WARHAMMER 40,000

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ



WARHAMMER 40,000

КОДЕКС

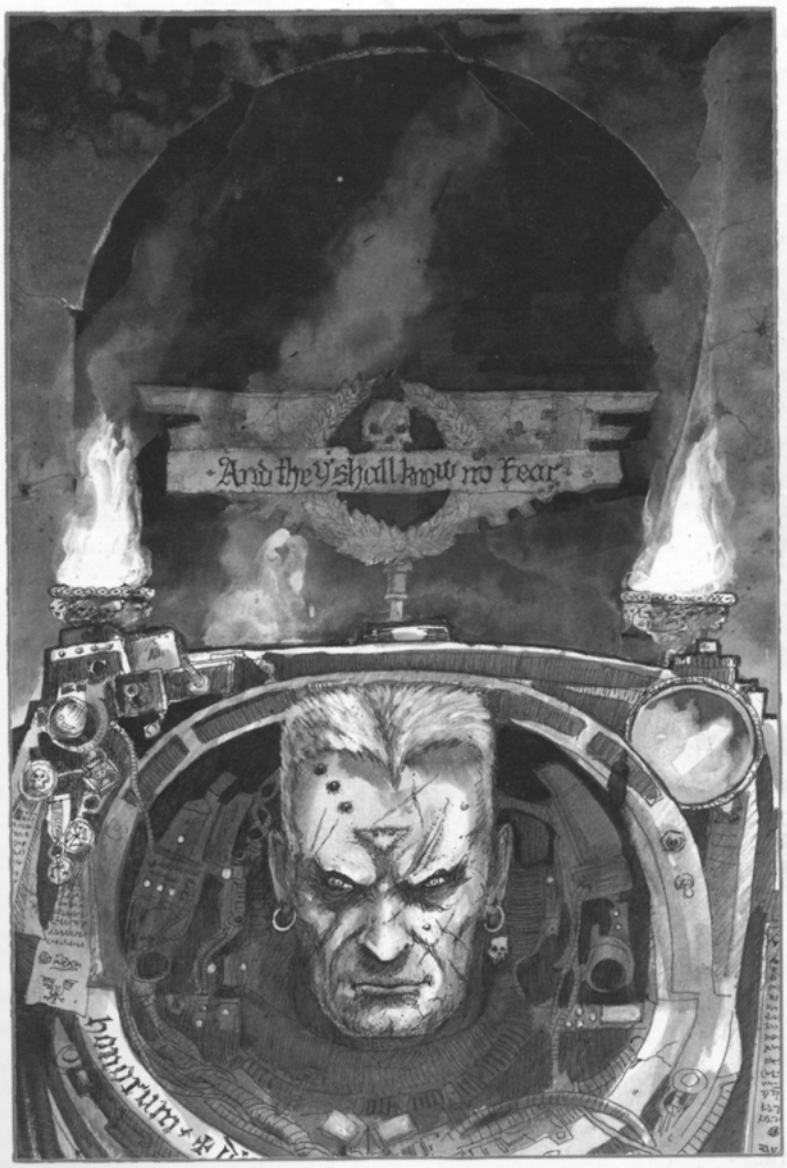
GAMES WORKSHOP



Ультрамарины вступают в бой с силами Флота-Улья «Левиафан» на забытом мире Капитон.

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

Автор: Мэтью Вард



CONTENTS

Introduction....3
The Space Marines....5
- Origins of the Space Marines....6
- The Making of a Space Marine....10
- History of the Ultramarines....12
- Chapter Organisation....16
- The Ultramarines Second Company....18
- Space Marine Power Armour....20
- Space Marine Heraldry....21
- Honour Badges....22
- Ultramarines Banners....23
- Codex Chapters....24
- In Defence of Mankind....30
- Battles of the Ultramarines....32
- A Brotherhood at War....41
- Famous Battles....49

Forces of the Space Marines....51
- Chapter Master....52
- Honour Guard....53
- Captain....54
- Command Squad....55
- Librarian....56
- Librarian Psychic Powers....57
- Chaplain....58
- Tactical Squad....59
- Assault Squad....60
- Devastator Squad....61
- Vanguard Veteran Squad....62
- Sternguard Veteran Squad....63
- Terminator Squad....64
- Dreadnought....65
- Scout Squad....66
- Scout Bike Squad....67
- Bike Squad....68
- Drop Pod....69
- Master of the Forge....70
- Techmarine....71
- Servitor....72
- Thunderfire Cannon....73
- Land Speeder....74
- Land Speeder Storm....75
- Rhino....76
- Razorback....77
- Predator....78
- Whirlwind....79
- Vindicator....80
- Land Raider....81
- Land Raider Crusader....82
- Land Raider Redeemer....83
- Marneus Augustus Calgar....84
- Cato Sicarius....85
- Varro Tigurius....86
- Ortan Cassius....87
- Torias Telion....88
- Antaro Chronus....89
- Pedro Kantor....90
- Darnath Lysander....91
- Kayvaan Shrike....92
- Vulkan He'stan....93
- Kor'sarro Khan....94
- The Legion of the Damned....95

Idaeus' Last Command....96
Wargear....97
Founding a Chapter....104
Space Marine Army List....127
- HQ....129
- Troops....134
- Dedicated Transports....135
- Elites....136
- Fast Attack....139
- Heavy Support....142

Summary....144

Written by: Matthew Ward.
Previous Editions by: Rick Priestley, Andy Chambers, Pete Haines, Andy Hoare, Jervis Johnson, Graham McNeill, Anthony Reynolds and Gavin Thorpe.
Cover art: Alex Boyd. **Sub-editor:** Andrew Kenrick
Illustrations: John Blanche, Dave Gallagher, Alex Boyd, Paul Dainton, Robin Carey.
Graphic Design: Neil Hodgson. **Production Lead:** Carl Dafforn.
Photography: Stuart White & Ian Strickland. **Production:** Kris Jaggers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, Sean Turtle.
Hobby Material: Dave Andrews, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach.
Miniatures Design: Colin Grayson, Mark Harrison, Martin Footitt, Dave Thomas, Jes Goodwin, Seb Perbert, Neil Langdown, Dale Stringer, Tom Walton, Chris Catton.
'Eavy Metal: Fil Dunn, Darren Latham, Neil Green, Keith Robertson, Kirsten Williams, Anja Wettergren, Joe Tomaszewski.
Special thanks: James Karch, Graham Davey, Alan Merrett, Jeremy Vetock.

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

© Games Workshop Limited 2008, Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, the Warhammer logo, GW, 40K, 'Eavy Metal, White Dwarf, Citadel, the Citadel Device, the Double-Headed Eagle device, Chaos, Space Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Codex, Horus Heresy, Terminator, Dreadnought, Techmarine, Rhino, Razorback, Land Speeder, Land Raider, Predator, Whirlwind, Vindicator, Thunderfire Cannon, Legion of the Damned, Cato Sicarius, Ortan Cassius, Varro Tigurius, Kayvaan Shrike, Kor'sarro Khan, Torias Telion, Antaro Chronus, Darnath Lysander, Marneus Augustus Calgar, Pedro Kantor, Vulkan He'stan, Space Marine Chapter names and insignia and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

© Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

US
Games Workshop Inc,
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie,
Maryland, 21060-6401

CANADA
Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8

AUSTRALIA
Games Workshop,
23 Liverpool Street,
Ingleburn,
NSW 2565

NORTHERN EUROPE
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

Формат 60x90 1/8. Бумага мелованая. Печать офсетная. Тираж 400 экз. Заказ № 104.
Изготовлено в ООО «ОГА-ПРИНТ»

ВСТУПЛЕНИЕ

Созданные забытой наукой и ведомые вечным долгом, сверхчеловеческие Космические Десантники – передовая защита Человечества от нависающей темной Вселенной.

В книге правил «Warhammer 40000» содержатся правила, необходимые для проведения сражений с миниатюрами фирмы «Citadel» в раздираемой войной вселенной 41-го тысячелетия. У каждой армии есть собственный Кодекс, опирающийся на эти правила и позволяющий превратить коллекцию в организованную силу, готовую к играм Warhammer 40000. В данном Кодексе подробно изложено все, что необходимо знать о Космических Десантниках.

ПОЧЕМУ СОБИРАЮТ КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ?

Космические Десантники – герои Империи и одна из самых смертоносных боевых сил 41-го тысячелетия. Характеристики Космических Десантников сравнимы или превосходят характеристики элитных отрядов других армий, сочетая как превосходные навыки ближнего боя, так и меткую стрельбу. В результате даже самый обычный Космический Десантник является грозным противником!

Боевое мастерство Космических Десантников поддерживается лучшим вооружением и снаряжением, которым может обеспечить Империя: от легендарного болтера и непроницаемых силовых доспехов до разрушительно мощных тяжелых болтеров, штурмовых пушек и установок залпового огня «Вихрь». Нигде в Warhammer 40000 Вы не найдете армии столь мобильной, стойкой и, прежде всего, разрушительной.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТОТ КОДЕКС

«Кодекс: Космические Десантники» содержит следующие разделы:

• **Космические Десантники:** Первый раздел знакомит с могущественными Космическими Десантниками и их частью вселенной Warhammer 40000. Здесь подробно описывается их рождение, битвы и миссия по защите Человечества. Раздел содержит полную историю, организационные подробности и цветовые схемы униформы самых гордых и благородных из всех Космических Десантников – Ордена Ультрамаринов, а также цветовые схемы и исторические сведения о многих других Орденах.

• **Силы Космического Десанта:** В этом разделе рассматриваются все персонажи, типы отрядов и транспортные средства в армии Космических Десантников. Во-первых, Вы найдете полные описания подразделений, в которых рассказывается об их роли в армии и специальных боевых способностях. Во-вторых, Вы найдете полные правила для подразделений и подробные описания уникальных умений, арсенала или способностей, которые они могут пустить в ход против врагов Человечества.

• **Арсенал:** Этот раздел содержит все подробности и правила для боевых реликвий, доспехов и вооружения, используемого Космическими Десантниками, а также иллюстрации с комментариями.

• **Галерея Космического Десанта:** Этот раздел содержит цветные фотографии большого ряда миниатюр фирмы «Citadel», доступных для армии Космического Десанта, великолепно покрашенных известной группой художников компании «Games Workshop». Он включает цветовые схемы для разных Орденов, а также советы и приемы по сборке и покраске собственного ударного отряда Космического Десанта.

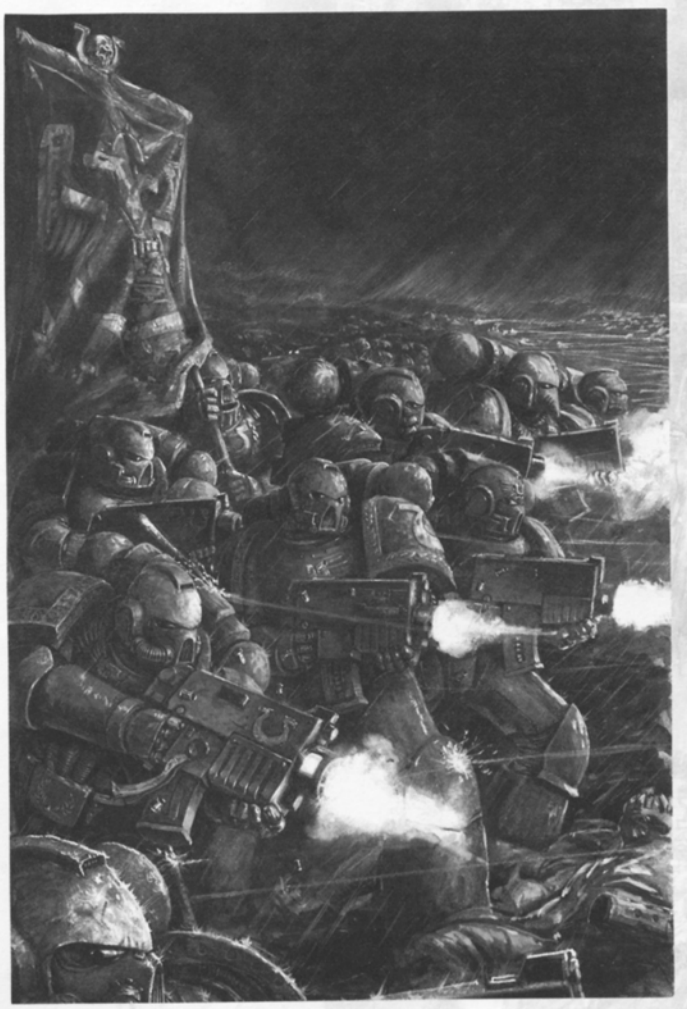
• **Воинский Лист Космических Десантников:** В Воинском Листе собраны все подразделения, представленные в разделе «Силы Космического Десанта» – они расположены таким образом, чтобы дать Вам возможность выбрать армию для игры. Каждому типу подразделения также соответствует стоимость в очках, что поможет собрать войско против неприятеля для справедливого состязания.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

Хотя «Кодекс: Космические Десантники» содержит все, что потребуется для игры с Вашей армией Космических Десантников, всегда найдется еще больше тактических приемов, которые можно использовать, разных сценариев битв и идей по покраске миниатюр, которые можно опробовать. В ежемесячном журнале «White Dwarf» печатаются статьи обо всех аспектах игры и хобби «Warhammer 40000», а на нашем интернет-сайте можно найти статьи, посвященные Космическим Десантникам:

www.games-workshop.com

Кроме того, дополнительную информацию по покраске армии Космического Десанта можно найти в книгах «Как красить миниатюры "Citadel"» и «Как красить Космических Десантников».





КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

41-е тысячелетие – эпоха войны, но это и эпоха героев. Одна сила стоит между Человечеством и истреблением – братство воинов, благодаря чьей доблести цивилизация продолжается. Они познали предательство. Они познали удар судьбы. Они вели самые неблагодарные войны против самых ужасных противников, отвоевывая нереальные победы, когда все вокруг пали. Они – передовая защита Человечества от нависающей темной Галактики, и величайший дар благословенного Императора его народу. Они – Космические Десантники, Ангелы Смерти, и им неведом страх.

Космический Десантник – не обычный человек. Он – сверхчеловеческое существо, рожденное в результате научных манипуляций и генетической трансформации, столь же отличное от человека, как сталь – от железа. В течение многих лет полной и строгой подготовки грубые основы ума и тела Космического Десантника выковываются в величайшего воина, обладающего боевыми умениями и интеллектуальными способностями, значительно превосходящими возможности обычного человека. Преобразованный таким образом Космический Десантник навечно отделяется от тех, кого защищает. Он больше не является смертным в обычном смысле из-за части наследия бессмертного Императора, и искра того же величия течет в его жилах.

Родственные связи чрезвычайно ослабевает, навечно отделяя Космического Десантника от тех, кого он защищает. Для обычного человека Император – божество и спаситель, для Космического Десантника он почитаемый предок. Там, где человек поклоняется благому богу, Космический Десантник почитает прародителя.

Даже сражаясь в одиночку, каждый Космический Десантник – грозный противник, с силой достаточной, чтобы победить во много раз превосходящего неприятеля. Он несет силовые доспехи и болтер того, кто предшествовал ему – славное бремя, которое служит постоянным напоминанием о долге, что дает ему цель и силу. И все же Космический Десантник редко бьется один. Каждый – лишь брат в ордене из тысячи воинов. Там, где стоит один Космический Десантник, вместе с ним стоят его братья – десятки, сотни или тысяча. Существует лишь тысяча таких орденов, охватывающих Галактику, тысяча монастырей-крепостей на удаленных друг от друга планетах, стоящих как бастионы по всей Империи Людей. Таким образом, на каждый из миллиона планет в Империи приходится один Космический Десантник: ничтожное число, конечно, и все же достаточное, чтобы справиться.

Редко когда весь Орден сражается вместе. Только разделяя свою силу, Космические Десантники могут противостоять многим опасностям, грозящим Человечеству. Большинство угроз Империи может быть отражено вмешательством относительно небольшого числа Космических Десантников, но таких угроз – множество, а Космических Десантников мало. Если Орден объединится в битве, его герои сплотятся общей целью, и тогда собранной мощи будет достаточно, чтобы принести освобождение или уничтожение всем звездным системам.

Космические Десантники наносят удары с точностью и яростью молнии. Десантные модули, визжа, спускаются с орбиты на невероятной скорости, обрушиваясь на поле боя и выбрасывая взводы Космических Десантников в глубь расположения противника. Экипированные броней «Терминатор» ветераны телепортируются в зоны яростного сопротивления, пробираясь невредимыми сквозь огневую мощь, которая могла бы развалить здания, и обрушивают ярость штурмового болтера и силового кулака на все, что встанет у них на пути. Десантные штурмовики «Буревестник», ревя, несутся по небу, развертывая неудержимые танки «Хищники» и Лэнд Рейдеры на жизненно важных позициях, прежде чем направить ярость орудий на противника.

Равномерное продвижение и удержание укреплений – не для Космических Десантников. Им достаются самые трудные и опасные обязанности: нанесение подавляющих ударов в самое сердце врага, дерзкий захват сильно укрепленных позиций и почти безнадежные битвы со значительно превосходящим по численности противником. Немного найдется врагов, которые смогут противостоять такому нападению. Они уничтожают врага там, где тот силен, так что сделайте используемые Космическими Десантниками неожиданность и смятение их оружием. Немногие противники могут выдержать ужасный, ураганный натиск Космических Десантников, и большинство кампаний заканчивается победой вскоре после этого. В тех случаях, когда враг выдерживает первоначальный болезненный удар, Космические Десантники продолжают атаку. Болтерами и пиломечами они выбивают врага из его цитаделей, часто многократно, сражаясь с рвением, которое столь же неудержимо, как и ужасно.

Только когда противник разбит, Космические Десантники откладывают оружие, но они не отдыхают, не тратят время на празднование славных побед. За каждым выигранным сражением ждет другая битва. Космические Десантники – герои Империи, они живут в то время, когда Человечество как никогда прежде нуждается в героях. Для таких мужей не может быть отдыха, а только вечный бой во имя Императора.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Самые первые годы экспансии Человечества к звездам – это эпоха темных мифов и легенд, забытая всеми, исключая разве Императора Человечества. В те времена ужасные войны и анархия охватили Галактику, и поскольку человеческая цивилизация была раздроблена, то инопланетные расы и мерзкие твари Варпа ухватились за возможность опустошать незащищенные планеты и порабощать их население. Планеты разорялись, народы вырезались; те же, кто пережил нападение, отбрасывались в варварство. Одинокие, охваченные внутренней борьбой, сохранившиеся человеческие планеты являли собой жалкие тени того, чем они некогда были. Человечество находилось на грани истребления, и никогда еще великие герои не были так нужны для сопротивления ордам Тьмы.

Из пепла эпохи Раздора появился могучий вождь, человек, который потом будет известен только как Император. О его происхождении неизвестно ничего, лишь то, что родился он на Терре – колыбели человечества, и основал Империю, объединившую множество систем Галактики. В начале своей кампании Император использовал генетически сконструированных воинов, ранних предшественников Космического Десанта. В секретных бункерах глубоко под поверхностью Терры Император начал создание следующего поколения супервоинов. Это были примархи, двадцать экстраординарных личностей, которые должны были стать его генералами – великими полководцами, что завоюют во имя его тысячи систем. Каждый примарх должен был обрести способности и умения, превосходящие возможности любого другого воина, соперничающие даже с силой самого Императора. К сожалению, на начальных стадиях их развития великий труд Императора был почти загублен, когда примархи исчезли и оказались разбросаны по всей Галактике неведомой силой.



Завоевание Галактики

Но не все было потеряно, ибо у Императора по-прежнему оставались генетические записи любимых примархов, и на их основе были созданы Космические Десантники – Ангелы Смерти. Собранные в великие, по десять тысяч каждый, легионы Первого Основания, они были воинами потрясающей силы и несгибаемого духа, решительно преданными Императору. Вместе со своими легионами Космических Десантников Император отправился с Терры на завоевание Галактики. Космические Десантники, сражаясь без страха и сомнения за господина, первыми стали называть свою миссию Великим крестовым походом. Отвоевывалась планета за планетой, инопланетные угнетатели были разбиты или уничтожены в ряде эпических войн, а планеты, осквернённые Варпом, очищались апокалиптическими орбитальными обстрелами.

Во время Великого крестового похода Космические Десантники воссоединились со своими потерянными примархами, а планеты, на которых те воспитывались (а ныне контролировали), стали новыми планетами базирования легионов. Мощь легионов, возглавляемых примархами, достигла зенита. Они бились как боги на полях сражений крестового похода, и их имена и легенды о них останутся навеки. Каждый из них создавался, чтобы стать лидером людей, воином и героем, могучим полководцем, чья воинская стойкость была бы сравнима с его обаянием и умственными способностями. Ничто не могло встать на пути Императора и его могущественных армий, его возвышенная мечта об объединенной Галактике была почти достигнута. Но из-за подлого предательства, эхо которого и спустя десять тысяч лет доносится до наших дней, Галактика должна была вскоре стать проклятой навечно.

Великое предательство

Хорус, примарх Сынов Хоруса и доверенный полководец императорской армии, нарушил клятвы верности и присягнул темным богам Хаоса; он поднял легионы друг на друга именно тогда, когда Император стоял на пороге бесповоротного триумфа. В момент, что должен был стать звездным часом, брат ополчился на брата, а воины, что стояли плечом к плечу при создании государства Императора из звездной субстанции, безжалостно убивали друг друга в разгоревшейся в Галактике гражданской войне. Во имя богов Хаоса сжигались планеты, и выпущен был никогда прежде не виданный ужас. Большая часть правды о той эпохе утрачена, затеряна во мгле веков или существенно приукрашена (взять хотя бы повести о гигантах, что шествовали по планетам громоподобными шагами, и планеты раскалывались от их поступи).

Изменнические силы мятежного полководца сметали все перед собой, пока воины, все еще верные господину Человечества, не оказали отчаянное сопротивление

у стен дворца Императора на Терре. Слепая ненависть и злоба встретились с мужеством и твердостью на скользких от крови бастионах последнего оплота Императора.

Растленные примархи раскрылись как мерзость, коей в действительности они являлись. Силы Тьмы со всех сторон окружили угасающий огонек Человечества. Но отчаянные времена призывают к отчаянным решениям: Император и его самые доверенные воины приняли бой с Хорусом на звездном корабле, схватившись с предателем во внутреннем святилище. Сангвиний из Кровавых Ангелов, самый блаженный из примархов, был убит, а Император, сломленный и смертельно раненый, – повержен. Но Императора наполняла невероятная мощь, и из последних сил он сразил Хоруса, полностью уничтожив предателя и разрушив могущество его легионов.

Адепты Гибельных Сил потерпели поражение, но эта победа была завоевана страшной ценой. Братство примархов более не существовало. Мечта Императора была уничтожена, а последняя светлая надежда на ее воплощение – утрачена навечно. Схватка с Хорусом разрушила тело Императора, и теперь его бессмертное существование на веки веков поддерживается постоянными жертвоприношениями и причудливыми механизмами Золотого трона. Выкованная им Галактическая Империя была почти уничтожена, и должно было пройти еще немало лет ожесточенных войн, прежде чем все предательские силы были разбиты и оттеснены к Оку Ужаса. Потери исчислялись миллиардами. Когда геенна огненная ереси была наконец погашена, то бесчисленные планеты представляли собой всего-навсего заваленные трупами пустоши. В те темные времена безвластия и неразберихи множество людей-изменников и хищных инопланетян пытались разграбить истерзанные планеты Императора.

Очищение

Человечество балансировало на грани истребления. Казалось, что государство Императора выдержало бурю ереси Хоруса лишь для того, чтобы исчезнуть в огне и крови ее последствий. Без руководства Императора величайшие герои Человечества объединились для защиты его государства.

Робаут Гуиллиман, примарх Ультрамаринов, собрал оставшихся в живых верноподданных воинов и вместе со своим легионом Космических Десантников стоял как бастион против множества врагов, стремившихся нанести смертельный удар доминиону Императора. Гуиллиман, обучавшийся на планете Макрагг, понимал искусство войны как никто другой. В последовавшем кошмаре он вместе с выжившими собратьями-примархами и их легионами сплотил рассеянных защитников Человечества.

Зная, как смертельно опасен Гуиллиман в бою, Хорус мастерски спланировал восстание так, чтобы оно началось в то время, когда Ультрамарины бились далеко на юге Галактики. В результате Ультрамарины прошли ужасные войны почти без потерь. Тем не менее, даже эти могучие воины были предельно напряжены, давая время другим верноподданным войскам перегруппироваться и перевооружиться. Легенды гласят, что Гуиллиман в те времена был повсюду: собирал защитников одной планеты и вел их к победе, затем перемещался на другую планету, где его внушающие страх умения могли лучше всего помочь Человечеству. И хотя захватчики кружились как стервятники, Космические Десантники и их примархи держались твердо. Казалось, что Тьма уверенно сокрушает их на каждом ходу, но ни один из них не отступил. Так начиналась эпоха Империи.

«Кодекс Астартес»

Преодолев угрозу вымирания, Гуиллиман занялся обеспечением того, чтобы подобная катастрофа никогда не смогла повториться, обратив огромную мудрость в большую книгу, известную как «Кодекс Астартес». Этот священный текст стал той основой, на которой будет возведено грядущее Империи. Из всех многочисленных разделов самым пространным и спорным положением «Кодекса Астартес» стало то, что существующие легионы Космических Десантников были разделены на меньшие организации, известные как Ордены. Хотя многие собратья-примархи первоначально ругали декрет Гуиллимана, почти все в конце концов согласились с необходимостью принятия «Кодекса». Так возникли Ордены Космических Десантников из Адептус Астартес.

После реализации «Кодекса» каждый старый легион превращался в Орден, названный по имени прародителя, плюс множество других новых Орденов. Эти новые Ордены известны как Второе Основание. Каждый Орден получал в собственность планету или монастырь-крепость, и должен был быть готов защищать Империю от всех опасностей. «Кодексом» устанавливалось, что каждый Орден будет состоять из тысячи боевых братьев и сам заботиться о наборе новобранцев, обучении и снаряжении. Хотя во время долгой войны Ордены часто превосходили свою номинальную боевую мощь в тысячу душ, желательный результат был достигнут: никогда больше один человек не сможет командовать грозной, ужасающей мощью легиона Космического Десанта.



Легион	Примарх	Планета	Ордены Второго Основания
Темные Ангелы	Лион Эль'Джонсон	[Калибан]	Ангелы Прощения, Ангелы Искупления, Ангелы Мщения
Все записи удалены из библиотеки... Происхождение ордена: **НЕИЗВЕСТНО**			
Дети Императора	Фулгрим	[Кемос]	Отлученные предатели
Железные Воины	Пертурабо	[Олимпия]	Отлученные предатели
Белые Молнии	Джагатай Хан	Мундус Планус	Мародеры, Неистовые, Разрушители, Повелители Шторма
Космические Волки	Леман Русс	Фенрис	Волчьи Братья
Имперские Кулаки	Рогал Дорн	Терра	Черные Храмовники, Багровые Кулаки
Повелители Ночи	Конрад Керз	[Нострамо]	Отлученные предатели
Кровавые Ангелы	Сангвиний	Баал	Карминовые Ангелы, Сангвинарные Ангелы, Вермильоновые Ангелы, Кровопийцы, Расчленители
Железные Длани	Феррус Манус	Медуза	Красные Когти, Медные Когти
Все записи удалены из библиотеки... Происхождение ордена: **НЕИЗВЕСТНО**			
Пожиратели Миров	Ангрон	Нет записей	Отлученные предатели
Ультрамарины	Робаут Гуиллиман	Макрагг	Новамарины, Патриархи Улисса, Белые Консулы, Черные Консулы, Возлиятели, Глотатели, Преторы Орфея, Орден Генезиса
Гвардия Смерти	Мортарион	[Барбарус]	Отлученные предатели
Тысяча Сыновей	Магнус Красный	[Просперо]	Отлученные предатели
Лунные Волки	Хорус	[Хтония]	Отлученные предатели
Носители Слова	Лоргар	[Колхида]	Отлученные предатели
Саламандры	Вулкан	Ноктюрн	Неизвестно
Гвардия Ворона	Коракс	Спасение	Черная Гвардия, Забияки, Хищники
Легион Альфа	Альфарий	Нет записей	Отлученные предатели

ЛЕГИОН: Название легиона при его основании.
ПРИМАРХ: Имя примарха, от которого, как утверждается, легион получил геном.
ПЛАНЕТА: Планета, на которой базировался легион. Название планеты, заключенное в квадратные скобки, означает, что впоследствии она была уничтожена.

ОРДЕНЫ ВТОРОГО ОСНОВАНИЯ: Ордены, перечисленные в апокрифе Давио [М. 33].
ОТЛУЧЕННЫЕ ПРЕДАТЕЛИ: Это легионы, переметнувшиеся во время Великой ереси, как записано в «Кодексе Еретикус» [М. 35].

ТЕМНЫЕ АНГЕЛЫ. По неизвестным причинам Темные Ангелы и их ордены-преемники называют себя Непрощенными.
Источник: Мифы «Ангелика Мортис» (М. 36)

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ. «Космические Волки подвержены генетической аномалии [необычайный рост клыков] и проявляют крайнюю неортодоксальность в тактике и организации».
Источник: Личные записи инквизитора Хорста (М. 37)

КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ. Кровавые Ангелы и их преемники придерживаются нетрадиционных и аномальных методов репликации генов, что привело к снижению качества их генома.
Несмотря на расследования, слухи о «Красной Жажде» и «Черной Ярости» до сих пор циркулируют там, где дело касается Кровавых Ангелов.
Источник: Официальный отчет – инквизитор Дамне (М. 34)

УЛЬТРАМАРИНЫ. Они являются преемниками названия легиона Ультрамаринов (апокриф Давио), хотя в апокрифе Скароса утверждается, что существует 23 Ордена Второго Основания, но не называет их.
Источник: Составитель Атриакс (М. 41)

Легион Ультрамаринов ответственен почти за 3/5 генетического материала современных Орденов Космического Десанта. Орден Ультрамаринов правит большой провинцией на юго-востоке Галактики, известной как Ультрамар – самое могущественное объединение на Восточной окраине.
Источник: «Либер Астартес» (М. 37)

ЛУННЫЕ ВОЛКИ. Лунные Волки были переименованы в Сыновей Хоруса (с.125.М30). После смерти Хоруса они стали известны как Черный Легион.
Источник: «Кодекс Еретикус» (М. 35)

Ересь Хоруса выявила недостатки в геноме нескольких легионов Космических Десантников. Эти дефекты были усилены ускоренными методами культивирования генома, необходимыми для содержания многочисленных легионов Космического Десанта. Силы Хаоса смогли использовать возникшие физические и психические изменения, чтобы повернуть войска Хоруса против Императора. Так, великий план Императора содержал в себе семена собственного крушения.

Основная цель нового «Кодекса Астартес» состояла в том, чтобы признать и уничтожить эти генетические недостатки. «Кодекс» постановил, что Космические Десантники будут создаваться и обучаться медленно. Генетические банки, используемые для создания имплантатов, должны тщательно проверяться. Культивированные органы должны были подвергаться самым строгим тестам на чистоту. Молодые новобранцы до принятия должны были подвергаться испытаниям на пригодность, и избираться будут только те, кто обладает стойкими признаками.

Каждый из Орденов Второго Основания происходит непосредственно от первоначального Ордена Первого Основания, и изначально использовал тот же геном. Впоследствии геном новых Орденов был изолирован, образовав новый генофонд.

На Земле Адептус Терра установил генетические банки для производства и хранения генома Космического Десанта. Эти банки предоставляли все новые геномы для Космических Десантников. Чтобы предотвратить перекрестное загрязнение, генофонд каждого легиона был изолирован, и впредь новые Ордены Космического Десанта получают геном только из собственного генофонда. Геномы легионов-предателей поместили под временную блокировку печати стагнации, хотя в то время многие полагали, что эти опасные генофонды были уничтожены. Взяв под прямой контроль генофонды, Адептус на Земле могли, в конечном счете, управлять Космическими Десантниками. Они одни обладали властью по своему желанию уничтожать или создавать армии Космического Десанта.

Сколько новых Орденов было создано во время Второго Основания, точно не определено. Многие имперские документы были утрачены в более позднюю эпоху Отступничества – беспокойное время, что как завеса пролегло сквозь историю Империи. По всей вероятности, некоторые Ордены, созданные во время Второго Основания, затем были уничтожены и не оставили записей о славных деяниях. Другие исчезли в недалеком прошлом, и теперь от них остались лишь названия. Третьи

сохранились до наших дней – гордые наследники традиций великого примарха и первого лорда Ультрамаринов.

Кроме того, «Кодекс Астартес» определяет тактические роли, спецификацию снаряжения и форменные знаки отличия Космических Десантников. Эти нормативы сильно изменились за столетия, и «Кодекс Астартес» 41-го тысячелетия – это тщательно разработанный трактат, объединяющий мудрость сотен военных мыслителей за всю историю. Часть его содержания кажется незначительной и ограниченной, едва ли достойной величайшего ума примарха. Другие разделы описывают фактические сражения, комментируя использованную тактику и решения командиров на месте. По существу, «Кодекс Астартес» почитается как священный текст во многих секторах. Некоторые Ордены даже относятся к этим рекомендациям как к освященным самим Императором.

Ортодоксальные Ордены Кодекса

Большинство Орденов строго придерживается ортодоксальных принципов «Кодекса», установленных для организации, тактических ролей и иных процессов. Другие в значительной степени организованы в соответствии с «Кодексом», но вносят небольшие изменения, как, например, Кровавые Ангелы и Темные Ангелы. Небольшое количество Орденов сильно отличается от «Кодекса» и вообще не следует никаким принципам; самые известные из таких сумасбродных орденов – это Космические Волки. Космические Волки никогда не следовали «Кодексу Астартес»: их волевой примарх создал Орден в соответствии с собственным представлением, независимо от других влияний и доктрин.

Те Ордены, которые твердо придерживаются концепции Гуиллимана, иногда называются Орденами Кодекса. Эти Космические Десантники придерживаются «Кодекса» как модели для своей организации и знаков отличия. Из всех Орденов Кодекса старейшими и известнейшими являются Ультрамарины – Орден самого примарха Робаута Гуиллимана. Многие другие Ордены Кодекса происходят от генетической линии Ультрамаринов.

Адептус Терра, безусловно, никогда не считали необходимым навязывать «Кодекс». Действительно, сомнительно, что такое возможно было бы сделать. Однако при последующих основаниях они всегда предпочитали геном Ультрамаринов и создавали новые Ордены Кодекса от их линии. Некоторые из этих Орденов впоследствии отклонились от дословного исполнения «Кодекса», введя новые изменения, но оставаясь верными в широком смысле принципам Робаута Гуиллимана.

Последующие Основания

История Империи после ереси не является непрерывным повествованием. Были периоды восстаний и анархии, времена, когда равновесие сил внезапно менялось, и история буквально переписывалась.

Многие последующие Основания Космических Десантников произошли в эти беспокойные времена, что не позволяет точно установить, когда были образованы некоторые Ордены. Действительно, невозможно сказать наверняка, сколько Орденов было создано. Все, что известно, – это то, что на сегодняшний день существует примерно тысяча Орденов, рассеянных по всей Галактике. Из них более половины ведут происхождение от Ультрамаринов – или прямо, или косвенно, через один из Орденов-прародителей. Эти Ордены почтительно повинуются догматам «Кодекса», почитая прародителей – Робаута Гуиллимана и самого бессмертного Императора.

ПРОКЛЯТОЕ ОСНОВАНИЕ

Со времени Второго Основания Двадцать Первое Основание было самым большим. Это произошло в 36-ом тысячелетии, до эпохи Отступничества – периода гражданской войны, которая почти уничтожила Империю. С самого начала новые Ордены оказались огромной неудачей. Некоторые исчезли при загадочных обстоятельствах во время операций или полетов через Варп-пространство.

У продолжающих существовать Орденов из этого основания геномы затронуты самопроизвольной генетической мутацией. В результате численность этих Орденов постепенно сократилась, поскольку неспособность принимать и воспитывать новобранцев означает, что потери невозможно заменить. Хуже того: у некоторых развились генетические особенности, мутации, которые злоупотребляют терпимостью Инквизиции и угрожают выживанию Ордена.

Немногие Ордены претерпели столь же позорный конец, что и Огненные Соколы, чья самопроизвольная и исключительная физическая трансформация превратила их в расу уже не человеческую и не разумную. В конечном счете весь Орден был объявлен отлученным и выведен с планеты базирования, Леты, Серыми Рыцарями. Выжившие братства вспоминают Огненных Соколов со смесью горя и стыда, и молятся, чтоб их не постигла та же участь.



РОЖДЕНИЕ ДЕСАНТНИКА

Кровь и мускулы легендарных героев вновь изготавливаются для эпохи войны.

Чтобы выжить, каждый Орден Космических Десантников должен принимать в свои ряды новых воинов. Со времени основания братства больше всего набирают новобранцев с планеты базирования ордена и соседних с ней планет. Это объясняет, почему многие Ордены основаны на диких или же смертельно опасных планетах: процесс вербовки идет активнее на тех планетах, где каждый день является борьбой за выживание. Кандидатов для принятия генома, который превратит их в Космических Десантников, всегда необходимо выбирать, пока они достаточно юны, до достижения ими периода полного возмужания. Каждый геном включает ряд генетически созданных органов, которые тщательно имплантируются в тело новобранца. Они, вместе с гипнотерапией и физическими тренировками, воздействуют на естественную биохимию организма. Например, имплантация маленького органа, который называется «бископ», значительно усиливает воздействие гормонов, управляющих ростом мускулатуры, что служит основой потрясающей силы Космического Десантника.

Геном – ограниченный ресурс, поскольку непосредстве воспроизводит биопроцессы, создавшие примархов Императора. Так что, в известном смысле, кровь примархов течет в кровеносных сосудах каждого Космического Десантника. Без сомнения, это единственная ценнейшая собственность Ордена, поскольку только это допускает непрерывную вербовку развитие боевых братьев. Геном имплантатов действуе соединении с тканями тела, стимулируя естественные способности или создавая совершенно новые. Имплант влияют на естественный процесс роста тела, включаясь физиологию Космического Десантника. Эта имплантаци органов сочетается с жесткой программой физической духовной подготовки. Достигается это посредством внушения гипнозом, длительной медитации, напряженны духовных испытаний и постепенного посвящения в ритуалы Ордена. Все эти процессы служат для укреплен интеллектуальных способностей и обострения инстинктивных ощущений Космического Десантника.





Макраноид – Ткач
Этот орган реагирует на химические раздражители, в результате чего организм Космического Десантника выделяет воскообразное вещество, покрывающее его кожу. Десантники создают такое защитное покрытие до того, как впадут в бесчувственное состояние, и этот процесс может даже защитить их от вакуума и экстремальной температуры.

Орган Ларрамана – Лекарь
Когда Космический Десантник ранен, то кровь создает моментальный слой рубцовой ткани, останавливающий кровотечение и защищающий рану. Этот орган отвечает производство специальных клеток крови, называемых клетки Ларрамана, которые и делают это.

Омофаг – Память
Космические Десантники могут получить часть личности или памяти существа, съев его плоть. Этот специальный орган имплантирован между грудным отделом позвоночника и стенкой желудка. Он абсорбирует генетический материал непосредственно из пищи.

Окулоб – Око мести
Благодаря этому органу зрение Космических Десантнико значительно острее и больше приспособлено к слабому освещению среды, чем у обычного человека.

Второе сердце – Заменитель
Расположенное в правой стороне грудной клетки, это второе сердце способно повысить кровоснабжение или поддержать все жизненные функции при разрушении основного органа.

Бископ – Кузница силы
Этот орган имплантирован в грудину, где вырабатывает специальные гормоны, строящие мускулатуру, существенно увеличивая силу Космического Десантника.

Оолитовая почка – Очиститель
Этот вспомогательный обезвреживающий орган позволяет Космическому Десантнику выдерживать яды и газы, которые слишком сильны даже для его прочной системы.

Преомнор – Нейтрализатор
У Космических Десантников есть второй или преджелудок, который позволяет им иным способом есть ядовитые или труднопереваримые вещества. Смертельные яды или нейтрализуются, или изолируются от пищеварительного тракта.

Интерфейс – Черный панцирь
Прочную грудную клетку Космического Десантника покрывает плотная мембрана. Соединительные нейроны из мембраны проникают в позвоночник Космического Десантника, соединяя его двигательную нервную систему с интерфейсом. Соединительные элементы интерфейса соединяются с доспехами Космического Десантника, контрольно-измерительной аппаратурой или экранами. Это позволяет Космическому Десантнику управлять бронированным костюмом со скоростью и точностью собственного тела.

Гемастом – Кроветвор
Гемастом изменяет компонентный состав крови хозяина, делая ее намного эффективнее, чем кровь обычного человека.

Мультилегкое – Аспиратор
Космические Десантники могут перекрыть обычные легкие в пользу биоинженерного мультилегкого. Мультилегкое позволяет хозяину дышать в ядовитой атмосфере или даже в воде.

Ухо Лимана – Страж
Внутренние органы обычного человеческого уха удалены и заменены ухом Лимана. В результате слух Космического Десантника не только становится острее, но также может отфильтровать или усилить определенные звуки. Кроме того, орган затрагивает равновесие, таким образом, маловероятно, что Космический Десантник будет дезориентирован при движении.

Сус-ан мембрана – Анабиоз
Этот мозговой имплантат позволяет Космическому Десантнику добровольно входить в состояние временного прекращения жизненных функций, в котором он, в случае необходимости, может оставаться многие столетия.

Железа Бечера – Ядовитый укус
Эта измененная слюнная железа может синтезировать кислотный яд, которым Космический Десантник может плевать в противников или использовать его для того, чтобы прожечь самый твердый металл.

Осмодула – Железное сердце
Этот маленький имплантат, вживленный в нижнюю часть мозга, влияет на рост костей. В результате скелет Космических Десантников становится значительно прочнее и быстрее заживает, а их грудная клетка плотно соединена с прочной защитной оболочкой.

Нейроглоттис – Глотатель
Пережевывая пищу, пробуя на вкус или вдыхая запах вещества, Космический Десантник может проверить его на токсичность и питательные свойства. Кроме того, этот орган позволяет Десантнику распознавать едва уловимые запахи, подобно охотничьей собаке.

Каталептический узел – Бдительность
Одно полушарие мозга Космического Десантника может отдыхать, и таким образом он может бодрствовать несколько дней подряд. Каталептический узел, отвечающий за это, имплантирован в мозг, где управляет биологическими ритмами сна и реагирует на лишение сна Десантника.

Прогеноиды – Геном
У каждого Космического Десантника есть эти органы: один имплантирован в шею, другой – в грудную клетку. Органы реагируют на присутствие других имплантаций в теле, создавая зародышевые клетки соответствующих имплантатов. Эти зародышевые клетки растут и сохраняются в прогеноидных органах. Зрелые прогеноидные органы можно удалить, и из них извлекаются новые, искусственно выращенные имплантаты. Это – единственный путь создания новых имплантатов, таким образом, Орден зависит от своих членов при создании других Космических Десантников.



ИСТОРИЯ УЛЬТРАМАРИНОВ

Согласно легенде, Император создавал примархов при помощи генной инженерии, тщательно наделяя каждого уникальными сверхчеловеческими возможностями. Далее в легенде рассказывается, как темные боги Хаоса похитили примархов, находившихся в инкубационных капсулах, разбросав их по всему Варпу. Не одна капсула была повреждена во время дрейфа в Варп-пространстве, и силы Варпа приникли внутрь, повредив развивающийся генетический материал в капсуле. Несомненно, повреждение было нанесено, хотя вплоть до ереси Хоруса природа этого повреждения не обнаруживалась.

Юность Робаута Гуиллимана

После десятилетий, а в некоторых случаях даже столетий, полетов, двадцать инкубационных капсул остановились на человеческих планетах Галактики – на отдаленных планетах, населенных разными человеческими цивилизациями. Капсула с развивающейся формой одного из примархов опустилась на планету Макрагг. Это была суровая, но гостеприимная планета, которую Человечество населяло не одно столетие; ее промышленность выдержала эпоху Борьбы, а люди продолжали строить космические корабли в период интенсивных Варп-штормов. Люди Макрагга успешно поддерживали связи с соседними системами, несмотря на потерю многих кораблей и экипажей.

