	2	9	–	In	186

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс	C.
Инфокузнец Кибернетика	3	4	4	4	2	3	2	9	2+	In (ch)	190
Робот-кастелан	3	3	6	7	3	2	2	7	3+	MC	190

ТЕХНИКА

				Броня							
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Класс	C.
Баллистарий	3	4	5	11	11	11	3	2	2	O, W	189
Дюнный ползун «Онагр»	3	4	5	12	12	11	2	1	3	W	192
Сидонийский драгун	4	4	5	11	11	11	3	3	2	O, W	188

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс
Аккордовые когти	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, молекулярный диссонанс, трансзвуковое
Гидравлическая клешня	–	+2	–	Рукопашное, железный захват, тяжеловесное
Граната-мыслепут	–	3	4	Электромагнитное
Инфошип	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, инфошип, электромагнитное
Когнис-манипулятор	–	x2	1	Рукопашное, полевой ремонт, специализированное оружие, тяжеловесное
Силовой кулак	–	x2	2	Рукопашное, специализированное оружие, тяжеловесное
Силовой меч	–	Как у обладателя	3	Рукопашное
Силовой топор	–	+1	2	Рукопашное, тяжеловесное
Тазерная пика	–	+3/+2	–	Рукопашное, сшибка, тазер
Тазерное стрекало	–	+2	–	Рукопашное, тазер
Трансзвуковая бритва	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, трансзвуковое
Трансзвуковой клинок	–	+1	5	Рукопашное, трансзвуковое
Хватательный инфошип	–	Как у обладателя	5	Рукопашное, инфошип, электромагнитное, специализированное оружие
Электродуговая булава	–	+2	4	Рукопашное, контузящее, электромагнитное
Электродуговая клешня	–	+1	5	Рукопашное, электромагнитное
Электрососущий посох	–	+2	4	Рукопашное, контузящее, электропиявка, двуручное
Электростатические наручи	–	+1	–	Рукопашное

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Оружие	Дальность	Сила	AP	Класс
Батарея «Икар»				
– ракетная установка «Дедал»	48"	7	2	Тяжёлое 1, противовоздушное
– гатлинг-ракетомёт	48"	6	4	Тяжёлое 5, укрытие не спасает, противовоздушное
– спаренная автопушка «Икар»	48"	7	4	Тяжёлое 2, перехватывающее, противовоздушное, спаренное
Волкитный бластер	24"	6	5	Тяжёлое 3, мгновенное сгорание
Всесжигатель	Шаблон	4	5	Штурмовое 1, потоковое
Гальваническое ружьё	30"	4	4	Скорострельное, точные выстрелы
Гамма-пистолет	12"	6	2	Пистолет, губитель брони
Граната-мыслепут	8"	X	4	Штурмовое 1, взрыв, электромагнитное, повреждение нервной системы
Искореняющий лучевик				
– малая дистанция	0"-9"	10	1	Тяжёлое 1
– средняя дистанция	9"-18"	8	3	Тяжёлое 1, взрыв
– дальная дистанция	18"-36"	6	5	Тяжёлое 1, большой взрыв
Когнис-автопушка	48"	7	4	Тяжёлое 2, когнис
Когнис-лазпушка	48"	9	2	Тяжёлое 1, когнис
Когнис-огнемёт	Шаблон	4	5	Штурмовое 1, стена когнис-огня
Макростаббер	12"	4	6	Скорострельный пистолет
Нейтронный лазер	48"	10	1	Тяжёлое 1, взрыв, контузящее
Плазменная кулеврина	24"	7	2	Тяжёлое 2, взрыв, перегрев
Плазменный каливр	18"	7	2	Штурмовое 3, перегрев
Проектор искореняющего луча				
– малая дистанция	0"-12"	8	1	Тяжёлое 1
– дальняя дистанцияя	12"-24"	6	3	Тяжёлое 1, взрыв
Радиевый джеззайл	30"	X	5	Тяжёлое 2, радиационное отравление, снайперское
Радиевый карабин	18"	3	5	Штурмовое 3, радиационное отравление
Радиевый пистолет	12"	3	5	Пистолет, радиационное отравление
Стабкарабин	18"	4	–	Штурмовое 3
Торсионная пушка	24"	8	1	Тяжёлое 1, гравитационное скурчивание
Трансурановая аркубеза	60"	X	3	Тяжёлое 1, губитель брони, снайперское
Тяжёлая гравипушка	30"	*	2	Залповое 4/6, контузящее, гравитонное
Тяжёлое электродуговое ружьё	36"	6	5	Тяжёлое 2, электромагнитное
Тяжёлый когнис-стаббер	36"	4	6	Тяжёлое 3, когнис
Тяжёлый фосфорный бластер	36"	6	3	Тяжёлое 3, люминаген
Флешетный бластер	12"	2	–	Скорострельный пистолет, кромсающее
Фосфорная серпента	18"	5	4	Штурмовое 1, люминаген
Фосфорный бластер	24"	5	4	Скорострельное, люминаген
Фосфорный бласт-пистолет	12"	5	4	Пистолет, люминаген
Электродуговое ружьё	24"	6	5	Скорострельное, электромагнитное
Электродуговой пистолет	12"	6	5	Пистолет, электромагнитное
Электростатические наручи	12"	4	–	Штурмовое 2, спаренное

КЛАССЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

персонаж = (ch), *пехота* = In, *монструозное создание* = MC, *открытая* = O, *шагоход* = W

Алтарь войны

В эту книгу включено несколько новых миссий, показывающих различные методики ведения войны, к которым прибегает культ Механикус и которые призваны испытать ваши тактические способности командира.

СТРАТЕГИЯ

Отправляясь на войну, разные армии применяют разные стратегии, что влияет на методы ведения боевых действий. К примеру, демоны Хаоса – ужасные создания, вырываются из варпа, неся смерть и отчаяние во славу своих хозяев, дабы воцарилась власть капризных богов Хаоса. В свою очередь, Адептус Механикус известны своим неумолимым продвижением и применением необычных технологий для достижения целей.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МИССИИ АЛТАРЯ ВОЙНЫ?

Использовать миссии Алтаря войны очень просто, так как они вносят совсем небольшие изменения в правила проведения боев, описанные в книге правил *ВХ40к*. Эти изменения подробно объясняются далее, но все они сводятся к одному: проведите кубовку, если желаете использовать миссию Алтаря войны; если вы выиграли, то можете сделать бросок по таблице миссий Алтаря войны вместо броска по таблице миссий Вечной войны или Вихря войны. Вот и всё!

Миссия

Если вы или ваш оппонент хотите играть по миссии Алтаря войны, тогда вы должны провести кубовку в начале этапа выбора миссии при проведении сражения (см. стр. 118 в *книге правил ВХ40к*).

Победивший в кубовке может решить сделать бросок по таблице миссий Вечной войны, Вихря войны или выбрать миссию из Алтаря войны для своей армии.

ПОЛЕ БОЯ

Карты расстановки, зоны расстановки и указания по расстановке для миссии Алтаря войны указаны в ней самой; не надо использовать карты расстановки, приведённые в *книге правил ВХ40к*.

ПРОТИВНИК

Игрок, выигравший кубовку и выбравший миссию Алтаря войны, далее в описаниях правил и миссий обозначается как «игрок за Адептус Механикус», а его оппонент обозначается как «противоборствующий игрок» или «неприятель». Учтите, что игрок, проигравший кубовку, во всех отношениях считается за «неприятеля» в миссии Алтаря войны, даже если он тоже играет за армию Адептус Механикус.

ВСЁ КАК ОБЫЧНО

За исключением этих трёх изменений, все правила из раздела *«Подготовка к сражению»* в *книге правил ВХ40к* действуют как обычно.

ВЫБОР МИССИЙ

Вместо броска по таблице миссий игроки могут договориться о миссии, по которой они хотят играть. Подборка миссии – отличный способ выявить те из них, по которым вы ещё не сражались, или отточить навыки игры по тем сценариям, которые вы уже использовали для сражений.

АЛТАРЬ ВОЙНЫ: ОХОТА ЗА АРХЕОТЕХОМ

С тех пор как Золотая эпоха технологий канула в лету Адептус Механикус, словно одержимые, исследуют любые слухи о пропавших СШК, поэтому нет ничего необычно в том, что даже малейший намёк на их местонахождение притягивает большие воинства для расследования. В конце концов, поиск знаний – это тоже священный крестовый поход.