Капсулу примарха обнаружила группа аристократов, охотившихся в лесу. Они сломали замок капсулы, обнаружив необыкновенного ребенка, окруженного сияющим энергетическим ореолом. Удивительного младенца принесли Конору, одному из двух консулов, правивших цивилизованной частью населения Макрагга. Конор принял ребенка как собственного сына и нарек его Робаутом.



Молодой примарх рос быстро, и его уникальные физические и умственные способности стали для всех очевидны. К десяти годам он изучил все, чему его могли обучить мудрейшие мужи Макрагга. Его проникновение в суть вопросов истории, философии и науки поражало старших, но его самым большим талантом было военное искусство. Гениальность Робаута в области военной организации побудила отца поручить ему командование экспедиционными войсками на дальнем севере Макрагга. Этот горный район называли Иллирий – варварский край, дававший убежище бандитам и разбойникам с незапамятных времен. И хотя с ними велось немало войн, никому никогда не удавалось надолго усмирить регион. Робаут провел блестящую военную кампанию, и не только победил, но также завоевал уважение жесток иллирийских воинов.

Вернувшись домой, Робаут обнаружил, что в столице беспорядки. В отсутствие Робаута человек по имени Галлан, соправитель его отца, организовал заговор против Конора. Галлан был одним из многих богатых аристократов, завидовавших власти и популярности Конора. Эти мятежники привыкли к легкой жизни благодаря огромному состоянию, которое поддерживалось трудом истощенных рабов. Конор все изменил, вынудив старую аристократию обеспечить вассалов сносным жильем и пропитанием. Он также принял закон, обязавший аристократов содействовать амбициозной программе улучшения и расширения город Все эти реформы принесли большую пользу простым жителям Макрагга, но не пользовались популярностью среди аристократов, кроме нескольких, более дальновидных дворян.

Когда Робаут и его армия подошли к городу Макраггу, он увидели дым от пожаров и поторопились разузнать, что происходит. От бегущих из города жителей Робаут узнал что нанятые Галланом войска напали на сенатский дворец, где находились Конор и его верные телохранители. Мятежники окружили сенат, пока пьяные солдаты шатались по городу, грабя и убивая.

Робаут поспешил спасти отца. Оставив войска разбираться с пьяной толпой, он пробился к дворцу сената. Там он нашел отца, умирающего от ран, нанесенных нанятым Галланом убийцей. Целых три дня консул руководил защитой здания, пока хирурги боролись за его жизнь. Умирая, Конор рассказал сыну о предательстве Галлана.

Робаут сокрушил мятежников и быстро восстановил порядок в городе. Тысячи граждан стекались к сенатскому дворцу, и под приветственные клики народных масс Робаут принял мантию единственного и всемогущего консула Макрагга. Новый правитель стремительно сокрушил старый порядок. Галлан и его сторонники были казнены, а их земли и родовые права отняты. Их старые фермы и собственность отдали новым честным и трудолюбивым поселенцам. Со сверхчеловеческой энергией и проницательностью консул реорганизовывал общественный строй Макрагга, вознаграждая усердных, ставя честных людей на высокие должности и превращая армию в мощную, хорошо вооруженную силу. Макрагг процветал, как никогда прежде.

Император достигает Макрагга

Пока капсулы с примархами дрейфовали в Варпе, Император с армией продвигался по Галактике. Этот Великий крестовый поход освободил множество систем от господства инопланетян и восстановил связь с планетами, населенными людьми, которые несчетные тысячи лет терпели изоляцию и угрозу.

В то время как Робаут Гуиллиман воевал с иллирийскими бандитами в северных горах Макрагга, Император и силы Космических Десантников достигли планеты Эспандор в соседней системе. От эспандорианцев Император узнал о Макрагге и удивительном сыне консула Конора. Он тотчас понял, что нашел одного из давно потерянных примархов.

Хотя Император направил космический корабль к Макраггу, его звездолет столкнулся с внезапным Варп-

шквалом – непродолжительным, но чрезвычайно сильным возмущением, которое отбросило корабль далеко от курса. К тому времени, когда Император достиг Макрагга, Робаут Гуиллиман правил почти пять лет. За это время планета преобразилась: люди были сыты и богаты, армии – прекрасно оснащены, а города отстроены заново в блестящем мраморе и сияющей стали. Корабли Макрагга регулярно совершали рейсы, торгуя с соседними системами, привозя сырье и множество людей на процветающую планету. Император был изумлен, найдя планету столь хорошо организованной и преуспевающей, и сразу понял, что Робаут Гуиллиман был невероятно способным и дальновидным примархом.

Робауту Гуиллиману поручили командование легионом Ультрамаринов, и его передовая база была перемещена на Макрагг. Примарх быстро усвоил многочисленные чудеса Империи, и с мастерством и энтузиазмом приступил к новой роли. Главные таланты Гуиллимана относились к военной области, и он повел Ультрамаринов к новым завоеваниям на юге Галактики. Во время Великого крестового похода ему удалось освободить больше систем, чем любому другому примарху, и те планеты, которые он присоединил к Империи, извлекли преимущество из его организационных талантов и страсти к эффективному правлению. Всякий раз, когда Робаут Гуиллиман освобождал планету от деспотизма, его первоочередная задача заключалась в создании самостоятельной системы защиты. Как только планета была защищена, он мог двигаться дальше, оставляя достаточное количество советников, чтобы гарантировать, что промышленность будет создана, торговые маршруты с Империей – установлены, а правительство – ориентировано на процветание народа.

Крепость Макрагг

Тем временем крепость Ультрамаринов на Макрагге росла. Несколько Ультрамаринов оставалось наблюдать за работой, которая быстро продвигалась благодаря торговой сети и передовой промышленности планеты. За год была создана учебная база, и на Макрагге и ближайших планетах началась вербовка новичков. Это произошло незадолго до того, как легион Ультрамаринов получил первый выпуск воинов, рожденных на Макрагге. Вследствие продуманности организации, Ультрамарины могли постоянно получать новичков в течение всего Великого крестового похода. Благодаря сильной вербовочной базе и тактическому мастерству Робаута Гуиллимана Ультрамарины вскоре стали самым большим легионом Космодесанта, имея больше новобранцев и неся меньше потерь, чем любой другой легион.

После Ереси

В то время как ересь Хоруса ввергла Империю в дикость и гражданскую войну, Ультрамарины были вовлечены в военные действия на южной границе Галактики. Их подвиги совершались вдали от Земли, вдали от захватнических армий полководца Хоруса на северо-востоке. Вести о предательстве Хоруса не достигали Ультрамаринов, пока атака на Землю не разгорелась вовсю. Из-за скорости нападения Хоруса Робаут Гуиллиман мало что мог сделать для поддержки Императора. Ни одной из планет, ранее освобожденных Ультрамаринами, силы Хаоса серьезно не угрожали – значит, Ультрамарины были бессильны в оказании содействия на ранних стадиях ереси Хоруса.

Так распорядилась судьба, поэтому Ультрамаринов почти не затронула борьба с ересью Хоруса. Другие верные легионы Космического Десанта потеряли тысячи братьев в борьбе, а половина первоначальных легионов примкнула к Хорусу. В результате число оставшихся Космических Десантников было невелико, однако они были нужны как никогда.

Неразбериха и беспорядки после ереси Хоруса оставили Империю слабой и уязвимой. Повсюду враги Человечества готовились к нападению. Множество планет оставалось во власти Хаоса. Робаут Гуиллиман и Ультрамарины приняли на себя всю силу удара. Неизменно самый большой легион, Ультрамарины разделились и отправили свои отряды по всей Империи, отчаянно пытаясь остановить поток вторжений и бесчинств.

Ультрамарины успешно защищали Империю во время большой опасности. Макрагг мог поставлять новобранцев в таком количестве, что в скором времени Ультрамарины одни составляли более половины общей численности Космических Десантников, и мало найдется систем, где их героизм не был замечен.

В течение десятилетия порядок в Империи был восстановлен. Как раз тогда, когда Ультрамарины отвоевывали планеты, появилась новая теория ведения войны. Под руководством примарха Ультрамаринов обрел форму «Кодекс Астартес». Его догматы должны были изменить будущее всех Космических Десантников и навечно заложить основу военной силы Империи и окончательного выживания Человечества.



Второе Основание

Декрет о Втором Основании Космических Десантников был принят спустя семь лет после смерти Хоруса. Большинство старых легионов разделилось менее чем на пять Орденов, но Ультрамаринов делили много раз. Точное число Орденов, созданных из легиона Ультрамаринов, неизвестно: самая старая копия «Кодекса Астартес» приводит общее число двадцать три, но не называет их.

Во Втором Основании размер силы Ультрамаринов значительно сократился. Большинство Космических Десантников покинуло Макрагг, чтобы основать новые Ордены в другом месте. Крепость Ультрамаринов была построена, чтобы вмещать в десять раз больше Космических Десантников, чем теперь их оставалось на планете базирования. В результате его арсеналы и оружейные склады были частично разобраны и переделены новыми Орденами в собственные вновь созданные базы. Генетические банки Ультрамаринов и огромная вербовочная организация были также сокращены.

В результате Второго Основания геном Ультрамаринов стал преобладающим. Новые Ордены, созданные во время Второго Основания из легиона Ультрамаринов, часто называются прародителями или «перворожденными». Долговременное наследие Гуиллимана было не только генетическим, но и духовным. И по сей день все Ордены-прародители почитают Робаута Гуиллимана как отца-основателя и покровителя, и считают правителя Ультрамара, кто бы это ни был, образцом всего, что значит быть Космическим Десантником. Возвышение Ультрамаринов тоже стало выдающимся среди братских Орденов.



Ультрамар

Особенностью легиона Ультрамаринов, которая пережи Второе Основание, была тесная связь между Космическими Десантниками и поселениями ближайши планет. Во время Великого крестового похода системы вокруг Макрагга обеспечивали Ультрамаринов молодым рекрутами. Они также поставляли сырье, вооружение и космические корабли. И хотя после реорганизации потребность призыва новобранцев с этих планет сократилась почти до нуля, традиция осталась. До сих пор Ультрамарины набирают новобранцев не с одной планеты а со всего сектора космического пространства. Эту область вокруг Макрагга называют Ультрамар – звездная империя Ультрамаринов.

Ультрамар уникален среди владений Космических Десантников. Там, где другие Ордены правят одной планетой, астероидом или, в некоторых случаях, мобильным космическим флотом или орбитальной крепостью, Ультрамарины владеют большой областью. Они управляют не менее чем восемью соседними системами (каждая со своими планетами и правительствами), верными Ордену. У всех планет Ультрамара общее культурное наследие с Макраггом – таким образом, неудивительно, что их архитектурные стили, формы правления и традиции похожи.

После ереси Хоруса все восемь систем получили выгоду от улучшающих преобразований Робаута Гуиллимана, а и граждане стали дисциплинированы, трудолюбивы и преданы. Теперь Ультрамар – богатая империя, в которо происходит мало волнений, и нет восстаний – весьма уникальное отличие в отчаянные дни 41-го тысячелетия. Население живет в разросшихся городах, но эти мегаполисы окружены обширными сельскохозяйственными районами и морями, изобилующими рыбой.

Каждая из систем Ультрамара независима в добыче сырья и производстве продовольствия. Торговля между планетами ведется активно, и у каждой планеты есть сво специализированные товары и лакомства. На каждой планете сбалансировано как общественное устройство, так и экосистема; и хотя Ультрамар состоит главным образом из планет индустриального типа, у него нет ни одной из тех кошмарных токсичных пустынь, которые стали обычным явлением по всей Галактике. Поэтому мало удивляет тот факт, что многие губернаторы системы и правители планет завистливо взирают на Ультрамар.

Планеты Ультрамара совершенно несхожи. Сам Макрагг в основном суровый и скалистый: более трех четвертей его континентального массива составляет гористое нагорье, почти полностью лишенное жизни. Население Макрагга не живет в этом негостеприимном краю, но крепость Ультрамаринов возведена здесь – на скалистой вершине, окруженной неприступными горами. В этой мощной крепости, в громадном храме находится усыпальница самого примарха. Здесь на огромном резном, мраморном троне сидит его тело. Он сохраняется посмертно внутри статического поля, непроницаемого для разлагающего воздействия времени. Это – одно из самых священных мест в Империи, и тысячи граждан со всей Галактики стекаются сюда, чтобы узреть лик древнего примарха.

Другие планеты сильно отличаются от Макрагга. Талассар – планета бушующих морей и скалистых островов, его единственный континент, известный как Глодор, стал местом главного сражения между Ультрамаринами и вторгшимися Орками сразу после ереси Хоруса. Совершенно не похожи на водный мир Талассара три засушливые планеты: Квинтарн, Тарентус и Масали.

Эти маленькие планеты образуют совокупность трех планет, вращающихся вокруг общего центра тяжести (очень похоже на Землю и Луну). Гигантские аграрные города занимают сотни квадратных миль, собирая драгоценную воду в ветряных ловушках и сохраняя ее в подземных резервуарах. Города этих трех планет защищены громадными куполами, под которыми пышно растут леса и сады, как и в любом другом месте Ультрамара.

Кальт – лишенная атмосферы планета, жители которой живут в подземных городах, где смертоносные лучи синего солнца Кальта не достигают их. Пещеры Кальта созданы столь огромными и великолепными, что они так же светлы и полны воздуха, как любой город Макрагга. Из всех соседних планет Кальт – самый специализированный, так как, хотя его люди и выращивают много пищи в чанах с питательными растворами, они предпочитают импортировать большую часть продовольствия с соседней системы Аякса. Кальт известен верфями, производящими корабли, которые используют не только Ультрамарины для гражданских и военных целей, но и широко применяют в Империи.

Аякс иногда называют «садом Ультрамара»: климат и плодородие превратили его в одну из самых продуктивных планет Империи. Жители использовали присущее планете плодородие, покрыв ее поверхность ровно выстроенными фермами и посаженными лесами. На Аяксе нет больших городов, но по всей планете разбросано множество городков, связанных между собой эффективной системой быстрых водных путей. Самая старая и наиболее урбанизированная область Аякса – это древний город Первого Приземления, цитадель которого столетиями противостояла шквальному обстрелу захватчиков. Легенда гласит, что Гуиллиман много раз бывал на Аяксе, и что он дорожил этой планетой почти так же, как своим любимым Макраггом.

На Прандиуме некогда кипела жизнь. Поселенцы с Макрагга основали здесь колонию после ереси Хоруса. Благодаря мягкому климату и плодородию девственной природы население Прандиума процветало. Вскоре планета, отличавшаяся процветанием и невероятно богатой местной фауной, стала прекрасным бриллиантом Ультрамара. Прандиум уничтожил флот-улей «Бегемот» в Первой Тиранической войне. Ныне безжизненная планета выжжена до скальной породы, ее атмосфера развеяна в космическом пространстве свирепой атакой Тиранидов.

Самая удаленная от Макрагга планета – Эспандор, планета бескрайних лесов, главные города которой ограничены западным из ее двух континентов. Эспандор – второе поселение, чьи жители являются потомками исследователей с Макрагга, и они весьма гордятся своими суровыми условиями существования. Традиция относит основание Эспандора к эпохе Борьбы – первыми поселенцами были торговцы, сбившиеся с курса и впоследствии выброшенные Варп-штормами на планету. Это самая малонаселенная планета Ультрамара.

Вооруженные силы Ультрамара

Ультрамар – королевство Ультрамаринов, входящее в состав великого человеческого государства – Империи. Его планеты не платят десятины Империи, вместо этого они обслуживают непосредственно орден Ультрамаринов. Правители отдельных планет Ультрамара – феодалы магистра Ультрамаринов. Вот почему командующий Ультрамаринов также является повелителем Ультрамара, со всеми правами и обязанностями, которые этот титул влечет за собой.

Как и другие системы Империи, каждая планета Ультрамара формирует полки для своей защиты. Большинство планет Империи при необходимости обязано предоставлять воинские части для Имперской Гвардии, но планеты базирования Космического Десанта являются исключением. В случае Ультрамара, однако, Ультрамарины руководят так эффективно и являются настолько богатыми, что содержат несколько сотен полков, готовых и желающих, в случае возникновения необходимости, присоединиться к Имперской Гвардии. В результате ультрамарские полки бились во всей Галактике, часто участвуя в кампаниях совместно с Ультрамаринами.

Каждая планета Ультрамара также предоставляет Космодесантников-новобранцев для самого ордена Ультрамаринов. По всему Ультрамару гордые граждане показывают национальные статуи известных Ультрамаринов, родившихся в местных семьях. Среди древних аристократических династий считается вопросом престижа отправить новобранцев Ультрамаринам. Для семьи иметь прославленного героя, а, возможно, даже действующего Магистра Ордена, является великой честью, которая приносит большую известность и общественное положение в течение нескольких поколений.

УСЫПАЛЬНИЦА ПРИМАРХА

Усыпальница Гуиллимана – одно из самых священных мест во всей Империи, которое каждый год принимает миллионы паломников. Она находится в храме Исправления – эта сводчатая гробница составляет небольшую часть огромной северной полярной крепости Ультрамаринов.

Сами Ультрамарины описывают храм как архитектурное чудо, достойное внимания. Его размеры бросают вызов человеческому разуму масштабом и великолепием замысла. Разноцветный стеклянный купол храма – самый большой из существующих. Даже техномаги из Адептус Механикус, восхищаясь сооружением, говорили, что его спроектировал сам Робаут Гуиллиман. По словам Ультрамаринов, в храме столько мрамора, что хватит воздвигнуть гору, и столько адамантия и сияющей пластали, что можно было бы построить огромный военный флот.

В этом строении находится большой мраморный трон Робаута Гуиллимана, а на троне восседает королевское тело. И хотя со дня его смерти прошло более десяти тысяч лет, тело примарха отлично сохранилось. Даже смертельные раны видны на его горле. Его бренные останки сохраняет от разрушительного действия времени статическое поле, изолирующее примарха от течения времени. Все, что заключено внутри поля, попало в ловушку времени и не может ни изменяться, ни разлагаться.

Однако кое-кто утверждает, что раны примарха изменяются. Они говорят, что тело Гуиллимана медленно восстанавливается, и что его раны демонстрируют таинственные знаки исцеления. Другие отрицают возможность данного явления, указывая на абсолютную невозможность изменений внутри статического поля. Тем не менее, немало преданий свидетельствует о чуде примарха.

СТРУКТУРА ОРДЕНА

Существенная часть «Кодекса Астартес» посвящена структуре Ордена Космического Десанта.

Каждая из десяти рот, входящих в Орден, возглавляется капитаном Космического Десанта и включает дополнительных офицеров, например, капеллана роты и апотекария. Официальная боевая мощь каждой роты состоит из десяти взводов, каждый из десяти Космических Десантников во главе с сержантом, хотя, конечно, ранения и другие обстоятельства могут привести к тому, что рота выводит в бой всего шестьдесят или семьдесят братьев-десантников.

Из этих десяти рот одна рота, обычно 1-я, состоит из самых опытных ветеранов Ордена. Ветераны 1-й роты – знатоки всех ролей на поле боя, и могут сражаться, как диктует их опытность, в стойких или авангардных взводах, и даже могут биться в почитаемых комплектах терминаторской брони, если того требует цель миссии. Редко когда 1-я рота выводится полностью, обычно ее подразделения выступают вместе с боевыми ротами Ордена.



«Кодексом» установлено, что 2-е, 3-и, 4-е и 5-е роты объявляются «боевыми ротами». На эти формирования возложено основное бремя служебных обязанностей Ордена. Каждая боевая рота состоит из шести тактических взводов Космических Десантников, двух штурмовых взводов и двух взводов Опустошителей. Штурмовые взводы боевых рот могут быть развернуты как эскадроны мотоциклистов или экипажи Лэнд Спидера, как того требуют обстоятельства действия. Большинство расположений Космического Десанта состоит из одной боевой роты, усиленной подразделениями ветеранов, разведчиков и резервными ротами.

Резервные роты полностью составлены из взводов того же самого назначения. Обычно они поддерживают боевые роты и восполняют все потери, понесенные развернутыми частями. 6-е и 7-е роты – тактические роты, состоящие из десяти тактических взводов. Они выступают в качестве резерва, который может использоваться для поддержки основного направления удара, начала отвлекающих ударов или остановки фланговых маневров противника. Также 6-я рота обучается использовать мотоциклы, и вся рота может быть развернута как эскадроны мотоциклистов. Подобным образом взводы 7-й роты обучаются сражаться на Лэнд Спидерах, и обычно эта рота действует как легкий транспорт резервного формирования.

8-я рота – штурмовая рота, состоящая из десяти штурмовых взводов. Это самая мобильная рота, она часто оснащена прыжковыми ранцами, мотоциклами и Лэнд Спидерами. 8-я рота используется для нападения и та где требуется мощный отряд рукопашного боя – несомненно, это грозный и подвижный противник.

9-я рота – рота Опустошителей, состоящая из десяти взводов Опустошителей. Это рота вооружена самым мощным оружием в Ордене и используется для поддер оборонительных рубежей и обеспечения огневой поддержки большой дальности.

10-я рота Ордена – рота разведчиков, состоящая из нескольких взводов разведчиков. Разведчики – это завербованная молодежь, которая прошла частичное преобразование в Космических Десантников. Пока их физическое преобразование и подготовка не завершат они будут сражаться как разведчики. «Кодекс Астартес» не определяет для роты разведчиков официального размера, поскольку масштаб вербовки не является постоянной величиной.

Все роты, исключая роту разведчиков, имеют транспорты «Носорог» для каждого взвода и офицерского состава. У роты также есть постоянный штат Лэнд Рейдеров для перевозки терминаторских взводов.

Многие боевые и резервные роты включают несколько дредноутов. Обычно дредноуты остаются частью той рот в которой служил Космодесантник до своего заключения в бронированном саркофаге, и оказывают огромную поддержку боевой мощи роты.

Орден также включает несколько офицеров и специалистов, стоящих особняком от структуры роты. Эт лица известны как штабные работники, и их могут направить сражаться в битве вместе с ротой. Среди них ясновидящие библиарии из Библиариума Ордена, капелланы из Реклюзия и технодесантники вместе со своими сервиторами.

> «Мы следуем по стопам Гуиллимана. Как написано в "Кодексе", так сие и будет».
>
> Марнеус Келгар, магистр ордена Ультрамарино

Этих старших офицеров относительно немного, поскольк большинство нестроевых должностей в Ордене выполняется человеческими слугами Ордена. Две самы большие группы составляют библиарии и технодесантни Поэтому эти две группы стоят особняком от других штабных работников и рассматриваются как отдельные формирования.

Хотя в «Кодексе» описывается множество званий и обязанностей штабных работников, только очень немно из этих офицеров фактически сопровождают Орден на войну. Роль многих нестроевых работников состоит в то чтобы находить и обучать новобранцев или управлять Орденом, другие права лежат на капитанах Ордена. Некоторые звания, описанные в «Кодексе», включают орденского патриарха (или знаменосца), Секретария магистра Ордена, Кастеляна, Оружейника ордена, Магистра флота, Ключника, Магистра арсенала, Магист новобранцев и Магистра дозора.

ОРГАНИЗАЦИЯ ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

Эта диаграмма показывает состав Ордена Ультрамаринов на момент примерно 999M41. Следует иметь в виду, что несмотря на то, что «Кодекс Астартес» диктует, чтобы взводы имели в своем составе 10 Десантников, в боевой обстановке износ войска часто приводит к тому, что взводы Десантников действуют в составе меньше оптимального. Транспортные машины и специальное оснащение, такое как мотоциклы, Лэнд Спидеры и прочее, не указаны, так как боевые контингенты выбирают в зависимости от параметров миссии.

КОМАНДОВАНИЕ ОРДЕНА

Марнеус Келгар
Лорд Макрагга, Магистр Ультрамаринов

Ортан Кассиус
Магистр святости

27 Почетных Стражей

1700 служителей Ордена и Сервиторов

1 Лэнд Рейдер (Максимус)

АРСЕНАЛ
Фенниас Максим, Магистр арсенала
27 технодесантников
95 техносервиторов
25 «Хищников»
8 «Защитников»
9 «Вихрей»
12 Лэнд Рейдеров

АПОТЕКАРИУС
Корпус Хеликс, Старший Апотекарий
12 апотекариев

КОМАНДОВАНИЕ ФЛОТА
8 ударных крейсеров
3 боевые баржи («Октавиус», «Цезарь», «Северин»)
12 легких ударных кораблей
31 шаттл типа «Буревестник»

БИБЛИАРИУМ
Варро Тигуриус, Старший Библиарий
5 эпистолариев
9 кодисиеров
10 лексиканумов
3 акколита

1-Я РОТА
Ветеранская рота
Геральдические цвета: белый/серебряный
Капитан Агемман, Регент Ультрамара
97 ветеранов Космического Десанта
3 дредноута

2-Я РОТА
Боевая рота
Геральдические цвета: желтый/золотой
Капитан Сикарус, Магистр стражи
6 тактических взводов
2 штурмовых взвода
2 опустошительных взвода
2 дредноута

3-Я РОТА
Боевая рота
Геральдические цвета: красный/кровавый
Капитан Фабиан, Смотритель арсенала
6 тактических взводов
2 штурмовых взвода
2 опустошительных взвода
2 дредноута

4-Я РОТА
Боевая рота
Геральдические цвета: зеленый/адамантиновый
Капитан Идаэус, Магистр флота
6 тактических взводов
2 штурмовых взвода
2 опустошительных взвода
4 дредноута

5-Я РОТА
Боевая рота
Геральдические цвета: черный/эбонитовый
Капитан Галенус, Магистр границ
6 тактических взводов
2 штурмовых взвода
2 опустошительных взвода
1 дредноут

6-Я РОТА
Резервная тактическая рота
Геральдические цвета: оранжевый/вермилон
Капитан Эпатус, Магистр ритуалов
10 тактических взводов
4 дредноута

7-Я РОТА
Резервная тактическая рота
Геральдические цвета: гелиотроп/индиго
Капитан Иксион, Старший Виклуалер
10 тактических взводов
3 дредноута

8-Я РОТА
Резервная штурмовая рота
Геральдические цвета: серый/стальной
Капитан Нумитор
10 штурмовых взводов

9-Я РОТА
Резервная опустошительная рота
Геральдические цвета: синий/ультрамариновый
Капитан Синон
10 опустошительных взводов
7 дредноутов

10-Я РОТА
Разведывательная рота
Геральдические цвета: нет
Капитан Антилокус, Магистр рекрутов
Разведывательные взводы



Штурмовой Взвод Иксион «Мстители Макрагга»
Штурмовой взвод Иксион дал клятву нести возмездие за Макрагг и отточил свои навыки боя с Тиранидами на флотах «Левиафан», «Кракен» и «Джормунганд».



Опустошительный взвод Тириан «Молоты Гуиллимана»
Известен по всему сектору своей стойкостью и непоколебимост в бою.



Собрат Ангатио
Благословлен доспехами «Дредноут» после падения Чундрабада и 141М36.



Тактический взвод Вандара «Победители»
Ветеран-сержант Вандар был самым молодым Десантником, который когда-либо получал Стальной Венец – за великолепные тактические способности во время восстания на Тамари в 929М



Тактический взвод Солинус «Непоколебимые»
Весь взвод был удостоен Викторекса Максима за взятие Форта Телендар, когда они ворвались в прорыв вслед за самим капитаном Сикарусом.



Тактический взвод Манориан «Щитоносцы»
Включающий большое количество опытных воинов, это взвод час возглавляет полномасштабные наступления на уровне роты и на уровне всего Ордена.



Командный взвод «Львы Макрагга»
Включает Ветерана-сержанта Дацеуса, Апотекария Венатио, Заслуженного собрата Гаусса Пробиана, собрата Вандиуса (знаменосца роты) и собрата Мальциана.

2-Я РОТА ОРД

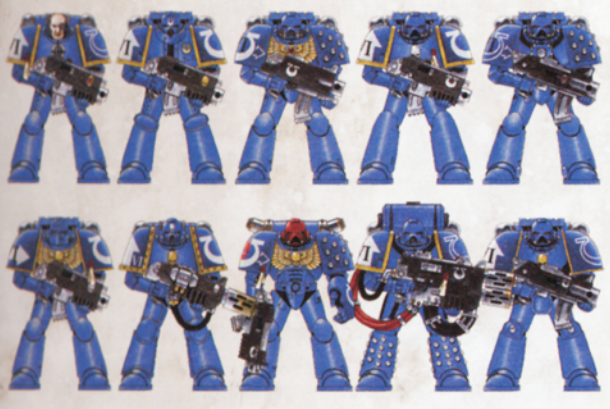
Герои все как один



Опустошительный взвод Атавиан «Убийцы Титанов»
Удостоены Принципекса Максима за уничтожение предавшего Титана класса «Полководец» «Душегуб».



Штурмовой взвод Страбо «Герои Селонополиса»
Этот взвод ответственен за смерть Воеводы БонеХаммы и бегство его роты посреди пепельных пустошей на планете Селонополис.



Тактический взвод Октавиан «Клинки Правосудия»
Все вместе солдаты взвода Октавиан завоевали 15 наград снайперов, и имеют вполне заслуженную репутацию лучших стрелков Ордена.



Собрат Ультрациус
Благословлен доспехами «Дредноут» после Крестового Похода Пира в 453М39.



Тактический взвод Вороланус «Громобои»
Взвод Вороланус выполнил множество тайных операций и высадок за линией фронта тогда, когда взводы разведчиков были недоступны.



Тактический взвод Фенион «Бессмертные»
Взвод Фенимон не понес ни одной потери с момента формирования нынешнего состава в 829 году, несмотря на то, что принимал активное участие в многочисленных боевых миссиях.



Капитан Като Сикарус
Магистр Стражи, Рыцарь и Первый воин Макрагга.



Капеллан Элиану Траян
Прикомандирован к 2-й роте с 901М41.

«Мы – убийцы королей, уничтожители миров, приносящие разрушение и смерть во всех ее формах. Мы делаем все это во имя Императора и во славу Империи Его. Пусть никто не стоит у нас на пути.»

Като Сикарус
Капитан 2-й роты
Ордена Ультрамаринов

ЛЬТРАМАРИНОВ

е для защиты Макрагга
чества

СИЛОВЫЕ ДОСПЕХИ ДЕСАНТА

Большинство людей, хоть немного контактировавших с Космическими Десантниками, без труда распознает самые распространенные типы доспехов Космического Десанта. Тем не менее, существуют старые типы доспехов (также известные как марки), которые до сих пор остаются в эксплуатации, и конструкция котоых существенно отличается. Действительно, многие из старых вариантов ассоциируются со старейшими или почитаемыми Орденами, а также их могут носить церемониальные стражи или элитные подразделения. Другие Ордены менее формально подходят к использованию доспехов, сочетая в боевом подразделении разные типы доспехов, мало заботясь или не заботясь о схожести. Степень единообразия в Ордене сильно изменяется и часто определяется историческим прецедентом или традицией.

Силовые доспехи каждого Ордена обслуживают квалифицированные механики. Это не Космические Десантники, но преданные служащие, которые всю жизнь работают на Орден. В истории Ордена особенно талантливые механики становятся известными и заслуженно знаменитыми, и их изделия пользуются большим спросом. Когда Космический Десантник удостаивается боевой награды, то механики изготавливают почетный знак и прикрепляют его к доспехам Десантника. Точно так же механики делают знаки различия, почетные знаки за долгую службу и другие наградные знаки.

Механики тщательно выискивают элементы древних доспехов. Такие части любовно восстанавливаются, часто покрываются серебром или золотом, а затем на них старательно гравируются натуралистические сцены, абстрактные узоры или символы ордена. Старые типы доспехов связаны с предысторией многих Орденов и ч с деяниями героических личностей. Части доспехов, принадлежавших давнему герою Ордена, ценятся боле всего, поскольку это означает, что он присутствует на боя, наблюдая за действиями преемников. Так что одн бронированная пластина или шлем, принадлежавший ц плеяде героев Космического Десанта, над которым трудились многие известные механики, может быть продолжателем долгой и славной истории.

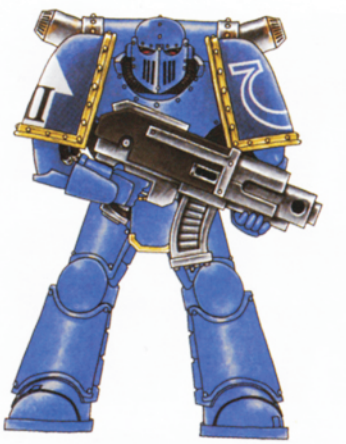
Механики не только восстанавливают старые части доспехов для знаменитых Космических Десантников, но также украшают и модифицируют доспехи, чтобы они подходили особо почитаемым персонам. В результате усилий механиков за многие тысячи лет существования Ордена вполне возможно найти не только костюмы, которые сочетают элементы различных марок, но и совершенно уникальные доспехи с переделанными бронированными пластинами или шлемами. Некоторые Ордены берегут такие доспехи для особо важных личностей, офицеров или высшего командного состава. По этому поводу нет никаких строгих правил: как доспе используются – это вопрос традиции и предпочтения Ордена. Однако, как правило, высокопоставленные чин перенимают специальные доспехи, которые они могут затем соединить с собственными, имеющимися у них, костюмами, так, чтобы их награды или личные части доспехов сохранились в случае, когда их назначают на новую должность. Так что силовые доспехи Ордена развиваются в течение столетий: каждый наголенник и нагрудник – память о величайших деяниях и победах в ужасных сражениях.



Образец Мк1 «Гром»



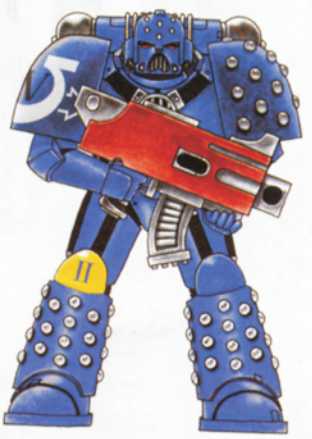
Образец Мк2 «Крестовый поход»



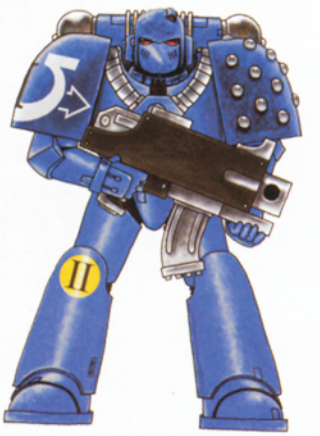
Образец Мк3 «Железный»



Образец Мк4 «Максимус»



Образец Мк5 «Ересь»



Образец Мк6 «Ворон»



Образец Мк7 «Орел»



Образец Мк8 «Странни

ГЕРАЛЬДИКА КОСМОДЕСАНТА

Космические Десантники обычно носят на левом наплечнике символ своего Ордена, а на правом – символ принадлежности к определенному взводу. Шлемы Космических Десантников также часто несут отличительные и почетные знаки – либо графические, либо цветовые.



Десантник тактического взвода Ордена Ультрамаринов.



Сержанты чаще всего имеют красные шлемы. Ветеранский статус обозначен белым лавровым венком.



Ветеранский статус обозначен белым лавровым венком.



Ветеранский статус обозначен черным лавровым венков на белом шлеме.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ВЗВОДОВ



Командный взвод 2-й роты
Геральдические цвета: желтый/золотой



1-я рота, 9-й ветеранский взвод
Геральдические цвета: белый/серебряный



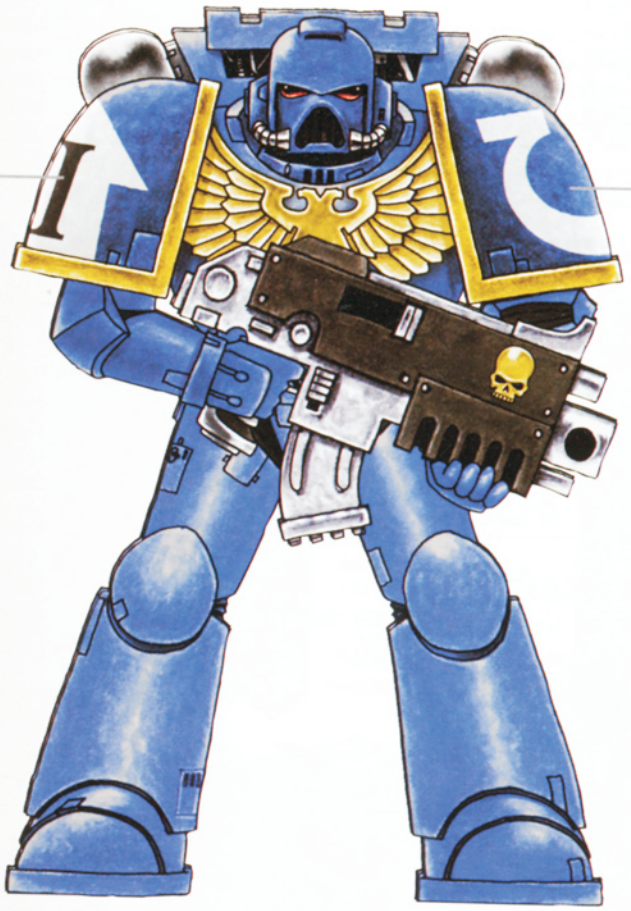
3-я рота, 4 тактический взвод
Геральдические цвета: красный/кровавый



2-я рота, 8 штурмовой взвод
Геральдические цвета: желтый/золотой



9-я рота, 9-й опустошительный взвод
Геральдические цвета: синий/ультрамарин







Чтобы получить больше информации о знаках различия и геральдике Космического Десанта, Вы можете использовать книги Инсигниум Астартес, а также книгу «Как красить Космический Десант».

ВАРИАНТЫ СИМВОЛА ОРДЕНА



2-я рота
Геральдические цвета: желтый/золотой



1-я ветеранская рота
Геральдические цвета: белый/серебряный



Сержант 3-й роты
Геральдические цвета: красный/кровавый



2-я рота
Геральдические цвета: желтый/золотой



9-я рота
Геральдические цвета: синий/ультрамарин

ПОЧЕТНЫЕ ЗНАКИ

Космические Десантники удостаиваются наградных знаков за подвиги или героические по тупки. Хотя одни награды просто рисуются на доспехах, а другие искусно изготавливают все они высоко ценятся и самим награжденным, и его братьями-Десантниками. У каждого (дена Космических Десантников есть свои варианты наград, почестей и почетных знаков в с ответствии с его историей и традициями. Приведенные ниже знаки – самые распростран ные награды, и они используются почти во всех Орденах.



ЖЕЛЕЗНЫЙ ВЕНЕЦ

Этот простой знак восходит к самому началу Империи. Железный Венец, который часто рисуется на доспехах Десантника как красный символ, служит эмблемой выдающегося командира и стратега. Его наносят на плечо доспехов или шлем брата-Десантника как знак отличия.



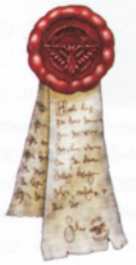
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕРЕП

Железный Череп – древний знак, дается за руководство войсками. Эта эмблема «Кодекса» предназначена для сержанта и часто наносится на плечо доспехов или шлем Космического Десантника этого ранга. Традиционно Железный Череп изображается как красный символ.



ИМПЕРСКИЙ ЛАВРОВЫЙ ВЕНОК

Отважные действия, приведшие к большой победе, награждаются этим венком. Венок часто носится на голове или крепится на шлем Десантника. «Кодекс» требует, чтобы знамена роты и Ордена в бой несли только воины, награжденные Имперским лавровым венком.



ПЕЧАТЬ ЧИСТОТЫ

Печать Чистоты – не столько награда, сколько благословение. Перед кампани капелланы Ордена проходят через стр вознося литании и молитвы. Достойны капелланы отмечают специальными благословениями, написанными на полосках пергамента и прикрепленных доспехам большой восковой печатью.



ЗНАК СТРЕЛКА

«Кодекс» требует, чтобы воины, доказавшие меткость стрельбы, были выделены так, чтобы их навыком можно было немедленно воспользоваться. Полагают, что Почетные знаки Стрелка были изготовлены из болтерных позолоченных гильз, выпущенных в бою самим Робаутом Гуиллиманом.



ЧЕРЕП И ДЕВИЗ

В дополнение к специальному знаку Железного Черепа существует много других символов и эмблем, включающих череп. У них множество использований и значений. Знак черепа, часто соединенный с простыми девизами, можно увидеть на плечевых пластинах, шлемах, наколенниках и даже на корпусах болтеров или транспортных средствах.

НАГРАДЫ КАПИТАНА СИКАРУСА

Като Сикарус получил много наград за долгую службу. Все они нанесены на доспехи в виде или стилизованных изображений, или отливок из электрума. Сами доспехи – тоже почетное бремя, поскольку содержат элементы, которые носили несколько известнейших героев Ордена.

Орел

Почетный знак, свидетельствующий о большой мудрости. Награжден в начале кампании Дантаро – первой акции Сикаруса в качестве капитана второй роты.

Этерниум Ультра

В Ультрамаре не так много столь почитаемых реликвий, как эти. Они отмечают Сикаруса как Верховного сюзерена Ультрамара и защитника восьми систем.

Имперский лавровый венок

Награжден после удара по планете Малый Крузат 733.M41.

«За доблесть»

За исключительную отвагу, проявленную в сражении с орками в битве за Дизанир.



Личный герб

Сикарус оставил левую плечевую пластину, первоначально принадлежавшую доспехам марки II «Крестовый поход», которые носил капитан Орар во время Очищения. В гербе соединены Железное Гало, эмблема ордена Ультрамаринов, и Золотой Орел, что отмечает Сикаруса как великого герцога Талассара.



Гребень Доблести

Право носить гребень необходимо заслужить действиями, граничащими с самоубийственной храбростью. Сикарус получил гребень во время девятидневного сражения за форт Телендрар. Цвета гребня такие же, как цвета благородного семейства, к которому принадлежал Сикарус перед тем, как его завербовали десятки лет назад.

Викторекс Альфа

За исключительный героизм, проявленный во время осады Риннета V.

ЗНАМЕНА УЛЬРАМАРИНОВ

Каждая рота (кроме разведывательных) владеет собственным знаменем, отражающим геральдику и почетные знаки роты. Символы и девизы на священной ткани знамен хранят память о героических капитанах и великих победах Ордена.





1-я рота, также известная как «Воины Ультрамара». На своем знамени рота несет Крест Терминатора и почетную эмблему в память о тех, кто пал во время защиты Макрагга от Тиранидов. Их наплечники украшает геральдика самого известного героя кампании, Капитана Агамемнона.





Знамя 2-й роты, известной как «Хранители Храма», несет большое количество обще-Имперских мотивов – черепа и венки, которые переплетаются с символом самого Ордена. Капитан Сикарус носит на наплечнике почетный знак участия в Дамоклеанском Крестовом Походе.





Знамя 3-й роты, известной как «Бич Ксеносов», несет почетный знак, который рота получила во время Первой Тиранической Войны. Для того чтобы ославить своих воинов, капитан Адриас взял цвета роты и включил их в свою личную геральдику.





4-я рота известна как «Защитники Ультрамара2, и на своем знамени они несут геральдический знак своего самого легендарного капитана, Идеуса – стальную перчатку. Нынешний лидер роты также использует в качестве своего геральдического символа Стальную Перчатку.





5-я рота известна как «Хранители Восточной Окраины», и ее капитан, Галнус, является также Повелителем Топей. Знамя рота демонстрирует Орла, что является знаком статуса Галенуса. Десантники роты также часто несут этот знак на своих доспехах.





Несмотря на то, что 6-я рота является одной из резервных, она одержала много славных побед, особенно во время защиты сектора Герио. Капитан Эпатус является также и Смотрителем Ритуалов Ордена, и его наплечник нанесет череп, символ его Ордена.



7-я рота Ордена известна как «Защитники Цезериана», в память об их великой победе над Корусом Осквернителем.



8-я рота известна как «Почитаемые Клинки». Скрещенные клинки указывают на то, что это специализированная штурмовая рота.



Знамя 9-й роты Ордена несет характерный для Ультрамара мотив молнии. Рота известна как «Бурезовы».



Орден Ультрамаринов имеет несколько орденских знамен, хотя только одно из них может быть вынесено на поле боя. Дизайн знамен различен, но все они описывают одну из великих побед Ордена в прошлом.

Это знамя несет сделанную с любовью и тщанием фреску, которая повествует о победе над Флотом-ульем «Бегемот», и список самых почитаемых героев той войны и самых ее кровавых сражений.

ОРТОДОКСАЛЬНЫЕ ОРДЕНЫ

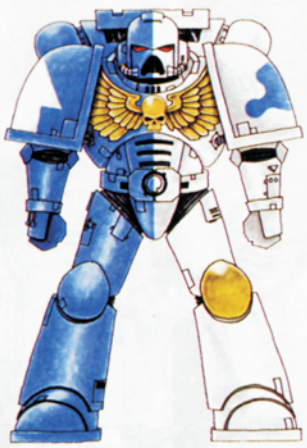
Традиция предписывает, чтобы существовала примерно тысяча Орденов Космического Десанта, которые избирают из тех, что приведены на этих страницах. По правде говоря, число это сильно приблизительное. Ордены постоянно основываются, расформировываются или уничтожаются, и сомнительно, что в любом, даже самом точном отчете Адептус Астартес содержатся они все.

Можно сказать, что есть три категории Орденов Космического Десанта. Возможно, первую и наибольшую группу можно было бы назвать потомками Гуиллимана – это те Ордены, что непосредственно происходят от Ультрамаринов и их прародителей. Как следует ожидать, у этих Орденов свои традиции ввиду того, что «Кодекс Астартес» требует, чтобы каждый Орден обладал собственным названием, эмблемой и геральдикой. Тем не менее, они почитают Робаута Гуиллимана как примарха, а его преемника, правителя Ультрамара, как своего дальнего сеньора. Если повелителю Ультрамара когда-нибудь потребуется помощь, он найдет эти Ордены всегда готовыми и способными биться на его стороне. Такие Ордены следуют «Кодексу Астартес» так же верно и истово, как и Ультрамарины, рассматривая его предписания в равной мере как тактическую доктрину и духовное руководство.

Геном Ультрамаринов – предпочтительная основа для новых Орденов, эти наследники Гуиллимана всегда являются преобладающей силой на галактической сцене.

Вторую категорию составляют Ордены, чьи последовател обязаны генетическим наследием другому примарху, но следуют «Кодексу Астартес» настолько страстно, насколько позволяет их отличающееся наследие. Наряду с тем, что эта группа в основном состоит из Орденов-преемников, она также включает несколько Орденов Первого Основания, а именно Имперские Кулаки, Белые Молнии и Гвардию Ворона. Эти Ордены не могут быть Ультрамаринами, поскольку их геном не принадлежит Робауту Гуиллиману. Однако они всегда будут стремиться к образцам и учению великого примарха.

Третья и последняя группа – заблудшие – те Ордены, которые вследствие индивидуальной особенности генома мутации или упрямства сторонятся «Кодекса Астартес», придерживаясь других структурных и боевых доктрин. Одни, как, например, Кровавые Ангелы и их преемники, стремятся быть достойными наследия Гуиллимана, но непокорный геном вечно уводит их от этого. Другие, врод Космических Волков и Черных Храмовников, упрямо остаются независимыми, следуя военным методам своег основателя и мало заботясь о том, как они выглядят в глазах других. Эти заблудшие Ордены всегда были немногочисленны, и их присутствие с каждым прошедши десятилетием продолжает сокращаться, поскольку на основе их генома больше не создаются новые Ордены. Такие отличающиеся Ордены играют небольшую роль в этой книге, поскольку она повествует об Ультрамарина и обо всех тех, кто следует их примеру.



ВОИНЫ ОРЛА

Воины Орла – Орден, базирующийся на космическом флоте, непрерывно участвует в походах в системах, завоеванных Робаутом Гуиллиманом во время Великого крестового похода.

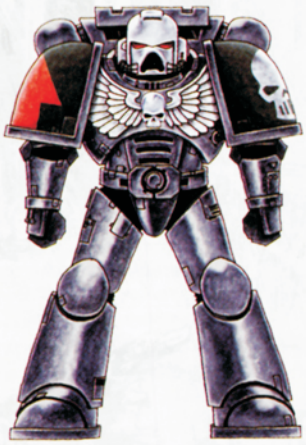




ЧЕРНЫЕ КОНСУЛЫ

Зарегистрированы как уничтоженные при осаде улья «Годдез», 455. M41 Текущий статус неизвестен.

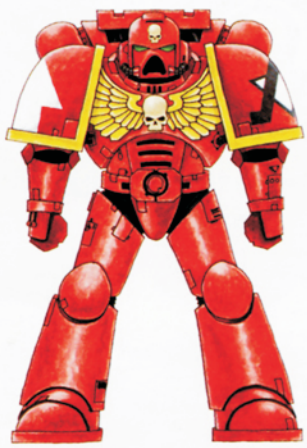




СЕРЕБРЯНЫЕ ЧЕРЕПА

Серебряные Черепа верят, что Император ведет их к цели и берет на поле боя только тогда, когда этого требуют предзнаменования. Такое изменчивое поведение не устраивает некоторых имперских командующих, но большинство их союзников рассматривает победу как вполне достаточную компенсацию.

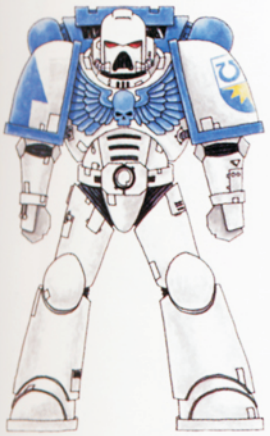




ОРДЕН ГЕНЕЗИСА

Первый среди прародителей, орден Генезиса твердо предан памяти Робаута Гуиллимана и может без колебания биться на стороне Ультрамаринов

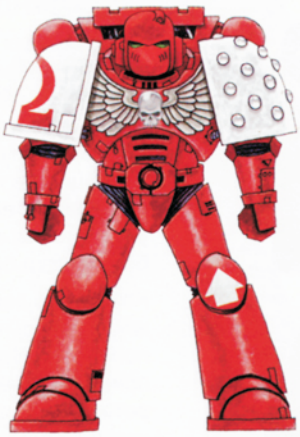




ПРЕТОРЫ ОРФЕЯ

Технические познания Преторов Орфея уступают лишь Адептус Механикус. Многие полагают, что эти две организации связаны более чем совместной службой во имя Императора. Преторы Орфея очень активны в системах, граничащих с Павонис.





СЫНОВЬЯ ОРАРА

Орар – мифическая фигура в историях Космических Десантников, капитан Ультрамаринов, получивший большую известность после ереси Хоруса. Подробности основания Ордена Сыновей Орара в имперских документах не сохранились. Легенды об Ордене объявляют Орара духовным основателем.

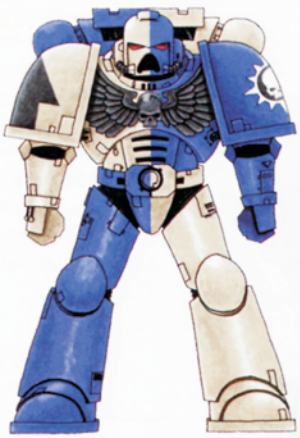




ОРДЕН АВРОРЫ

В арсенале Ордена Авроры больше «Хищников» и Лэнд Рейдеров, чем у трех Орденов Космического Десанта вместе взятых. Его название стало символом бронированного штурма по всему сегменту Ультима.





НОВАМАРИНЫ

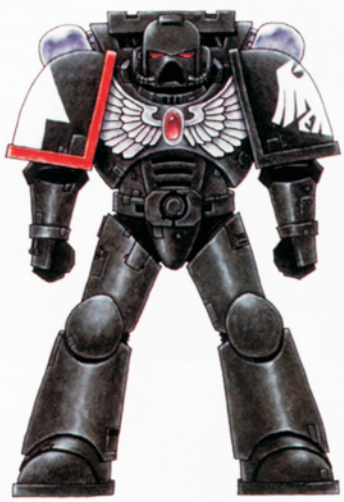
Новамарины рассеяны по всей Галактике, и не сражались вместе как Орден после раннего периода М37.



ГВАРДИЯ ВОРОНА

Гвардия Ворона – мастера незримой войны, участвующие в лобовом столкновении только тогда, когда нет другого выбора. Преследуя тайные цели, Гвардия Ворона в большой степени зависит от сил разведчиков, способных действовать в одиночку длительный период времени, и быстрых реактивных сил, как, например, оснащенные прыжковыми ранцами штурмовые подразделения, которые могут быстро извлечь выгоду из слабостей противника. По этой же причине Гвардия Ворона обычно использует удары «Буревестников» и атаки десантных модулей. Действительно, у них намного больше этих средств, чем у любого другого Ордена. Спасение – планета и оперативная база Ордена Гвардии Ворона – обладает производственной мощностью, постепенно продвигающей планету, гарантируя, что Гвардии Ворона редко не хватает боевой техники для проведения боевых операций.

Капитаны Гвардии Ворона полностью независимы, и невероятно редко случается, что Орден сражается целиком. Отдельные роты полностью автономны и быстро должны оказывать поддержку имперским командующим по всей Галактике, с санкции или без санкции магистра Ордена. Такой образ действий склонял некоторых к сомнению в крепости Гвардии Ворона, но большинство признавало, что такая подвижность командования доказывает наличие огромной строевой подготовки, а не ее отсутствие.



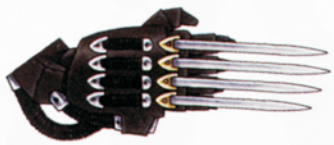


«В темноте все равны; спасаются те, кто это принял».

Капитан Киваан Сорокопут,
капитан 3-й роты Гвардии Ворона



Личные эмблемы капитана Райвенклоу



Образец грозовых когтей «Когти ястреба»







Ноктюрнский образец мастерски сделанного огнемета

САЛАМАНДРЫ

У рожденных в огне боевых братьев Ордена Саламандр черная как уголь кожа и горящие красные глаза – демонический вид, вызванный реакцией между их уникальной генетикой и высоким уровнем радиации на планете Ордена Ноктюрн. Этот ужасающий вид совершенно мнимый, но он устрашил не одно восстание, усмирив беспорядки без выстрелов.

Каждая из семи рот Саламандр набирается исключительно из одного из семи поселений Ноктюрна. Это неизбежно приводит к некоторой конкуренции между ротами, но еще ближе связывает боевые части Саламандр в братстве и решимости.

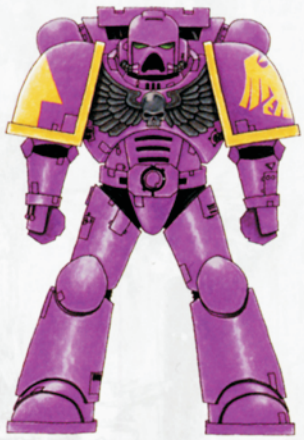
Кузнечное и ремесленническое умения высоко почитаются на Ноктюрне, и ожидается, что каждый брат Ордена сможет усовершенствовать и содержать в исправности собственные доспехи и вооружение. Это компенсирует относительно низкую боевую мощь Саламандр и медленную вербовку, поскольку каждый боевой брат имеет доступ к неизмеримо лучшему снаряжению, чем Космический Десантник другого Ордена.



Знамя 2-й роты Саламандр

«В пламя битвы!
К горнилу войны!»

Боевой клич Саламандр



ПОВЕЛИТЕЛИ ЯСТРЕБОВ

Повелители Ястребов предпочитают десантным модулям десантный штурмовик «Буревестник» для низковысотной высадки. Они – неоспоримые мастера такой тактики, и известно, что пилоты «Буревестников» из других Орденов, чтобы отточить свои умения, поступают на временную службу в «Когтистое крыло» Ордена Повелителей Ястребов.





СМЕРТЕЛЬНЫЕ ПРИЗРАКИ

Находящиеся за пределами Империи, Смертельные Призраки несут бессменную вахту, гарантируя, что сверхъестественные обитатели Людоедских звезд никогда больше не смогут угрожать Галактике.

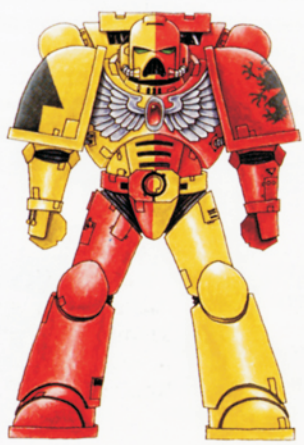




ТЕМНЫЕ ОХОТНИКИ

У основанных в мрачные дни Закрытия Темных Охотников – репутация грозных и решительных воинов. Они являются одним из семи Орденов, повинных в ликвидации группировки отступников Хаоса, известной как «Каратели».





РЕВУЩИЕ ГРИФОНЫ

Немногие Ордены стяжали столько славы, как Ревущие Грифоны. Они участвовали в Бадабской войне, крестовом походе Отмщения, свержении безумного регента Амара и в тысяче других славных сражений. Настоящее местопребывание Ревущих Грифонов неизвестно.

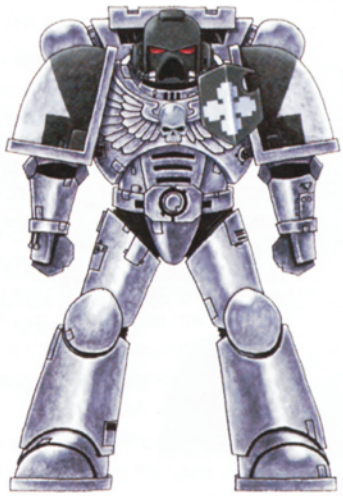




ЭКЗОРЦИСТЫ

У Экзорцистов две дополнительные роты разведчиков, так что всего у них двенадцать рот. Без такого высокого притока новичков Экзорцисты прекратили бы существование, поскольку их учебные методы весьма нетрадиционны.
В настоящее время Экзорцисты безупречно сражаются в битве за Армагеддон.





ЖЕЛЕЗНЫЕ РЫЦАРИ

Железные Рыцари – крестоносцы в благородной традиции Рогала Дорна. Железные Рыцари – один из двенадцати Орденов Космического десанта, которые посылают чемпиона на столетнее празднование Клинков, и единственный Орден, выигравший соревнование в двух последних случаях.





ЗАХВАТЧИКИ

Об Ордене Захватчиков, в настоящее время неукомплектованном после тотального штурма эльдарского искусственного мира Идхаре, сообщают как о действующем в роли поддержки Новамаринов на обреченной планете Скайфол.

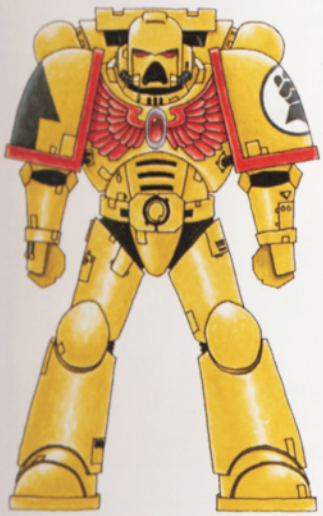




ЖЕЛЕЗНЫЕ РУКИ

Железные Руки ненавидят слабую плоть и производят обширные биомеханические видоизменения своих физических форм, компенсируя дефекты. Железные Руки совершенно не скрывают своих связей с Адептус Механикус – отношений, на которые другие Десантники взирают неблагосклонно.







«Император приказывает нам. Дорн ведет нас. Честь ограждает нас. Бойтесь нашего имени, ибо оно – месть».

Из наставлений «Риторикуса»

ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ

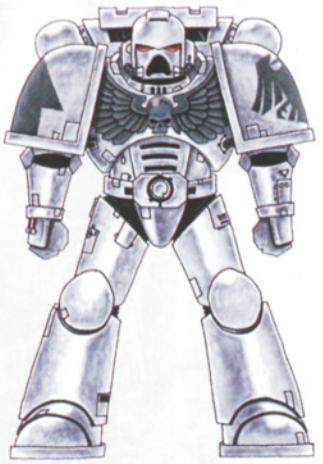
Рогал Дорн – примарх Имперских Кулаков, – был крепким и стойким воином, последние мгновения которого стали образцом мужества и высочайшей жертвенности. И хотя со смерти Дорна прошло много тысячелетий, его пример до сих пор ведет Имперских Кулаков к новым победам. Действительно, если у Имперских Кулаков и есть недостаток – это то, что они продолжают сражаться, когда другие прекратили бы бой. В прошлом такое упорство вырвало немало побед из пепла поражения, но ценой многих жизней.

Имперские Кулаки и их преемники способствовали сплочению Империи в самые суровые времена. На основе генома Имперских Кулаков было создано несколько Орденов, столь же непоколебимых, как и Орден-прародитель. Эти Ордены, среди которых Багровые Кулаки и Черные Храмовники, образуют прочно скрепленное братство Космических Десантников, объединенных кровью и честью общего примарха. Поэтому неудивительно, что Имперские Кулаки считаются вторыми после Ультрамаринов образцами Адептус Астартес и почитаются примерами всего, что наследует Космический Десант.





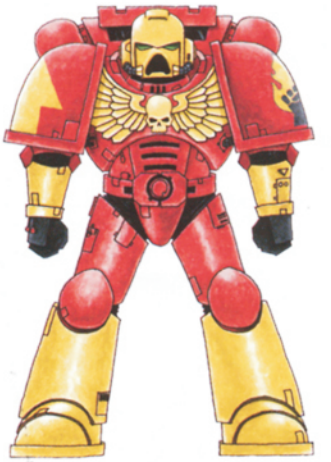
Кулак Дорна – почитаемый артефакт Имперских Кулаков



РЫЦАРИ ВОРОНА

Рыцари Ордена Ворона в настоящее время осуществляют внезапные и молниеносные атаки на флот-улей «Кракен». Это трудное дислоцирование является наказанием за вступление в схватку с братьями-Десантниками из ордена Авроры – конфликт, который закончился только с вмешательством Марнеуса Келгара.





ПОВЕЛИТЕЛИ ОГНЯ

Перед штурмом Повелители Огня веду обстрел зажигательны ракетами, и бросаютс горящего противника прежде, чем пламя во выжжет.

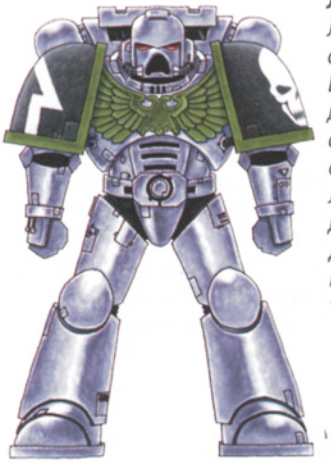




ЧЕРНЫЕ МЕЧИ

Черные Мечи, основанные в последние годы М41, серией убедительных побед над недавно появившейся Империей Тау быстро доказали, что равны ранее созданным Орденам.

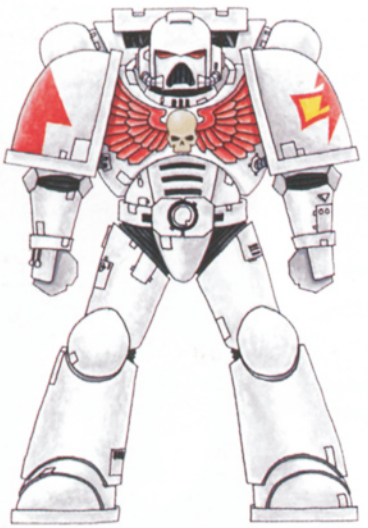




ЛЕГИОН РОКА

Легион Рока отвечает за содержание и гарнизон Спасе Верного – звездной крепости доереТического периода, котор следит за печально известной областью астероидов Лабиринтом Элузиана. Немно другие Ордены Космического Десанта могут похвастаться космической огневой мощью такой величины.





БЕЛЫЕ МОЛНИИ

Белые Молнии – мастера разведки и приверженцы наскоков, охотники и налетчики, которым нет равных. Они, используя стремительное развертывание, гарантируют, что первое, что увидит противник, будет и последним. Таковы были наставления примарха Джагатая Хана, и за тысячелетия, прошедшие после его исчезновения, эти догматы были отточены и доведены до совершенства в бесчисленных сражениях. Большинство танков Космического Десанта слишком медлительны для таких методов ведения боя, так что механики Белых Молний стали специалистами по модификации двигателей «Хищников», «Защитников» и даже Лэнд Рейдеров, чтобы гарантировать, что мотоциклисты Белых Молний и разведывательные подразделения никогда не останутся без огневой поддержки. Как некогда учил великий Хан: скорость ничего не стоит, если наносимый удар лишен силы.

И хотя Белые Молнии используют любую возможность биться во имя Императора, им больше по душе шанс проверить свои умения в сражениях с противниками того же рода, например, культами Скорости Орков или дикими мотоциклистами Саим-Ханна. Белые Молнии считают, что столкнуться лицом к лицу и победить таких врагов – завершающее испытание значимости. Такие победы отмечаются с жаром и навечно остаются в памяти.



«Если вы можете видеть нас – мы действительно опасны. Но это ничто по сравнению с той опасностью, с которой вы столкнетесь, если не можете нас увидеть, и все, что можете услышать – это наш смех».

Пословица Белых Молний





Мотоциклетные шлемы Белых Молний с орденскими эмблемами



БАГРОВЫЕ КУЛАКИ

Багровые Кулаки – Орден, находящийся на грани исчезновения: их монастырь-крепость был разрушен, а кадровый состав почти уничтожен, когда «Ваааагх!» Снагорда обрушился на сектор Локи. Тем не менее Багровые Кулаки бьются, перенося удары жестокой судьбы со стоицизмом, который стал легендой по всей Империи. Оставшиеся Багровые Кулаки даже среди элитных Космических Десантников считаются воинами, которым нет равных, выкованными в огне самых ужасных и безнадежных сражений.

Как можно было бы ожидать от преемников Имперских Кулаков, Багровые Кулаки – стойкие и упорные воины, не сдающиеся, пока победа возможна. Однако из-за истребления схватка Ордена ослабела с суровой реальностью.

Будущее Багровых Кулаков теперь лежит на горстке Космических Десантников, чьи жизни будут отданы за большую награду, чем успокоение личной гордости. Теперь боевые братья Багровых Кулаков сражаются больше чем за Императора, больше чем за честь и славу. Они бьются, чтобы их Орден мог выжить и однажды восстановил былое великолепие.

«Мы были жестоко ранены. Однако мы еще стоим: глаза наши пылают огнем, а сердца полны отваги. Пусть они думают, что мы разбиты. Мы покажем им, что все иначе».

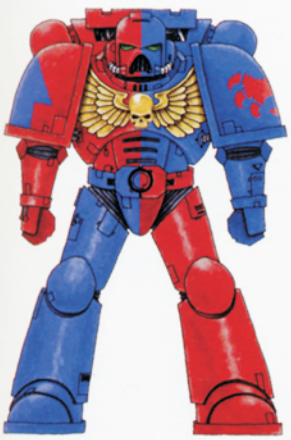
Педро Кантор,
магистр Ордена Багровых Кулаков



Орденское знамя Багровых Кулаков



Силовой кулак, демонстрирующий герб капитана Кортеза



МЕДНЫЕ КОГТИ

После того, как силы демонов уничтожили планету их Ордена, Медные Когти предприняли крестовый поход в Око Ужаса. Со времени отправления они редко встречались, но лорд-кастелян Крид с Кадии утверждает, что Медные Когти до сих пор активно защищают Империю.





ЖЕЛЕЗНЫЕ ВЛАДЫКИ

Именно усилиями Железных Владык Баргези был ограничен сектором звезд Грендль и, что еще важнее, они воспрепятствовали флоту-улью «Кракен» воспользоваться результатом разрушительного биологического потенциала Баргези.

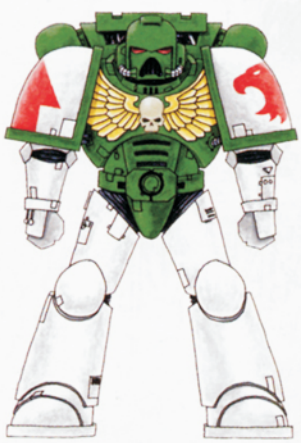




РЕЛИКТОРЫ

Инквизиция подозревала, что Реликторы опасно увлеклись порочными артефактами. В результате они попросили, чтобы другие Ордены Космического Десанта внимательно следили за действиями Реликторов, дабы те не стали предателями.

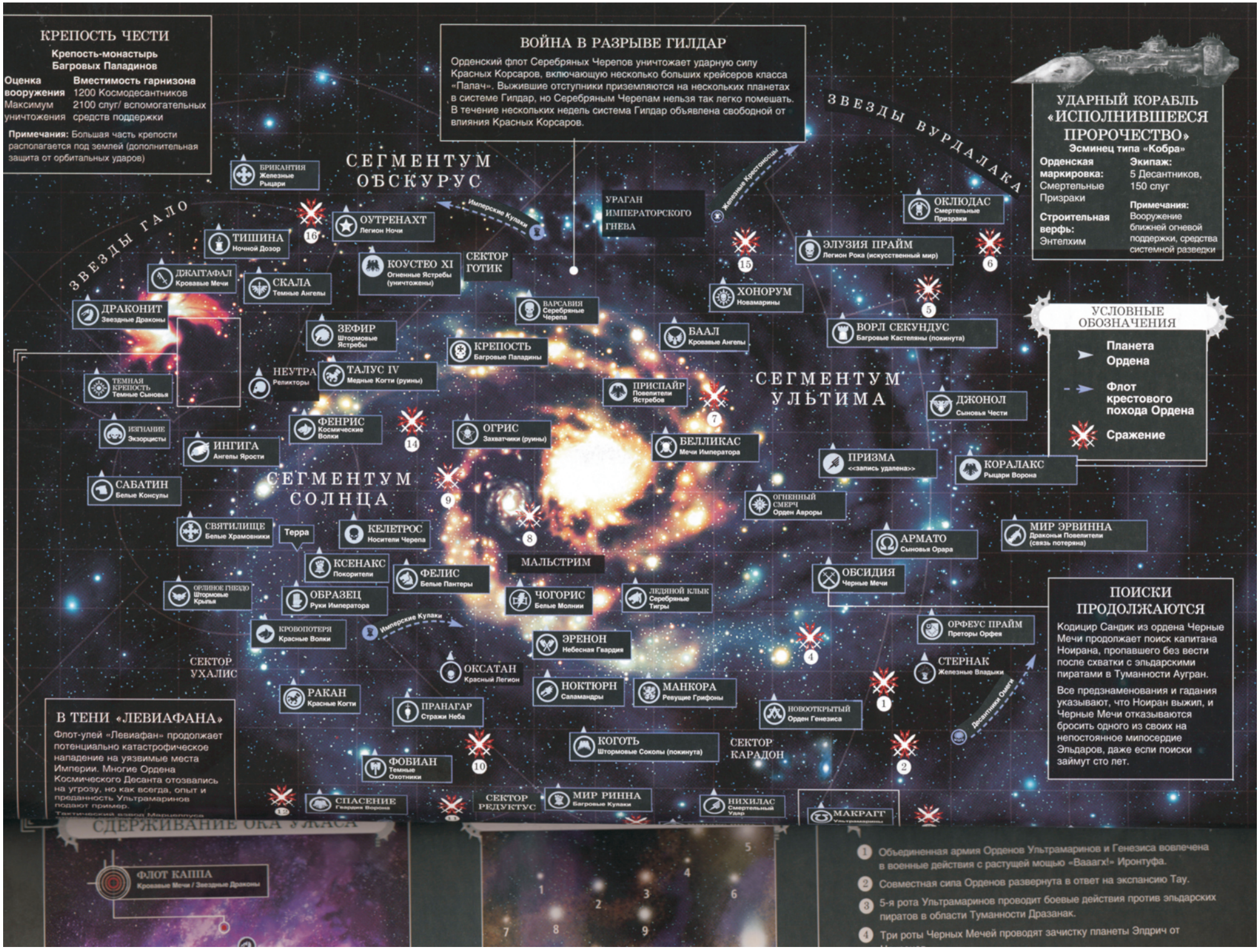




НАСТАВНИКИ

Загадочные Наставники не доверяют другим орденам, предпочитая действовать в одиночку и незаметно для всех спасшихся противников. В имперских документах упоминается, что в настоящее время Наставники ведут военные действия против эльдарского искусственного мира Биел-Тан и Орков системы Карадон.




КРЕПОСТЬ ЧЕСТИ
Крепость-монастырь Багровых Паладинов
Оценка вооружения Максимум уничтожения
Вместимость гарнизона 1200 Космодесантников 2100 слуг/ вспомогательных средств поддержки
Примечания: Большая часть крепости располагается под землей (дополнительная защита от орбитальных ударов)
ВОЙНА В РАЗРЫВЕ ГИЛДАР
Орденский флот Серебряных Черепов уничтожает ударную силу Красных Корсаров, включающую несколько больших крейсеров класса «Палач». Выжившие отступники приземляются на нескольких планетах в системе Гилдар, но Серебряным Черепам нельзя так легко помешать. В течение нескольких недель система Гилдар объявлена свободной от влияния Красных Корсаров.
УДАРНЫЙ КОРАБЛЬ «ИСПОЛНИВШЕЕСЯ ПРОРОЧЕСТВО»
Эсминец типа «Кобра»
Орденская маркировка: Смертельные Призраки
Строительная верфь: Энтелхим
Экипаж: 5 Десантников, 150 слуг
Примечания: Вооружение ближней огневой поддержки, средства системной разведки
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
Планета Ордена
Флот крестового похода Ордена
Сражение
СЕГМЕНТУМ ОБСКУРУС
СЕГМЕНТУМ УЛЬТИМА
СЕГМЕНТУМ СОЛНЦА
ЗВЕЗДЫ ГАЛО
ЗВЕЗДЫ ВУРДАЛАКА
СЕКТОР ГОТИК
СЕКТОР УХАЛИС
СЕКТОР КАРАДОН
СЕКТОР РЕДУКТУС
МАЛЬСТРИМ
УРАГАН ИМПЕРАТОРСКОГО ГНЕВА
Имперские Кулаки
Железные Крестоносцы
Десантники Омега
Терра
БРИКАНТИЯ Железные Рыцари
ОУТРЕНАХТ Легион Ночи
ТИШИНА Ночной Дозор
ДЖАГАТАФАЛ Кровавые Мечи
СКАЛА Темные Ангелы
КОУСТЕО XI Огненные Ястребы (уничтожены)
ДРАКОНИТ Звездные Драконы
ЗЕФИР Штормовые Ястребы
ВАРСАВИЯ Серебряные Черепа
КРЕПОСТЬ Багровые Паладины
НЕУТРА Реликторы
ТАЛУС IV Медные Когти (руины)
ТЕМНАЯ КРЕПОСТЬ Темные Сыновья
ИЗГНАНИЕ Экзорцисты
ФЕНРИС Космические Волки
ОГРИС Захватчики (руины)
ПРИСПАЙР Повелители Ястребов
ИНГИГА Ангелы Ярости
САБАТИН Белые Консулы
СВЯТИЛИЩЕ Белые Храмовники
КЕЛЕТРОС Носители Черепа
КСЕНАКС Покорители
ОРЛИНОЕ ГНЕЗДО Штормовые Крылья
ОБРАЗЕЦ Руки Императора
ФЕЛИС Белые Пантеры
ЧОГОРИС Белые Молнии
ЛЕДЯНОЙ КЛЫК Серебряные Тигры
КРОВОПОТЕРЯ Красные Волки
ЭРЕНОН Небесная Гвардия
ОКСАТАН Красный Легион
РАКАН Красные Когти
ПРАНАГАР Стражи Неба
НОКТЮРН Саламандры
МАНКОРА Ревущие Грифоны
ФОБИАН Темные Охотники
КОГОТЬ Штормовые Соколы (покинута)
НОВООТКРЫТЫЙ Орден Генезиса
СПАСЕНИЕ Гвардия Ворона
МИР РИННА Багровые Кулаки
НИХИЛАС Смертельный Удар
МАКРАГГ Ультрамарины
ОКЛЮДАС Смертельные Призраки
ЭЛУЗИЯ ПРАЙМ Легион Рока (искусственный мир)
ХОНОРУМ Новамарины
ВОРЛ СЕКУНДУС Багровые Кастеляны (покинута)
БААЛ Кровавые Ангелы
ДЖОНОЛ Сыновья Чести
ПРИЗМА <<запись удалена>>
БЕЛЛИКАС Мечи Императора
КОРАЛАКС Рыцари Ворона
ОГНЕННЫЙ СМЕРЧ Орден Авроры
АРМАТО Сыновья Орара
МИР ЭРВИННА Драконьи Повелители (связь потеряна)
ОБСИДИЯ Черные Мечи
ОРФЕУС ПРАЙМ Преторы Орфея
СТЕРНАК Железные Владыки
ПОИСКИ ПРОДОЛЖАЮТСЯ
Кодицир Сандик из ордена Черные Мечи продолжает поиск капитана Ноирана, пропавшего без вести после схватки с эльдарскими пиратами в Туманности Аугран.
Все предзнаменования и гадания указывают, что Ноиран выжил, и Черные Мечи отказываются бросить одного из своих на непостоянное милосердие Эльдаров, даже если поиски займут сто лет.
В ТЕНИ «ЛЕВИАФАНА»
Флот-улей «Левиафан» продолжает потенциально катастрофическое нападение на уязвимые места Империи. Многие Ордена Космического Десанта отозвались на угрозу, но как всегда, опыт и преданность Ультрамаринов подают пример.
Тактический взвод Марнеллуса
СДЕРЖИВАНИЕ ОКА УЖАСА
ФЛОТ КАППА
Кровавые Мечи / Звездные Драконы
1 2 3 4 5 6 7 8 9
1 Объединенная армия Орденов Ультрамаринов и Генезиса вовлечена в военные действия с растущей мощью «Ваааргх!» Иронтуфа.
2 Совместная сила Орденов развернута в ответ на экспансию Тау.
3 5-я рота Ультрамаринов проводит боевые действия против эльдарских пиратов в области Туманности Дразанак.
4 Три роты Черных Мечей проводят зачистку планеты Элдрич от



В ТЕНИ «ЛЕВИАФАНА»

Флот-улей «Левиафан» продолжает потенциально катастрофическое нападение на уязвимые места Империи. Многие Ордена Космического Десанта отозвались на угрозу, но как всегда, опыт и преданность Ультрамаринов подают пример.

Тактический взвод Марцеллуса отмечен особой благодарностью за героизм, проявленный в битве по

Ноирана, пропавшего без вести после схватки с эльдарскими пиратами в Туманности Аугран.

Все предзнаменования и гадания указывают, что Ноиран выжил, и Черные Мечи отказываются бросить одного из своих на непостоянное милосердие Эльдаров, даже если поиски займут сто лет.

СДЕРЖИВАНИЕ ОКА УЖАСА



РАЗМЕЩЕНИЕ ГАРНИЗОНА ЗВЕЗДНОЙ КРЕПОСТИ 998.M41

- Имперские Кулаки
- Звездные Драконы
- Белые Храмовники
- Экзорцисты
- Темные Сыновья
- Покорители
- Серебряные Черепа
- Реликторы
- Кровавые Мечи

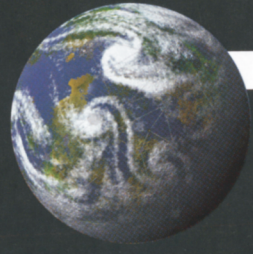
«Нам не будет покоя до тех пор, пока дышит хотя бы один отступник. Пусть наши имена внушают им страх».

Лейтз,
капитан Ордена Экзорцистов

УЛЬТРАМАР



1. Тарентус	Земледельческая планета	5. Эспандор	Основная планета
2. Квинтарн	Земледельческая планета	6. Аякс	Планета-сад
3. Конор	Научно-исследовательская планета Адептус Механикус	7. Масали	Земледельческая планета
		8. Талассар	Водная планета
		9. Макрагг	Планета Ордена
		10. Талаза Прайм	Крепость Инквизиции
4. Кальт	Пещерный мир	11. Пармению	Тренировочная база



МАКРАГГ

Планета Ордена
Адептус Астартес

Резиденция Ордена Ультрамаринов, Ультрамар – империя великолепных планет с высоко развитой цивилизацией, стоящих как упорный оплот против вторгающейся темноты Восточного предела.

НА ЗАЩИТЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

«Пусть они шагают по Галактике подобно богам древности, защищая Человечество от уничтожения беспощадной Вселенной».

Из учения Робаута Гуиллимана, как изложено в апокрифе Скароса

Космические Десантники – самая мобильная военная сила Человечества. В результате было бы просто невозможно точно перечислить даже небольшой процент их действий. Поэтому данная карта показывает только самые известные кампании Космического Десанта и крепостей в 998.M41.

ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПРОВОДИМЫЕ СХВАТКИ 998.M41

1. Объединенная армия Орденов Ультрамаринов и Генезиса вовлечена в военные действия с растущей мощью «Ваааrх!» Иронтуфа.
2. Совместная сила Орденов развернута в ответ на экспансию Тау.
3. 5-я рота Ультрамаринов проводит боевые действия против эльдарских пиратов в области Туманности Дразанак.
4. Три роты Черных Мечей проводят зачистку планеты Элдрич от Некронов.
5. Легион Рока отдал приказ 4-й роте подавить восстание на Нео Хартуме. Жертвы среди гражданского населения превысили прогнозы.
6. Смертельные Призраки развернули силу Ордена против флота-улья «Джормунгандр». Движутся дополнительные подкрепления.
7. Потеряна связь с 7-й ротой Повелителей Ястребов. Подозревают враждебные действия сил ксеносов.
8. Орден Белых Пантер подавляет систематическое сопротивление в звездном скоплении Динати. Магистр Ордена Джорас Шадоумо пал в бою.
9. 2-я рота Имперских Кулаков вступила в бой с периферийными подразделениями «Ваааrха!» Детзарка. В поддержку отправлены 6-я и 9-я роты.
10. 5-я рота Саламандр проводит мероприятия по поиску и уничтожению нескольких подозрительных мертвых планет в подсекторе Геркулеса.
11. В операции по сдерживанию флота-улья «Левиафан» занято, в большей или меньшей степени, две дюжины Орденов. Общее командование осуществляет капитан Ааджз Солари из Гвардии Ворона.
12. На Таргусе и других соседних системах продолжает свирепствовать «Ваааrх!» Череполома. Несмотря на отсутствие связи, капитан Киваан Сорокопут из Гвардии Ворона предполагал остаться действовать в этом регионе.
13. Неполные роты Багровых Кулаков помогают в продолжающихся битвах с Лукавым Поджигателем Карадона.
14. Две роты Ангелов Ярости разбивают наголову банду Носителей Слова.
15. На экспедиционный корпус Новамаринов «Септус» напали отступники-хаоситы, предположительно находящиеся на службе Гурона Черносердечного.
16. Продолжается война за Армагеддон. Более двенадцати Орденов по-прежнему ведут бои с бандами Орков. Текущие прогнозы показывают, что боевые действия продлятся вплоть до .M42 или дольше.
17. В системе Баланор замечен варп-корабль «Проклятая Вечность». Флот сдерживания «Каппа» перемещается для сбора сведений.
18. Флот сдерживания «Священный» вступает в бой со значительными штурмовыми силами Черного Легиона: потери серьезные, но победа неотвратима.
19. Звездная крепость Имперских Кулаков «Попытка желания» подверглась нападению банды Железных Воинов. Считается, что вражеским командующим является мерзкий военный кузнец Шон'ту (ссылка: a435-34 осада Малодракса).
20. Белые Консулы сообщают об изгнании великого демона, предположительно опознанного как Ткач Судьбы.

БИТВЫ УЛЬТРАМАРИНОВ

Они – хранители Восточного предела, защитники Ультрамара.

Ультрамар противостоял всевозможным захватчикам – некоторые были настолько странными, что обычному человеку и не понять. Ультрамарины испытали свою силу против орочьих Ваааахов! и восстаний изменников, вторжений Тау и рейдов Некронов. Но вернее всего их героизм проявился в сражениях, в которых они защитили Галактику от угроз из-за пределов известного космоса: сыновья Ультрамара утвердились в 35-м тысячелетии в сражении против звездных странников Криотов и в возмездии за бойню в Падении Небес. Но среди этих ужасных войн и героической борьбы значительно выделяется одно столкновение: атака флота-улья тиранидов «Бегемот» и битва за Макрагг.

БИТВА ЗА МАКРАГГ

Изучив опасность, грозившую Ультрамару от флота-улья «Бегемот», Марнеус Келгар сразу же составил планы. Считая, что система Макрагга окажется под непосредственной угрозой, Келгар приказал улучшить его внушительные укрепления. Дюжина боевых кораблей уже находилась на орбите, и каждый день еще больше прибывало из Варпа. Огромные ударные крейсера затмевали гражданские корабли и эскадры имперских разрушителей, и сами выглядели миниатюрными в присутствии нависших боевых барж Ультрамаринов. Между этим могучим флотом боевых кораблей и планетой располагались не менее грозные орбитальные оборонительные станции: Макрагг не был совсем уж беззащитен.



Едва прошло несколько недель, как передовые корабли тиранидского флота напали на Макрагг. Инопланетные биокорабли рассеяли атаки ударных крейсеров Ультрамаринов и массированно прорвались к планете. Вскоре тысячи спороизводящих тварей неслись и бесновались по всему Макраггу. Посчитав угрозу, исходившую от тиранид, слишком большой, чтобы выступать против них по частям, Келгар объединил наземные войска в три могучих армии. Первое и второе оперативные соединения, в основном состоявшие из 1-й роты ветеранов и планетарных Сил обороны Ультрамара, поддерживали полярные крепости Макрагга против нападения тиранидов. Тем временем оперативное соединение Келгара, самое большое из трех, провело ряд арьергардных боев, пытаясь замедлить продвижение тиранидов и уничтожить контролирующие организмы Ул

В начале кампании Келгар добился большого успеха, кровью оттянув время для боевых братьев на севере и юге. Однако тираниды все прибывали. В последней кульминационной битве на хребте Холодного оружия орд тиранидов терроризировала арьергард Ультрамаринов, а сам Келгар был серьезно ранен. Зная, что оставаться на поверхности планеты, означает осудить своих сторонник на бесполезную смерть, Келгар перебрался на орбитальную боевую баржу «Октавиус». Отказавшись от всего, кроме жизненно важного медицинского обслуживания, повелитель Макрагга принял командование флотом и искал способ спасти свою планету от неминуемой гибели.

Через несколько часов главный флот тиранидов достиг Макрагга. Не предвидя подкрепления, Келгар повел флот в ряд дерзких атак, нападая на отдельные корабли, когда те рассредоточились перед вторжением на Макрагг значительными силами. Попав между яростным огнем полярных крепостей Макрагга и карающими сокрушительными ударами флота Келгара, множество кораблей тиранидов было уничтожено, но их оставалось еще очень много. Когда кипела битва, тираниды рассеяли тысячи спор над жизненно важными полярными крепостями: если крепости были бы взяты, то пушки Макрагга замолкли бы, и мир остался бы беззащитным. Итак произошло, что тираниды высадились на планету в еще большем количестве, чем прежде, и вскоре крепости оказались полностью окружены. Доставив ужасный груз, разбитые корабли-ульи отступили с орбиты. Доверив Ультрамаринам защиту крепости, Келгар безжалостно преследовал флот тиранидов, решив, что они не принесут больше гибель другим планетам.

Никогда до или после этого доблесть Ультрамаринов не подвергалась испытаниям, как при защите полярных крепостей. Космические десантники-ветераны 1-й роты возглавили легко вооруженные вспомогательные подразделения в упорной защите крепостей, удерживая каждую стену и траншею до самого последнего мгновения, прежде чем ее наводнял рой тиранидов. Медленно отряды отходили в глубь крепости, тираниды платили огромную цену за каждую захваченную пядь земли. Титаны из легиона Преторов подкрадывались по обширным ледяным полям и артиллерийскими снарядами и плазмой прожигали дымящиеся борозды в наступающих ордах тиранидов. Свирепость роев была невероятна. В северной крепости они наводнили стены, используя для укрытия

дымящие груды своих же убитых бойцов. Титаны были завалены и раздавлены исключительно тяжестью множества тел. Несмотря на арктический холод, орудийные стволы защитников раскалились и заклинили, боеприпасы начали истощаться, хотя запасы крепости были рассчитаны на многие месяцы осады.

И тем не менее защитники продолжали биться. Неуклюжие карнифексы как живые тараны рвались к бастионам защитников, с одинаковой яростью пробиваясь сквозь металлические и каменные стены. Чтобы свалить врага, Ультрамарины должны были полагаться на тяжелую огневую мощь с малым радиусом действия, но за каждого упавшего тиранида выскакивали три других, продолжавших борьбу. Людей послабее парализовал ужас, когда тираниды снова и снова прорывались через внешние укрепления, но Ультрамарины никогда не отчаивались и не помышляли, что могут потерпеть поражение.