АРМИИ

Выберите армии, как описано на с. 118 в *книге правил ВХ40к*. Игрок за Адептус Механикус именуется эксплоратором. Его оппонент обозначается как «неприятель».

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *ВХ40к*. Рекомендуется использовать карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

Маркеры объектов

После расстановки ландшафта, но до определения, где чья половина стола, игрока должны расположить на поле боя шесть маркеров объектов по правилам их расстановки, описанным в *книге правил ВХ40к*.

РАССТАНОВКА

Эксплоратор расставляется первым где угодно в своей зоне расстановки. Неприятель расставляется вторым где угодно в своей зоне расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Эксплоратор ходит первым, если только его оппонент не перехватит у него инициативу (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *ВХ40к*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

Первичные задачи

В конце игры каждый объект, удерживаемый игроком, приносит ему 3 победных очка.

Вторичные задачи

Убить военачальника, первая кровь, прорыв обороны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

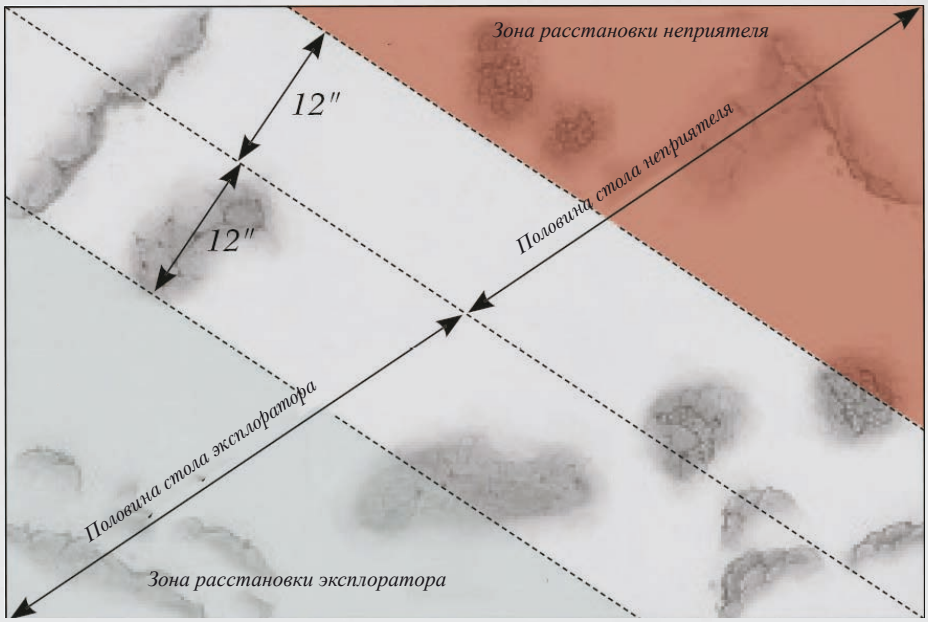
Ночной бой, резервы.

Защищайте археотех: боевые единицы эксплоратора, находящиеся в пределах 3" от маркера объекта, имеют специальное правило «упорство».

Таинственные археотехнические объекты: в данной мисии не требуется кидать кубик по таблице определения природы таинственных объектов, когда боевая единица расставляется или останавливается в пределах 3" от объекта. Вместо этого игрок, распознающий природу объекта, должен сделать бросок по таблице таинственных археотехнических объектов ниже, чтобы узнать, что произойдёт с контролирующей объект боевой единицей.

D6	Результат
1	**Ничего интересного:** *найденный археотех находится в таком плачевном состоянии, что произвести ремонт на месте не представляется возможным. Его нужно вывезти и доставить на Марс.* Боевые единицы эксплоратора в пределах 3" от маркера этого объекта имеют специальное правило «бесстрашие».
2	**Постановщик теней:** *тому, кто владеет этим древнем устройством, под силу заслонить солнечный диск на небе.* Боевая единица, контролирующая постановщик теней на момент окончания своей фазы движения, может либо включить, либо выключить его. Пока на поле боя включён хотя бы один постановщик теней, в игре действуют правила ночного боя.
3	**Агрегат небесного властвования «Икар»:** *СШК этого продвинутого орудия модели «Икар» давно утерян, но, весьма вероятно, данный агрегат – ключ к повторному открытию его секретов.* Одна модель боевой единицы, контролирующей данный маркер объекта, может вести огонь, как если бы у неё была лазерная пушка со спецправилами «противовоздушное» и «перехватывающее».
4	**Телепортационный узел:** *среди местной флоры закопана единственная полуразрушенная телепортационная камера, технология которой считается большой редкостью.* Во время своей фазы движения управляющий игрок может выбрать одну боевую единицу в пределах 3" от этого маркера объекта, чтобы воспользоваться телепортационный узлом. Для этого удалите данную боевую единицу из игры, а после сразу верните на столе посредством глубокого удара.
5	**Тайник с устаревшими боеприпасами:** *после вскрытия разбитого ящика внутри обнаружились запасы древних боеприпасов, не виденных со времён Великого крестового похода.* Во время фазы стрельбы вы можете решить прибавить 1 пункт к показателям силы всего дистанционного оружия боевой единицы, контролирующей объект, однако в таком случае у всего этого оружия появляется специальное правило «перегрев» до конца текущей фазы.
6	**Поле гиперзамедления:** *настоящее технологическое чудо, этот бесценный археотехнический артефакт замедляет выпущенные выстрелы до крошечной доли от их изначальной скорости, делая тех, кто оказался внутри защитного купола, практически недоступными для дистанционных атак.* У любых стрелковых атак, направленных на боевую единицу в пределах 6" от маркера этого объекта, показатель силы снижается на 2 пункта (ниже 1 не уменьшить), если только стреляющие модели сами не находятся в пределах 6" от маркера объекта.

Край стола неприятеля



Край стола эксплоратора

Глоссарий

A
A Victory for Logic – победа во имя логики
Adept of the Cybernetica – адепт Кибернетика
Aegis Protocol – протокол «Эгида»
Affronts to the Machine God – оскорбление Машинного бога
Alpha-Dominus – альфа-доминус
Alpha-Primus – альфа-примус
Anzion's Pseudogenetor – псевдогенетор Анциона
Apparition Extremis – внезапнейшее появление
Arc Claw – электродуговая клешня
Arc Maul – электродуговая булава
Arc pistol – электродуговой пистолет
Arc rifle – электродуговое ружьё
Arc weapon – электродуговое оружие
Arcana Mechanicum – загадки механикумов
Archaic ammunition cache – тайник с устаревшими боеприпасами
Archeotech Specialist – специалист по археотеху
Arkhan's Divinator – Предрекатель Аркхана
Artificer Armament – мастерское вооружение
Artificer Armour – мастерский доспех
Autocaduceus of Arkhan Land – автокадуцей Аркхана Лэнда

B
Battle Maniple – боевая манипула
Benediction of Omniscience – Благодарение за всеведение
Binharic Omniscience – бинарное всеведение
Blessing of Binharic Deliverance – Благословение бинарным избавлением
Broad Spectrum Data-Tether – широкополосная инфопривязь
Burst Pistol – скорострельный пистолет

C
Canticles of the Omnissiah – славословия Омниссии
Chant of the Remorseless Fist – Песнь безжалостного кулака
Chordclaw – аккордовые когти
Cognis autocannon – когнис-автопушка
Cognis Flamer – когнис-огнемёт
Cognis Flamewall – стена когнис-огня
Cognis heavy stubber – тяжёлый когнис-стаббер
Cognis lascannon – когнис-лазпушка
Cognis Manipulator – когнис-манипулятор
Cognis Weapons – когнис-вооружение
Cohort Cybernetica – когорта Кибернетика
Cohort Mechanicus – когорта Механикус
Conqueror Imperatives – приказы завоевателя
Conqueror Protocol – протокол «Завоеватель»
Conversion Field – конверсионное поле
Corpuscarii Electro-priests – электрожрецы-корпускарии
Crawler – ползун
Crux Mechanicus – Крукс Механикус