Война в космосе

Келгар преследовал флот тиранидов до окруженной кольцами планеты Цирцеи на краю системы Макрагг. Своевременное прибытие флота «Темпестус» с Бакки окончательно решило судьбу тиранидов, зажав их между кораблями двух флотов. Но даже теперь Имперский флот был малочисленнее, поскольку тиранидов было невероятно много. Битва была бы проиграна, если бы не героическая жертва «Доминус Астра». Ринувшись в самый центр флота-улья, огромный линкор класса император взорвал варп-двигатели, создав вихрь, который втянул и его, и весь флот тиранидов, полностью уничтожив.

Покончив с флотом-ульем, уцелевшие суда Келгара ревя повернули назад к Макраггу, чтобы попытаться спасти осажденные полярные гарнизоны. Полагали, что оставшиеся в живых Ультрамарины 1-й роты еще бились в оборонительных лазерных бункерах северной цитадели, но все контакты с ними были прерваны после того, как тираниды захватили наружные форпосты. О южном гарнизоне вообще ничего не было известно. Келгар, чувствуя, что ситуация становится критической, отправил 3-ю и 7-ю роты Ультрамаринов на быстроходных ударных крейсерах вперед, пока остальные поврежденные корабли ползли назад к Макраггу.

Космические десантники 3-й и 7-й роты развернули над полюсами десантные модули, а их вспомогательные подразделения следовали в десантных штурмовиках «Буревестник». Внизу их ожидало зрелище невообразимой резни. Груды изуродованных трупов тиранидов и разрушенных боевых аппаратов устилали лед. Огромные дымящие воронки испещряли снег там, куда плазменные реакторы титанов нанесли критическое попадание. Повсюду смердела смерть. 7-я рота, не встретив сопротивления, приземлилась в южной крепости и быстро соединилась с уцелевшим на поверхности гарнизоном. Вместе они поспешили очистить подземные коридоры, которые заполонили тираниды.

Битва за северную крепость

На севере 3-я рота, едва приземлившись, подверглась нападению. Сотни тварей появились из темных отверстий туннелей и разрушенных бункеров, чтобы напасть на космических десантников. Только точный огонь, который вели взводы опустошителей роты, держал рой инопланетных тварей в страхе до прибытия десантных штурмовиков «Буревестник», загнавших тиранидов назад во тьму. Прежде чем отправиться в саму крепость на поиски оставшихся в живых, капитан Фабиан из 3-й роты разумно ждал прибытия трех дредноутов роты.

Темные, сырые коридоры под северной крепостью уже изменились под инопланетным воздействием. Слизь капала со стен и потолков, распространяя мускусное зловоние. Крики и рев инопланетян оглашали туннели. Космические десантники вступили в коридоры, заваленные трупами тиранидов и Ультрамаринов, темнота неохотно отступала перед их прожекторами. Среди трупов прятались мимикрирующие ликторы, врубавшиеся в продвигавшиеся взводы в разгуле разрушения. В конце концов передовые взводы использовали огнеметы, чтобы огнем очистить коридоры от врага. Даже когда огонь уничтожал их, твари по-прежнему выпрыгивали с вытянутыми когтями, чтобы разрывать и убивать.

Участь 1-й роты

Сквозь мрак и невероятный ужас 3-я рота наконец добралась до нижнего уровня, где обороняющиеся отстаивали последний рубеж. Трупы тиранидов лежали в шесть рядов вокруг дверей, а внутри комнаты лежала группа терминаторов, бившихся спиной к спине и отдавших жизнь за собратьев. Ультрамарины 1-й роты были уничтожены до последнего человека.

Битва за Макрагг остается источником величайшей скорби и гордости для Ультрамаринов. Имена павших каждый год оглашают в дни Торжества, а их жертву вспоминают по всему Ультрамару с благодарной почтительностью. Но цена была велика. Ультрамарины 1-й роты погибли, а численность 3-й и 7-й роты сильно сократилась. Немало лет пройдет, прежде чем орден сможет полностью восполнить потери, но обязательно восстановит их. Ультрамарины выдержат.



БИТВА ЗА ГРОБНИЦУ

Битва за Макрагг унесла много жизней Ультрамаринов, и прошло немало долгих лет, прежде чем потери были восстановлены. Тем не менее, все эти годы сыны Гуиллимана не стояли в стороне, участвуя во многих сражениях. На Юндо, Тиланнии, Аркосе и сотне других планет Ультрамарины бились с врагами Империи, но очень долго они не сражались вместе как орден, лишь при осаде гробницы Орара.

Орар был величайшим героем Ультрамаринов после ереси Хоруса, защищавший восточный предел от опасности нашествия инопланетян. После многочисленных триумфов и побед Орар наконец пал в бою и был погребен на планете Комрат, где с тех пор в память о жертве и победе стоял его памятник. Так что когда Ультрамарины получили сигнал бедствия от губернатора планеты Комрат, Келгар ответил незамедлительно всей мощью соединения.

Прибытие посланника

За несколько недель до этого губернатора Комрата просил о переговорах посланник эльдаров. Орара погребли с множеством реликвий его военных кампаний: частью Имперского наследия, но многие другие были неизвестного происхождения. Инопланетянин попросил вернуть одну из этих реликвий, известную Ультрамаринам и жителям Комрата как Галактический скипетр. Конечно же это было невозможно, поскольку нельзя было ни нарушить святость гробницы Орара ради капризов инопланетянина, ни разрешить передачу любого священного предмета. Соответственно, губернатор отказался. Тогда просьбы эльдара перешли в требования, а затем превратились в угрозы. Губернатор не колеблясь приказал бы убить эмиссара за дерзость, но не был столь глуп, чтобы проигнорировать угрозы эльдара. Он немедленно привел в состояние боевой готовности планетарные Силы обороны и обратился за помощью к Ультрамаринам.

Эльдары нанесли удар спустя месяц. Обойдя орбитальные оборонительные станции Комрата, они непонятным образом материализовались на поверхности планеты в трехстах лигах западнее гробницы Орара. Неважно как эльдары попали на планету, но некоторое время планетарные Силы обороны одерживали верх и отвергли использование титанов и другой сверхтяжелой огневой поддержки. Но постепенно защитники Комрата были рассеяны, и эльдары продвинулись вперед.

Такова была ситуация, когда Ультрамарины достигли Комрата. Получая донесения от подразделений планетарной обороны с поверхности планеты, Келгар считал, что эльдары вот-вот прорвутся к гробнице, и усиление оборонительных подразделений Комрата его частями окажется почти безуспешным. В любом случае, Ультрамарины укрепили обороняющихся; эльдары были уверены, что прорвутся, и тогда гробница падет. Поэтому, единственная надежда Келгара состояла в том, чтобы как можно лучше укрепить гробницу Орара и удержать ее силой оружия. Придя к такому решению, Келгар отправил боевых братьев к «Буревестникам», и Ультрамарины спустились на Комрат.

Хотя не предназначавшаяся для защиты, гробница Орара, тем не менее, была огромным сооружением, занимавшим много акров и стоящим на большом холме, возвышавшимся над поросшими кустарниками равнинами и окаменелыми лесами. Ее мраморная лестница поднималась на сотни метров вверх, на вершину холма, позволяя находившимся внутри видеть любых противников. Сразу после приземления, Ультрамарины постарались еще больше укрепить гробницу. Статуи сваливали, сооружая баррикады, разваливавшиеся ст подпирали, а зону обстрела очищали от препятствий. Гробница Орара не была крепостью, но она послужит как надеялся Келгар.

Битва начинается

Эльдары, достигнув гробницы Орара, обнаружили, что защищают от них, и всей мощью обрушились на главны ворота. Воины Аспектов и гвардейцы устремились в гравитационных танках «Сокол», а артиллерийские орудия громили защитников. Однако эльдары не могли пустить в ход самое тяжелое вооружение, поскольку э означало бы рисковать уничтожить Галактический скипетр, находящийся внутри. Ультрамарины, защище от смертоносного огня эльдаров грубыми укреплениям удерживали позицию за выщербленным мрамором, по первая волна штурмующих не окажется на верхних ступенях. По команде Келгара, Ультрамарины появили из укрытия. Не обращая внимания на сюрикены и ревущую вокруг плазму, обороняющиеся ракетами, гранатами и огнем из болтеров смели захватчиков.

Наступление эльдаров, отбитое от главных ворот, тепе разделилось: враги искали бреши в укреплениях Келга но добились лишь того, что их собственные фланги подвергались нападению подвижных отрядов Ультрамаринов. Келгар не раз бился с эльдарами и зна что никакая неподвижная оборона не выстоит долго против их маневренности и точных ударов. Таким образом, план сражения Келгара заключался в том, чт разделить орден. Главная оперативная группа под его командованием, включающая пять полных рот Ультрамаринов, разместилась в гробнице Орара и защищала Галактический скипетр. Остальную часть ордена разделили на дюжину мобильных ударных груп состоявших из пятидесяти-ста космических десантнико скрытно залегших в ближайшей долине и теперь внезап и молниеносно атаковавших эльдаров. Время от време командование каждой ударной группой поручалось возглавлявшему ее капитану или сержанту, но именно Келгар, и только Келгар, руководил общей стратегией. Т не менее он никогда не покидал позиции в воротах, что лучше командовать всей битвой. Даже когда бронированные перчатки Келгара сбрасывали противни с лестницы гробницы, его голос руководил орденом со всей полнотой стратегического и тактического опыта, которым обладал его величественный разум.

Келгар так умело руководил Ультрамаринами, что везд где эльдары наносили удары, они встречали сопротивление равной силы. Гравитационные танки «Огненные призмы» захватили выгодные позиции на поросшем кустарниками участке к северу от гробницы, однако, были атакованы стремительными тактическими взводами прежде, чем смогли обстрелять позицию Келгара. На западе грохочущие пушки средних танков «Хищник» гнали варп-пауков, удиравших в мертвые лес и попавших в засаду разведчиков Ультрамаринов. Десантные штурмовики «Буревестник», ревя, проносились по небу, артиллерийские орудия и ракеты разыскивали неуловимые и стремительные отряды эльдарских ночных крыльев. Взводы мотоциклистов 6-й роты мчались по холмам и каменистым осыпям, обстреливая из болтеров эльдарские эскадроны «Гадюк Менее способный человек не смог бы руководить этой круговертью, но воля Келгара господствовала на всем поле боя. Слово сюда – и ударные группы беспрепятственно передислоцировались от приближающейся атакующей цепи эльдаров. Команда

туда – и Ультрамарины на дальней стороне поля боя перехватывали и сокрушали изолированный эльдарский отряд. Ни разу напряжение не отразилось на лице Келгара, ни на мгновение он не прервал собственную схватку в воротах гробницы.

Битва за гробницу длилась весь день и ночь. Снаряды и энергетические взрывы долбили каменные стены и скульптуры, осыпая обломками и космический десант, и эльдаров, а в гробнице вздымались большие клубы раздражающей пыли. Но Ультрамарины стояли твердо, вышагивая сквозь тучи пыли и щебня как мстительные призраки. Эльдары собрали всевозможную тайную науку под своим командованием, и все же их невероятная технология стоила немного перед лицом решительности Ультрамаринов. Сюрикены и плазменные заряды, фузионные пушки и призрачные мечи – все это могло и действительно убивало Ультрамаринов, но, пока Келгар оставался жив, никто из его боевых братьев не думал о поражении. Связанные узами братства и призванные к величию, защитники бились среди разбитых статуй и разрушенных стен, зная, что любое меньшее деяние запятнает славную историю Ультрамаринов.

Многие герои были отмечены в тот день, их имена навечно вошли в летописи Ультрамара. Сержант Катури из 3-й роты, убивший дюжину воинов Аспекта у северной стены гробницы, хотя сам был весь изранен. Брат Канион, защищавший находившегося без сознания капитана Аджеммана от всех нападавших, *пока не подоспела* помощь. Достопочтенный брат Тиберан, в одиночку заткнувший пролом в южной стене гробницы мертвыми врагами, и чей клинок изрубил призрачного лорда. Такими деяниями Ультрамарины мешали противникам.

Аватар атакует

В конце концов битва закончилась там, где и началась – у главных ворот гробницы. Новый штурм, обрушившийся на большую мраморную лестницу, был больше всех предыдущих. Эту атаку возглавляло существо, до тех пор не виданное на поле боя – огромная фигура, окутанная бледно-серым дымом и взметающимся пламенем, чей могучий клинок обрушивался на всех стоящих перед ним – Аватар Каина.

Каждый неодолимый взмах пламенеющего меча Аватара разрубал доспехи и тела, оставляя лишь неподвижные трупы. Терминаторы 1-й роты выступили против Аватара с силовыми кулаками и громовыми молотами, но от их ударов он лишь чуть-чуть пошатывался. Чтобы как-то повлиять на пылающую, пышущую жаром фигуру Аватара, использовали всевозможное оружие тяжелого калибра, и все же их ярость мало спасала от гнева продвигавшегося создания. Везде, где проходил Аватар, эльдары бились с удвоенной силой. Воины Аспектов и гвардейцы хлынули за Аватаром: его неземное присутствие наполняло их решимостью.

Уже испытывающая сильное давление, линия обороны Ультрамаринов готовилась к новому нападению, и Келгар знал, что только отчаянные средства смогут удержать победу. Расшвыряв противников одним могучим взмахом бронированных перчаток, Келгар бросил вызов самому Аватару. Между магистром Ультрамаринов и его целью находилось множество эльдаров, но Келгар не остановился, хотя его перчатки были разбиты по сравнению с большей частью терминаторских доспехов.

Триумф Келгара

Итак, Келгар, прежде других узнав о присутствии Аватара, бросился на него, обрушив на создание ужасно болезненный удар. Зарычав от ярости, Аватар повернулся к новому нападающему. Первый удар не достиг магистра ордена на толщину волоса. Второй пробил большую дыру в доспехах Келгара. Третий же удар, разбив наплечник, глубоко вонзился в плечо, повергнув магистра ордена на одно колено. Но четвертый, который предполагался как последний удар, что должен был отсечь голову Келгара, врезался в бронированную ладонь левой руки магистра.

Бронированная перчатка обгорела и покоробилась, когда Келгар сжал клинок. Никакая другая перчатка не могла бы противостоять ни этому могучему удару, ни неистовому жару. Но легендарные перчатки Ультрамара были более древнего изготовления: созданные умением и технологией давно потерянной человеческой расы. Мгновение смертный и бог боролись за власть над раскаленным мечом, и в этот момент Аватар был беззащитен. Поднимаясь, Келгар, широко размахнувшись, со всей силы нанес удар другой перчаткой. Аватар взревел от боли и ярости, когда силовой кулак пробил расплавленный ихор его туловища. С последним воплем, Аватар взорвался в ярко-белой вспышке, разбрызгав вокруг пепел и расплавленный металл.

Его сила иссякла, и Келгар упал на одно колено. Ультрамарины окружили раненного магистра ордена, чтобы защитить его от любого эльдара, попытавшегося воспользоваться его слабостью, но этого не потребовалось. С падением своего бога войны, эльдары совсем пали духом. Некоторые бежали без оглядки, другие же отходили в строгом порядке, но все отступили во тьму. Тишина повисла там, где совсем недавно шумел бой. Битва за гробницу завершилась.

Все оставшиеся силы эльдаров, нападавшие на Комрат, растаяли в течение следующих нескольких часов, но Келгар знал, что они вернутся за Галактическим скипетром. Он также считал, что разрушенные укрепления Комрата не выдержат второго штурма. Действительно, если бы не Ультрамарины, то Галактический скипетр попал бы в руки эльдаров. Тогда Келгар объявил губернатору Комрата, что Галактический скипетр заберут из гробницы Орара и доставят на Макрагг, где его смогут защитить должным образом.



АТАКА НА ЧЕРНЫЙ ПРЕДЕЛ

К тому времени, как капитан Сикарус с оперативным соединением Ультрамаринов прибыл на планету Черный Предел, «Ваааgх!» Занзага управлял большей частью северного континента. Только три из двенадцати главных городов-ульев еще держались. Когда ударный крейсер «Месть Валина» вышел на орбиту, оборонительные сооружения Госпоры, самого большого из трех высоких городов-ульев, которые все еще оставались свободными, заколебались. Военачальник Занзаг обладал небывалым техническим мастерством и усовершенствовал модель высокоэнергетических шут, которая могла пробить бронирование Лемана Раса или даже силовые доспехи космодесанта. Имея такое оружие в подразделении, жестокие орочьи захватчики уничтожали защитников Черного Предела.

Не раздумывая, Сикарус отправил боевых братьев в десантные модули и направил «Месть Валина» бомбить с орбиты штурмовавших Госпору. Атакующие десантные модули приземлились сразу же после бомбардировки. В непродолжительном, но кровавом бою, Ультрамарины отбросили орков от стен Госпоры, вынудив окровавленного и побежденного Занзага отступить. Едва смолкли боевые кличи, а Сикарус уже снова мчался. Оставив часть войск для поддержки укреплений Госпоры, Сикарус поднялся в поисках вожака Ваааx!

Как только Сикарус и большая часть Ультрамаринов отбыли, орки возобновили нападение на Улей Госпору. К несчастью для зеленокожих, Сикарус предвидел эту возможность и приказал разместить несколько Громов пушек для усиления защиты улья. Едва штурм начался, залп снарядов разорвал наступающих орков и отбросил под укрытие окаменелых лесов, окружающих Улей Госпору.

Тем временем Сикарус продолжал искать Занзага. «Буревестник» и разведывательные патрули ланд спидеров установили несколько орочьих лагерных стоян по реке Черногрязной. Неделю Сикарус составлял план руководил ударами на эти лагери, но хотя было замечен большое количество высокоэнергетических шут, Занзага так нигде и не нашли. После того, как четвертый ветхий форт был превращен в развалины, Сикарус получил настоятельную просьбу о помощи от сил Планетарной обороны Черного Предела, защищающих Улей Сульфору Разрываясь между обязанностями, Сикарус, скрепя сердце, прекратил охоту за оперативной базой Занзага и направился на юг, к Сульфоре, поручив поиск двум взводам разведчиков под командой сержанта Телиона.

Вместо того, чтобы обыскивать окрестности, Телион приказал разведчикам начать наблюдение за разрушенным аванпостом. Сержант знал, что орки – мусорщики, и был уверен, что они вернутся туда за обломками доспехов или вооружением, которое можно снова использовать. В сумерках разведчики Телиона укрылись вокруг внешней границы разрушенного аванпоста: их глаза и уши зорко следили за малейшим знаком приближения зеленокожих.



Двумя ночами позднее, в то время как Сикарус все еще бился поблизости от Улья Сульфоры, предположение Телиона подтвердилось. Под светом двух лун Черного Предела помятая, но исправная подводная лодка поднялась из мутных вод Черногрязной. Надежно укрытые в роще окаменелых деревьев на юге, Телион и его разведчики следили, как из орочьей подводной лодки на берег высыпала дюжина парней и сорок гретчинов. Пока зеленокожие расползлись, прочесывая руины в поисках каких-нибудь фрагментов, которые еще можно использовать, один из разведчиков сплавал к причаленной подводной лодке и установил радиомаяк. С наступлением рассвета подводная лодка ушла, и Телион получил сведения о местоположении их оперативной базы: в огромной естественной пещере, скрытой под водопадом Черногрязной, посередине между ульями Госпоры и Сульфоры, и в пределах досягаемости обоих.

Нападение на логово Занзага

Получив известия от Телиона, Сикарус сердечно поздравил его. Собрав войска, которые можно было снять с защиты Сульфоры, он сел на десантный штурмовик «Гладиус» и направился на север так быстро, как смог собраться. Тем временем разведчики Телиона достигли позиции и занимались устранением часовых базы.

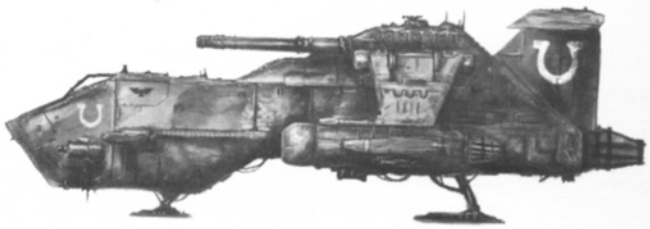
Первым указанием на парней Занзага явилось то, что они попали под обстрел, едва нос «Гладиуса» прорвался сквозь завесу водопада. Через мгновение взревевшие двигатели десантного штурмовика установили его в центре пещеры, снаряды, выпущенные из шут, без всякого вреда барабанили по его корпусу. Затем, с пронзительным визгом, «Гладиус» обрушил залп ракет «Адский Удар» на группу Боебанок и Смертолетов в тылу пещеры, разрывая на части их ряды огненными взрывами, осветившими на мгновение мрак пещеры. Звук разрывов ракет все еще разносился по пещере, когда трап «Буревестника», лязгая, опустился на сырой металлический проход, и Като Сикарус повел Ультрамаринов в бой.

Оправляясь от удара, орки ринулись на захватчиков и вступили в бой со всей звериной яростью. С ревом, разнесшимся эхом по пещере, Танкобои обрушили залп ракетниц, вынудивший отойти десантный штурмовик «Буревестник». В глубине пещеры взревел Занзаг, приказав находившимся возле него парням стрелять из высокоэнергетических шут в приближавшихся космодесантников. Но Сикарус отлично спланировал атаку. Первая волна космических десантников была не из роты Сикаруса, а пять ветеранов-терминаторов из 1-й роты. Высокоэнергетические шуты Занзага могли бы пробить силовые доспехи, но против непробиваемой тактической брони дредноутов они были бесполезны. К тому времени, когда Занзаг понял свою ошибку, многие из его парней были мертвы, и их тела валялись вокруг разрушенных сталагмитов. Значительно уменьшив угрозу орудийного огня, Сикарус приказал боевым братьям в силовых доспехах вступить в бой.



ДЕСАНТНЫЙ ШТУРМОВИК «БУРЕВЕСТНИК»

Обладая прочной керамитовой броней, значительной транспортной вместимостью и разрушительным вооружением, «Буревестник» – поистине универсальный космический корабль. Хотя первоначально он предназначался для переброски по воздуху космических десантников в боевую зону и затем обеспечения огневой поддержки, за прошедшие тысячелетия роль «Буревестников» значительно расширилась: многие ордены используют их как разведывательные корабли в верхних слоях атмосферы, ударные средства большой дальности или даже тяжелые истребители на границе космического пространства. В руках опытного командующего один десантный штурмовик «Буревестник» может удвоить эффективность оперативного соединения космодесанта, особенно в тех зонах боев, где маневренность является ключом к победе.



Орки, даже охваченные ужасом и лишившиеся превосходящего вооружения, дрались жестоко. Плацдарм Сикаруса был невелик, окруженный со всех сторон водами погружаемых доков, и Занзаг высылал вперед волну за волной парней в надежде спихнуть космических десантников в темные глубины. Однако Ультрамарины продолжали продвигаться с горящими болтерами. Потребовались долгие часы кровавой битвы, чтобы овладеть пещерой, но наконец орки бежали в глубь пещер.

В конце концов Сикарус одержал кровавую победу. Занзаг был мертв, убит капитаном в последние мгновения битвы, но цена была высока: один терминатор был мертв, а дюжина Ультрамаринов из 2-й роты никогда больше не увидят сражения. Когда «Гладиус» вернулся, чтобы перевезти Ультрамаринов, Сикарус следил за размещением взрывчатки для подрыва свода пещеры, чтобы заблокировать в туннелях всех уцелевших орков. После эвакуации Ультрамаринов, Сикарус также направил ударный крейсер «Месть Валина» провести массированную бомбардировку района.

В течение трех дней после сражения в разрушенной пещере Сикарус наносил ряд ударов, переломивших хребет орочьей военной машине. Хотя в последующие недели несколько военачальников и попытались взять на себя управление, «Ваааgх!» Занзага практически закончился со смертью вождя. У орков погибло очень много парней под стенами ульев Госпоры и Сульфоры, чтобы они могли одержать победу исключительно численным превосходством. Кроме того, с потерей занзаговых орочьих спецов и высокоэнергетических шут, у зеленокожих больше не было технологии, способной возместить утрату. Оценив законченную работу, Сикарус приготовился покинуть планету. Поскольку оперативные соединения Ультрамаринов оставляли Черный Предел ради новых сражений, жители начали долгий процесс освобождения планеты от выживших зеленокожих.

ИНЦИДЕНТ НА ДАМНОСЕ

Прибыв на Дамнос, Ультрамарины обнаружили, что боевые действия находятся в критическом положении. Годом ранее тектонические разрывы разрушили геотермальные плавильные станции Дамноса. Они также возвестили о большей опасности: под промерзшей полярной поверхностью Дамноса в злобе пробудилась гробница некронов. Шесть месяцев силы Планетарной обороны Дамноса атаковал враг из-под земли. И еще до окончания года почти все огромные промышленные города Дамноса лежали в руинах, а столица планеты Келленпорт был осажден.

Ударный крейсер Ультрамаринов «Месть Валина» и его оперативное соединение прибыли на Дамнос в тот момент, когда начался заключительный штурм Келленпорта. Используя для укрытия обломки, рассеянные в верхних слоях атмосферы, капитан Сикарус приказал вывести «Месть Валина» на орбиту над Келленпортом, чтобы начать атаку поверхности планеты. Некроны ответили незамедлительно. Далеко внизу на новых огневых позициях пульсировали пилоны некронов, из которых били в атмосферу потрескивающие молнии, разыскивая в небесах защищенный обломками ударный крейсер. В последующие минуты способности штурманов «Мести» подверглись небывалой проверке, когда те пытались определить распределение попаданий наступательного огня. В основном это им удавалось, и гауссовые потоки, не нанося вреда, обрушивали энергию на обломки или, закручиваясь, уносились в космическое пространство. Трижды содрогался «Месть Валина2 под ударами. Третий выстрел пробил сопротивление вакуумных щитов, нанеся крейсеру ужасную пробоину посередине корабля, вынудив его уйти с орбиты. Но это уже было неважно – время было выиграно. Десантные модули 2-й роты покинули корабль, и атака шла полным ходом.

Подкрепление Келленпорту

Капитан Сикарус разделил силы на три группы. Первая группа, под командованием самого Сикаруса, ударила в самый центр нападения некронов, отбрасывая бездушных механических воинов от внешних стен Келленпорта. Вторая группа, под командованием старшего библиария Тигуриус, нанесла удар в точку расположения осадных гауссовых орудий и пилонов, обрушивавших мерцающее пламя на те области Келленпорта, где еще держались обороняющиеся. Третья волна, полностью состоявшая из беспилотных модулей «Ветер смерти», врезалась в развалины за пределами осажденного капитолия администратума. Люки распахнулись, и автоматическая поисковая система обрушила залпы ракет на плотные ряды некронов.

Благодаря объединенному огню десантных модулей «Ветер смерти» и отчаявшихся защитников, капитолий администратум удерживал здание, но прочная победа базировалась на успехе штурма и Сикаруса, и Тигуриуса. Но именно Сикарусу предстояла самая сложная схватка. Благодаря жестокой возможности, его ударная сила опустилась в непосредственной близости от командного пункта некронов, то сразу же несколько ближайших фаланг двинулось в их сторону, чтобы устранить угрозу, исходившую от космических десантников. Собрав самых опытных боевых братьев, Сикарус возглавил атаку против командовавшего боем блестящего золотистого повелителя некронов. Боевая ячейка бессмертных образовала щит вокруг повелителя, но Ультрамарины не остановились. Снаряды болтеров пробивали металлические экзоскелеты, а потоки плазмы прожигали пластины доспехов, когда наследники Гуиллимана проявили отвагу в самой тяжелой ситуации.

Сам Сикарус пал в этом бою, тяжело раненый безжалостным ударом боевой косы, но эта маленькая победа была очень незначительной, чтобы спасти некронов от поражения. Когда командный взвод Сикару твердо стояла над израненным телом капитана, в бой вступила громадная фигура достопочтенного брата Агриппана. Теснимые неистовой атакой Сикаруса, оставшиеся бессмертные не могли противостоять ярост дредноута. Разбив некронов, Агриппан набросился на золотого повелителя некронов, и во взрыве энергетического вихря разнес его одним могучим ударо силового кулака.

После уничтожения командующего, некроны начали отступать. После того, как Сикарус был выведен из стро Агриппан возглавил уцелевших Ультрамаринов и беспощадно терзал отступающих некронов. Не одну тысячу механических воинов уничтожили в том преследовании. Позднее в этот день, в голубовато-зеленом взрыве, сотрясшем предгорья Танатоса на севере, погибло еще больше некронов. Это подтвердило что Тигуриус справился со своей миссией. После того, к отбросили некронов и освободили орбитальные оборонительные станции, «Месть Валина» вернулся на орбиту, и его «Буревестники» устремились на помощь наземной операции. Еще до окончания дня израненное тело Сикаруса перенесли в апотекариум ударного крейсера, а танки 2-й роты и тяжелые орудия доставили поверхность планеты. Но битва за Дамнос еще не окончилось...

Эвакуация начинается

Пока технодесантники с гражданскими рабочими работа над восстановлением оборонительных сооружений Келленпорта, ударный отряд Тигуриуса вернулся из предгорий Танатоса с плохими новостями. Келленпорт б островком спасения посреди земель, захваченных некронами. Разведка «Буревестника» сообщила, что, по крайней мере, сорок фаланг сосредотачивались для нового наступления, а далеко на севере пробудилось еще больше некронов. Эти известия однозначно означали гибель для защитников Келленпорта. Из-за потерь ранеными и убитыми, Ультрамарины могли собрать армию, насчитывающую лишь половину первоначальной численности. Осада смертельно измотала немногих выживших гвардейцев Келленпорта, и, несмотря на усили технодесантников, сам город не долго продержался бы п следующем штурме – как бастион он ничего не стоил. Тигуриус и Агриппан были вынуждены признать потерю Дамноса. Теперь их долг состоял в том, чтобы эвакуировать как можно больше жителей планеты, и они составили планы в соответствии с этим.

Под руководством Тигуриуса были удвоены усилия по укреплению Келленпорта. Все усилия по восстановлению внешних укреплений были приостановлены, а эти ресурсы использовали на капитолии администратуме и расположенном рядом космодроме. Из укрепленных стартовых шахт под Келленпортом доставили лихтерные и другие десантные корабли и начали переправлять испуганных жителей на «Месть Валина» и фрегаты прикрытия. В это время Агриппан использовал десантные штурмовики «Мести» в серии оперативных ударов. Десантные штурмовики «Гладиус» и «Гроза» обеспечили зону выброски тяжелых транспортных средств для развертывания «Хищников» и других тяжелых подразделений. Затем они уничтожили важные фазовые генераторы или командные пункты и ушли прежде, чем некроны смогли ответить. Благодаря ударам Агриппана продвижение некронов было замедлено, но в течение недели Келленпорт был вновь осажден.



Последняя битва

Ультрамарины защищали Келленпорт с яростью, о какой слагают легенды. Они бились на разрушенных стенах без страха и сомнения. Когда стены нельзя было больше защищать, они сражались за контроль над улицами, а когда и улицы невозможно было удерживать, они дрались за оставшиеся позади руины, решив, что некроны дорого заплатят за каждый дюйм развалин. Гвардейцы Келленпорта, подвигнутые к величию сынами Гуиллимана, нашли в себе решимость, какой никогда прежде не бывало, и кинулись в сражение как воины, чей судьбоносный момент настал. И даже эта отвага ничего бы не значила без руководства Тигуриуса и Агриппана.

Где бы ни сгущалась тьма – там появлялся Тигуриус, неистовством разума срывая продвижение некронов или при помощи созданных псионических щитов давая возможность добыче ускользнуть от машин. Он был воплощенным светом доблести, и уныние, охватившее сердца людей, рассеивалось при его приближении. Если Тигуриус бился с помощью разума и духа, то Агриппан сражался одной неукротимой силой. Хотя его адамантиевые доспехи были пробиты и разорваны, бронированный исполин бился с противником со всем опытом, приобретенным за пять тысяч лет войны. Три часа Агриппан в одиночку, без посторонней помощи, удерживал западные ворота Келленпорта, уничтожая всех противников. Когда первый монолит медленно пересекал внутренний двор Тора, именно Агриппан перенес основную силу удара своей сверхъестественной атаки и обратил его в руины.

В это время повсюду продолжалась эвакуация. У некронов было достаточно вооружения, чтобы обезопасить себя от атак с воздуха, и пилоты были вынуждены закладывать виражи и пикировать под перекрестным огнем гауссовых разрядов, чтобы забрать пассажиров. Немало кораблей потеряли на этом маршруте: они врезались в землю, когда их двигатели были прострелены, или взрывались в тучах шрапнели среди редких облаков Дамноса. Но даже в этом случае эвакуация продолжалась быстро. К тому времени, когда защитников Келленпорта перевезли к оборонительным сооружениям космодрома, единственными живыми людьми остались те, кто бились в руинах.

Когда десантные штурмовики «Гладиус» и «Гроза», ревя, опустились на космодром, оставалось всего шестьдесят душ, продолжавших драться в Келленпорте: сорок космических десантников и двадцать гвардейцев, несущих потери вместе с ними, когда защищали постоянно сжимавшийся периметр. Тем не менее ни один из них не колебался: каждый солдат, отступая сквозь дым, был спокоен, ибо знал, что подвиги павших в тот день, будут жить в веках. Агриппана потеряли в последние минуты: его мощная фигура была зажата между дюжиной излучений тяжелых гауссовых орудий. Но даже в смерти древний воин унес немалое число противников. Когда Тигуриус быстро уводил «Буревестники» с последними защитниками на «Месть Валина», реактор Агриппана взорвался, уничтожив космодром и всех некронов. Дамнос пал, но 2-я рота вновь будет биться.

БИТВЫ УЛЬТРАМАРИНОВ

Дата Код	События
745.M41	Тираниды появляются в Галактике, и разгораются Тиранические войны. Флот-улей "Бегемот" нападает на область Ультрамар, опустошив несколько планет. Только благодаря доблести и решимости Ультрамаринов была ликвидирована опасность, исходившая от флота "Бегемота", но цена была слишком высока.
762.M41	Марнеус Келгар ведет остатки ордена против растленной демонами планеты Тракс. Под руководством магистра, Ультрамарины изгоняют несметное множество демонов и возвращают важные записи из мутировавших заводских комплексов. Выполнив миссиею, Келгар издает приказ об Изгнании.
797.M41	Осада Залатраса. Марнеус Келгар, магистр ордена Ультрамаринов, в течение ночи и дня в одиночку удерживает ворота от орды зеленокожих.
799.M41	Ультрамарины начинают укреплять восточные границы своего государства от внезапно появившихся сил новой империи Тау.
805.M41	В системе Форгоил бушует «Ваааgх!» Гатшредды. Марнеус Келгар ведет три роты на помощь силам Планетарной обороны Форгоила. Ультрамарины, чуть больше чем за три недели, уничтожают телепортационные корабли и Стпомповые заводы, обеспечивавшие Ваааgх! Гатшредды большой движущей силой. В заключительной битве этой войны Келгар со свитой в терминаторской броне идет на абордаж и уничтожает флагман Гатшредды «Супергромила».
815.M41	Потеряна связь с исследовательским флотом 913. Ультрамарины для расследования отправляют три роты, но находят только пустые корабли, дрейфующие в дальнем космосе.
841.M41	Боевой состав 1-й роты Ультрамаринов впервые превысил пятьдесят процентов со времени битвы за Макрагг.



849.M41	Брат-капитан Като Сикарус назначен Верховным сюзереном Ультрамара.
855.M41	Нападение на Черный Предел. Ультрамарины 2-й роты разбивают «Ваааgх!» Занзага.
861.M41	В документах ордена указывается, что Ультрамарины наконец восполнили потери, понесенные в битве за Макрагг.
878.M41	Пираты Хаоса, возглавляемые князем демонов М'каром Возрожденным, захватывают несколько необитаемых планет на границах Ультрамара. В решительном бою в разрыве Халамар капитан Сикарус уничтожает большую часть пиратского флота, хотя М'кару Возрожденному вновь удается бежать в Варп.
888.M41	Битва за гробницу. Эльдары искусственных миров Алаитока и Йандена нападают на планету Комрат. Впервые со времени битвы за Макрагг, Марнеус Келгар ведет в бой весь орден Ультрамаринов. В центральном сражении за гробницу Орара Келгар побеждает в поединке Аватара Алаитока, сокрушив дух уцелевших захватчиков.
900.M41	Ультрамарины 4-й роты ликвидируют станцию подслушивания Тау на Морикс Прайм.

Дата Код	События
921.M41	Следуя в зону боев Темную Крепость, Марнеус Келгар попадает в засаду Повелителя Ночи. Поврежденный корабль магистра совершает посадку на малонаселенной планете Баратред. Вскоре после этого высаживается несколько сотен космических десантников Хаоса. Келгар, для победы над ними, объединяет феодальное население планеты.
929.M41	Тренорский мятеж. Три дюжины разведчиков под умелым руководством знаменитого сержанта Телиона подавляют восстание на Треноре менее чем за день.
935.M41	Орда демонов, управляемая М'каром Возрожденным, захватывает контроль над звездным фортом «Неукротимый» на внешней орбите Калта. Терминаторы 1-й роты Ультрамаринов, под командованием Марнеуса Келгара, высаживаются в звездном форту. М'кар погибает от руки повелителя Макрагга, который разрывает вновь появившегося демона на части.
941.M41	«Ваааgх!» Газгкалла обрушивается на Армагеддон. Орки разбиты только благодаря неимоверному упорству защитников и объединенной мощи орденов Кровавых Ангелов, Ультрамаринов и Саламандр. Противники посчитали Газгкалла мертвым, но сам он ускользает в космос.
963.M41	Ультрамарины сталкиваются с экспедиционным флотом Тау за контроль над проклятой планетой Мальбеде. Когда конфликт потревожил скрытые на Мальбеде гробницы, Ультрамарины и Тау объединяют силы для разгрома появившихся некронов. Сразу после сражения Марнеус Келгар начинает Экстерминатус, но позволяет Тау эвакуироваться до разрушения планеты.
974.M41	Инцидент на Дамносе. 2-я рота спасает оставшихся в живых с обреченной планеты Дамнос.
989.M41	Ультрамарины 3-й роты освобождают систему Лаган от империи Тау.
993.M41	Ультрамарины подавляют восстание на планете индустриального типа Ичар IV только для того, чтобы оказаться на передовой линии отчаянной обороны от флота-улья «Кракен». В ином месте эльдарский искусственный мир Йанден разорен другими щупальцами «Кракена». Почти уничтожено два ордена – Косы Императора и Плакальщики, а сотни планет Империи захвачены тиранидами прежде, чем вторжение было остановлено.
509997.M41	На планете Тарсис Ультра отделения орденов космодесанта Ультрамаринов и Мортификаторов оказывают сопротивление ответвлению флота-улья «Левиафан». Защитники побеждают это щупальце с помощью биологической чумы, но ярость остатков флота-улья «Левиафан» не стихает.
010999.M41	Захват моста Два-Четыре. Уриель Вентрис становится преемником капитана Идеуса в качестве командира 4-й роты Ультрамаринов.
303999.M41	Капитан Сикарус ведет армию, чтобы остановить экспансию Тау. Тау отброшены от многих планет Империи собранным из тридцати орденов крестовым походом, но армии возвращены прежде, чем работа была завершена
854999.M41	Силы Хаоса возобновляют нападения на Ультрамар. М'кар Возрожденный, вновь облекшись в смертную плоть, возглавляет стремительную атаку на Талассар. Другие военачальники нападают на Кальт, Эспандор и Тарентус. Марнеус Келгар призывает все силы Ультрамаринов защищать Ультрамар, послав на каждую находящуюся под угрозой планету усиленную боевую роту. Сам Келгар вместе со 2-й ротой отправляется защищать Талассар, намереваясь, если потребуется, сотню раз убить М'кара.

БРАТСТВО ВОИНОВ

Империю людей защищал их героизм.

Может быть, Ультрамарины – самый известный и уважаемый орден космодесанта, но они не одиноки. По всей Галактике каждый орден ведет свою битву с Тьмой, стремящейся захватить Человечество. Как Ультрамарины охраняют Восточный предел, так и Смертельные Призраки, Багровые Храмовники, Белые Консулы и, кроме того, многие другие ордены отправляются на самый край известного космоса, защищая от внешних угроз. В другом месте Серебряные Черепа, Медные Когти, Темные Храмовники и несколько сотен других орденов несут бессменную вахту в стратегически важных секторах или спорных зонах в самой Империи.

Ордена космодесанта неравномерно распределены по Галактике. И как лучшую линию обороны Человечества, и как его последнюю надежду, их можно найти везде, где в них больше всего нуждаются. По этой причине ордены находятся в пределах досягаемости Ока Ужаса – космического логова всевозможных ренегатов и предателей. И наоборот, в некоторых частях Империи можно пролететь сотни световых лет и ни разу не встретить Космодесант. Это не должно навести на мысль, что есть незащищенные области Галактики – более неправдоподобной идеи нет. Поскольку каждый орден космодесанта содержит способный передвигаться в Варпе флот, то даже самый удаленный аванпост Человечества, если потребуется, может призвать Адептус Астартес.

Как результат – дислокация их монастырей-крепостей. Многие ордены космодесанта развивают понимания и умения, позволяющие им легче побеждать специфического противника. Это верно для Гвардии Ворона, не прекращающей сражаться с орочьей угрозой в системе Таргус, и, по-видимому, бесконечных конфликтов между Наставниками и эльдарами искусственного мира Биел-Тана. Такие ордены часто призывают для помощи в кампаниях, проводимых далеко от их обычной сферы влияния, поскольку их специальные знания могут оказаться решающими для победы. Несмотря на то, что «Кодекс Астартес» определенно не поощряет эти методы, практицизм войны всегда побеждает.

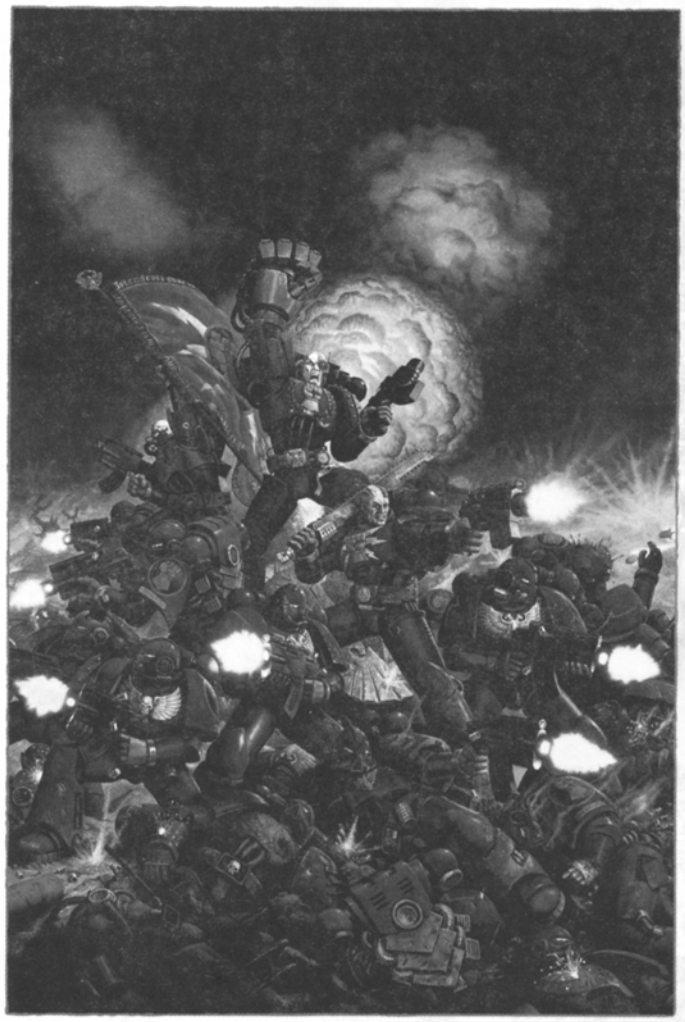
Хотя случается, что два или более ордена вместе сражаются в кампании, это не столь широко распространено. Действительно, некоторые ордены гордятся тем, что никогда не просят помощи у дальних боевых братьев, поскольку это можно было бы расценить как признание плохой подготовленности или слабости. Лишь немногие, самые почитаемые магистры орденов, одним из которых является магистр Ультрамаринов Марнеус Келгар, могут преодолеть столь глубоко укоренившиеся традиции. Поэтому совместное сражение нескольких орденов космодесанта – верный признак серьезной кампании, последствия которой, несомненно, будут простираться далеко за зону боев и определят судьбу Человечества.