D
Datalock – захват данных
Dataspike – инфошип
Daedalus missile launcher – ракетная установка «Дедал»
Deflagrate – мгновенное сгорание
Destroy, Record, Rejoice – уничтожь, запиши, возрадуйся
Digital Weapons – наперстное оружие
Disciple of the Omnissiah – апостол Омниссии
Doctrina Imperatives – доктрина-приказы
Dominus Maniple – манипула-доминус
Dunestrider – песчаный ходок

E
Electroleech – электропиявка
Electroleech Stave – электрососущий посох
Electrostatic Gauntlets – электростатические наручи
Elimination Maniple – ликвидационная манипула
Elimination Volley – истребительный залп
Emanatus Force Field – силовое поле «Эманатус»
Emotionless Clarity – бесстрастная ясность
Enhanced Data-tether – улучшенная инфопривязь
Enhanced Imperative Resolution – улучшенный анализ приказов
Eradication Beamer – искореняющий лучевик
Eradication Ray – проектор искореняющего луча
Executioner Extremis (Primus) – наивысший палач (примус)

F
Field Harmonics – гармоники поля
Field Repairs – полевой ремонт
Flechette Blaster – флешетный бластер
Fulgurite Electro-priests – электрожрецы-фульгуриты
Galvanic Rifle – гальваническое ружьё
Gamma Pistol – гамма-пистолет
Gatling rocket launcher – гатлинг-ракетомёт
Gravitic Contortion – гравитационное скручивание
Gundrill Symbiosis – огневой симбиоз

H
Hazard Optimisation – рискованная оптимизация
Heavy Arc Rifle – тяжёлое электродуговое ружьё
Heavy Battle Servitors – тяжёлые боевые сервиторы
Heavy Grav-Cannon – тяжёлая гравипушка
Heavy Phosphor Blaster – тяжёлый фосфорный бластер
Holy Requisitioner – священный изыматель
Hydraulic Claw – гидравлическая клешня
Hyperaction Protocols – протоколы гиперактивности
Hyper-deceleration field – поле гиперзамедления

I
Icarus Array – батарея «Икар»
Icarus Skyrule Engine – агрегат небесного властвования «Икар»
Ident Confirmed – личность подтверждена
In Gloriam Mechanicus – во славу Механикус
Incantation of the Iron Soul – Заклинание железной души
Incendine Combustor – всесжигатель
Incense Cloud – облако фимиама
Incense Generatorum – генераторум фимиама
Infiltrator Princeps – принцепс разведчиков
Infoslave Skull – череп-инфораб
Inhuman Avarice – нечеловеческая алчность
Inside the Mind of the Machine – внутрь разума машины
Invocation of Machine-Might – Призыв машинной мощи
Iron Grasp – железный захват
Ironstrider Ballistarii – баллистарии
Ironstrider Cavaliers – Железная кавалерия

J
Joust – сшибка

K
Kastelan Battle Protocols – боевые протоколы кастелана
Kastelan Battlehide – оболочка кастелана
Kastelan Robot Maniple – манипула роботов-кастеланов
Kataphron Breachers – катафроны-прорывники
Kataphron Breachplate – тяжёлые латы катафрона
Kataphron Demiplate – полулаты катафрона
Kataphron Destroyers – катафроны-уничтожители
Knight Oathsword Detachment – подразделение присягнувших рыцарей

L
Layered Psalm-code – многослойный псаломный код
Litany of the Electromancer – Литания электроманта
Luminagen – люминаген

M
Macrostubber – макростаббер
Malignant Susurrations – зловредный шелест
Mask of Alpha Dominus – маска альфа-доминуса
Masterwork Bionics – искусная бионика
Mechadendrite Harness – мехадендритная сбруя
Might of the Adeptus Mechanicus – мощь Адептус Механикус
Mindlinked Hunters – ментально связанные охотники
Mindscanner Probe – мыслесканирующий зонд
Mindscrambler Grenades – гранаты-мыслепуты
Mindstate Secutor – настрой секутора
Molecular Dissonance – молекулярный диссонанс

N
Networked Archeotech – сеть археотеха
Neural Trauma – повреждение нервной системы
Neurostatic Aura – нейростатическая аура
Neutron Laser – нейтронный лазер
Nothing of note – ничего интересного
Numinous Conclave – богоявленный конклав

O
Omnispex – омниспик
Onager Dunecrawlers – дюнные ползуны «Онагр»

P
Pater Radium – Отче Радий
Phase Taser – фазовый тазер
Phosphoenix – «Фосфеникс»
Phosphor blast pistol – фосфорный бласт-пистолет
Phosphor Blaster – фосфорный бластер
Phosphor Serpenta – фосфорная серпента
Phosphor Weapons – фосфорное оружие
Plasma Caliver – плазменный каливр
Plasma Culverin – плазменная кулеврина
Praise the machine God – восхвали Машинного бога
Prehensile Dataspike – хватательный инфошип
Protector Imperatives – приказы защитника
Protector Protocol – протокол «Протектор»

R
Radium carbine – радиевый карабин
Radium jezzail – радиевый джеззайл
Radium pistol – радиевый пистолет
Radium Weapons – радиевое оружие
Rad-poisoning – радиационное отравление
Rad-saturation – радиационное насыщение
Raiment of Technomartyr – риза техномученика
Ranger Alpha – альфа-егерь
Reclaim Lost Knowledge – верни утерянные знания
Refractor Field – отражающее поле
Reinforced Exoskeleton – усиленный экзоскелет
Relics of Mars – реликвии Марса
Repulsor Grid – репульсорная решётка
Rumours of Revelation – слухи об откровении
Ruststalker Princeps – принцепс ловцов

S
Scitarii War Plate – латы скитариев
Scryerskull – череп-прорицатель
Shadowsource drive – постановщик теней
Shock – шок
Shroudpsalm – Псалом покрова
Sicarian Battle Armour – боевые доспехи сикарийцев
Sicarian Infiltrators – сикарийские разведчики
Sicarian Killclade – истребительная клада сикарийцев
Sicarian Ruststalkers – сикарийские ловцы
Siphoned Vigour – выкачанная жизненная сила
Skitarii Ranger – скитарий-егерь
Skitarii Ranger Alpha – альфа-скитарий егерей
Skitarii Rangers – егеря скитариев
Skitarii Vanguard – авангард скитариев (отделение)/скитарий авангарда (боец)
Skitarii Vanguard Alpha – альфа-скитарий авангарда
Skull of Elder Nikola – череп старца Николы
Slaughtersprint – бросок навстречу бойне
Stasis Field – стазисное поле
Stubcarbine – стабкарабин
Study the Machines of the Foe – изучи машины противника
Survival is Nothing, Data is All – выживание – ничто, данные – всё
Sydonian Dragoons – сидонийские драгуны

T
Targeting Data Upload – загрузка данных целенаведения
Targeting Override – переписывание данных о целях
Taser goad – тазерное стрекало
Taser lance – тазерная пика
Taser Weapons – тазерное оружие
Technomartyr Concords – созвучия техномученика
Tech-priest Dominus – техножрец-доминус
Teleportation hub – телепортационный узел
The Corpuscarii Giveth – через корпускариев Господь даёт
The Fulgurites Taketh Away – через фульгуритов Господь и берёт
The Machine Brotherhood of Mars – машинное братство Марса
The Noose Tightens – петля затягивается
The Omniscient Mask – Всеведущая маска
The Primus Canticle – примус-славословие
The Primus Imperative – примус-приказ
The Quest for Knowledge – поиск знаний
The Scryerskull Perspicatus – череп-прорицатель Перспикатус
The Will of the Omnissiah – воля Омниссии
Tireless Advance – неустанное продвижение
Torsion Cannon – торсионная пушка
Transonic blade – трансзвуковой клинок
Transonic razor – трансзвуковая бритва
Transonic Weapons – трансзвуковое оружие
Transuranic Arquebus – трансурановая аркебуза
Twin Icarus autocannon – спаренная автопушка «Икар»

U
Uncreator Gauntlet – перчатка рассоздателя

V
Vanguard Alpha – Альфа авангарда
Volkite Blaster – волкитный бластер
Voltagheist Field – поле вольтагейста

W
War Cohort – военная когорта
War Convocation – военная конвокация