СЕРЫЕ РЫЦАРИ

Серые Рыцари – первые из новых орденов, созданных во Втором Основании. Среди орденов Второго Основания они являются исключением, поскольку не имеют предков, а их геном был получен из источников, о которых никто не знает, кроме их давно умерших создателей. Начальная история Серых рыцарей документально не подтверждена, и даже их включение во Второе Основание спорно. В хранилищах Адептус Терра имеются намеки, что в действительности орден был создан в тайне Императором во время Великого Крестового похода.

Объявленные Орденом 666, Серые Рыцари сотрудничают с Ордо Маллеус – воинствующим подразделением Инквизиции. В результате орден во многих отношениях отличается от других космических десантников, а его организация совершенно уникальна. Пока орден защищает монастырь-крепость на спутнике Сатурна Титане, большая часть его сил рассеяна по непроторенным просторам Империи.

На самых быстроходных кораблях Человечества, ведомых лучшими штурманами Навис Нобилите, Серые Рыцари готовы встретить гнусных любимцев Хаоса везде, где те могут нанести удары. С психической силой и мощью оружия Возмездия Серые Рыцари сражаются со служителями темных богов: развращенности противостоит чистота, злобе – честь, а предательству – справедливость Императора.



ОХОТА ЗА ВОЛДОРИУСОМ

На праздновании столетия прихода к власти досточтимый Киублай, великий хан Белых Молний, объявил о намерении передать в руки правосудия одного из величайших противников когда-либо противостоявших ордену. Кернакс Волдориус был князем-демоном и главнокомандующим предательского Легиона Альфы, и столь же мерзким противником, как любой враг, с которым сражались Белые Молнии. Погибли тысячи миллиардов, когда примерно две тысячи лет назад Волдориус развязал беспощадный ужас Потока Крови, и еще больше миллиардов пало в святотатственной резне на Кенто, Лоране и Слепой Надежде. Теперь, великий хан объявил, что триумфальное господство ужаса Клинка Злобы должно прекратиться. Кор'сарро хан, капитан 3-й роты и господин Охоты, был отправлен с поручением вернуться с головой князя-демона или вовсе не возвращаться.

И длилась эта охота более десяти лет. Хотя Кор'сарро видел цель охоты на полях сражений Зорана и Кавелла, и почти приблизился к нему в душных нижних ульях Моданна, удача всегда благоволила Волдориусу, позволяя спастись от заслуженной участи. Так след привел Кор'сарро хана и его роту к Квинте, пустынной планете к югу от Когориса. Совсем недавно Квинта была главным оплотом Империи в борьбе с жестокими империями зеленокожих со звезд Ягал, но это было до того, как появился Кернакс Волдориус. Запугиванием и ложными обещаниями банда князя-демона проникла в вооруженные силы Квинты и развратила их. Белые Молнии обнаружили не просто банду, но целую планету, готовую противостоять им, но Кор'сарро не мог отступить так легко.

Оставив ударный крейсер за пределами системы, Белые Молнии пересели на десантные штурмовики «Буревестник». Следуя строго проведенными хитрыми траекториями, атакующий корабль проскользнул сквозь оборонительную сеть Квинты и опустился среди воронок к юго-западу от столицы планеты Манкарры. Кор'сарро предполагал, что для защиты зоны высадки придется вступить в бой, но он не нашел никаких поджидавших врагов, а скорее нежданных союзников в виде Киваана Сорокопута и 3-й роты Гвардии Ворона.

Сорокопут проводил операцию в системе Таргус, когда услышал новости о падении Квинты. Как только боевые действия на Таргусе сложились в пользу Империи, Сорокопут передислоцировался на Квинту и с тех пор вел партизанскую войну против захватчиков повелителя Ночи. Мастерство пилотажа, позволившее Белым Молниям незаметно для мятежников опуститься на планету, было не столь искусно, чтобы пройти незамеченным силами Сорокопута, и Гвардии Ворона собралась для встречи вновь прибывших.

Союз создан

Когда десантные корабли развернули транспортные средства поддержки Белых Молний, эти два капитана провели военный совет. Ни один из них полностью не доверял другому. Соперничество между Белыми Молниями и Гвардией Ворона возобновилось много тысяч лет назад, но и Сорокопут, и Кор'сарро знали, что выбор у них был небольшой, кроме как отложить наследственные разногласия, хотя они и были значительны. Численность Альфа Легиона и их вероломных вассалов была просто слишком велика, чтобы одна рота могла победить без посторонней помощи, так что соответственно был составлен план сражения космических десантников.

Следующим утром, перед рассветом, Сорокопут возглавил роту во внезапном нападении на предателей, размещенных на орбитальной оборонительной батарее в нескольких лигах к западу от Манкарры. Таков был метод ведения войны Сорокопута, отточенный его братьями в борьбе с силами Ваааагх! Череполома, и чер несколько минут после начала атаки, силы предателей пришли в замешательство. Значительная часть комплек была уже в руках космодесанта, когда Кернакс Волдори видя опасность, послал в подкрепление половину Легио Альфа и большую часть гарнизона Манкарры. Но Сорокопут хорошо составлял планы. Когда капитан Гвардии Ворона вел штурмовые взводы в сердце комплекса, его оставшиеся силы укрепились по периметру.

Так получилось, что поток подкрепления Волдориуса разбился о бастионы внешних укреплений оборонительного комплекса, как океанские волны о скалистые берега. Командовавший нападением лейтенант был умным противником и не бросал в резню самые смертоносные отряды. Вместо этого на орудия Гвардии Ворона он гнал волну за волной культистов и изменников, не задумываясь расходуя их никчемные жизни в поисках слабых мест, которое можно было бы использовать. Такое слабое место обнаружилось, когда взорвался один из бастионов, разбитый огнем «Железн Души» – «Отравленного Клинка», укомплектованного расчетом предателей. Захватывая инициативу, лейтена повел резервы вперед.

Более трехсот космических десантников Хаоса бросили в эту единственную точку в обороне. Гвардия Ворона держала позицию, обстреливая болтерным огнем приближающуюся орду, но их было мало, а противник - свиреп. Сорокопут появился из глубин комплекса, возглавив контратаку, и враг отступал везде, где появлялся Теневой Капитан, но, постепенно, Гвардия Ворона начала сдавать позицию. Лейтенант Легиона Альфа проревел славословье ужасным богам и повел воинов вперед по мертвым и умирающим. Именно в этот момент Белые Молнии нанесли удар.

Еще до того, как Сорокопут начал нападение на орбитальный оборонительный комплекс, Белые Молнии спрятались в пещерах на юге. Теперь, когда большая часть сил Хаоса оказалась растянута, Белые Молнии пошли в наступление. С хриплым ревом двигателей, «Носороги» и мотоциклы вырывались из теней и мчались к месту схватки. «Железная Душа» первой ощутила ярос Белых Молний. Хотя командир «Отравленного Клинка» орал на команду, тяжелый танк не мог развернуться достаточно быстро, чтобы открыть огонь по новой угрозе Авангард Кор'сарро, состоявший из опытных мотоциклистов, порвался сквозь предателей, защищавш фланги «Железной Души». Не теряя скорости головокружительной атаки, мотоциклисты Белых Молний собрались с боков адамантового чудища, нацелив на бортовые орудийные выступы мелта-огнь, а смотровые щели – огнеметы. Одно за другим орудия «Железной Души» замолчали, и мотоциклисты умчались к атакуемой Гвардии Ворона, оставляя позади лишь подбитый танк и убитых мятежников.

Испуганные непредвиденным нападением на их фланг и быстрым падением «Железной Души», предатели бежали. Легион Альфа бился до последнего, но Белые Молнии наступали. Взводы мотоциклистов проносились сквозь шеренги космодесанта Хаоса, вспыхивая клинками и копьями. Еще больше Белых Молний вывалилось из «Носорогов», болтеры выплевывали смерть во врага. К тому времени, как Киваан Сорокопут повел Гвардию Ворона через укрепления в драку, исход боя уже не вызывал сомнения.

Взятие Манкарры

У Сорокопута и Кор'сарро совсем не было времени для празднования. Волдориус и его последователи все еще контролировали Манкарру и, если дать им время, смогут больше укрепить ее. Оставив небольшой гарнизон на орбитальном оборонительном комплексе, Белые Молнии сели в «Носороги», а Гвардия Ворона в десантные штурмовики «Беревестник».

Оборонительные сооружения Манкарры по-прежнему беспокоили. Роты и Сорокопута, и Кор'сарро путешествовать налегке, и могли похвастаться лишь одним «Защитником» у себя – «Сердцем грома». По счастью, эффективность деспотической власти Волдориуса не распространялась на ремонт и техническое обслуживание. Залп ракет Хеллсрайк с «Буревестников» Гвардии Ворона и кратковременный обстрел с близкого расстояния «Сердца грома» сбил значительную часть внешних укреплений Манкарры. Прежде, чем гарнизон предателей смог отреагировать, Белые Молнии хозяйничали в городе.

Не желая увязнуть в стычках в городе, Белые Молнии бились в транспортах, высаживаясь лишь для молниеносного нападения. Мотоциклисты проносились по улицам и переулкам, концентрируясь везде, где защитники были неподготовлены. В то время как Белые Молнии захватили бой на уровне улиц, «Буревестники» Сорокопута разворачивали Гвардию Ворона взвод за взводом на верхних уровнях мануфакторий и базилик. У защитников, окруженных сверху и снизу, шанс устоять был небольшой. Многие побросали оружие и просили о пощаде, но никого не пощадили на залитых кровью улицах.

В конце оставались лишь Волдориус и его личная охрана. Воодушевленный кровавой радостью битвы, князь-демон бился против невероятного перевеса сил. Много боевых братьев пали в тот день от ярости Волдориуса, но мести космических десантников нельзя помешать, и они ринулись, чтобы прикончить противника.

Окруженный численно превосходящими силами и загнанный в ловушку вблизи собора Императорской Мудрости, Кернакс Волдориус наконец встретил смерть. Князь-демон легко не сдался, а его телохранители, развращенные и гнусные космические десантники Хаоса, бились без страха, однако, в результате, конечно, не приходилось сомневаться. В последний момент даже дьявольская сила Волдориуса не смогла преодолеть решительность врагов. Волдориус, пронзенный и пригвожденный к упавшей статуе Императора когтями Сорокопута, не мог избежать отмщения клинка Кор'сарро. Одним ужасным ударом капитан Белых Молний срубил с плеч голову князя-демона, стерев из бытия его мерзкое пятно.

Спустя месяц Квинта была в руках армии Имперской гвардии, отправленной с Талларна, а Кор'сарро и Сорокопут, обменявшись прощальными словами, вновь пошли разными путями. Сорокопут вернулся в зону боев Таргуса. Захватив голову Волдориуса в качестве приза, Кор'сарро хан был встречен как герой в большом дворце Белых Молний. Все капитаны воздавали ему честь и славу за выигранную тяжелую битву, и возможное начало братства, восстановленного между орденами, которые слишком долго соперничали.



БЛУЖДАЮЩАЯ ПЛАНЕТА

На окраине системы Данорры находится изуродованная, безжизненная планета Безопасная Крепость. Именно здесь орден Звездных Рыцарей принес величайшую жертву, чтобы остановить нападение Блуждающей Планеты некронов, и здесь, в центре мертвой боевой баржи «Темпестус» в память о них возвели святилище. Семьсот семьдесят две арбальсовые статуи несут безмолвную вахту в разрушенном флагманском корабле, по одной за каждого павшего боевого брата Звездных Рыцарей. За обломками двадцать живых стражей патрулируют пыльную местность, их глаза вечно следят за падальщиками, чье присутствие продолжает осквернять священное место. Это космические десантники, боевые братья из огромного множества орденов, стоящих как один из почтения к павшим.

Появление Блуждающей Планеты в подсекторе Видар застигло Империю врасплох. Даже и теперь неизвестно, была ли Блуждающая Планета мобилизованной тайной техникой планеты-гробницы некронов, или просто звездолетом планетарных масштабов, созданным во тьме межзвездного пространства. К тому времени, когда гауссовые излучатели Блуждающей Планеты стирали все живое с аграрных планет Гайя Прайм и Гайя Терцио, всякие предположения о ее происхождении были отброшены – имело значение только ее уничтожение.

Весь флот сектора Видар и не менее пятнадцати оперативных соединений космодесанта, включая подразделения из орденов: Ультрамаринов, Звездных Рыцарей, Захватчиков и Авроры, выступили против Блуждающей Планеты, когда та собирала кровавый урожай с одной планеты за другой. Однако самое мощное оружие Человечества не могло пробить защиту Блуждающей Планеты. Была предпринята дюжина вылазок, двенадцать попыток подавить Блуждающую Планету исключительным героизмом и огневой мощью, хотя весь Имперский флот проявил старание, было множество уничтоженных и подбитых кораблей, и миллионы жертв. Хуже того, прямые атаки казались невозможными. Десантные модули и торпеды не могли пробить защиту Блуждающей Планеты, а телепортационные лучи, нацеленные на ее поверхность теряли всю когерентность. После того, как потеряли таким образом два полных взводы терминаторов ордена Захватчиков, дальнейшие попытки запретили.



Отчаянный гамбит

После бедствия в разрыве Галакс, в котором была напрасно потеряна лучшая треть флота сектора Видар, Артор Амхрад, магистр ордена Звездных Рыцарей, выбрал отчаянную стратегию. Отказавшись от оружия, которое неоднократно доказало свою неэффективность, Амхрад использовал против защиты Блуждающей Планеты саму боевую баржу Звездных Рыцарей. С включенными на полную мощность ревущими двигателями и великолепным адамантовым корпусом, вздрагивающим под ударами наступательного огня, «Темпестус» форсировал продвижение сквозь защитные экраны Блуждающей Планеты. Развив такую скорость, «Темпестус» не мог избежать столкновения с поверхностью Блуждающей Планеты, но таков был замысел Амхрада. Вмиг боевая баржа прорвала защиту, и Звездные Рыцари вскочили в десантные модули. Пробитая, разрушенная оболочка «Темпестуса» столкнулась с Блуждающей Планетой в буре металла и огня, но Звездные Рыцари благополучно оказались на поверхности искусственной планеты, продолжая борьбу с неослабной решительностью.

Невозможно сказать, сколько некронов находилось под бронированной оболочкой Блуждающей Планеты, но их численность должна была составлять десятки тысяч. Всего семьсот душ, хотя все они были космическими десантниками, могли принести небольшую пользу против такого численного перевеса, однако, Амхрад и его боевые братья решили, что их жертва не будет напрасной. Не имея надежды, Звездные Рыцари бились бесстрашно, разрушая на пути каждый генератор потока, оружейную мастерскую и командный пункт. Более ста часов Звездные Рыцари производили опустошение. Но каждое сражение среди циклопических конструкций, теснившихся на Блуждающей Планете, собирало плату мертвыми и раненными. Некоторые погибли, выигрывая время для того, чтобы их братья могли отступить и выступить в новых битвах. Все умерли стоя, бросая вызов противостоящим им бездушным воинам.

Последняя жертва

В последнюю атаку Звездных Рыцарей шли лишь Амхрад и пятеро других космодесантников. Израненные и изнуренные, они пробивались через огромный комплекс гробниц, вмещавший множество командных отрядов Блуждающей Планеты. Его последователи умерли или умирали. Заключительным актом Амхраду предстояло взорвать мельта-бомбы, чтобы разнести гробницу. Этот последний геройский поступок сокрушил Блуждающую Планету, чьи узлы управления уже были перенапряжены, и обрушил не только защиту, но и заставил замолчать многие ее системы вооружения. Звездные Рыцари пали, но благодаря их жертве Блуждающая Планета была открыта для мести Человечества. Видя беззащитного

противника, Имперский флот напал с удвоенной силой и разнес Блуждающую Планету многократными залпами циклонических торпед.

После уничтожения Блуждающей Планеты Звездных Рыцарей вычеркнули из списка действующих орденов космодесанта. Горстка боевых братьев, не принимавших участия в сражении против Блуждающей Планеты, была слишком мала, чтобы нести бремя по воссозданию. Чтобы заполнить лакуну и принять стюардов из почти покинутых монастырей-крепостей, был создан другой орден – Черные Мечи. Однако о Звездных Рыцарях не забыли те, кто бился рядом с ними. Когда Адептус Механикус захватил остатки Блуждающей Планеты, Ультрамарины восстановили изуродованные обломки «Темпестуса» и установили их среди руин Безопасной Крепости – планеты, ставшей последней жертвой Блуждающей Планеты. С тех пор в маленьком гарнизоне Безопасной Крепости были представители всех орденов, сражавшихся на стороне Звездных Рыцарей. Этим воспоминанием живые воздавали дань павшим.

ОЧИЩЕНИЕ КОНТКВАЛА

Железные Длани всегда были яростным и беспощадным орденом, и немало потенциальных захватчиков и еретиков вновь обрели веру в величие Императора под угрозой страшной кары Железных Дланей. Яснее всего это проявилось во время возвращения подсектора Контквала.

Граждане Контквала благоденствовали и вели декадентский образ жизни, полагая, что нашли земной рай, удаленный от суеты и безобразия остальной части Вселенной. Такая моральная слабость должна была привести к падению. Фактически можно определить, что развращение Контквала началось в конце 812.M41, когда верховный губернатор поддался ложным обещаниям бога Хаоса Слаанеша. После этого зараза быстро распространилась в обществе Контквала, питая желания и слабости тех, кто находился у власти. В течение месяца весь подсектор корчился от развращенной сущности Хаоса.

Задание по очищению Контквала досталось Железным Дланям, чья ненависть к Хаосу во всех формах пылала столь ярко, что затмевала всех остальных. Они ворвались в подсектор, захватив несколько планет прежде, чем можно было подготовить какое-нибудь сопротивление. Все поселения безжалостно уничтожались до последнего человека: их убивали, не внимая мольбам о пощаде. Смерть каждого еретика и предателя только усиливала Империю, и Железные Длани не щадили тех, кто позволил этой порче охватить их мир.

Главное сражение произошло на планете-улье Шарденус, где в ткани вещественного пространства появилась дыра, открывшая непосредственную, жадную связь с Варпом. Сквозь разрыв хлынули демоны, которые приветствовались и принимались извращенными жителями планеты. Все это видели Железные Длани во время приземления, и это послужило только тому, что распалило их праведный гнев. На завоевателей напало множество предателей, но Железные Длани просто проклинали их и бились. Демоны шептали сладкие слова порока, но на их медовые искушения никто не польстился. Железные Длани ни разу не замедлились и не уступили, встречая каждое новое сражение с удвоенной решимостью. В отчаянном сражении разрыв Варпа был закрыт объединенными усилиями библиариев ордена. С изгнанием демонов, Шарденус быстро очистили от всей скверны.

После падения Шарденуса, остальная часть подсектора быстро была приведена в повиновение. Планеты одна за другой обращались против своих извращенных правителей и просили о милосердии мстительных космических десантников, но у Железных Дланей не было жалости к такому подлому народу. Через год бойни Железные Длани казнили одного из каждых трех граждан Контквала. Послание было ясно: почитание порока ведет лишь к истреблению. Никто из уцелевших не сомневался, что Железные Длани были готовы вновь свершить наказание, если возникнет необходимость.

Первоначально боевые баржи космодесанта ориентировались на ближнюю поддержку высадки на планеты. Большая часть поверхности корпуса отдана под пусковые отсеки внутрисистемных кораблей, причалов торпед и десантных модулей. Даже в этом случае большинство боевых барж может пустить в ход огромную огневую мощь, почти такую же, как и большие крейсеры Имперского космического флота.

Самые почитаемые боевые баржи, а именно «Шторм Гнева» и «Копья Мести» ордена Имперских Кулаков, восходящие к дням Великого крестового похода, имеют столь же много святынь, как и орудий войны.



Боевая баржа Ультрамаринов «Октавий»



Боевая баржа Ультрамаринов «Цезарь»

БИТВА ЗА УЩЕЛЬЕ ПРЕДАТЕЛЯ

Многие знают трагедию Багровых Кулаков, когда «Ваааgх!» Снагрода и ужасный рок подорвали могущественный орден. Еще шире распространена легенда о героической борьбе, которую ведут Багровые Кулаки, чтобы выжить и восстановить братство из пепла войны. Но одна история так широко не рассказывается, и известна лишь магистру ордена Педро Кантору и его ближайшим боевым братьям.

Рассказ начинает через полгода после освобождения планеты Ринн от «Ваааgх!» Снагрода. И хотя планета официально была объявлена безопасной, орков всегда было трудно уничтожить. Было известно, что несколько банд зеленокожих скрывалось в Нефритовых горах, проводя нападения, которым изнуренное население планеты Ринн не могло противостоять.

Пока оставшиеся в живых технодесантники Багровых Кулаков спасали и восстанавливали то немногое, что уцелело в Ваааgх!, тем временем, Кантор посвятил себя очистке Нефритовых гор от скрывавшихся там скотов. Это была трудная кампания, поскольку орки защищали каждую скалу и пещеру, а у Кантора не было ни людей, ни снаряжения, которых ему хотелось для такой задачи. Однако Багровые Кулаки медленно продвигались вперед, убивая зеленокожих везде, где могли обнаружить. Под такой угрозой это, возможно, был просто вопрос времени, когда орки Нефритовых гор объединятся. Итак, когда армию Кантора атаковали в ущелье Предателя, оказалось, что на них напала не только та банда, за который они охотились, но и все орки округи.



Хотя их и было только две дюжины, Кантор и его Багровые Кулаки бились как легендарные герои, неся серьезные потери от орочьей орды, насчитывавшей сотни бойцов. Космические десантники, с Кантором впереди, прокладывали путь от предательского ущелья, разыскивая господствующую позицию. Там они укрепились и дрались плечом к плечу с ордой, но орки продолжали прибывать.

Поскольку штурмовики «Буревестник» Багровых Кулаков были потеряны в бою или находились в капитальном ремонте, то Кантор знал, что и эвакуация, и подкрепление были невозможны; орки же не проявляли ни малейшего признака, что отказываются от сражения. Трое боевых братьев Кантора пали при бегстве из ущелья, и только магистр не был ранен. В свою очередь Багровые Кулаки месили красную от крови убитых зеленокожих грязь Ущелья Предателя и дрались из-за баррикад из мертвых орков, но Кантор знал, что перевес не в его пользу.

Неожиданная помощь

Неожиданно поток зеленокожих начал замедляться. Отыскивая причину, острый глаз Кантора заметил призрачные фигуры на шпиле Вдовы на западе и Темном хребте на востоке, выше и сзади окружающих орков. Грациозные вновь прибывшие переносились из укрытия в укрытие и не обращали внимания на непрочную опору, когда их снайперские несли верную смерть орочьей орде. Кем были его новые союзники Кантор не мог сразу сказать, поскольку их мерцающие очертания были столь же неуловимы, как туман под лучами утреннего солнца, да это его и не заботило. Главным было то, что это вмешательство дало его боевым братьям необходимый шанс контратаковать и повернуть ход сражения.

Издавая могучий рев, Багровые Кулаки ринулись через вал из мертвых зеленокожих и атаковали орков с новой энергией. Орки, попав между удвоенной яростью Багровых Кулаков и новыми атакующими на склонах, были отброшены. Зеленокожие удирали из ущелья Предателя, оставляя более двухсот убитых и вдвое больше раненых. Когда люди Кантора проходили сквозь побоище, обрывая жизни тех орков, что были слишком безрассудны или изранены, чтобы сбежать, закутанная фигура отделилась от теней, собравшихся на шпиле Вдовы и стремительно двинулась к Кантору. Холодно презрительная ко всякой опасности, которую представляли настороженные космические десантники, она оборвала осторожное приветствие Магистра ордена.

«Выжившие скоты съежились ниже в тени, пойманные в сети нашего устройства. Бегите за ними в темноту, и крупная победа будет вашей».

«А если я не сделаю этого?» – осведомился Кантор, поскольку не мог довериться стоявшему перед ним инопланетянину в полностью закрытом шлеме.

«Тогда они убегут и в темноте станут еще сильнее, чем когда-либо. Через пятьдесят лет тень их прогресса возникнет, чтобы окутать эту область космоса, которая не встретив сопротивления, станет погибелью для вашего и моего народа. Произойдет катастрофа, и вы оплачете свое бездействие в этот день».

«Вы поможете нам в ущелье, как помогли здесь?» – спросил Кантор, но фигура покачала головой.

«Не спеши получить нас в союзники. Благоприятная судьба требовала, чтобы в этот день мы бились бок о бок. Но судьба – существо непостоянное. В нашу следующую встречу мои кулаки окрасит твоя кровь».

С этим ксенородец повернулся и ушел, и тени, скрывавшиеся на каменистой осыпи шпиля Вдовы и Темном хребте, также исчезли. Кантор взвесил слова и действия, которые видел, и повел людей в ущелье Предателя. Там в темноте действительно его ожидала большая победа, навечно положив конец орочьей угрозе в Нефритовых горах. Вернувшись в долину, Кантор продолжал восстановление своего ордена, и со временем поднял орден из руин, чтобы вновь встать в один ряд с величайшими защитниками Человечества. Но все годы последовавшего триумфа слова завернутой фигуры тяготили Кантора до того, как впоследствии они встретились вновь.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА АРМАГЕДДОН

Когда в 998.M41 на Армагеддон обрушился «Ваааgх!» Газгкалла, ответили многие ордены космодесанта. Черные Храмовники, Белые Молнии, Экзорцисты, Косцы, Железные Защитники, Повелители Шторма – список продолжается, их одежды были всевозможных оттенков. Однако население из всех орденов, сражавшихся поблизости от дымившихся фабрик и ульев Армагеддона, не вспоминает ни один с такой же благодарностью, как орден Саламандр.

Саламандры способствовали поражению Газгкалла во Второй войне за Армагеддон, но победа досталась им тяжело. Возможно, тогда месть заставила орден внести столь щедрый вклад в Третью войну. Вне зависимости от причин, в решающие первые месяцы войны почти весь орден Саламандр находился здесь. Под наблюдением отважного магистра ордена Ту'шана, они бились с решимостью на самых ужасных полях сражений. Когда буря войны стихала, и орочьи нападения ослабевали, Саламандры не бездельничали, но вместо этого начинали опустошительные контратаки на скалы-форты, установленные орками по реке Болиголова. Предпочитая ближний бой в лабиринтах грубо вырубленных внутри Скал туннелей дальним поединкам в пустыне, Саламандры производили большое впечатление. С началом огненного сезона, по крайней мере девять Скал были уничтожены благодаря атакам Саламандр, убивших многие тысячи зеленокожих.

Успех таких сражений был общим со многими другими орденами, и одно это не объясняет горячую привязанность, которую Саламандры вызывали в людях Армагеддона. Правда состояла в том, что, в то время как одни ордены бились за Императора, другие – для славы и известности, Ту'шан и его Саламандры в каждой битве дрались за народ Армагеддона.

Не раз Ту'шан бросал братьев-десантников в самые безнадежные бои, спасая атакуемые гражданские анклавы и поселения, которыми другие Имперские командующие были готовы пожертвовать ради «большой войны». Более того, говорили даже, что сам магистр Ту'шан схватился с Виньяром, капитаном Неправедных Десантников, после того, как стало известно, что люди последнего обстреляли лагерь беженцев просто потому, что орки были внутри лагеря. Один этот поступок принес Ту'шану и его ордену огромную известность, хотя отношения между Саламандрами и Неправедными Десантниками с тех пор никогда уже не были прежними.

Большинство Саламандр отбыло с Армагеддона после огненного сезона, но работа ордена не была закончена. Две оставшиеся роты защищали главные населенные центры от мародерствующих орочьих банд, которые никогда не удастся уничтожить. Технодесантники ордена способствовали восстановлению и реконструкции



инфраструктуры, необходимой для поддержания такого огромного количества людей, и они точно спасли много тысяч жизней этими важными, но часто игнорируемыми службами. Армагеддон не скоро забудет те усилия, которые Саламандры совершили ради них. Легенда, которую оставили сыны Вулкана, несомненно будет сиять все ярче с каждым прошедшим годом.

ТЕМНОЕ ОСНОВАНИЕ

Не все основания орденов космодесанта подробно записаны. Однако Адептус Терра хранит банк исходного генома каждого, когда-либо созданного, ордена, начиная с ереси Хоруса. Но есть одно значительное исключение: Тринадцатое Основание, также известное как Темное Основание.

Никто не знает, сколько орденов было создано в Темное Основание или что случилось с ними. Возможно, тайна находится в каком-то глубоком хранилище архивов Адептус Терра. Может быть, космические десантники Темного Основания все еще где-то там ждут возвращения в мир, создавший их.

ЗЕЙСТСКАЯ КАМПАНИЯ

На остывающих углях 997.M41 империя Тау начала энергично расширяться. Имперские логистики смоделировали, что если не предпринимать никаких действий, то за пятьдесят лет Тау удвоит владения и захватит Имперские планеты, обеспечив сырьем для неудержимого роста. Около 999.M4 система Владык взывала о подкреплении ко всему сегментуму Ультима, но атаки флота-улья «Левиафан», а так же усилившаяся активность отступников Хаоса вблизи Мальстрима означали, что отправленные подкрепления были немногочисленны. Границы владений Тау продолжали неумолимо расширяться.

Эти страшные события не остались незамеченными на Макрагге. Сражаясь с вторгающимися элементами флота-улья «Кракен», Марнеус Келгар испытывал сдержанное уважение к Тау, но не мог позволить продолжаться аннексии Имперских территорий. С этой целью он отправил капитана Сикаруса и 2-ю роту в сектор Зейст, где они проведут границу в космосе и остановят продвижение Тау. Также отправили призыв ко всем соседним орденам с просьбой о помощи в начинающейся кампании.

Ультрамарины, достигнув Зейста, обнаружили сектор защищенным. Столкнувшись с очень мобильным противником, военное командование сектора укрепило вооруженные силы на небольшой группе стратегически важных миров, оставив множество планет во власти Тау. Сикарус немедленно продолжил наступление. Первым делом он должен был отбросить Тау от интенсивно атакуемой производственной планеты Претонис V и использовать импульс, чтобы изгнать захватчиков из сектора. Дальнейшие успехи связаны с тем, что Сикарус бился с Тау по их же правилам: быстро и точно наносить удары в плохо защищенные цели и, используя возникшее замешательство, дестабилизировать лучше защищенные планеты. Экспансия Тау замедлилась, а затем полностью остановилась. С замедлением натиска Тау и освобождением большинства захваченных планет, задача Сикаруса была почти завершена – оставался только этапный пункт на Авгуре.

К тому времени, когда войска Сикаруса нанесли удар по Авгуре, они почти достигли численности ордена. Немногие магистры орденов могли подумать отказать просьбе повелителя Макрагга, и за время кампании прибыли свежие взводы и роты, поступившие под командование Сикаруса. От Ночного Дозора, Сияющих Драконов, Серебряных Черепов, Черных Мечей, Багровых Кулаков и многих других прибыли тактические взводы. Железные Владыки отправили взводы опустошителей, орден Аврора – передовую часть «Хищник», а Воины Орла – два десятка ветеранов в терминаторской броне. Самым существенным было прибытие не менее трех рот Рыцарей Ворона, посланных в уплату долга, принятого примерно двенадцатью столетиями раньше. Итак, когда десантные модули опустились на Авгуру, взметнулось не менее дюжины ротных знамен, бросив вызов новичкам Тау.

На Авгурских полях жестоких сражений собранные космические десантники, отложив всякое соперничество орденов и положения, бились как братья с достойным противником. Со всей технологией, боевыми костюмами и вооружением Тау не могли надеяться одержать победу над такой собранной мощью, сомнительно, что это смог бы сделать любой противник. Крепости Авгуры были разбиты, ее верфи и фабрики оружия разрушенные. Экспансия Тау закончилась, а их оставшиеся экспансионистские силы отступили для защиты пришедшие в смятение территории.

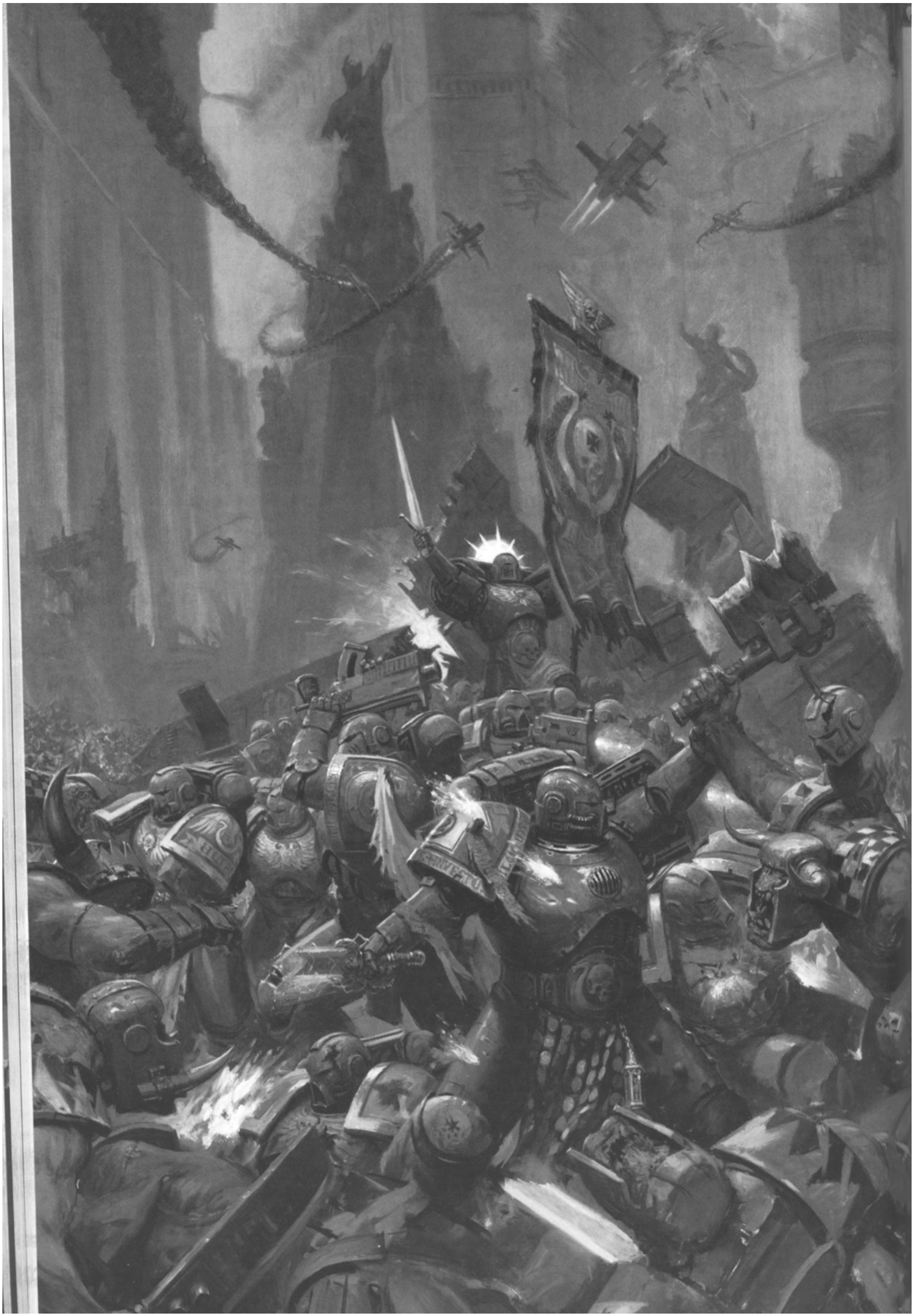
Сикарус был полностью подготовлен, чтобы перенести нападение глубже в империю Тау, и вернуть планеты, захваченные в самом начале кампании, но это не должно было произойти. Имперское Таро предсказывало страшные времена впереди для Империи, и мощь Адептус Астартес была необходима в другом месте. Неохотно передавая защиту границы Тау местным губернаторам, Сикарус распустил армии и вернулся на Макрагг для перевооружения и восстановления потерь.

Близилась величайшая битва эпохи, и во имя гуиллимана и Императора Ультрамарины 2-й роты внесут свой вклад.



ЗНАМЕНИТЫЕ БИТВЫ

Дата Код	События
749.M41	812-й праздник Клинков. Присутствуют все двенадцать соперничающих орденов. Чемпион Железных Рыцарей Эрвальд Штром выигрывает соревнование.
750.M41	Разыскивая одержимый крейсер «Гибельная Тень», Повелители Ночи космических десантников Хаоса сеют опустошение по всему подсектору Анго. Повелителям Ночи первоначально противостоят только космические десантники из ордена Красных Волков. Хотя они в одиночестве, Красные Волки смогли лишить Повелителей Ночи их вожделенного приза.
754.M41	Саламандры 2-й роты разыскивают все следы заражения генестилеров со спутника Ямгарл.
772.M41	Отец-основатель Саламандр Хе'стан Вулкан возвращает Кузнечную Перчатку после победы над бандой эльдарского пиратского лорда Кровавого Ткача.
777.M41	Из Ока Ужаса выходит большая банда Черного Легиона. Силы Кадианской Имперской гвардии замедляют нападение, но требуется решительная контратака Имперских Кулаков, чтобы выбросить космических десантников Хаоса в Варп.
812.M41	Очищение Контквала. Орден Железных Рук искореняет заразу Хаоса на дюжине планет в подсекторе Контквал.
819.M41	По ничтожному поводу Мортификаторы и Багровые Кулаки готовы вступить в схватку. Только личное посредничество Марнеуса Келгара прекращает спор прежде, чем он перерастает в открытую войну. Дело не дошло до внимания Адептус Терра.
845.M41	Орден Кровавых Мечей проводит очищение системы Инандо. Более ста миллиардов Имперских граждан убиты в результате действия Экстерминатуса.
849.M41	813-й праздник Клинков. Несмотря на полученные тяжелые раны в Союзном крестовом походе, Эрвальд Штром вновь выходит победителем. Никогда прежде не было ордена, не говоря уже об одном чемпионе, побеждавшего в двух соревнованиях подряд.
852.M41	Орден Захватчиков предпринимает прямое нападение на искусственный мир Идхаре. Хотя космические десантники несут ужасные потери, они оставляют искусственный мир разрушенной и безжизненной громадиной.
857.M41	Три года флот ордена Серебряных Черепов блокирует мертвые миры системы Прокаженного. Пока сохраняется блокада, ничто не проникает и не покидает систему. Сами Серебряные Черепа так никогда и не дали никаких объяснений.
862.M41	Систему Таргус захватывает «Ваааагх!» Череполома. Киваан Сорокопут и 3-я рота Гвардии Ворона входят в состав сил реагирования.
865.M41	Очищение Моданна. Кор'сарро хан изгоняет из его передовой цитадели.
871.M41	Освобождение Квинты. С помощью 3-й роты Гвардии Ворона Кор'сарро хан наконец убивает Кернакса Волдориуса на улицах Манкарры.
895.M41	Искусственный мир Алаиток начинает разрушительную атаку планеты ордена Захватчиков. Захватчики, все еще неукомплектованные после нападения на Идхаре, быстро побеждены. Хотя три роты избегают бедствия, монастырь-крепость потерян. Впоследствии Захватчики становятся странствующим в космосе орденом.
926.M41	Некронская Блуждающая Планета выявлена как творец разрушений в подсекторе Видар. Она уничтожена на окраине системы Данорры, главным образом, благодаря благородной жертве ордена Звездных Рыцарей.
934.M41	Бойня на Торане VI. Багровые Кулаки побеждают банду хаос-лорда Саташа Золотого.
949.M41	814-й праздник Клинков. Разрушительные действия войны диктуют, что из двенадцати участвующих орденов присутствует только восемь, но традиция еще соблюдается. Побеждают с равным счетом ордена Имперских Кулаков и Багровых Кулаков.
951.M41	Стремительные удары Ревущих Грифонов приводит раскол Амара к быстрому и кровавому финалу.
954.M41	Падение Шпиля Жулика. На плохо защищенную планету Шпиль Жулика обрушивается «Ваааагх!» Детрекка. Только мужественное отступление с боем, проведенное орденом Черных Мечей, позволяет исследовательским группам Исследователей и Механикуса спастись от зеленокожих.
960.M41	Красные Корсары с союзниками нападают на монастырь-крепость Странствующих Десантников и похищают резервы генома верного ордена.
964.M41	Дарнат Лисандер, потерянный герой Имперских Кулаков, сбегает из цитадели Железных Воинов Малодракс. В конце концов вернувшись в орден, он большую часть следующего года подвергается тестам на проверку идентичности и чистоты.
966.M41	Лисандер ведет Имперских Кулаков на Малодракс и освобождает планету от Железных Воинов.
970.M41	Орден Мечей Императора уничтожен до последнего человека, когда в пещерах их орденской планеты Белликаса возвращается к жизни гробница некронов.
989.M41	По всему сектору Локи бушует «Ваааагх!» Снагрода, достигший апогея в опустошительном нападении на планету Ринн. Орден Багровых Кулаков разбит и окровавлен, но решает восстанавливаться.
990.M41	Орден Повелителей Огня опускается на Белликас, ликвидируя некронскую угрозу и мстя за уничтожение Мечей Императора.
995.M41	Щупальца флота-улья «Йормунгандр» начинают нападать на северо-восточные границы Империи. Ордены Смертельных Призраков и Сынов Чести возглавляют контратаку.
757998.M41	Военачальник Газгкалл возвращается на Армагеддон во главе нового, еще большего «Ваааагх!» В зону боев направляют силы более двадцати орденов космодесанта, в том числе: Белые Молнии, Саламандры, Роковые Орлы и Экзорцисты.
980999.M41	Из Мальстрима появляется флот космодесанта Хаоса под командованием Гурона Черносердечного и стремительно осаждает Когорис, Келас и систему Сессек. Белые Молнии уходят с Армагеддона, чтобы противостоять угрозе.
990999.M41	Имперские планеты на юге Галактики попали под перекрестный огонь эльдаров Сейм-Ханн и орков Октавиуса. Ордены Гвардии Ворона, Белых Молний и Саламандр объединяются для защиты атакуемых планет от инопланетян.



СИЛЫ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

В этом разделе книги описаны те войска, который Космический Десант может использовать на поле боя: взводы, подразделения, техника, специальное оружие и разнообразные исторические персонажи, которых вы можете включать в вашу армию, такие как Магистр Ордена Ультрамаринов Марнеус Келгар и его верный наследник и последователь, сраные ему в славе и доблести Като Сикарус. Каждому подразделению посвящен свой параграф, где полностью описаны его правила.

Этот раздел книги разбит на две части: в первой части описаны подразделения Космического Десанта вместе со специальными персонажами армии, а во второй – оружие и оснащение Космического Десанта.

УНИКАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

Вы, наверное, обратили внимание, что некоторые виды вооружения используют только отдельные персонажи или подразделения, а некоторые используются повсеместно. Если предмет уникален для персонажа, то он описывается в описании этого персонажа, если же предмет не уникален, то он описывается в разделе «Арсенал».

Хорошим примером является Копье Вулкана, который несет в бой Хе'Стан, Почтенный Кузнец ордена Саламандр. Копье уникально для него, так что оно описано в том разделе, в котором описан сам Хе'Стан. Хе'Стан также несет в бой болт-пистолет, но так как практически каждый десантник имеет это оружие, оно описано в разделе «Арсенал».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Модели в армии Космического Десанта имеют несколько общих специальных правил, которым они должны подчиняться и которые они могут использовать. На этой странице дано либо описание подобных специальных правил, либо указание на то, где вы их можете найти (чаще всего в основной книге правил Warhammer 40000).

И ПУСТЬ ОНИ НЕ ЗНАЮТ СТРАХА

Космические Десантники автоматически проходят тест на мораль при попытке восстановить порядок, и могут восстанавливать порядок, даже если в подразделении осталось менее половины начальной численности. Все остальные ограничения для восстановления порядка применимы в полном объеме, в соответствии с общими правилами. Обычно модели, которые только что восстановили порядок, не могут двигаться и считаются двигавшимися в отношении стрельбы, но это распространяется на подразделения, которые могут использовать это специальное правило.

Если Космические Десантники были пойманы Стремительным Продвижением, они не считаются уничтоженными, а вместо этого продолжают сражаться дальше. Если происходит описанная выше ситуация, то подразделение в этот раунд ближнего боя должно подчиняться правилу «Не отступать», и таким образом понести дополнительные потери.

БОЕВАЯ ТАКТИКА

Робаут Гуиллиман верил в сбалансированную армию, в которой правильное использование подразделений приводит к тому, что армия становится больше чем сумма ее частей. Руиилман был консервативным и расчетливым полководцем, и не тратил доступные ему на поле битвы ресурсы попусту. Для него преодоление непреодолимых препятствий чудовищной ценой и пирровы победы были неприемлемы. Гуиллиман знал, когда надо стоять на смерть, а когда отойти и завлечь противника в ловушку, и свою мудрость передал своим генетическим отпрыскам.

Хотя заветы Гуиллимана имеют много тысячелетий истории за спиной, сегодня они так же правильны, как и во времена, когда галактика горела в огне Ереси Хоруса.

Любое не-Бесстрашное подразделение Космического Десанта, которое может использовать это специальное правило, может выбрать автоматически провалить тест на Мораль, который оно должно проходить.

НЕЗАВИСИМЫЙ ПЕРСОНАЖ

Смотрите раздел «Персонажи» в основной книге правил Warhammer 40000.

БОЕВЫЕ ВЗВОДЫ

Некоторые подразделения в армии Космического Десанта, включающие 10 моделей, имеют возможность использовать правило «Боевые взводы», то есть разделяться на два подразделения по 5 моделей в каждом. Так, подразделение из 10 ветеранов можно разделить на два взвода по 5 ветеранов в каждом.

Следующие подразделения могут использовать специальное правило «Боевые взводы»:

- Авангардные Ветераны
- Стойкие Ветераны
- Взводы разведчиков
- Взводы разведчиков на мотоциклах
- Тактические взводы
- Штурмовые взводы
- Терминаторские взводы
- Терминаторские штурмовые взводы
- Эскадроны мотоциклистов
- Взводы Опустошителей

Решение разделить подразделение на боевые взводы (также как и то, какие модели в какие взводы будут отправлены) должно быть принято непосредственно перед тем, как подразделение будет выставлено на стол. Оба боевых взвода выставляются в одно время, но как два раздельных подразделения. Если подразделение разделено на боевые взводы, то с момента выставления их на стол они во всех отношениях считаются отдельными подразделениями: каждый такой взвод считается боеспособным подразделением по общим правилам. Исключением является только случай, когда подразделение прибывает на поле боя с использованием десантного модуля. Тут игрок может решить, разделять ему подразделение на Боевые Взводы или нет, непосредственно после того, как оно покинет модуль.

БЕССТРАШНЫЕ, СКРЫТОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ, ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ УКРЫТИЕ, РАЗВЕДЧИКИ

Эти Универсальные специальные правила описаны в основной книге правил Warhammer 40000.

МАГИСТР ОРДЕНА

Быть Магистром Ордена значит быть богом среди людей. Его боевые навыки непревзойденны, благодаря телу космического десантника, со всей той мощью и выносливостью, что наследует потомок Императора. Сотни лет боев в качестве разведчика, брата-десантника и капитана показали ему все грани войны, натаскали его в инструментах кровопролития и отточили его действия до уровня инстинктивных.

Темные дни борьбы человечества за выживание знали множество героев, отважных людей, чьи имена славятся во всей Империи и чьи славные свершения стали великими легендами. Высоко среди этих людей ставятся Магистры Орденов Космического Десанта. Даже в 41-м тысячелетии, эпохе войны и несравненных воинов, лишь немногие защитники человечества могут стяжать такую славу и такое признание как они, за множество пройденных битв и поверженных врагов, в чем Магистрам Космического Десанта нет равных.

Бросив лишь один взгляд, Магистр Ордена способен оценить зону конфликта, распознать каждую угрозу и каждую удачную возможность, предоставляемые изменчивыми фронтами, и прозреть путь, каким победа будет обеспечена. Все это он творит в авангарде своего войска, очищая противника болтером и клинком, пока разум его и командный глас управляют всей битвой. Магистр Ордена остается тверд, когда другие колеблются, бесстрашно продвигается, когда другие бегут и отступает, когда лишь глупец станет сражаться. Своим примером он вдохновляет людей на великие подвиги, не только космических десантников, но и имперских гвардейцев, ополченцев улья и прочих солдат. Такова цена истинного героизма – сподвигнуть меньших людей на большие дела.

Если личная мощь Магистра Ордена несравненна, то более широкие его силы не иначе как невероятны. Магистры Ордена это элита Империи, и они обладают правом действовать, как они посчитают нужным, полагаясь на свои собственные суждения и отвечая лишь перед другими воинами своего круга.
В дополнение к тысяче космических десантников под их управлением, большинство Магистров также командуют межзвездными космическими крейсерами, навигаторами, астропатами, оружейниками и Силами Планетарной Обороны. Более того, многие Магистры правят целыми планетами, системами или подсекторами космоса во имя Императора. Такие места – области относительного процветания и стабильности в Галактике, расколотой войной, так как их внушительные системы обороны подкреплены мощью Ордена Космического Десанта и покровительством его Магистра.

«Моим мечом управляет Император. Я не отвечаю ни перед кем другим, живым иль мертвым».

Ту'шан,
Магистр Ордена Саламандр



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Магистр Ордена	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Орбитальная бомбардировка. Магистр Ордена один на поле боя имеет право призывать орбитальный обстрел поля боя с Ударного Крейсера Космического Десанта. Этот оружие может быть использовано один раз в игру в фазу стрельбы, если Магистр не двигался в предыдущую фазу Движения (после стрельбы он может совершать нападение в соответствии с общими правилами, если пожелает). Призыв орбитального обстрела считается как стрельба из оружия с профилем ниже:

Дальность	Сила	АР	Тип
Неограниченная	10	1	Артиллерия 1, навесное

Следует иметь в виду что если при броске кубика Направлений выпала стрелка, то шаблон всегда смещается на 2D6 дюймов, Умение Стрелять Магистра не оказывает влияния на это.

ОСНАЩЕНИЕ

Железный Венец: Магистры Орденов несут это дополнение к своим доспехам как заслуженную награду за отвагу и доблесть и как знак своего статуса. Железный Венец также защищает Магистра от оружия врага. Венец представляет собой генератор мощного силового поля, который дает непробиваемый спас-бросок на 4+.

ПОЧЕТНЫЕ СТРАЖИ

Для того, чтобы космический десантник стал одним из воинов Почетной стражи, необходимо, чтобы он служил своему ордену в течение многих столетий исключительно храбро.Каждый воин Почетной стражи - живой пример тех идеалов, которые, по замыслу Гуиллимана, должны были стать вечными для каждого космодесантника.

Почетные стражники – молчаливые и духовно освященные люди вне битвы, но свирепые и упорные воины в сражении. Каждый из них получил самые высочайшие почести, которыми могут быть одарены его братья-десантники, выполняя дела, совершить которые обычные люди могут только мечтать.

Действительно, говорят, что каждый член Почетной стражи Ультрамаринов заслужил больше наград и славы за свою долгую жизнь воина, чем целая рота космодесантников других орденов, и что каждый из них уничтожил больше врагов, чем целый полк имперских гвардейцев.

Почетная стража настолько привыкла к несению тяжкого груза кровавой войны, что их улучшенная интуиция и понимание войны обычно превосходят даже боевой опыт капитанов ордена. Но они редко дают совет, которого у них не просили, поскольку такой поступок означал бы риск подорвать авторитет командующего. К тому же, такая сдержанность придает еще больший вес словам Почетной стражи.

Считается безумием для любого магистра орден, каким бы благородным и прекрасным воином он ни был на протяжении множества столетий, проигнорировать Священный совет Почетной стражи.

В арсенал Почетной стражи отбираются самые древние и уважаемые реликвии ордена, именно эти воины более чем другие заслужили право нести это «бремя». Поэтому Почетная стража вступает в битву, облаченная в богато украшенные комплекты искусно сделанной силовой брони, обладая оружием, которое видело сражения в руках тысяч великих героев. Так прекрасное оружие, переданное прекрасному воину, создает ту силу, которой могут надеяться противостоять только самые смелые или самые ужасающие противники.

У большинства орденов космических десантников есть только небольшое количество почетных стражников, этого достаточно, чтобы сформировать прекрасный и боеспособный отряд, но не больше. Несколько старинных и крупных орденов могут собрать почти две дюжины почетных стражников, но это будет исключительный и трагический день, когда все они будут сражаться как один.

В сражении Почетная стража обычно действует как свита магистра ордена, ответственная за безопасность командующего, высоко неся боевое знамя ордена. Это – их священные задачи, Почетная стража будет бороться во имя исполнения обеих с безжалостной яростью, никогда не уступая сомнениям или позволяя гневу помещать их действиям. Такая храбрость и преданность спасли ни одну жизнь магистра ордена и изменили ход бесчисленного множества сражений.

А если воин Почетной стражи погибает на поле боя, его собратья-десантники начинают сражаться еще упорнее, чтобы возвратить теперь уже пустую оболочку героя и дать его душе обрести покой в Склепе героев Ордена.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Первый Воин Ордена	5	4	4	4	1	4	3	10	2+
Почетный Страж	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика.

Только смерть положит конец служению. Первый Воин призван уничтожать лидеров противника, полагая конец их богомерзостному существованию. В ближнем бою он должен направлять все свои атаки против Независимого персонажа противника, если находится в базовом контакте с ним. Если он делает это, то он может перебрасывать проваленные броски на попадание и ранение против персонажа противника.

ОСНАЩЕНИЕ

Знамя Ордена. Любое подразделение Космодесанта в 12 дюймах от знамени может перебрасывать проваленные броски на Мораль и Залегание. Кроме того, все модели в подразделении, в котором находится знамя, получают бонус в +1 к атакам, пока знаменосец жив. Пока он жив, в отношении подсчета результата боя подразделение Почетных Стражей считается нанесшим в каждом раунде ближнего боя на одну рану больше, чем на самом деле.

«Противник без чести – уже разбитый противник».

Патриарх Гельветикус,
почетный знаменосец Макрагга



КАПИТАН

Каждая рота Ордена Космического Десанта находится под командованием капитана. Каждый капитан – закаленный ветеран, опытный стратег, доказавший свое искусство в боях в качестве члена Первой роты Ордена или безупречным служением в своей роте до смерти предшественника.

В дополнение к его положению в Ордене, каждый капитан также носит один или несколько почетных титулов, говорящих о командовании определенной ротой или же о принятии определенных обязанностей. Некоторые, такие как Магистр Караула и Магистр Новобранцев, являются распространенными титулами в абсолютном большинстве Орденов Космического Десанта. Другие титулы порождены историей и доктринами Ордена. Капитан Четвертой роты Белых Молний традиционно носит титул Магистра Охоты, а в Ордене Когтей Авроры существует не менее пяти Магистров-Бомбардиров в командной иерархии.

Капитаны Орденов Космического Десанта – повелители полей боя, способные читать его приливы и отливы, как древние моряки читали колебания моря. Для капитана недостаточно просто быть опытным бойцом – каждый Орден и так гордится достаточным количеством таких людей – у него также должно быть сверхчеловеческое понимание стратегии и тактики, так же как и ум для их использования на вечно меняющейся арене боевых действий. Каждое отделение космических десантников – оружие, и капитан должен умело использовать каждое, как раздельно, так и вместе.



Часто говорится, что, по военным меркам, каждый космический десантник стоит дюжины имперских гвардейцев. Под управлением опытного капитана это соотношение вырастает десятикратно. Такая сила не используется легко или опрометчиво, но с ясностью, внесенной медитацией. Каждый космический десантник, потерянный в битве, это тяжкий удар для Ордена, и если без потерь не обойтись, то жизни должны быть пожертвованы по серьезным причинам и с честью.

Капитан космических десантников не просто владыка военных действий, он также должен быть прекрасным оратором и дипломатом. В то время, как большинство имперских командующих более чем счастливы получить помощь от космических десантников, есть и те, чья спесивость должна быть преодолена переговорами, дабы предотвратить превращение хаоса битвы на проблемной территории в катастрофу, из-за ненужных боев.

Не то чтобы капитан космических десантников отказывался от других методов сотрудничества из-за незначительных распрей – как Кайван Шрайк из Гвардии Ворона быстро разрешил спор в свою пользу, без раздумий казнив колеблющегося Владыку-Кардинала Достока. Более тонкие методы убеждения и ведения переговоров часто применяются в мрачных ситуациях – карательные меры можно применить, когда кризис пройдет. Космический десантник не склоняет колен просто так, но воля Императора превыше любых личных чувств. Задание – превыше всего. Человечество будет спасено от собственных ошибок, мир за миром, если понадобится.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Капитан	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

ОСНАЩЕНИЕ

Железный Венец: смотрите описание на странице 52.

«Капитан командует с линии фронта. Своим примером показывает он своим людям, что значит быть Адептус Астартес, и по его учениям узнают они, каково это – сражаться во имя Императора.

Ни один обычный человек не способен быть капитаном, ведь есть множество путей к победе, и знать их все должен он. Сама жизнь его – продвижение в работе Императора. С каждым ударом меча его, с каждым словом речи его, вновь подтверждает он идеалы нашего Славного Владыки. Он изгоняет тьму и ересь каждой мыслью, каждым словом и каждым деянием. Так прибытие его будет знамением спасения для верных и вестником страха для всех предателей. Ни один смертный не устоит пред гневом его».

Из учений Робаута Гуиллимана, изложенных в Апокрифах Скароса

КОМАНДНЫЙ ВЗВОД

Командные взводы сопровождают высокопоставленных офицеров Космического Десанта на поле боя. Состав и звания членов командного отделения могут различаться, это зависит от устройства Ордена и личности капитана роты. Самый распространенный состав – Первый Воин роты, апотекарий и ротный знаменосец – является ядром большинства командных отделений. Однако же, в некоторых Орденах существуют другие титулы и звания в соответствии с их обычаями, такие как Охотники за Головами Омегадесантников, Прогностициарии Серебряных Черепов, Клинки Ужаса Призраков Смерти и Хранители Огня Повелителей Огня.

Ротные знаменосцы несут штандарт роты, в которой служат. Каждый штандарт это древняя реликвия, пропитанная историей и тяжелая от наград Ордена. Знамя роты это материальное «сердце» роты на поле боя и каждый космический десантник, от самого неопытного разведчика до старейшего ветерана, сражается яростнее в его внушающем благоговейный страх присутствии. Знаменосец никогда не выпустит штандарт из рук, пока еще способен дышать – совершить обратное, значит навлечь самый ужасный позор.

Апотекарий сведущ как в искусстве боя, так и в сложной хирургии, кибернетике и био-инженерии. Он также должен быть воином несказанной силы и негасимой храбрости, ибо место его – в кровавом сердце битвы. Если брат-десантник падет, апотекарий использует свой нартециум, дабы залечить раны и позволить бойцу вернуться в сражение даже после страданий от самых ужасных ран. Впрочем, не все раненые могут быть спасены. Некоторые виды оружия достаточно ужасны, чтобы смертельно ранить космического десантника. Апотекарий тогда может лишь успокоить духи умирающих и приготовить их к смерти. Даже умерев, десантник может продолжить жизнь в своем геносемени, и поэтому апотекарий использует свой редуктор для удаления прогеноидов из тела. Их генетического отпечатка, сохраненного в этих драгоценных органах, будут созданы будущие поколения космических десантников, и существование Ордена будет продолжено.

Чемпионы роты отряжены защищать честь своей роты, своего Ордена и Самого Императора. Они вызывают вождей и чемпионов противника на дуэль, оставляя капитана управлять всей битвой, предпочитая проходить через нее серией дуэлей. Чемпионы роты – ключевые персонажи в ритуалах и церемониях Ордена, представляя своих братьев в обрядах и таинствах, так же как и на поле боя.

Служение в командном взводе несомненно ускоряет продвижение в Ордене – большинство капитанов набирают себе свиту из десантников, в которых навыки боя сочетаются с тактическим и стратегическим мастерством. Впрочем, только самые удачливые и наиболее закаленные воины переживают больше нескольких битв. Капитаны и их командные взводы легко могут быть найдены – нужно идти туда, где битва идет яростнее всего. В таких условиях, протеже, проживший достаточно долго, чтобы быть представленным к рангу капитана, уже давно показал себя в самых свирепых битвах против самых ужасных врагов.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Первый Воин Роты	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Апотекарий	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика.

ОСНАЩЕНИЕ

Нартециум: До тех пор пока Апотекарий жив, все подразделение может использовтаь специальное правило Не Зная Боли.

Знамя Роты: Знамя роты представляет ее честь. Любой отряд, у которого хотя бы одна модель находится в пределах 12 дюймов от Знамени, может перебрасывать любые проваленные тесты на Мораль и на Залегание. До тех пор пока знаменосец жив, то в отношении подсчета результата боя Командный Взвод считается нанесшим в каждом раунде ближнего боя на одну рану больше чем на самом деле.

«Поднимите стяг выше. Пусть эти дегенераты знают, кто пришел забрать их жалкие жизни!»

Сержант Адар Геронан,
4-я рота Имперских Кулаков



БИБЛИАРИЙ

Есть одна вещь, за которой бдительно следят все организации Империи – мутанты. Ордена Адептус Астартес более чем усердно следят за тем, чтобы образцы их генокода оставались чистыми и неподверженными мутациям. Апотекарии ордена тщательнейшим образом обследуют потенциальных рекрутов на наличие генных мутаций, однако не всякая мутация является физической. Психические таланты – тоже мутация. Наиболее опасная и наиболее полезная мутация. Одной из многих обязанностей Библиариума Ордена является выявление и воспитание проявившихся псайкеров.

Также служители Библиариума ведут записи об истории Ордена, его победах, и собирают мудрость, накопленную его воинами за тысячелетия. Среди нормальных рекрутов лишь малая часть выдерживает модификацию своего тела и жестокие тренировки и становится полноправными Космическими Десантниками. Среди Библиариев дела обстоят еще печальнее. Рекрут должен не только вынести все стандартные процедуры, но и оказаться достаточно сильным духом, чтобы выдержать переполняющие его разум силы и уберечь себя от опасностей Варпа. Будущий Библиарий встретит тысячи врагов, прежде чем его нога ступит на реальное поле боя, ибо он – величайшая награда для существ Варпа, обладающая склонностью к волшебству и телом достаточно сильным, чтобы выдержать демоническую сущность. Для рекрута каждый день – прогулка над пропастью; один неверный шаг – и он канет в пучину безумия и одержимости.



Те, кто выдерживают, присоединяются к Библиариуму в качестве Лексиканиев; поднимаясь по иерархической лестнице, они становятся Кодициями, Эпистоляриями и даже Старшими Библиариями. Их способности пронизывать Варп позволяют осуществлять межсистемные коммуникации, отыскивать своих сородичей и оценивать, является ли потенциальный кандидат слишком опасным или слишком послушным. Библиариум многих Орденов содержит менее сильных псайкеров, которые не являются Космическими Десантниками и выполняют более приземленные задания. Несмотря на свою полезность, они могут оказаться слабым звеном, и потому находятся под постоянным наблюдением.

В битве Библиарии проявляют свою силу, как могучим оружием, так и ясновидением. Они чувствуют движение Варпа и могут отследить перемещение его сущностей. Способности Библиариев заставляют их стоять в стороне от своих братьев: как-никак они обладают силами, которые, как правило, вызывают отвращение в прочих Космических Десантниках. Во всей Империи совсем немного воинов-мистиков, сочетающих в себе силу Адептус Астартес и стальную дисциплину, необходимую, чтобы контролировать свои сверхъестественные силы.

«Я могу раздавить твою плоть и раздробить твои кости меньше чем за секунду, едва шевельнув пальцем.
Что по сравнению с этим сила технологий?»

Вел'кона, Верховный Библиарий Саламандр

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Библиарий	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Псайкер. Библиарии являются Псайкерами, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000.

ОСНАЩЕНИЕ

Психосиловое оружие. Полные правила для Психосилового оружия описаны в основной книге правил Warhammer 40000.

Психический усилитель. Это древний прибор, состоящий из психически настроенных кристаллов. С его помощью Библиарий может нейтрализовать психосилу противника.

Необходимо объявить об использовании Психического Усилителя после того, как противник не далее чем в 24 дюймах от Библиария успешно прошел Психический тест, но до того, как психосила вступила в действие.

Каждый из оппонентов кидает D6, и выпавшее число прибавляет к Лидерству своего псайкера. Если конечное число Библиария больше числа оппонента, то психосила противника аннулирована и не может быть использована в этом ходу, а если меньше или равно, то противник использует свою психосилу как обычно. Усилитель можно использовать каждый раз, когда противник использует психосилу. Только один Библиарий может использовать свой психический усилитель против одного использования психосилы.

ПСИХОСИЛЫ БИБЛИАРИЕВ

Библиарии Космического Десанта имеют две психосилы, которые выбираются вместе с армией. Библиарий может использовать одну психосилу в раунд. Если он повышен до Эпистолярия, то он может использовать две психосилы в раунд. Все психосилы используются в соответствии с общими правилами как это описано в основной книге правила Warhammer 40000.

УДАР

С рук Библиария срываются смертоносные молнии, сжигая самых тяжело бронированных противников и разрывая врагов на части напором психической энергии.

Эта психосила используется в фазу стрельбы вместо стрельбы из обычного оружия и имеет следующие характеристики:

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	4	2	Штурмовое 4

СИЛОВОЙ КОКОН

Используя психосилу разума, Библиарий воздвигает стену психической защиты для себя и своих соратников.

Эта психосила используется в начале хода Космического Десанта. До конца хода Библиарий и все модели в подразделении, к которому он присоединяется, получают Непробиваемый спас-бросок на 5+.

МАШИННОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Библиарий обрушивает могучее проклятие на дух машины противника, заставляя его съеживатся в ужасе.

Это стрелковая атака, которая может быть использована в фазу стрельбы вместо стрельбы из обычного оружия и может быть применена только против машины. Если машина получает попадание от этой психосилы, то она автоматически получает одно скользящее попадание.

МСТИТЕЛЬ

Опираясь на древние легенды Ордена, Библиарий создает из рычащего зверя психической энергии и чистого пламени. Создание устремляется вперед, сжигая все на своем пути и оставляя за собой след из разрушений…

Эта психосила используется в фазу стрельбы вместо стрельбы из обычного оружия и имеет следующие характеристики:

Дальность	Сила	AP	Тип
Шаблон	5	3	Штурмовое 1

УСКОРЕНИЕ

Используя свой разум, Библиарий замедляет время вокруг себя, что дает ему возможность двигаться с поражающей воображение скоростью.

Эта психосила используется в начале фазы Ближнего Боя. Если она успешно сотворена, то Библиарий до конца фазы ближнего боя может использовать специальное правило Подвижность и имеет инициативу в 10.

ЗОНА ОТТОРЖЕНИЯ

Библиарий разворачивает конус психического шума, который вмешивается в работу мистической защиты врага и даже нарушает функционирование генераторов силовых полей, что открывает врага для стрельбы его собратьев.

Эта психосила используется в начале фазы стрельбы Библиарий. Все модели противника в 24 дюймах от Библиария должны в эту фазу перебрасывать успешные броски за Непробиваемые спас-броски.

МОЩЬ ПАТРИАРХОВ

Смертоносная сила Варпа понимает мощь Библиарий на недосягаемый уровень, чтобы лучше уничтожать врагов Империи.

Эта психосила используется в начале фазы Ближнего Боя. Если она успешно сотворена, то Библиарий до конца фазы ближнего боя имеет силу 6 и бросает 2D6 на пробивание брони машин.

ВРАТА В БЕСКОНЕЧНОСТЬ

Фокусируя свое восприятие, Библиарий находит безопасный коридор в Имматериуме, который дает ему возможность пресекать большие расстояния за мановения ока.

Эта психосила используется в начале хода Библиария. Он и подразделение, к которому он присоединяется, удаляются поля боя и немедленно на него выставляются снова, не далее чем в 24 дюймах от точки ухода и с использованием правила Глубокий Удар. Если Библиарий делает это один, то риска нет, но если он утаскивает с собой свое подразделение, то если при смещении за правило Глубокий Удар выпадет дубль, то один член подразделения по выбору игрока, контролирующего Библиария, удаляется как убитый. Выжившие смещаются далее в соответствии с общими правилами.

ВИХРЬ СУДЬБЫ

Библиарий открывает разлом между реальным миром и Варпом, и вырывающийся оттуда вихрь энергии уничтожает противника. Но цена такого могущества велика, и потеря контроля над воронкой, повлечет ужасные последствия.

Эта психосила используется в фазу стрельбы вместо стрельбы из обычного оружия и имеет следующие характеристики:

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	10	1	Тяжелое 1, Взрыв

Если при попытке использовать эту психосилу Библиарий проваливает Психотест, то шаблон кладется на наго и не смещается.

КАПЕЛЛАН

Капелланы – духовные лидеры своих Орденов. Ужасающие и зловещие воины святой чистоты, облаченные в черную броню, которая указывает на их статус приносящих смерть. Их шлемы – лица Императора, их броня украшена знаками почитания смерти и битвы. Разжигающие веру воины-священники, они сражаются там, где битва наиболее жестока. Они ведут своих воинов, убивая врагов на острие атаки, упиваясь резней своих врагов под молитвы Императору и Примарху. Они одни из самых могучих воинов Ордена, выкованные в пылу битв ветераны столетий войн, и живое воплощение чести Ордена в сражении.

Братья Космические Десантники относятся к своим Капелланам с суеверным уважением. Их суровая натура не прощает малейших ошибок в служении. Прививая воинам Ордена необходимые верования и ценности и возглавляя их во время литургий, Капелланы следят за духовным здоровьем Ордена. Требовательные и вспыльчивые личности, они почитаемы за чувство долга и ответственности за своих боевых братьев. Ибо они знают, что лишь с помощью веры Космический Десантник может устоять против Тьмы. Капелланы сражаются и проводят службы при помощи Крозиуса Арканума. Крозиус Арканум – одновременно смертельное оружие и знак занимаемой должности. Этот древний и священный предмет отражает ритуальную значимость битвы для Космического Десантника. Как правило, его украшает Империалис или Крылатый Череп.

Главное святилище Ордена, где проводятся богослужения, называется Реклюзий. Это место величайшего духовного почтения, здесь содержатся наиболее почитаемые реликвии Ордена: части брони Примарха, меч древнего героя или знамя, помнящее времена легенд.



Боевые знамена развешаны по стенам Реклюзия, и кажется, что камни стен могут рассказать легенды древности. Но Капелланы учат, что для служения не обязательно быть внутри молельни, ибо лучшее место для поклонения – среди пламени битвы, ибо рев болтеров – лучшая молитва, а мертвые враги – лучший дар Императору.

Капелланы Космического Десанта обращают мало внимание на догматы Эклезиархии и игнорирует традиции Имперского культа ради своих, гораздо более древних традиций. Первые Ордена Космического Десанта были основаны за многие сотни лет до того как образовался Адептус Министорум и сама концепция Имперской Веры пришла на смену Имперской Правде. Несмотря на то что Имперская Вера пустила корни глубоко в толщу Империи, ордена Космического Десанта остаются независимыми от ее духовных традиций и спиритуальной власти, одни из немногих.

В битве капеллан ведет сражение там, где битва яростнее и решается судьба всей войны. В битве капелланы читают в слух молитвы ненависти и праведности, укрепляя души своих собратьев верой, подчеркивая каждое свое слово смертоносными ударами Крозиуса Арканум – короткого посоха с наконечников в виде орла или черепа – избранного оружия Капелланов и знака их статуса. Более чем все другие десантники капелланы подтверждают тезис о том что Вера одна способна перевернуть галактику.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Капеллан	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Честь Ордена: Капеллан воплощает честь Ордена. Он и все члены взвода Космических Десантников, в котором он находится, являются Бесстрашными, в соответствии с общими правилами как это описано в основной книге правила Warhammer 40000.

Литургия Битвы: Во время хода, в котором Капеллан совершает нападение, он и все члены взвода Космических Десантников, в котором он находится, могут перебросить все проваленные броски на попадание в ближнем бою.

ОСНАЩЕНИЕ

Розариус. Этот амулет носят все Капелланы. Он генерирует поле, дающее Капеллану непробиваемый спас-бросок на 4+. Этот спас-бросок можно использовать вместо обычного спас-броска за доспехи.

Крозиус Арканум. Отличительный знак и смертоносное оружие Капеллана. В игре считается Силовым оружием.

«Если твоя жизнь отдана служения Императору, твоя смерть не будет напрасной.»

Хаус Аргенто,
Капеллан 2-й роты ордена Багровых Кулаков

ТАКТИЧЕСКИЙ ВЗВОД

Тактические взводы – это хребет армии Космического Десанта. Они предназначены для выполнения всех ролей, которые диктует им поле боя; они удерживают позиции, обеспечивают огневую поддержку или бросаются в кровавый угар ближнего боя, в зависимости от того, что потребует постоянно изменяющийся театр военных действий. Десантник назначаемый в тактический взвод должен показать себя полностью разбирающимся во всех аспектах войны. Таким образом, он должен поучаствовать в нескольких кампаниях в штурмовом взводе и во взводах Опустошителей, прежде чем заслужить постоянную должность в Тактическом взводе. Это продвижение должно быть заслужено кровью и может занять годы или даже десятилетиями, в зависимости от навыков рассматриваемого космодесантника. Перейти получается не у всех. Многие демонстрируют талант или одержимость в каком то одном аспекте боя, по-своему очень ценные, но ставшие помехой для адаптивной роли тактических взводов. Другим боевым братьям не хватает гибкости ума, чтобы принять изменчивость их роли. Как и подобает своей многогранной роли, тактические взводы используют всевозможные виды вооружений. В дополнение к такому штатному для космодесантников вооружению как болт-пистолет и гранаты, тактические десантники использует болтеры – яростные орудия мести, прославившиеся на бессчетных миллионах пропитанных кровью полей битв. Эта огромная противопехотная огневая мощь дополнена тяжелым вооружением, таким как ракетная пусковая установка, лазерная пушка или тяжелый болтер, а для отдельных случаев – огнемет или мельтаган. Поскольку это оружие выбирается, что бы соответствовать требованиям каждого десантирования, а также вооружение перемещается между всеми членами отделения, кроме сержанта, то каждый десантник тактического взвода должен быть обучен и искусен в обращении с любым видом оружия, с которым его подразделение выходит на битву. Из всех боевых подразделений Космического Десанта тактический взводы максимально использует транспортный парк, часто нанося хирургически точные удары или захватывая стратегические точки при помощи стремительных «Секачей» или «Носорогов». Некоторые ордена – самые известные из которых Ангелы Ярости, Гвардия Ворона и Легион Ночи – изменили свою боевую доктрину под эту тактику. Каждый тактический взвод возглавляет седовласый сержант, выживший и преуспевший в нескольких десятилетиях или даже столетиях тяжелых и жестоких кампаний. Крайне важно чтобы тактический взвод возглавлял проницательный и смелый человек, способный увидеть благоприятный момент в ходе сражения, и нет ничего необычного в том, что сержант тактического отделения был откомандирован от элитной 1-й Роты. Это гарантирует, что опору боевых сил ордена возглавляют его самые опытные воины.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Космический Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Боевые Взводы.

«О десантнике тактического подразделения – опоре для своего ордена и примере для своих братьев – поведаю вам я. Он должен быть углублен в познаньях сражений и обучен владению всеми видами оружия и стратегии. С боевым клинком, болтером и гранатами будет он наступать на врага. Но это лишь не более чем инструменты: истинное оружие тактического десантника – его мужество, его ум и его верность своим братьям. Он принесет своему врагу битву в выбранном им месте и времени, сам же он никогда не окажется неготовым или плохо подготовленным перед поставленной задачей. Обороняясь он должен быть стойким подобно скале, стоя нерушимым оплотом против врагов Человека. В атаке он должен бить с гневом самого Бессмертного Императора, рубя врага без милосердия, сожаления или страха».

Из учения Робаута Гуиллимана, изложенного в Апокрифах Скаруса



ШТУРМОВОЙ ВЗВОД

Штурмовые взводы превосходят всех в сражения лицом к лицу. Оснащенные прыжковыми ранцами и вооруженные болт-пистолетами и пиломечами, пересекая поле битвы они вопят подобно мстящим ангелам, бросаясь на врага мало обращая внимание на грозящие им опасности. Как правило, десантник назначается в штурмовой взвод после образцовой службы среди Опустошителей. К этому времени он получит боевой опыт среди пожаров войны и можно рассчитывать, что он удержит позиции перед лицом противника. Ныне он должен сдерживать себя на самых жестоких аренах войны, доказать свою ценность в свалке ближнего боя, лицом к лицу с врагом, настолько близко, что можно почуять запах его крови. Кодекс Астартес предписывает штурмовым подразделениям идти в первой атакующей волне, бить стремительно и жестко в слабые места боевых формирований противника. Противостоящая пехота уничтожается пиломечами и болт-пистолетами, вражеские танки – бронебойными гранатами и мельтабомбами. Нанести неодолимый и подавляющий удар по одному месту, без милосердия сокрушить врага и затем перейти к следующей цели, таков метод Штурмовиков. Подобная тактика неизящна, но весьма действенна. Горестно ошибется тот противник, что попытается испытать предел мощи штурмового подразделения. Прыжковый ранец опасен так же как любое другое оружие, носимое десантником штурмового взвода. Прыжковые ранцы придают штурмовому взводу мобильность, позволяя пересекать местность быстро и без помех, или даже десантироваться из пролетающего на малой высоте десантного штурмовика класса «Буревестник». Таким образом, в руках умелого командира штурмовой взвод это искусное оружие. Они могут прыгать, не поднимая тревоги, на вражеского полководца, убежденного, что он находится в безопасности среди своих боевых порядков, служить высокомобильным контратакующим подразделением или выполнять жизненно важную разведку в зонах боевых действий, не пригодных для развертывания разведчиков. В определенных обстоятельствах штурмовой взвод используют как наживку, заманивая силы неприятеля на подготовленные оборонительные позиции, или уводя их от места эвакуации или же чтобы выиграть время для дальнейшей подготовки. На долю штурмового взвода выпадает самые кровавые и опасные задания. Часто работающие далеко впереди от остальных частей армии, десантники штурмовых взводов постоянно находятся под угрозой флангового окружения, изоляции или простого уничтожения противником. Чтобы избежать этого, командующий штурмовым взводом сержант имеет прямой доступ к гигантским потокам данных и тактическим схемам, командуя и контролируя сообщениями, при помощи которых десантники координируют свои развертывания и сражения. Сержант, даже если он в трупах по колено и бьется за свою жизнь, должен знать не только о своей текущей ситуации, но также и о любом другом надвигающемся или же потенциальном событии, способном поставить его подразделение в тяжелое положение и окружить морем кровожадных врагов. Если же это происходит, только неукротимая мощь и железная воля позволяет десантникам штормовых подразделений прорубить чистый от противника путь и добиться победы.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Космический Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Боевые Взводы.

«И повелю я штурмовому десантнику:
Должен он спускаться с высот на вероломного противника подобно Ангелу Судного Дня. Да будет прыжковый ранец его крыльями, и рев его двигателей гимном возмездия. Пусть будет пиломеч его властным скипетром, при каждом ударе поющим радостную песнь суровым гласом. С сим принесут штурмовые десантники кровавое возмездие еретику, предателю и всем чужеродном агрессорам, посягнувшим на владения Императора. Да будет штурмовой десантник охотником на полководцев и убийцей королей. Броня его должна омываться кровью побежденных, и имя его должно быть всеми чтимо».

Из учения Робаута Гуиллимана, изложенного в Апокрифах Скаруса

ВЗВОД ОПУСТОШИТЕЛЕЙ

Опустошители – это наиболее тяжеловооруженное из всех пехотных подразделений космических десантников, натренированное нападать на врага с огромного расстояния и с чудовищной огневой мощью. Опустошители прикрывают тактические и штурмовые взводы огнем, быстро и безжалостно уничтожая своих коллег в рядах противника или вражескую бронетехнику и другие тяжелобронированные цели.

Опустошители действуют, не покидая позиций, кроме как для того, чтобы продвинуться вперед, отступить или занять более выгодную позицию. Это не значит, что опустошители не могут быть гибкими на поле боя, у каждого отделения есть приписанный к нему бронетранспортер класса «Носорог», специально для таких передислокаций. Впрочем, подразделения опустошителей практически всегда назначаются на задания по удержанию позиций, поскольку обеспечивают разрушение с большего расстояния и с большей огневой мощью, нежели другие боевые братья.

Большинство подразделений опустошителей состоят из десантников, которые лишь недавно завершили свое служение в отделениях разведчиков. Несмотря на то, что они принимали участие в десятках – а, возможно, и сотнях – операций в качестве новичков, служение в взводе опустошителей станет не только их первым опытом сражения в силовых доспехах, но также отметит их первые бои в составе основных сил десантников.

Только что назначенный в подразделение опустошителей космический десантник экипируется болтером и гранатами, с которыми он натренируется великолепно обращаться в течение служения. Его основные задачи – обеспечение огневой поддержки на небольших расстояниях, выявление целей и общая схема действий в качестве поддержки для более опытных братьев-десантников, несущих тяжелое вооружение взвода. Только когда новичок покажет себя стойким и надежным воином, способным держать верную цель и оставаться хладнокровным в самом сердце битвы, ему доверяют тяжелое вооружение из арсенала Ордена. Взводы опустошителей чаще всего несут в битву четыре тяжелых оружия. Его варианты варьируются от распространенных тяжелого болтера и ракетной установки до более экзотичных мультимелты и плазменной пушки. Предпочитаемая схема тяжелого вооружения отделения опустошителей различается от подразделения к подразделению и от Ордена к Ордену, хотя все его члены должны быть прекрасно натренированы обращаться с любым орудием войны.

Большинство Орденов Космического Десанта оснащают своих опустошителей разными образцами вооружения, как предписано Кодексом Астартес. Это позволяет им лучше справляться с любыми, даже самыми неожиданными, угрозами. Одиночное отделение опустошителей способно играть различные роли на поле боя, просто разделяясь на противотанковое и противопехотное отделения. Даже при этом, некоторые Ордена Космического Десанта «очистили» роль своих отделений опустошителей, сведя ее к противостоянию определенному типу противников. Например, Багровые Кулаки, чья тактика, естественно, изменилась из-за практически полного уничтожения «Ваааагх!» Снагрода, склоняются к обеспечению града противопехотных снарядов, предлагаемому схемой из четырех тяжелых болтеров. Тогда как Саламандры и Имперские Кулаки высаживают своих опустошителей с мультимельтами и лазерными пушками, чтобы разбивать чудовищно толстую броню вражеских танков и укреплений.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Космический Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Боевые Взводы.

«Радиус поражения опустошителя неограничен, а его касание – безжалостно. Огонь будет срываться с кончиков пальцев его, но не опалит его. Гром ударит, когда он прикажет, но не поглотит его.

Позвольте отделению опустошителей быть сияющей яростью, несущей свет правосудия Императора в самые темные уголки поля боя. Где бы оно не стояло, то место станет его крепостью праведности. Оно будет держать в своей воле судьбу всех тех, кого заметят немигающие очи его.

Все будут бояться его, а оно не будет бояться никого».

Из учения Робаута Гуиллимана, изложенного в Апокрифах Скаруса



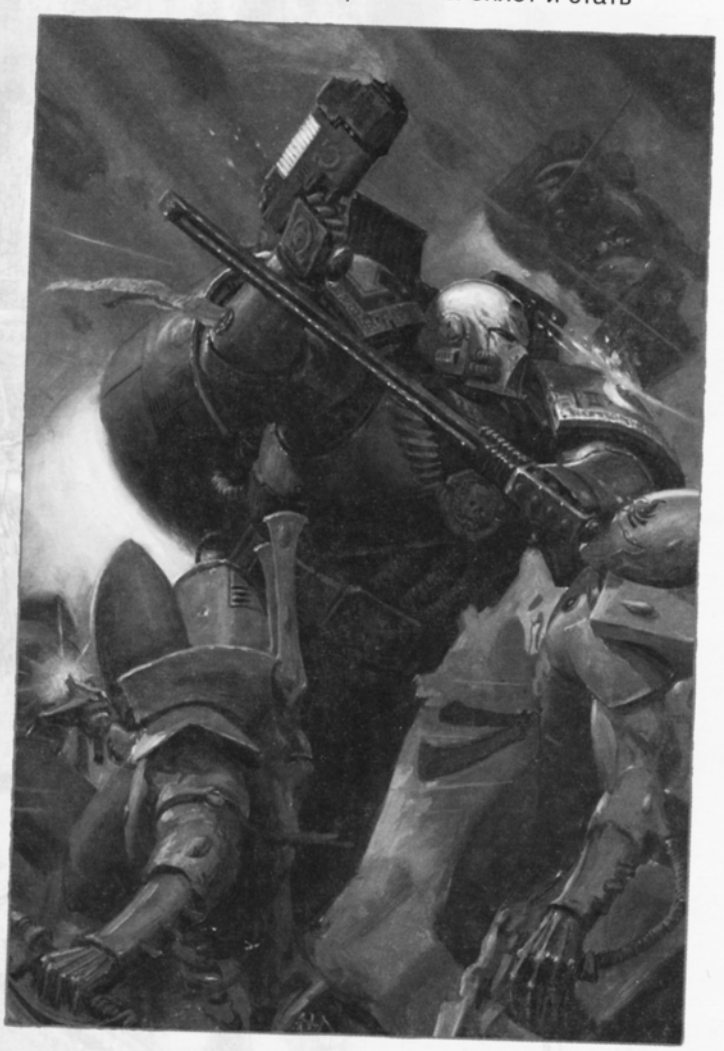
АВАНГАРДНЫЕ ВЕТЕРАНЫ

Из всех военных подразделений, составляющих Орден космического десанта, наибольший страх внушает именно 1-я рота. Для того, чтобы космический десантник стал членом 1-й роты, он должен завоевать славу на бесчисленных полях сражений и добиться уважения боевых братьев, пролив реки огня и вражеской крови. Большинство таких ветеранов служили сержантами в других отрядах – иногда в течение многих столетий, прежде чем быть принятыми в Первую роту, и лишь самым достойным, свершившим немало героических деяний, была оказана эта честь.

Каждый член 1-й роты прекрасно владеет всеми видами вооружения десантников и не перестает быть живым примером идеалов и замыслов Ордена. Имея такой статус, он получает право выбрать оружие на свой вкус из Арсенала. Как результат, подразделения ветеранов намного более гибко относятся к составу подразделения и доктрине космических десантников. Эти отряды формируются и зачастую экипируются для миссий поиска и уничтожения, будь то убийство орочьего военачальника и его телохранителей или нанесение удара по волне Аспектных Воинов эльдар, прежде чем те смогут достичь поля битвы.

Подразделения Авангардных ветеранов состоит из тех членов 1-й роты, что полностью отдали себя искусству рукопашного боя. Большинство прошли всю длинную и извилистую лестницу службы в штурмовых взводах Ордена, их навыки проверенны и отточены в суровых испытаниях кровавых схваток на тысяче миров.

Как известно, пока ветеран авангарда жив, то даже вооруженный только кулаками и острым умом, он все еще может штурмовать вражеский оплот и стать победителем, и что с болт-пистолетом и цепным мечом – любимым оружием своей кровавой профессии – тот же самый ветеран утроит число поверженных врагов. Увы, для врагов Человечества Арсеналы ордена всегда славились превосходным вооружением, которое находится в полном распоряжении ветеранов авангарда, и редко когда бывает, что они идут в битву с обычным оружием.



Силовые мечи, плазменные пистолеты, силовые кулаки – все это обычно для отделений ветеранов авангарда, громовые молоты и грозовые когти и более редкое вооружение также используются ими, если того требуют обстоятельства. Ведь такое оружие не применяется необдуманно, поскольку все это без исключения древние и почитаемые реликвии, которые передаются орденом от героя к герою. Ветеран авангарда, который возвращается с поля сражения без своего вооружения, подвергается суровым обрядам раскаяния. И нет ничего удивительного в том, что разоруженный ветеран сражается еще упорнее, не просто, чтобы выжить, но вернуть свое оружие и свою честь вместе с ним.

Хотя они могут быть развернуты на передовой линии атаки, большинство Орденов используют своих ветеранов авангарда в качестве сил быстрого реагирования, снабжая их прыжковыми ранцами или транспортом «Носорог», чтобы окончательно прорвать уже истощенную оборону противника или поддержать союзников, которых враги превосходят силами. Использовать скорость как оружие, ударить по противнику там, где он меньше всего ожидает, – вот в чем заключался метод ведения войны для прыжковых отрядов во времена Легионов Космического Десанта, и это все еще служит хорошим инструментом в наши дни.

Такая служба трудна и почти бесконечна. Часто называемые капитанами «железным кулаком», ветераны постоянно находятся в движении. Как только один противник уничтожен, новые приказы посылают их в другую часть поля битвы, чтобы они применили свои смертельные навыки во имя Императора.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Боевые Взводы.

Героическое появление. Авангардные ветераны появляются там, где их вмешательство будет иметь наибольшее значение. Если подразделение Авангардных Ветеранов с прыжковыми ранцами высаживается на поле боя с использованием специального правила Глубокий Удар, то игрок может объявить, что они пытаются выполнить Героическое Вмешательство. Это следует сделать ДО броска на смещение. В ход, когда подразделение выполняет Героическое Вмешательство, оно не может стрелять или бегать, но может нападать по общим правилам. Эта способность не может быть использована, если к подразделению присоединяется Независимый персонаж.

«Мы приходим туда, куда хотим, и убиваем тех, кого считаем нужным. Пусть Император судит наш за наши деяния, он – и более никто».

Сержант Д'Кессель,
1-я рота Вороньей Стражи

СТОЙКИЕ ВЕТЕРАНЫ

Стойкие ветераны выходят на поле боя там, где битва яростнее всего, обозревая поле боя с холодной расчетливостью и поражая цели точными выстрелами из болтеров. Они пример того, кем в своей жизни должен стать каждый десантник, и во многих отношениях та вершина, которую стремится постичь каждый Адептус Астартес.

В отличие от Авангардных Ветеранов Стойкие ветераны используют с наибольшим эффектом Стрелкове оружие из арсеналов Ордена. Сержанты взводов часто несут в бой специальные виды оружия ближнего боя, но это редкость и исключение. Для Стойких Ветеранов завязнуть в месиве ближнего боя, это значит потерпеть поражение и не выполнить боевую задачу по поражению противника издали. Стойкие Ветераны чаще всего несут в бой модифицированные болтеры, с улучшенными средствами прицеливания и более стойкими стрелковыми механизмами. Более тяжелое вооружение, такое как плазменные или лазерные пушки или ракетометы. Используя широкий спектр специальных боеприпасов к болтеру, Стойкие ветераны могут противостоять любому противнику на поле боя. Спектр боеприпасов включает боеприпас типа возмездие, с плавающим ядром, пробивающие даже самую тяжелую броню, боеприпасы типа Кракен, имеющие большую дальность и смертоносные заряды Адского Огня, пирокислотная начинка которых способная свалить даже самых толстокожих тиранидских монстров.

В большинстве орденов идет негласное соревнование между Авангардными и Стойкими ветеранами 1-й роты. Они неустанно соревнуются друг с другом в выполнении опасных миссий, боевых наградах и количестве убитых врагов. Но, несмотря на соревновательность, Авангардные и Стойкие ветераны в первую очередь остаются братьями по оружию и по ордену.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

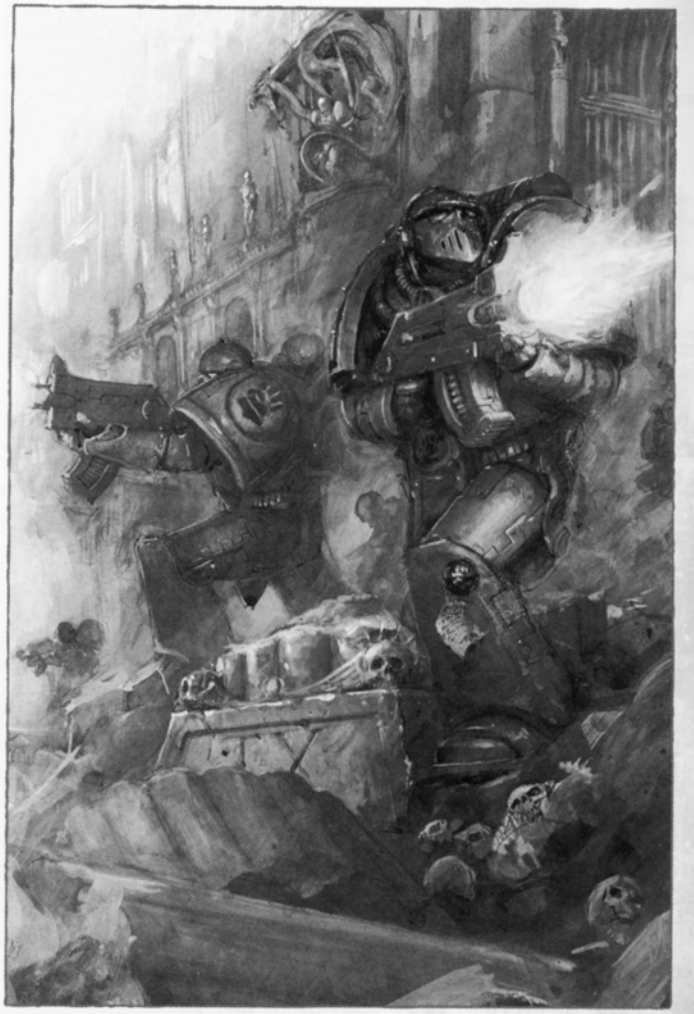
И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Боевые Взводы.

ОСНАЩЕНИЕ

Специальные боеприпасы. Каждая вооруженная болтером (включая болтерную часть комби-болтеров) модель в отряде Стойких Ветеранов имеет на вооружение все описанные ниже типы боеприпасов. Всякий раз, когда подразделение Стойких Ветеранов желает пострелять, игрок, его контролирующее, может выбрать тип боеприпаса, который используется. Профиль боеприпаса полностью заменяет профиль стандартного болтера. Все модели в подразделении должны использовать один тип боеприпаса в одну фазу ближнего боя.

«Деяния одного человека могут изменить ход битвы. У меня под рукой полный взвод таких людей, и мы своими делами меняем судьбу галактики.»

Сержант Даерон Инкурса,
1-я рота Ордена Агрессоров



Заряды Драконьего Огня: Пустотелые снаряды взрываются создавая облака перегретого газа, сводя на нет эффект любого укрытия.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	4	5	Скорострельное, игнорирует укрытие *

* **Игнорирует укрытие:** спас-броски неприменимы против выстрелов из этого оружия.

Патроны Адского огня: смотрите страницу 100.

Заряды типа «Кракен»: адамантитовый сердечник делает эти снаряды гораздо более бронебойными, чем стандартные, даже на экстремальной дистанции.

Дальность	Сила	AP	Тип
30"	4	4	Скорострельное

Заряды типа «Возмездие»: Изначально эти заряды были созданы для борьбы с Предавшими Легионерами Астартес. Они используют весьма ненадежную технологию плавающего ядра.

Дальность	Сила	AP	Тип
18"	4	3	Скорострельное, Перегрев!

ВЗВОД ТЕРМИНАТОРОВ



В Первую Роту Ордена, также называемую Ротой Ветеранов, входят самые смелые и героические Космические Десантники. Каждый воин стремится занять место среди элиты Ордена. Первая Рота всегда является и самой могучей, ибо многие ее воины могут сражаться в Тактической Броне Дредноута, или, как ее более часто называют, Терминаторской броне. Каждый Орден Космического Десанта имеет некоторое количество комплектов почитаемой брони «Терминатор», которые являются наиболее ценными реликвиями Ордена.

Массивная и неуклюжая, броня «Терминатор» имеет тяжелые пластины из пластали и керамита, полный экзоскелет и комплекс мускульных узлов, позволяющих воину сражаться в ближнем бою, где скорость имеет второстепенное значение по сравнению с защитой, со смертельным мастерством и свирепостью. Эти костюмы чрезвычайно древние, секрет их изготовления давно утерян, и каждый почитается Космическими Десантниками и с любовью охраняется Технодесантниками Ордена.

Чтобы сражаться в броне «Терминатор», надо пройти суровые тренировки, по окончании которых от воина ожидается, что он будет действовать лучше всех своих братьев, являясь примером для оставшихся членов Ордена. Взводы Терминаторов часто применяют во время абордажа, или когда можно поручиться, что бой будет близкий и кровавый. Также Терминаторов экипируют различным вооружением для ведения боя на расстоянии. Хотя в основном броню «Терминатор» создали для проведения агрессивного штурма.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Терминатор-сержант	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Боевые Взводы.

ОСНАЩЕНИЕ

Пилокулак. Пилокулак – это тот же силовой кулак, но специально модифицированный для того, чтобы более легко разрывать броню защитных стен или вражеской техники. Изначально он был создан для использования во время абордажных боев, на бору космических кораблей или в глубинах Космических левиафанов, но позднее нашел применение и на более классических театрах боевых действий

Пилокулак в бою считается силовым кулаком, но на Пробивание Брони кидается 2D6.

Ракетная установка типа «Циклон». Это ракетная установка, разработанная специально для Космических Десантников, носящих броню «Терминатор». Ракетные кассеты устанавливаются прямо на плечи десантника в Терминаторских доспехах и позволяют ему поражать разными типами ракет как большие массы легких целей, так и тяжело бронированные цели, а также машины.

Ракетная установка «Циклон» считается оружием с профилем ниже. Специальный прибор наведения позволяет стрелять из «Циклона» и штурмового болтера в одной и той же фазе стрельбы. Перед стрельбой вы должны выбрать, какой тип ракет вы используете.

Бронебойная ракета

Дальность	Сила	АР	Тип
48"	8	3	Тяжелое 2

Осколочная ракета

Дальность	Сила	АР	Тип
48"	4	6	Тяжелое 2, Взрыв

Левый наплечник Доспехов Терминатор несет каменный символ, известный как Крукс Терминатор – Терминаторский Крест. Этот символ совмещает в себе тактическое обозначение подразделения Терминаторов и почетный знак.

По легенде, каждый Крест несет в себе частику тех доспехов, которые был надеты на Императоре в легендарной битве с Хорусом десять тысяч лет назад.

Дизайн и исполнение Крестов могут отличаться от ордена к ордену, и даже в самом ордене. Кресты сержантов и капитанов более декоративны и сложны, чем кресты простых собратьев, но все Терминаторы пользуются равным уважением среди своих боевых собратьев. Потерять даже один Крест в битве означает навлечь на себя немыслимый позор, который может быть смыт только кровью врага и упорной молитвой.

ДРЕДНОУТ

Каждый Дредноут является древним, могучим Космическим Десантником, получившим тяжелое ранение и спасенным от смерти посредством заключения в бронированный саркофаг. Огромная честь для воина – считаться достойным продолжать сражаться за Императора в таком виде. Церемония перерождения Десантника в Дредноут является ритуалом огромнейшей значимости. Тело Старейшего, вживленное в саркофаг, содержится в амниотической жидкости. При помощи механических чувств он может следить за окружающим миром. Внутри Дредноута Космический Десантник может служить еще столетия, никогда не покидая металлического тела, до тех пор, пока его не разрушат...

Дредноут – воплощение смерти, возвышающаяся над полем боя военная машина, несущая могучее стрелковое оружие, способное испепелить врагов, и смертоносное оружие ближнего боя, окутанное потрескивающим силовым полем, которым Дредноут разрывает врагов на части. Дредноуты Космического Десанта – старейшие из всех машин, которые можно встретить на полях сражений 41-го тысячелетия. Некоторые из них помнят дни, когда сам Император ходил среди своих людей. Каждый Дредноут Ордена – ценнейшая древность, осязаемая связь с наследием прошлого. Только во времена величайшей нужды Дредноут пробуждают ото сна. Заключенные в саркофаги пилоты Дредноутов – живые и чувствующие создания, зачастую их воспоминания простираются на много тысяч лет.

В битве Дредноуты – воистину ужасающие противники. Они сражаются со всем тем мастерством, что присуще Космическому Десантнику, и обладают разрушительным оружием. Когда они наступают, звук их шагов подобен грому, а встречный огонь отражается крепчайшей броней из адамантия. Мудрость, накопленная Дредноутом за столетия, является огромной ценностью для Ордена, ибо Дредноуты сражались во всех возможных боевых ситуациях. Убить Дредноут почти невозможно, лишь полнейшее разрушение саркофага приведет к смерти пилота. Уничтоженный Дредноут никогда не оставят на поле боя, разве что в самой отчаянной ситуации. И все равно Космические Десантники будут яростно сражаться за павший Дредноут, чтобы получить его назад и позволить его владельцу обрести покой в усыпальнице Ордена. Возвращенную машину с любовью восстановят, и она будет ожидать нового владельца.

Наполненные тенями усыпальницы, где стоят Дредноуты Ордена, являются святыми местами. И Технодесантники следят за их священными обитателями с величайшей осторожностью. Читая святые Литании Консервации, Технодесантники тончайшим слоем наносят священные масла и мази. Чтобы почтить честь этих смелых воинов, Технодесантники позволяют им спать в течение столетий, пока им не придется еще раз отправляться на битву.

				Броня				
	WS	BS	S	Фр	Фл	Т	I	А
Почтенный дредноут	5	5	6	12	12	10	4	2
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	2
Дредноут «Бронеход»	4	4	6	13	13	10	4	2(3)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Почтенный. Каждый раз, когда Почтенный Дредноут получает пробивающее или скользящее попадание, вы можете заставить оппонента перебросить выпавший по Таблице повреждений техники результат. Однако вы должны согласиться со вторым вариантом, даже если он хуже предыдущего.

Движение через укрытие (только для Дредноута «Бронеход»).

ОСНАЩЕНИЕ

Дредноутское оружие ближнего боя. Смотрите основную книгу правил Warhammer 40000.

Сейсмический молот. Удары такого чудовищного оружия, даже не пробивая брони, наносят серьезный вред цели. Сейсмический молот считается дредноутским оружием ближнего боя, и попадания от него имеют бонус в +1 при броске по таблице повреждений машин.

Штурмовые броненосные гранатометы. Смотрите страницу 103.

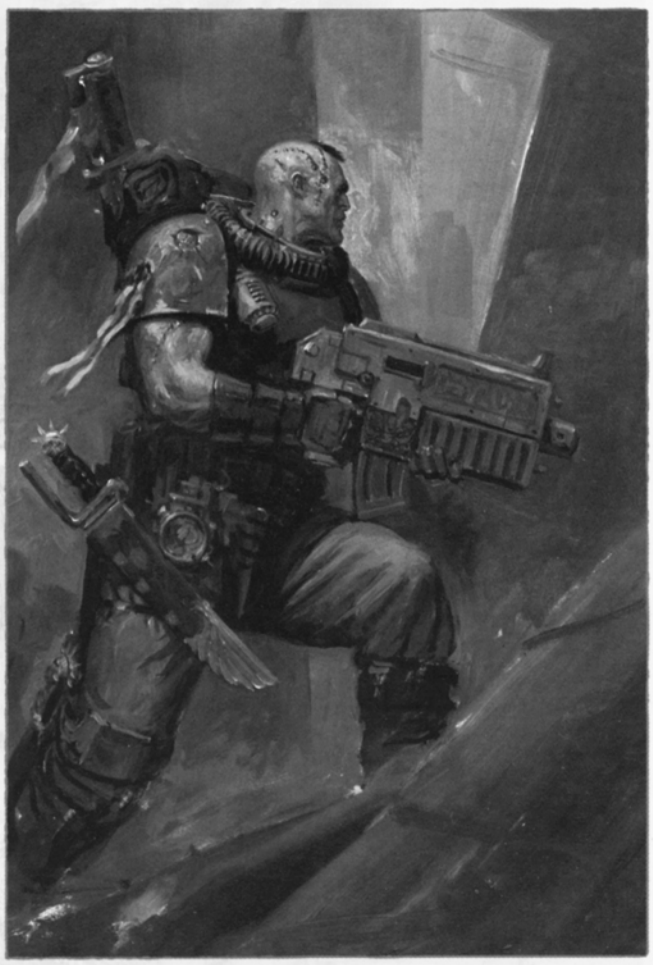


ВЗВОД РАЗВЕДЧИКОВ

Когда становится понятно, что инициат успешно прошел процедуру генного модифицирования и его новые органы прижились в его организме, он вступает в 10-ю роту ордена, Роту Развелдчиков. Там он поступает под команду опытного сержанта, который обучает молодых разведчиков искусству войны в исполнении Адептус Астартес, и учит их, что такое быть Космическим Десантником.

Разведчикам много чему надо научиться. Они не только должны привыкнуть к работе своих новых внутренних органов, они должны пройти моральную подготовку, которая собственно и отличает Адептус Астартес от простых смертных. Во время жесткого тренировочного периода, Разведчики учатся воевать, использовать оружие и оснащение, и также получают перовые возможности сразиться с врагами Человечества.

Во время всего периода его тренировки, за его действиями наблюдает его сержант, следя за совершенствованием боевых навыков Разведчика и за тем, как он поражает врага болтером, дробовиком и боевым клинком. По мере роста его боевых навыков он осваивает другие оружия кровопролития: тяжелые болтеры, ракетометы, снайперские винтовки и мельтабомбы. Действуя за линией фронта, разведчики становятся мастерами во всех аспектах войны. В битве разведчики постигают, что быть Адептус Астартес – это значит быть воплощением самой смерти, вне зависимости от ландшафта, противника или природы ведомой войны.



Имея более легкую броню и иное оружие, Разведчики часто сражаются на флангах общего боя или на его периферии. В их задачу входит проникнуть на передовые позиции противника и выполнять боевую задачу, не полагаясь на грубую силу и мощь, а используя скрытность и неожиданность

Действуя за линией фронта, разведчики наносят удары по линиям снабжения противника, убивают важных для ведения войны персон и собирают всю доступную информацию о противнике. Иногда разведчики даже проникают в место расположения противника, совершают диверсии и похищаются командиров противника для его деморализации и допроса пленных. В тишине и невидимости Разведчики наносят свои удары до того, как противник понимает, что происходит, и затем растворяются в ночи.

Разведчики часто используются для абордажных вылазок на корабли Тиранидов или для поиска и уничтожения тиранидских тварей, которые управляют ордами этих чужаков. Стандартные заряды для тяжелого болтера показали себя малоэффективными против самых мощных тварей тиранидов, так что многие подразделения Разведчиков несут в бой заряды «Адского Огня» для свого тяжелого болтера. Заряды адского огня включают мутагенную пирокислоты, которая легко прожигает плоть тиранидов и очередь из такого оружия вполне способна остановить даже карнифекса.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант разведчиков	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Разведчик	3	3	4	4	1	4	1	8	4+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Боевые Взводы, Скрытое Проникновение, Движение через укрытие, Разведчики.

ОСНАЩЕНИЕ

Заряд Адского Огня. Тяжелый болтер в отряде разведчиков может выпустить один заряд Адского Огня вместо обычной стрельбы, в соответствии с профилем ниже.

Дальность	Сила	АР	Тип
36"	X	-	Тяжелое 1, Взрыв, Ядовитое (на 2+)

Дробовик. Дробовик – это простое и эффективное оружие, и его часто используют разведчики.

Дальность	Сила	АР	Тип
12"	4	-	Штурмовое 2

Снайперская винтовка. Снайперская винтовка благодаря большой дальности и хорошей оптике позволяет поражать цели точно и скрытно.

Дальность	Сила	АР	Тип
36"	X	6	Тяжелое 1, Снайперское

Камуфляжные плащи. Смотрите страницу 100.

РАЗВЕДЧИКИ НА МОТОЦИКЛАХ

Во время финальных стадий тренировки, Разведчиков прикомандировывают к мотоциклетным эскадронам. Эскадроны разведчиков на мотоциклах используются как быстрые разведывательные и диверсионные подразделения. Они действуют на гораздо большем удалении от основных сил и часто действуют на свой страх и риск, не имея командира иного кроме их собственного тренирующего сержанта.

Они продолжают выполнять диверсионные и разведывательные задания, уже умудренные опытом, но при этом в их руки доверятся и иное, гораздо более специализированное оснащение. В то время как все внимание противника сконцентрированы на основных силах Космического Десанта, эскадроны мотоциклетных разведчиков действуют в тылу врага, обрушивая на него орбитальные бомбардировки и помогая высаживать тыловые резервы с невероятной точностью.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант разведчиков-мотоциклистов	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+
Разведчик-мотоциклист	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Боевые Взводы, Скрытое Проникновение, Разведчики.

ОСНАЩЕНИЕ

Кластерные мины. Действуя за линией фронта, разведчики часто используют кластерные мины. Они размещают их в местах удобных для засад противника и на путях доставки подкреплений. Никто не ожидает от таких устройств титанического вреда, но внести сумятицу в планы врага они вполне способны.

Каждый взвод мотоциклистов разведчиков с кластерными Минами может заминировать один элемент ландшафта. Следует иметь в виду, что в отношении кластерных Мин подразделение разведчиков разбитое на два боевых взвода, все равно считается как одно подразделение, то есть может заминировать один элемент ландшафта. В начале игры после расстановки ландшафта, но до расстановки армий, игрок должен сказать, что он использует кластерные мины, и втайне от других игроков записать, какой элемент ландшафта заминирован. Один элемент ландшафта может быть заминирован только один раз.

кластерные мины автоматически срабатывают, когда какое-либо подразделение, дружественное или вражеское, входит в заминированный элемент ландшафта. Активированные мины наносят 2D6 попаданий в соответствии с профилем ниже. Они считаются как стандартные Стрелковые атаки, в соответствии с общими правилами.

Дальность	Сила	AP	Тип
нет	4	-	Игнорируют спас-бросок за укрытие

Если под действие мин попадает машина, то попадания по ней всегда отрабатываются по задней броне (что отображает попадания по днищу). Один раз сработав, мины считаются потраченными и не имеют дальнейшего эффекта в игре.

Дробовик. Смотрите страницу 66.

Локационный маяк. Мотоциклисты разведчики часто имеют при стебе универсальный маяк, который включает телепортационный маяк, излучатель широкого спектра и модуль глобального позиционирования. Подключение к этому маяку дает возможность Астартес более точно высылать подкрепления на поле боя.

Если любое подразделение Космического Десанта желает высадиться на поле боя с использованием специального правила Глубокий Удар, то, выбрав в качестве точки выхода точку не далее чем в 6 дюймах от носителя такого маяка, подразделения не смещается. Следует иметь в виду, что локационный маяк должен быть уже на столе в начале хода, для того чтобы другие подразделение могло использовать это специальное правило.

Гранатомет Космического Десанта. Гранатометы Астартес гораздо более универсальны и точны чем те же самые устройства, которые использует Имперская Гвардия. Когда модель использует гранатомет, она должна выбрать тип выпускаемого боеприпаса.

Осколочная граната

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	3	6	Скорострельное, Взрыв

Бронебойная граната

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	6	4	Скорострельное



ЭСКАДРОН МОТОЦИКЛИСТОВ

Мотоциклетные эскадроны Десанта выполняют задания, для которых важна скорость передвижения, чаще всего опираясь на разведданные, собранные отделениями разведчиков или экипажами Лэнд Спидеров во время рекогносцировочных полетов. Мотоциклетные отделения нападают на невероятных скоростях, используя фактор неожиданности и неудержимую инерцию атаки, вонзаясь в ряды противника и унося вдаль, как только противник восстановит способность действовать осознанно. Кинжальные удары мотоциклетных эскадронов похожи на молнии – когда враг услышит их приближение, урон уже нанесен.

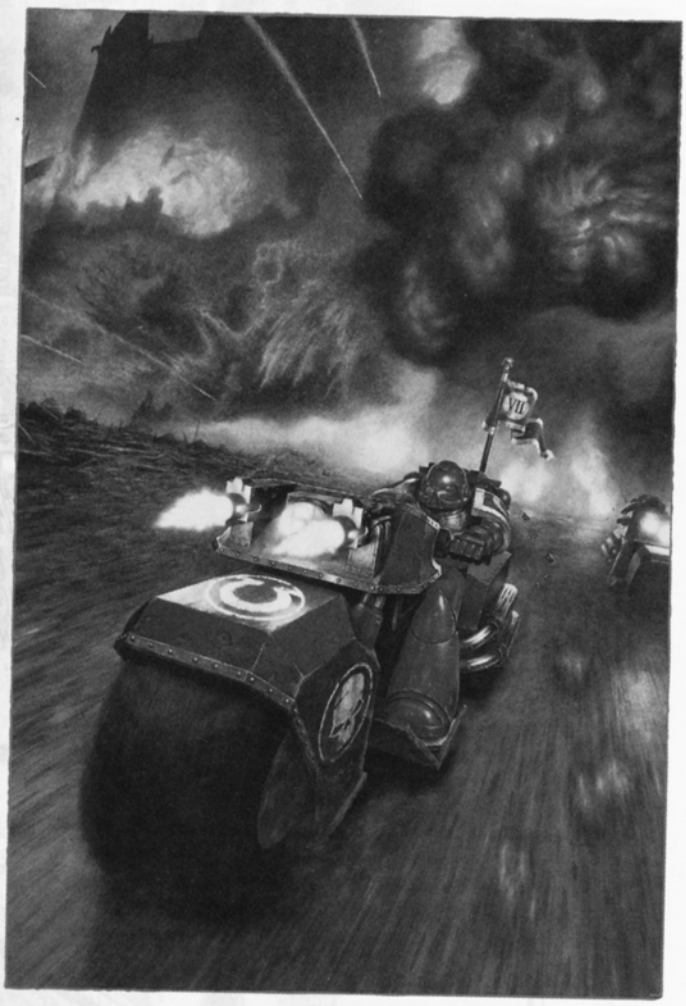
Чтобы мотоциклист Космического Десанта действовал максимально эффективно, пилот-десантник и его железный конь должны безупречно работать как одно целое. Поэтому Кодекс Астартес предписывает всем штурмовикам Ордена, разведчикам и всей Шестой роте постигать искусство боя верхом на мотоцикле, включая этот пункт в их режим тренировок.

Некоторые Ордена идут еще дальше, и каждый их десантник обязан тренироваться ездить на мотоцикле, даже если он давно состоит в Первой роте или добился высокого ранга в Ордене. Немногие Ордена могут служить лучшим примером такого подхода, нежели Орден Белых Шрамов, который с гордостью делает мотоциклетные эскадроны ядром любой атаки. Другие Ордена не столь очарованы тактической ценностью мотоциклетных отделений, предпочитая посылать штурмовиков в битву на «Носорогах» или «Секачах».

Мотоцикл космического десантника имеет довольно простую и массивную конструкцию. Это необходимо, ведь он должен быть достаточно мощен, чтобы нести на себе полностью экипированного космического десантника на головокружительных скоростях, и при этом быть настолько управляемым, чтобы обеспечивать полный ассортимент смертоносных боевых маневров. Даже на низкой скорости встреча с совокупной массой мотоцикла и водителя – не самая приятная штука. Более того, опытные мотоциклисты Космического Десанта могут похвастаться поездками сквозь бетонные стены на полной скорости, которые не наносят вреда здоровью и не причиняют вообще каких-либо неудобств. Эффект, оказываемый таким прорывом на живую силу противника, лучше оставить на долю воображения.

Для сложных штурмовых заданий принято усиливать огневую мощь моторизированных эскадронов прибавлением штурмового мотоцикла. Каждый штурмовой мотоцикл – пугающе мощная передвижная огневая точка с установленными спаренными болтерами на самом мотоцикле и мультимельтой или тяжелым болтером, приделанными к крепкой коляске.

Ударная мощь штурмового мотоцикла столь упоительна, что многие Ордена формируют из них самостоятельные подразделения, используя их как быстрые войска огневой поддержки для дополнения разведчиков, штурмовиков или же других мотоциклетных отделений. У немногих Орденов Космического Десанта есть достаточно штурмовых мотоциклов для формирования отделений. Но когда это все-таки случается, как произошло во время третьей войны за Армагеддон по инициативе Ордена Белых Шрамов, такие отделения становятся практически неудержимой силой.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант-мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Мотоциклист Космодесанта	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Штурмовой мотоцикл	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика.

Боевые взводы. Если эскадрон имеет максимальную численность (8 мотоциклов и 1 штурмовой мотоцикл), то он может быть разделен на два боевых взвода, как это описано на станице 51. Штурмовой мотоцикл в отношении разделения считается как две модели, то есть подразделение делится на две части, одна из которых включает 5 мотоциклов, а вторая 3 мотоцикла и 1 штурмовой мотоцикл.

«Используйте свои эскадроны мотоциклистов как клинок, поражающий врага и парирующий его ответные удары с равной легкостью. Но помните, что скорость суть ничто без направления, как мощнейшее оружие ничтожно без точного прицела.

Мотоциклист должен быть всегда непоколебим и бесстрашен, но никогда не должен он быть стоек и несгибаем. Скорость – его преимущество, а неожиданность – самое смертельное его оружие. В текучести найдет он успех и в успехе найдет он признание».

Из учения Робаута Гуиллимана, изложенного в Апокрифах Скаруса

ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ

Космические десантники широко известны как Ангелы Смерти, и это название как никогда оправдывает себя, когда они нападают с помощью десантных модулей. Атака десантных модулей – это наилучшее оружие из страха и внезапности, нацеленного прямо в сердце врага. Едва раскаленный корпус приземлился, сразу ясно слышится удар открывшихся люков и воины, находящиеся в модуле, высаживаются, чтобы уничтожить деморализованного врага. Его скорость снижения такова, что немногие враги могут остановить запущенный десантный модуль.

Все, что враги могут предпринять, – это ждать прибытия десанта и цепляться за призрачную надежду, что их воины смогут каким-либо образом противостоять праведному натиску Адептус Астартес. Десантные модули с виду и по своим функциям напоминают корабельные спасательные модули. Они запускаются с корабля, находящегося на низкой орбите, с колоссальной силой, и с помощью кольца мощных тормозных двигателей снижаются в точно очерченную зону высадки. В чрезвычайно спартанских условиях десантный модуль несет взвод Космического Десанта или дредноут, защищенных от огненной бури во время входа в плотные слои атмосферы только керамитовыми листами брони капсулы. Во время спуска для космических десантников характерно читать вслух боевые мантры, закаляя свои сердца от ужасов орбитальной атаки и готовясь к смерти или славе в сражении, которое ждет их впереди.

Чаще всего при орбитальной атаке используется только часть десантных модулей, расположенных на корабле. Однако, бывают и исключения в виде целых Орденов, таких, как Захватчики или Черные Консулы, которые начинают свои кампании с массированной высадки десантных модулей. Такая атака завораживает своей внушающей страх красотой, когда сто или больше десантных модулей падают на головы противника, будто кричащие предвестники горя.

			Броня		
	Тип	**BS**	**Фр**	**Фл**	**Т**
Десантный модуль	Открытый	4	12	12	12

ТРАНСПОРТ

Десантный модуль может перевозить до 12 моделей, либо один Дредноут, либо одну Громовую пушку.

После того как модуль совершает посадку, его люки отстреливаются, и его пассажиры должны высадиться из него немедленно, в соответствии с общими правилами. После этого модели уже не могут погрузиться обратно в модуль до конца игры.

Стрелковые точки и точки высадки. Выставленный на поле боя модуль более не является герметично закрытым и в отношении стрельбы и высадки считается как открытая машина.

«Мы приближаемся. Обратите свои взоры на небеса в поисках спасения».

Капитан Киован Шрайк, обращаясь к комиссару Лейру, непосредственно перед высадкой на Слепую Надежду



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Штурмовая высадка. Десантный модуль прибывает на стол в соответствии с правилом Глубокого Удара, которое описано в основной книге правил Warhammer 40000. В начале своего первого раунда вы должны выбрать половину своих десантных модулей (с округлением вверх) и они предпринимают Штурмовую Высадку. Десантные модули, которые выполняют Штурмовую Высадку, должны прибыть на поле боя в первый ход игрока. Подразделение, которое прибыло на поле боя в десантном модуле, не может совершать нападений в тот ход, когда оно прибыло на поле боя.

Инерциальная система наведения. Модуль оснащен специальной системой наведения, которая обеспечивает уверенную и безопасную для пассажиров посадку. Если модуль сносит на отряд противника или в непроходимую местность, то просто уменьшите дистанцию сноса до того минимума, который позволит избежать этого.

Неподвижная машина. После посадки десантный модуль во всех отношениях считается машиной, которая получила по таблице повреждений результат «Потеря подвижности», и которая не может быть отремонтирована.

ОСНАЩЕНИЕ

Ракетомет типа «Ветер Смерти». Десантный модуль может нести ракетомет вместо штурмового болтера.

Дальность	**Сила**	**АР**	**Тип**
12"	5	-	Тяжелое 1, Большой взрыв

МАГИСТР АРСЕНАЛА

Магистр Арсенала – самый старший технодесантник в Ордене, уполномоченный обслуживать парк бронированных боевых машин, таких, как «Носороги», тяжелые танки Лэнд Рейдер и «Хищник». Его знание тайных наук за столетия службы было доведено до совершенства и конкурирует с познаниями некоторых старших Техножрецов Марса. В самом деле, навыки Магистра Арсенала были доведены до того уровня, что он может диагностировать болезнь духа машины с одного взгляда, а причину его недуга – всего лишь из шороха его искаженной молитвы функционирования.

В большинстве Орденов такой странный и, возможно, неестественный навык безоговорочно делает Магистра Арсенала кем-то вроде отшельника. Хотя он является частью Совета Ордена, Магистр Арсенала – чужой для всех, кроме подчиняющихся ему технодесантников, компании которых избегают в любых случаях, за исключением тех дел, в которых фигурируют их любимые механизмы.

Эта изоляция только ведет к дальнейшему росту эксцентричности Магистра Арсенала.

Окруженный немыми машинами и лоботомизированными сервиторами, его собственный голос атрофируется. В таких редких случаях, когда сам Магистр Арсенала говорит, он делает это невыразительно и монотонно, его голос холоден, а формулировки раздражающе точны в деталях.



Не все Космические десантники относятся к своему Магистру Арсенала таким образом. Некоторые, такие как Наставники, Преторы Орфея и Звездные Рыцари, используют пришедшие в упадок технологии Человечества без суеверия, а в случае Железных Дланей – с удовольствием.

В этих Орденах, Магистр Арсенала – не менее почитаемая персона, чем сам Магистр Ордена. Но таких прецедентов немного. Действительно, перед тем, как Орден воспримет видение и стремления Магистра Арсенала, он должен почувствовать на себе подозрительные взгляды многих из его более заурядных братьев.

Кроме своих прямых обязанностей в оружейной Магистр Арсенала также отвечает за сохранение любых тайных механических реликвий, которые наследует его Орден. У самых старых и известных Орденов есть много сокрытых в хранилищах чудес технологии. Большинство так потрясающе сложны, что никто из живущих не может надеяться разгадать их тайны. Другие основаны на секретах, настолько древних, что только обладающий знаниями Магистра может надеяться сохранить их в рабочем состоянии, не причинив вред себе или кому-либо еще.

Когда это будет необходимо, Магистр Арсенала вернет такое оружие к жизни и выпустит на врага всю ярость забытой технологической мощи человечества.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Магистр Арсенала	4	5	4	4	2	4	2	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Благословение Омнисийи, Усиление Защиты: смотрите на следующей странице.

ОСНАЩЕНИЕ

Сервоманипулятор, комплект ремонтного оборудования: смотрите на следующей странице.

Преобразовательный луч. Исключительно редкое и древнее оружие, историей происхождением восходящее к эре до Ереси Хоруса, это оружие вызывает в цели конверсионную реакцию, преобразовывая массу цели в энергию. Чем дальше цель от стрелка, тем сильнее реакция, ибо луч успевает полностью сформироваться по мере пролета.

Выстрел из преобразовательного луча имеет разный профиль, в зависимости от того насколько далеко расположена цель от стрелка. При стрельбе измерьте дальность до цели и положите шаблон на нее. Далее шаблон смешается в соответствии с общими правилами. После определения финальной позиции шаблона, измерьте расстояние до его центра от стреляющей модели и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

Дальность	Сила	AP	Тип
до 18"	6	-	Тяжелое 1, Взрыв
18"–42"	8	4	Тяжелое 1, Взрыв
42"–72"	10	1	Тяжелое 1, Взрыв
более 72"	Мимо!	нет	нет

ТЕХНОДЕСАНТНИК

Между Адептус Механикус и Адептус Астартес заключены древние договоры, по которым Космические Десантники могут посылать на Марс воинов, тяготеющих к технологии, чтобы те получали знания, проходя по долгому пути, в конце которого им предстоит стать священниками Бога Машины. Без обладания столь древними знаниями Космические Десантники не смогли бы вести свои войны.

Технодесантники проходят обучение несколько лет. Они узнают верные ритуалы активации и ухода, как пробудить или утихомирить боевых духов вверенных им машин. По возвращении в Орден они полностью меняются, становятся загадочными и возвышенными, оставаясь одновременно техносвященниками Бога Машины и боевыми братьями Ордена. Часто Технодесантники стоят в стороне от своих боевых братьев, являясь фигурами, вызывающими суеверное благоговение.

Знание, которым они владеют, вызывает в их братьях глубокое уважение: они узнают в их умении знания, относящиеся к древним и темным секретам технологии. Несмотря на обладание множеством навыков, связанных с мистической наукой машин, Технодесантники остаются, прежде всего, воинами, и зачастую находятся на острие атаки. Будь потерян артефакт или какая-то машина, Технодесантник первым пойдет в бой, чтобы их вернуть. За них Технодесантник будет сражаться так же (если даже не более усердно), как его братья сражаются за павших товарищей.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Технодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Благословение Омнисийи. Если Технодесантник находится в базовом контакт с машиной Космического Десанта на начало фазы стрельбы, то в фазу стрельбы вместо стрельбы он может отремонтировать повреждения машины. Киньте D6 и прибавьте бонусы из списка:

За каждого сервитора с серовоманипулятором-рукой в подразделении Технодесантника	+1
Если Технодесантник одет в комплект ремонтного оборудования	+1

На 5+ Технодесантник может отменить одно повреждение «Оружие Уничтожено» или «Потеря подвижности» (по выбору игрока). Если отремонтировано оружие, то оно может стрелять в эту же фазу стрельбы. Технодесантник не может ремонтировать машину если отступает или Залегает.

«Ибо мы призываем волю Бога Машины. Сим мы соединяем то, что было сломано».

Из Гимна Восстановления

Усилить защиту. Технодесантник может улучшить одно укрытие, создав там специальные ниши, или усилить саму конструкцию парой стратегически расположенных балок. Когда вы выставляет технодесантника на стол, укажите одни руины. Спас-бросок за укрытие в этих руинах улучшается на 1. То есть если стандартные руины дают спас-бросок за укрытие на 4+, то «улучшенные руины» дают спас-бросок на 3+.

ОСНАЩЕНИЕ

Сервоманипулятор. Большинство Технодесантников экипировано мощным сервоманипуляторм, который позволяет выполнять быстрый ремонт на поле боя. В рукопашной сервоманипулятор дает дополнительную атаку с Силой 8, Инициативой 1, которая игнорирует спас-броски за доспехи.

Комплект ремонтного оборудования. Полный комплект ремонтного оборудования включает: дополнительный серво-манипулятор (который дает Технодесантнику вторую атаку сервоманипулятором), плазменный резак (который в фазу стрельбы может быть использован как спаренный плазменный пистолет, но не может быть использован в ближнем бою) и огнемет. Технодесантник может стрелять либо из одного своего оружия из одного орудия комплекта, либо из двух видов оружия комплекта.



СЕРВИТОР



Сервиторы – приспособленные для выполнения единственной задачи рабы, которые существуют исключительно для помощи Технодесантникам Ордена. Каждый из них – загадочная комбинация человека и машины без личности и рассудка, обладающая рядом механических дополнений, начиная от огромных металлических клещей и инфракрасных датчиков до бионических экзоскелетов и пневмо-дисперсионных буров – все то, что может понадобиться Технодесантнику для ремонта и обслуживания арсенала. Некоторые сервиторы соединяются с тяжелым оружием и таким образом служат телохранителями для своего хозяина.

Таинство создания сервиторов разнится от Ордена к Ордену. Одни сервиторы выращены в искусственной питательной среде из клеток с человеческим геномом. Другие созданы из несостоявшихся неофитов, гражданских преступников и беглецов от законов Ордена, и подвергнуты стиранию личности и лоботомии.

Несмотря на большую физическую силу и крепкое здоровье, сервиторы лишены ума и воли как таковой и могут действовать только по командам биопрограммы, вложенной в их мозг Технодесантником.

Без постоянного наблюдения Технодесантника сервиторы в лучшем случае начинают проявлять отклонения от программы, но чаще впадают в состояние ступора, бормоча бессвязную ерунду, пока их выжженый мозг пытается обрести хоть какое-то понимание окружающего. Тем не менее, Ордена Космического Десанта практически полностью возлагают обслуживание орудий войны на сервиторов.

Сотни биомеханических рабов неустанно трудятся в стенах каждой Твердыни Ордена, обслуживая и подготавливая вооружение. Несмотря на всю важность обслуживания механических устройств Ордена, сервиторы редко получают что-то, кроме равнодушия со стороны Десантников, которым они служат. В большинстве Орденов все, кроме Технодесантников, относятся к ним как к машинам или части оборудования. В других Орденах к сервиторам испытывают антипатию, воспринимая их как необходимое, но мерзкое извращение духа и плоти человека.

Но есть несколько Орденов, в основном связанных с Адептус Механикус, в которых к сервиторам относятся, как к достигшим духовного единения с Омниссией. В таких Орденах сервиторы – это биомеханические храмы, почитаемые почти наравне с другими артефактами. Их слова записываются и тщательно анализируются в надежде уловить намек на пророчество или изъявление воли Бога-Машины. Космические десантники, проводящие подобные обряды, считают, что таким образом они приближаются к Омниссии. В остальных Орденах подобные действия считают неприемлемыми, как ведущие к ереси, и относятся к ним с враждебностью и подозрением.

Что об этом думают сами сервиторы – если они вообще что-то думают – никто не знает.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сервитор	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бездушные. Измененный разум сервитора не всегда справляется с обязанностями, если не находится под постоянной командой человека или десантника.

Подразделение сервиторов должно бросать тест на Бездушность в начале каждого своего хода. Киньте D6 за каждое подразделение сервиторов – на 4+ тест успешно проходится, на 1–3 сервиторы впадают в ступор. Подразделение, впавшее в ступор (и любые персонажи, присоединенные к нему), не может двигаться, стрелять или нападать, хотя если сам подвергается нападению, сражается в ближнем бою без дополнительных пенальти. Если с подразделением сервиторов находится Технодесантник или Магистр арсенала, то тест проходится автоматически.

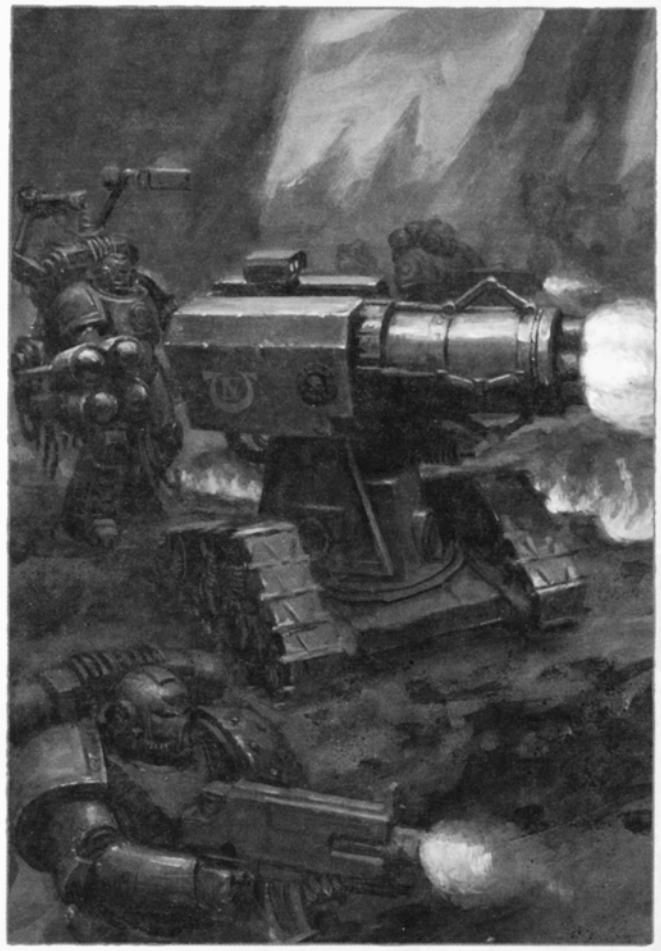
«Командующему подчиняется множество инструментов и механизмов, но только мудрый командир знает, что битвы выигрывает плоть, а не машина. Плоть способна учиться, тогда как машину необходимо направлять. Плоть имеет представления о верности братьям и о почитании Императора, тогда как машина не подозревает даже о существовании подобного.

В самый мрачный день, когда победа сомнительна, не ищи помощи у машины, ищи помощь среди своих боевых братьев. Машина принесет тебе победу, только если ты укажешь, как ее достичь. Братья же пройдут сквозь огонь, сквозь самую кровавую бойню лишь по единому твоему слову, и они принесут тебе победу лишь потому, что ты просил их.

Из учения Робаута Гуиллимана, изложенного в Апокрифах Скаруса

ГРОМОВАЯ ПУШКА

Удары оперативных групп космического десанта сокрушительны и молниеносны, и если какие-то подразделения неспособны поддерживать темп наступления, то они становятся лишь обузой. Поэтому у десантников большая часть оружия поддержки установлена на транспорте, способном идти вровень с другими войсковыми частями, что можно пронаблюдать на примере «Защитника» и «Вихря». Разработанное для стационарной защиты орудие, известое как Громовая пушка, является исключением из правил. Установленное на неповоротливых, но надежных гусеничных двигателях, каждое такое орудие – это четырехствольная пушка с высоким темпом стрельбы. Состоящий из Технодесантника расчет Громовой пушки устанавливает тип детонации снаряда в зависимости от тактической ситуации. Детонация при касании поверхности применяется против многочисленных противников на относительно ровной местности, в то время как детонация в воздухе предназначена для выкуривания противника из укрытия. Но самый опустошительный заградительный огонь происходит, когда перед взрывом снаряд уходит глубоко в землю. Хотя сила взрыва значительно уменьшается, образовавшейся ударной взрывной волны достаточно, чтобы раскидать противника, делая из него легкую цель для скорострельного оружия. Орудие в основном используется в гористой или разрушенной местности, где более традиционные мобильные артиллерийские подразделения, например, «Вихри», не могут вести боевые действия. Хотя Громовая пушка может перемещаться самостоятельно, ее обычно развертывают с десантного корабля класса «Буревестник» или других быстрых транспортных средств. Громовая пушка незаменима при защитном боевом порядке и эвакуации, когда ее мощь ведения уничтожающего живую силу огня и подрывного подземного артобстрела может вызвать кровавое опустошение в силах атакующих.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Технодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	2+

Каждая Громовая Пушка имеет в качестве команды одного Технодесантника (смотрите страницу 71). Технодесантник не может использовать специальные правила Независимый персонаж и Благословение Омнисийи до тех пор, пока пушка не уничтожена.

ОСНАЩЕНИЕ

Комплект ремонтного оборудования. Технодесантник одет в Комплект ремонтного оборудования (страница 71).

Громовая пушка. Громовая пушка – это монстроидальное артиллерийское оружие, обладающее титанической мощью – самое мощное оружие в арсенале мобильных сил Космодесанта. Каждый снаряд может быть заряжен на поверхностный подрыв, воздушный подрыв или подповерхностный подрыв.

Поверхностный подрыв

Дальность	Сила	AP	Тип
60"	6	5	Тяжелое 4, Взрыв

Воздушный подрыв

Дальность	Сила	AP	Тип
60"	5	6	Тяжелое 4, Взрыв, Игнорирует спас-броски за укрытие*

Подповерхностный подрыв

Дальность	Сила	AP	Тип
60"	4	-	Тяжелое 4, Взрыв, Дрожь**

***Игнорирует укрытие:** спас-броски не применимы против выстрелов их этого оружия.

****Дрожь:** любое подразделение, которое получает попадания от Громовой пушки в этом режиме, в следующую свою фазу движения двигается так, как будто оно двигается по трудному ландшафту. Если оно и так двигается по трудному ландшафту, то оно кидает на один кубик меньше, чем кидало бы в обычной обстановке. Машины, получившие попадание от Громовой пушки в этом режиме должны кидать тест на Опасный ландшафт, если пытаются двигаться в последующую фазу движения. Это распространяется и на скиммеры, в соответствии с общими правилами.

«Я много путешествовал и многое видел. Но ничто не греет мое сердце так, как вид пушки, которая своей мощью заставляет вздрагивать мир вокруг себя».

Приписывается капитану Дарнату Лисандеру, Первая Рота ордена Имперских Кулаков.

ЛЭНД СПИДЕР

Лэнд Спидер, используемый Космическим Десантом, является усовершенствованным образцом Стандартного Шаблонного Конструкта (СШК), обнаруженного вскоре после Ереси Хоруса. Древние технологии, использованные при создании репульсионной платформы, позволили Лэнд Спидеру скользить по гравитационному полю планеты и маневрировать на малых высотах, недоступных для обычного воздушного судна.

Ранние модели Лэнд Спидеров были слабо защищенными, но тысячелетия спустя конструкция была усилена легкой адамантиевой броней. Броня устанавливается не ради защиты экипажа – силовые доспехи предоставляют собой гораздо лучшую защиту, чем самая надежная броня Лэнд Спидера, а для защиты хрупких блоков управления, без которых Лэнд Спидер не более, чем большой кусок обработанного металла, неспособный летать.

Все Космические десантники обучены пилотированию Лэнд Спидера в эскадронах, что является частью их тренировок в составе штурмовых отделений, но чаще всего управлением Лэнд Спидером заняты боевые братья, способные выдержать скорости, которые развивает летательный аппарат. Большинство пилотов Лэнд Спидера расцениваются боевыми братьями как сорвиголовы. И действительно, ни один человек в здравом уме, каким бы храбрым он ни был, не будет выполнять все те головокружительные маневры на малой высоте во время боя, на которые способен аппарат. Пилоты Лэнд Спидер, не раздумывая, пролетают впритирку к вершинам скал, лавируют между деревьев, срываются в крутое пике или делают «бочку», избегая вражеского огня. Учитывая психическое и физическое напряжение, требуемое для совершения подобных маневров, факт того, что весьма малое число Лэнд Спидеров было потеряно из-за ошибки пилота, объясняется лишь сверхчеловеческой реакцией и выносливостью Космических десантников, пилотирующих Лэнд Спидеры.

Гибкий выбор вооружения позволяет использовать Лэнд Спидер для решения широкого диапазона боевых задач, начиная от легковооруженной разведки и высадки Скаутов, и заканчивая охотой за танками и иными задачами по поиску и уничтожению.

Гравитационный двигатель Лэнд Спидера не поддерживает полет на большой высоте, но позволяет совершать управляемый спуск из верхних слоев атмосферы. Это дает возможность Лэнд Спидер стартовать с боевого корабля класса «Буревестник», находящегося на большой высоте, и атаковать ничего не подозревающего противника сверху.

Несмотря на то, что Лэнд Спидеры чаще используются для поддержки других видов войск, они также могут применяться (и применяются) для массированных атак. Некоторые Ордены Космического Десанта регулярно используют высокоскоростную и практически неостановимую волну Лэнд Спидеров для прорыва линии обороны, в который затем врываются бронетранспортеры «Носорог» с тактическими взводами на борту. После чего флотилия Лэнд Спидеров разворачивается и атакует следующую цель, вновь неся разрушение.



	Тип	BS	Броня Фр	Фл	Т
Лэнд Спидер	Скиммер, Быстрый	4	10	10	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Глубокий удар.

ОСНАЩЕНИЕ

Ракетомет типа «Тайфун». Ракетная установка этого типа выпускает мощные осколочные ракеты, которые прекрасно подходят для уничтожения пехоты и легко бронированных боевых машин.

Осколочная ракета

Дальность	Сила	АР	Тип
48"	4	6	Тяжелое 2, Взрыв

Бронебойная ракета

Дальность	Сила	АР	Тип
48"	8	3	Тяжелое 2

«Победа часто зависит от использования правильного оружия в правильном месте и в правильное время. Даже самое разрушительное оружие бесполезно, если его нет на поле боя».

Артор Амхрал (погиб),
Магистр Ордена Рыцарей Астрала

ЛЭНД СПИДЕР «ШТОРМ»

Лэнд Спидер «Шторм» является существенно переработанным вариантом исходной модели, в котором штатное тяжелое вооружение принесено в жертву небольшому увеличению вместимости. В результате аппарат получил возможность перевозить небольшие отряды разведчиков, не потеряв при этом в скорости и маневренности. Более того, малошумные двигатели и улучшенное разведывательно-поисковое оборудование делают Лэнд Спидер «Шторм» идеальным выбором разведчиков для нанесения скрытных точечных ударов. В зависимости от поставленной боевой задачи «Шторм» может использоваться в качестве мобильной огневой поддержки, штурмового транспорта или аппарата для скрытного проникновения на территорию противника.

Чтобы еще более усилить эффективность «Шторма» в ударных операциях, многие Ордены заменяют штатный подвесной тяжелый болтер на пусковую установку «Цербер» - трехствольное орудие, стреляющее залпами осколочных, шоковых и световых ракет, после которых разведчикам остается только высадиться на вражеские позиции и добить выживших.

В комбинации с высокой скоростью «Шторма» пусковая установка «Цербер» позволяет разведчикам безнаказанно совершать быстрые и дерзкие нападения на считающиеся непреодолимыми оборонительные порядки противника.

Так, проснувшись однажды утром, сумасшедший правитель Амара обнаружил, что его внешние бастионы неожиданно захвачены Воющими Грифонами, и его собственные артиллерийские батареи, управляемые теперь уже разведчиками Космического Десанта, осыпают снарядами внутренний дворец. Эта операция, проведенная с такой скрытностью и четкостью, которые не могут дать ни обычная выброска в десантных капсулах, ни отчаянный штурм на бронетранспортерах «Носорог», стала поворотной точкой в сокрушении сепаратистов Амара и гарантировала дальнейшее существование модели Лэнд Спидера «Шторм».

			Броня		
	Тип	**BS**	**Фр**	**Фл**	**Т**
Лэнд Спидер «Шторм»	Быстрый, Открытый, Скиммер	3	10	10	10

ТРАНСПОРТ

Лэнд Спидер «Шторм» может нести до 5 моделей. Он может нести только разведчиков.

Точки стрельбы и точки высадки. Лэнд Спидер «Шторм» – открытая машина по общим правилам.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Глубокий удар, Разведчики.

ОСНАЩЕНИЕ

Гранатомет типа «Цербер». Гранатомет этого типа используется для того, чтобы оглушать противника перед тем, как он будет атакован разведчиками.

Если подразделение разведчиков совершает нападение на в тот же раунд, в который оно высаживается из «Шторма», то подразделение, на которое они нападают, считается имеющим Лидерство на 2 меньше, чем на самом деле, на эту фазу ближнего боя.



Глушилка. Лэнд Спидер «Шторм» несет на борту специальную глушилку, которая сильно затрудняет прицеливание при телепортации, причем не только технологической, но и магической, внося сумятицу даже в планы демонических ратей.

Телепортационные маяки, Иконы Хаоса и подобные предметы не работают в 6 дюймах от Лэнд Спидер «Шторм». Кроме того, любое подразделение, которое пытается совершить Глубокий Удар в 6 дюймах от «Шторма», смещается на 4D6 дюйма, а не на 2D6.

«Забудьте, что такое линия фронта, выкопанная в земле. Ваша задача нанести врагу смертельное поражение еще до того, как он сам поймет, что для него началась война. Вы должны нанести ему удар в самое уязвимое место. Такое слабое место есть у всех армий, но не каждая аримя готова признаться в том, что оно есть.

Под моим руководством вы узнаете, как находить такие слабые точки и как их использовать. Постигните эту науку – и вам больше нечему будет учиться, вы станете достойными звания Космического Десантника.».

СержантТориас Талион,
10 рота Ордена Ультрамаринов

«НОСОРОГ»

Бронетранспортер «Носорог» является основой машинного парка каждого Ордена Космодесанта. Имея оптимальный баланс брони, транспортной вместимости и маневренности «Носорог» позволяет космическим десантникам стремительно перебрасывать свои войска, срочно отправлять команды на позиции стратегической важности или проводить точечные удары по вражеской линии обороны.

Как и большинство технологий, используемых Империей, стандартные шаблонные конструкции «Носорога» относятся к самым ранним дням эпохи колонизации. Немногое изменилось за прошедшие тысячелетия, поскольку одно из самых сильных преимуществ модели «Носорога» – простая конструкция и простое нахождение альтернативных способов сборки и адаптации топливных систем. В прошлом большая часть военной машины Империи базировались на модели «Носорога», но теперь знания о его конструкции и обслуживании утеряно. Только космические десантники и некоторые других имперские организации могут иметь то количество «Носорогов», что соответствует их потребностям.

Основанное преимущество «Носорога» – небольшая продолжительность и простота ремонта. Дело в том, что большинство «Носорогов» содержит элементарные системы саморемонта, которые могут восстановить основные системы и системы управления даже после настолько серьезных повреждений, что для многих подобных транспортных средств они были бы непоправимы. Но такие катастрофические повреждения редки, поскольку модель «Носорога» является невероятно прочной. Дайте время и все нужное, и квалифицированный техно-десантник может «выходить» даже ужасно разбитый остов машины, повторно освятив его в глазах Омниссии и возродив его для праведных войн Ордена. В результате множество «Носорогов» остаются на службе в течение нескольких тысяч лет. За это время почти каждый компонент и пластина брони будут заменены или будут признаны нуждающимися в существенном ремонте, но почтенное имя и обозначение «Носорога» продолжит жизнь.

«Молот Ноктюрна» – самый старый «Носорог» среди существующих, и принадлежит Ордену Саламандр. Говорят, что этот почтенный транспорт однажды перевозил легендарного примарха Вулкана. Это произошло в битве во время осады цитадели Девлина, когда примарх решил совершить вылазку через врата окруженной имперской крепости в самый центр сил Несущих Слово. «Молот Ноктюрна» служил Ордену более чем восемь тысяч лет, и теперь помещен в Гробницу Саламандры. Это большая честь для техно-десантника заботится о рубцеватой «шкуре» «Молота», все потребности которого рассматриваются с набожностью. В начале каждого нового столетия техно-десантники Ордена собираются в гробнице, и Магистр Кузни нажимает руну активации механизма «Молота». Говорят, что гибель должна постигнуть Саламандр, если механизм не заведется с первого раза.

«Универсальный, устойчивый и безропотный: воистину "Носорог" – это подходящий конь для космодесантника».

Капитан Эмиль Вериган, 5-я рота Ночного Дозора



	Тип	BS	Броня Фр	Фл	Т
«Носорог»	Танк	4	11	11	10

ТРАНСПОРТ

«Носорог» обладает транспортной вместимостью в 10 моделей. Он не может перевозить модели в терминаторских доспехах.

Точки стрельбы. Две модели могут вести огонь из люка сверху «Носорога».

Точки высадки. «Носорог» имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и одну заднюю рампу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ремонт. «Носорог» – чрезвычайно крепкая машина, и некоторые поломки его водитель может устранить прямо во время битвы. Если «Носорог» по какой-то причине «Потерял Подвижность», вместо стрельбы его водитель может попытаться провести быструю починку. Бросайте D6 в фазу стрельбы. Если выпало 6, то в следующий ход «Носорог» может двигаться.

«Ты рыцарь на службе Императора, и "Носорог" – твой боевой скакун. Уважай его, чти его, ухаживай за ним, и он отплатит тебе сторицей тогда, когда твоя жизнь будет от этого зависеть».

Из учения Робаута Гуиллимана, изложенного в Апокрифах Скаруса

«СЕКАЧ»

Обширные арсеналы Космического Десанта включают множество разнообразных боевых машин. Некоторые из них используются уже многие тысячи лет, некоторые со времен Ереси Хоруса и далее. Некоторые другие, такие как «Секач», относительно недавно пополнили арсеналы Адептус Астартес. «Секач» – это более тяжело вооруженная модификация «Носорога», которая за счет уменьшения пассажирского отсека несет более тяжелое вооружение, чаще всего спаренные лазерные пушки или спаренные тяжелые болтеры.

Боевая доктрина диктует использование «Секача» в качестве машины огневой поддержки, которая выдвигается вместе с формированиями на «Носорогах» на самое острие атаки. Так как «Носороги» не несут значительную огневую мощь, прикомандирование к контингенту даже одного «Секача» может существенно повысить эффективность атаки. Впечатленные универсальностью «Секача», Ордена начали использовать его в других ролях, в качестве мобильных командных центров, разведывательного щита и даже в качестве боевого танка или охотника за другими бронированными машинами.

Несмотря на то, что «Секач» доказал свою эффективность, многие более ортодоксальные ордена относятся к нему с недоверием, так как считают, что эта «новая» технология еще недостаточно опробована в бою. Это частично отражает взгляды наиболее традиционалистских Орденов – хотя «Секач» используется в армиях Космодесанта уже более четырех тысяч лет, его старшие собратья возрастом превосходят Ересь Хоруса. Тем не менее, он занял прочное и почетное место в арсеналах почти всех орденов. Наиболее прогрессивные тактики Космодесанта указывают на то, что в скором времени «Секач» заменит «Носорог» в качестве основного транспорта Десанта, но до тех пор ему еще предстоит доказать свою надежность и эффективность, как это делали иные боевые машины Космического Десанта.

			Броня		
	Тип	BS	Фр	Фл	Т
«Секач»	Танк	4	11	11	10

ТРАНСПОРТ

«Секач» обладает транспортной вместимостью в 10 моделей. Он не может перевозить модели в терминаторских доспехах.

Точки стрельбы. Нет.

Точки высадки. «Секач» имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и одну заднюю рампу.

«Я верю в три главных правила любого боевого столкновения – огневая мощь, огневая мощь, и еще раз огневая мощь. Если бы Омнисийя желал бы по-другому, он не снабдил бы нас таким могучим инструментом как "Секач". Я желаю дожить до того дня, когда весь мой Орден сможет ехать в бой на таких машинах, на машинах, чей гнев может быть выражен через рев их оружия».

Кардан Стронос,
Магистр Ордена Железных Длане



Из всех машин Космического Десанта «Секачи» несут наиболее широкий спектр вооружения. Скорее всего, это связано с тем, что «Секач» был относительно недавно добавлен в арсенал Космического Десанта, и в то время как такие древние и почтенные боевые машины, как «Хищник», уже имеют набор канонического вооружения, в отношении такой относительно молодой машины, как «Секач», нарушать традиционные для Империи табу на инновации гораздо легче.

Самая старая модель «Секача», Тип 1, носит имя «Стронос» – она являлась целенаправленным убийцей тяжелой пехоты и несла спаренный плазмаган и лазерную пушку. Детали событий, которые привели к тому, что такое мощное оружие было установлено на легкобронированной машине, неизвестны, ибо значительная часть записей о той эпохе была утеряна.

Несмотря на первоначальный успех, ныне «Строносы» исключительно редки на полях сражений современной галактики. Считается, что Тип 1 был заменен из-за недостатка конструкции, так как корпус «Секача» не мог выдерживать нагрузок, возникающих при использовании такого мощного вооружения. Но, несмотря на это, древние машины, которые сохранились до наших дней, многими Орденами почитаются как исторические реликвии.

«ХИЩНИК»

«Хищник» – основной боевой танк Космического Десанта. В созданном на базе «Носорога» «Хищнике» за счет транспортного отсека уменьшенного размера усилена лобовая броня и установлено тяжелое башенное вооружение. В результате Космический Десант получил бронированный мобильный танк, который способен в равной степени как удерживать позицию, так и возглавлять танковый штурм наиболее укрепленных участков вражеской территории.

Эффективность и живучесть конструкции «Хищника» доказаны его долгой историей. В самом деле, согласно записям Адептус Механикус, данный тип танка способствовал установлению господства Человечества в галактике еще в Темную Эру Технологий. В те времена его чудовищная огневая мощь вкупе с усиленной броней сыграли решающую роль при сдерживании угрозы, исходившей от рас чужаков, самыми опасными среди которых были жестокие Орки и таинственные Эльдары. Поэтому каждый «Хищник» является продолжением истории службы Империи одного из самых великолепных орудий войны; службы, которая не запятнала себя во время темных дней Ереси Хоруса, Зачистки Окклузиада. Неудивительно, что «Хищник» стал эмблемой бронированной мощи, а его внешний вид стал таким же символом Империи, как и Имперский Орел на его несокрушимой адамантитовой броне.

«Хищник» – это универсальный танк, на который можно установить несколько вариантов вооружения. В настоящее время Орденами Космодесанта используются два основных типа данного танка. Модель «Уничтожитель» оснащена установленной в башне автопушкой, которая идеально подходит для подавления легкой техники и пехоты противника, в то время как спаренная лазерная пушка «Аннигилятора» смертельно опасна для тяжелой техники врага. Огневая мощь обоих вариантов «Хищника» может быть еще более усилена установленными на спонсоры тяжелыми болтерами или лазерными пушками. Это гарантирует, что «Хищник» никогда не окажется без подходящего ситуации оружия.



Большая часть Орденов стремится соблюдать баланс между этими двумя модификациями, хотя некоторые все же отдают предпочтение одной из моделей. Покорители, возможно, самый яркий пример такого выбора. Парк их «Хищников» полностью состоит из модели «Аннигилятор», что перекладывает основные обязанности по уничтожению пехоты на «Вихри» и на Лэнд Рейдеры типа «Крестоносец».

Орден Космодесанта редко развертывает все двадцать или около того «Хищников» как единую бронированную группу. Основная функция данного танка – это оказывать огневую поддержку пехоте Ордена. Чтобы еще больше подчеркнуть значение танка, каждый созданный Хищник получает имя, которое отражает его роль как защитника братьев Ордена.

Личное имя «Хищника» может оставаться в памяти Ордена Космического Десанта еще долго после того, как имена экипажа будут забыты всеми, кроме архивариусов Ордена. Отчасти это и неудивительно, так как каждый отдельный танк «Хищник» может служить Ордену многие тысячи лет под управлением большого числа экипажей, которые приписывают своей бронированной машине благородную личность. «Сердце Отваги», «Страж Орара» и «Клинок Чести» занимают видные места в сказаниях Ультрамаринов, и их уничтожение оплакивается столь же сильно, как и гибель великих героев Ордена.

			Броня		
	Тип	**BS**	**Фр**	**Фл**	**Т**
«Хищник»	Танк	4	13	11	10

«Примите добродетель "Хищника" как свою собственную. И да будет решимость ваша так же тверда, как бронированный корпус его, и да прольется гнев ваш праведной, неистовой яростью его орудий. Как сокрушает "Хищник" врага своим безжалостным натиском, так обрушитесь и вы на чужаков и предателей без капли сожаления и сомнений.

Знайте, что выступить в бой вместе с "Хищником" значит сражаться на стороне одного из самых благородных защитников человечества. Бороться и сделать меньше, чем возможно под тяжелым стальным взором его, значит обесчестить себя и своих боевых братьев перед лицом одного из величайших героев человечества».

Из учения Робаута Гуиллимана, изложенного в Апокрифах Скаруса

«ВИХРЬ»

Будучи в большей степени мобильной ударной силой Империи Человечества, Космический Десант не часто обременяет себя использованием стационарной артиллерии. Однако Кодекс Астартес признает необходимость разрушительной огневой поддержки, особенно в столкновениях с многочисленными или подвижными вражескими подразделениями. Важно подавить силы такого противника на расстоянии, до того, как он получит возможность реализовать численное преимущество над Космическим Десантом. Именно для таких заданий и была создана самоходная артиллерийская установка «Вихрь».

«Вихрь» был спроектирован на базе транспорта «Носорог», и теперь представляет собой легко бронированный танк, оснащенный несколькими ракетными залповыми установками, способными прицельно обстреливать вражеские позиции. Благодаря системе обнаружения и ведения цели, «Вихрь» может с поразительной точностью поражать замаскированные и укрепленные объекты. Стандартная комплектация установки включает осколочные ракеты на твердом топливе, выпускаемые по две за один программируемый залп. Сложная телеметрическая аппаратура «Вихря» гарантирует максимальную эффективность артобстрела и дает лучшие результаты, нежели использование обычных осколочных снарядов.

Кроме того, установка «Вихрь» способна вести огонь зажигательными снарядами класса «Хранитель». В этом случае начинка разрывной боеголовки заменяется легковоспламеняющейся химической смесью, которая при взрыве накрывает поле боя волной всепоглощающего пламени. Даже самые укрепленные позиции не способны защитить врага от длительного обстрела снарядами «Хранитель» – если противник не сгорит заживо в огне, ужасные кислотные испарения немедленно превратят его внутренности в кровавую кашу.

Любой командор Космического Десанта высоко ценит маневренность и ошеломляющую огневую мощь, которую способен продемонстрировать опытный экипаж «Вихря». Бомбардировка вражеских укреплений, огневая поддержка, заградительный огонь – использование этой установки даст поразительные результаты в любой ситуации. Артиллерийские удары «Вихря» внушают ужас многим противникам. История знает немало примеров, когда вожди орков использовали большие отряды воинов лишь для того, чтобы обнаружить и уничтожить батареи «Вихрей». Однако эти отряды попадались в ловушки, расставленные мудрым командором, предвидевшим такое развитие событий. Некоторые Ордены усиливают психологический эффект артобстрела, модифицируя снаряды таким образом, чтобы они, проносясь по небу, издавали ужасающие пронзительные звуки. Иногда лишь этого бывает достаточно, чтобы выгнать врага из укрытий и позволить силам Космического Десанта беспрепятственно продолжать наступление.

«Большие пушки – это не все, что нужно для победы. Но без них нас ждет поражение».

Коммандер Аргентиус
из Ордена Серебряных Черепов

	Тип	BS	Броня Фр	Фл	Т
«Вихрь»	Танк	4	11	11	10

ОСНАЩЕНИЕ

Ракетная система залпового огня. Каждый «Вихрь» в армии оснащен двумя типами ракет: ракетами типа «Возмездие» и зажигательными ракетами «Хранитель». Перед каждой стрельбой укажите, какой тип ракет вы используете.

Ракеты «Возмездие»

Дальность	Сила	АР	Тип
12-48"	5	4	Артиллерия 1, Навесное

Зажигательные ракеты «Хранитель»

Дальность	Сила	АР	Тип
12-48"	4	5	Артиллерия 1, Навесное, Игнорирует спас-броски за укрытие*

*** Игнорирует укрытие:** спас-броски неприменимы против выстрелов их этого оружия.



«ЗАЩИТНИК»

«Защитник» – это осадный танк, созданный на базе «Носорога», несущий наиболее опустошительное оружие из арсенала Космического Десанта – орудие «Сокрушитель».

Необходимость установки орудия большого калибра на корпус «Носорога» возникла в первые годы Ереси Хоруса, во время свирепых городских боев на улицах Ротерна I. Силы предателей превратили лабиринты проходов и бетонных строений в ужасающие защитные сооружения, и силам лоялистов потребовалось найти способ доставлять оружие, способное разрушать бункеры, в нужные места среди тесных улиц. Огромные орудия «Громовержец» были установлены на переделанное и дополнительно бронированное шасси «Носорога». Таким образом был рожден «Защитник» – главное оружие победы в компании на Ротерне I и существенная составляющая часть арсенала любого ордена Космического Десанта.

В течение тысячелетий, минувших со времен Ереси, «Защитник» призывался снова и снова, чтобы нести правосудие Императора врагам человечества. Логика, что привела к рождению «Защитника», так же тверда в конце 41-го тысячелетия, как и десять тысяч лет назад. Среди переплетения улиц хайвов или других аналогичных мест «Защитник» не имеет себе равных. Там, где другую технику быстро обойдут с фланга, «Защитник» может просто уничтожить препятствие на своем пути и проехать по руинам.

Несмотря на ошеломляющий успех, в течение столетий «Защитник» подвергся значительным изменениям.



Более того, имеется ряд модернизаций и технологических ухищрений, внесенных в данную модель за прошедшее время. Наиболее значимым из этих изменений была замена громоздкого орудия «Громовержец» на более компактное, но не менее мощное орудие «Сокрушитель». Множество других изменений претерпели механизмы управления; изменялось бронирование, на некоторых моделях появилась система пожаротушения, создавая из того, что по существу было сооружением из подручных средств в полевых условиях – рабочую лошадку осадных войн, которой стал «Защитник» к концу 41-го тысячелетия.

В то время как «Защитники» оставались королями уличных войн, их боевая роль существенно расширилась, по мере того как они получили широкое распространение. Для Космического Десанта относительно небольшой радиус действия орудия «Разрушитель» не имеет решающего значения при ведении жестокого ближнего боя бронетанковых подразделений. Очень редко в авангарде танковой атаки Космического Десанта не будет ни одного «Защитника».

Во время больших схваток отряд «Защитников» атакует с фланга, обрушивая свою карающую мощь и поддерживая Лэнд Рейдеры. Во время небольших стычек «Защитник» может сам быть острием боевого порядка, пробивая бреши во вражеских укреплениях и прокладывая путь для пехоты.

			Броня		
	Тип	**BS**	**Фр**	**Фл**	**Т**
«Защитник»	Танк	4	13	11	10

ОСНАЩЕНИЕ

Пушка типа «Сокрушитель». Пушка типа «Сокрушитель» чаще всего используется имперскими войсками тогда, когда есть необходимость вести бой в условиях ограниченного пространства или против скученного противника, например, во время осады или во время боя в городе. Титанической мощи взрыва снарядов «Сокрушителя» хватает на то, чтобы обрушить здания на головы тех, кто в них скрывается.

Пушка типа «Сокрушитель» имеет следующий профиль:

Дальность	**Сила**	**AP**	**Тип**
24"	10	2	Артиллерия 1

Осадный щит. Многие «Защитники» оснащены массивным щитом, который защищает лоб машины и помогает прорываться через завалы.

«Защитник» с осадным щитом автоматически проходит тесты на опасный ландшафт.

«Пусть они скрываются в крепости. Моим танкистам как раз нужна мишень для тренировки».

Собрат-Сержант Корвус,
Копье Макрагга

ЛЭНД РЕЙДЕР

Несмотря на то, что история прохождения танка Лэнд Рейдер уходит корнями в эпохи, предшествующие возвышению Империи, до сих пор он остается один из самых разрушительных танков в арсенале Империи вообще и Космического Десанта в частности. Одетый в многослойную адмантито-керамитовую броню, этот танк неуязвим практически для любого оружия, не считая наиболее разрушительных его видов. Вооруженный четырьмя лазерными пушками и парой тяжелых болтеров, он способен с равным эффектом уничтожать как танки, так и пехоту.

Несущий на борту полный взвод Космического Десанта со всем его коммуникационным оборудованием, боеприпасами и медицинскими дополнениями, этот танк способен достаточно долго автономно действовать на любом поле боя. Лэнд Рейдер обладает полностью герметическим корпусом, сложной системой фильтрации и очистки воздуха, что позволяет ему действовать даже в очень сложных полевых условиях – от полностью лишенных атмосферы спутников планет до зараженных ядовитыми химикатами нижних слоев атмосферы миров-ульев. Лэнд Рейдер может даже действовать в условиях повышенного давления, например, без проблем преодолевать довольно глубокие водоемы, даже моря и океаны с целью совершить нападение на противника с неожиданного направления. Чужеродные Тау не скоро забудут вид Лэнд Рейдера «Гордость Аргоса», который появился из глубин озера Пита подобно мифическому зверю, в ореоле водяных брызг, и стер с лица земли слабо защищенный командный пост армии Тау, что и решило исход сражения за планету.

			Броня		
	Тип	**BS**	**Фр**	**Фл**	**Т**
Лэнд Рейдер	Танк	4	14	14	14

ТРАНСПОРТ

Лэнд Рейдер обладает транспортной вместимостью в 12 моделей.

Точки стрельбы. Нет.

Точки высадки. Лэнд Рейдер имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и одну фронтовую рампу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сила Духа Машины. Системы Лэнд Рейдера позволяют гораздо лучше и эффективнее контролировать машину, чем какой бы то ни было другой танк, и вести огонь с большой эффективностью.

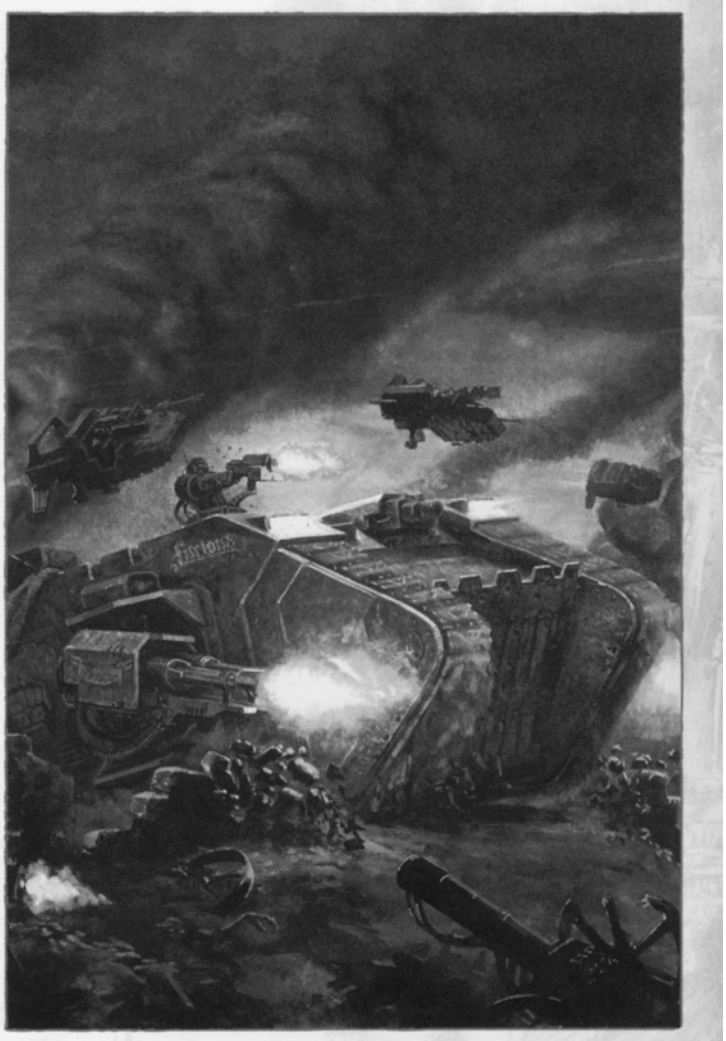
Лэнд Рейдер может стрелять из одного дополнительного оружия в фазу стрельбы, в соответствии с общими правилами стрельбы. В дополнение одно оружие Лэнд Рейдера может стрелять в цель иную, а не ту, в которую стреляет все остальное оружие Лэнд Рейдера.

Таким образом Лэнд Рейдер, который двигался с Боевой скоростью, может стрелять из двух оружий, а если Лэнд Рейдер имеет повреждения «Команда оглушена» или «Команда контужена», то он может стрелять из одного оружия.

Штурмовая машина. Модели, высаживающиеся из Лэнд Рейдера, могут совершать нападения в тот же раунд, когда они высадились из него.

Для любого Технодесантника Ордена Лэнд Рейдер – это благословенный артефакт Омнисийи, который следует бесконечно лелеять и холить. Во многом подобное отношение к этой машине объясняется тем, что машинный дух Лэнд Рейдеров гораздо сильнее и сложнее, чем подобные конструкты в других боевых машинах Десанта. Часто бывает так, что часть Лэнд Рейдера теряется на поле боя, и весь контингент Десанта, который находится на поле боя, сражается с удвоенной яростью, чтобы вернуть фрагмент священной машины в лоно Ордена. Многие воины Ордена погибают в этих битвах, но сохранить дух почитаемой реликвии Ордена важнее для чести его.

Но вне зависимости от важности машинного духа для веры Ордена, он сам по себе является важной частью боевой эффективности машины. Машинный дух позволяет машине эффективно действовать с меньшим, чем необходимо в обычной обстановке, экипажем, и при необходимости он может брать на себя прямое управления двигателями, оружием и другими системами. В частности, машинный дух одного из Лэнд Рейдеров ордена Багровых Кулаков, который избежал гибели во время катастрофы, которая постигла крепость Ордена, лишенный команды, взял на себя полное управление всеми системами машины и попытался защитить обломки крепости от орков, который приближались к ней. Он уничтожил несколько банд орков, убил одного из воевод «Ваагха!». И, несмотря на то, что он не пережил этого боя, на веки вечные он остался примером того, что даже без команды Ленд Рейдер – это опасный и смертоносный танк.



ЛЭНД РЕЙДЕР «КРЕСТОНОСЕЦ»

Вариант Лэнд Рейдера под названием «Крестоносец» был разработан Черными Храмовниками во время Джерулласского Крестового Похода. Укрепления городов Джерулиана, несмотря на их древность, были весьма существенным препятствием на пути ярости Черных Храмовников. Но перед мощью этого штурмового танка даже эти древние укрепления оказались бессильны. Вскоре Черные Храмовники одержали великую победу, а «Крестоносец» был воспет в песнях как великое оружие войны. Так родился этот новый тип древней машины.

Новости об этой победе широко распространились по Империи, и вскоре иные Ордена Космического Десанта начали просить у Черных Храмовников чертежи машины и советы по ее переделке. В 763М39 Адептус Механикус санкционировали «Крестоносец» как признанную официально машину Империи. На самом деле задолго до официального объявления многие ордена Десанта использовали ее в своих армиях, но благословение Марса означало, что этот дизайн сохранится в веках и получит распространение. С поддержкой большого количества миров-фабрик этот дизайн вошел во многие Ордена, которые до того не желали его использовать, и вскоре стал одним из краеугольных камней стратегии Космического Десанта.

«Крестоносец» предназначен для прорыва через эшелонированные боевые линии противника. Пробивая практически любые укрепления, «Крестоносец» высаживает отряды Космического Десанта в самом сердце укреплений врага. Большой набор машинного оружия небольшого радиуса действия помогает ослабить сопротивление противника. Несмотря на то что удаление спаренных лазерных пушек привело к тому, что противотанковые возможности «Крестоносца» стали почти равны нулю, он получил установленную в люке мультимельту, которая частич компенсирует этот недостаток. Место, которое в обычной обстановке занимали генераторы и конденсаторы лазерных пушек, было освобождено дл расширения десантного отсека, что позволяет «Крестоносцу» перевозить значительно больший деса чем любой другой имперской машине того же класса.



«Крестоносцы» применяются в еще более агрессивно ключе, чем их стандартные собратья. В большинстве случаев «Крестоносец» используется как массивный таран, который пробивает укрепления, стены бункеро отбрасывает со своего пути пехоту врага и даже его танки, как кегли. Нигде подобная тактика не использовалась в более чистом ключе, чем при освобождении Сангуины. Пять «Крестоносцев» пробили стены города и устремились к его сердцу, уничтожая все на своем пути. Они раздавили под гусеницами более двух дюжин орочьих Труков и бесчисленное множество пеших орков. «Крестоносцы» прорвались к центру города как раз в тот момент, когда с другого направления начали наступление силы Имперской Гвардии, которые осаждали город. Пойманная между орудиями бронетанковых эскадронов Имперской Гвардии и пушками «Крестоносцев» (при поддержке высаженных из них тактических взводов) орочья орда была быстро изрублена в клочья. Хотя во время боя с Боссом ДаккаМека погибло пять Собратьев-Десантников и болле двух десятков солдат Имперской Гвардии, победа сил Империи была полной и сокрушительной, и «Ваааgх!» ДаккаМека закончился, даже не начавшись.

	Тип	BS	Броня Фр	Фл	Т
Лэнд Рейдер «Крестоносец»	Танк	4	14	14	14

ТРАНСПОРТ

Лэнд Рейдер «Крестоносец» обладает транспортной вместимостью в 16 моделей.

Точки стрельбы. Нет.

Точки высадки. «Крестоносец» имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и одну фронтовую рампу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сила Духа Машины, Штурмовая машина. Смотрите страницу 81.

ОСНАЩЕНИЕ

Болтеры типа «Циклон». Каждый такой болтер считается как три спаренные болтера, которые стреляют все вместе и считаются одним оружием.

Штурмовые осколочные гранатометы. Лэнд Рейдеры моделей «Крестоносец» и «Искупитель» оснащаются подрывными зарядами, которые могут быть активированы для того, чтобы прикрыть те подразделения, которые высаживаются из машин. Если подразделение совершает нападение в тот же раунд, когда оно высаживается из Лэнд Рейдера, то это подразделение считается имеющим осколочные гранаты.

ЛЭНД РЕЙДЕР «ИСКУПИТЕЛЬ»

Самыми изнурительными из битв являются сражения среди усыпанных щебнем и ненадежных окрестностей разрушенного города. В таких условиях плохо экипированные и нескоординированные войска могут сдерживать самых лучших воинов Галактики в течение многих месяцев. Для Десантников, чей идеал – это молниеносная война, выигранная прежде, чем защитник поймет, что вообще нужно бороться, такая ситуация неприемлема: противник должен быть вытеснен из своей цитадели и это должно произойти стремительно. В таких сражениях только огонь очистит гнездо врага. Ради таких битв и был создан тяжелый танк Лэнд Рейдер «Искупитель».

Поскольку «Крестоносец» был модификацией оригинального Лэнд Рейдера, то «Искупитель» стал очередным этапом эволюции этой модели танка. На «Искупителе» сохранили штурмовую пушку и пусковые установки осколочных гранат «Крестоносца», но его создатели отказались от пары спонсонных болтеров «Ураган» ради огромных огнеметов, которые посылают бурлящий поток горящего прометия в гущу противника. Соединенные со сложными системами наведения «Искупителя», эти орудия «огненной бури» в состоянии выжечь изнутри даже хорошо защищенную систему бункеров за считанные секунды.

«Искупитель» впервые увидел свет среди разрушенных городов Гризена, некогда преуспевающей планеты, раздираемой гражданской войной, которая могла длиться тысячелетия. И все из-за канцелярской ошибки в лабиринтах бюрократии Империи. Ситуацию на Гризене так бы никто и не заметил, если бы чиновник среднего уровня не обнаружил, что планетарные десятины запоздали приблизительно на восемь тысяч лет. Полк Имперской гвардии был немедленно поднят, чтобы вернуть на Гризен закон Императора. Когда этот полк оказался разбит намного более свирепым противником, встретившим его на планете, экспедиционный корпус Ордена Повелителей Огня под командованием капитана Йарика Фороса присоединился к военному столкновению.

Сначала Космодесантники мало преуспели. Аборигены так хорошо укрепились, что даже самые разрушительные орбитальные бомбардировки не нанесли сильного ущерба их позициям. Тем не менее имперская директива гласила, что Гризен должен быть возвращен в лоно Империи, поскольку этот мир мог бы стать превосходной базой для пополнения Имперской гвардии. Это удержало Фороса от приказа об Экстерминатусе планеты. Отбросив растущее чувство недовольства, капитан приказал своим технодесантникам создать оружие, с которым он выиграет войну. В течение недели после первых модификаций Лэнд Рейдера Повелители Огня взяли столицу Гризена. В течение месяца самая крупная планетарная фракция уже умоляла о мире, и Гризен снова стал частью Империи.

После кампании на Гризене Форос распространил схемы новой модели танка. Будучи от рождения одаренным язвительным характером, он назвал новый образец «Прометеем» в честь бога из древних легенд Терры, что принес людям огонь. Он изменил официальное обозначение на «Искупитель» только когда узнал, что это название уже было взято Саламандрами для их варианта танка. Тем не менее, самый первый «Искупитель» все еще служит во второй роте Повелителей Огня, и название «Прометей» все еще сверкает на его боках и чтится в архивах Ордена.

	Тип	BS	Броня Фр	Фл	Т
Лэнд Рейдер «Искупитель»	Танк	4	14	14	14

ТРАНСПОРТ

Лэнд Рейдер «Искупитель» обладает транспортной вместимостью в 12 моделей.

Точки стрельбы. Нет.

Точки высадки. Лэнд Рейдер «Искупитель» имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и одну фронтовую рампу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сила Духа Машины, Штурмовая машина. Смотрите страницу 81.

ОСНАЩЕНИЕ

Штурмовые осколочные гранатометы. Смотрите страницу 82.

Пушка типа «Огненная Буря». Пушка имеет следующий профиль:

Дальность	Сила	AP	Тип
Шаблон	6	3	Тяжелое 1



МАРНЕУС АВГУСТУС КЕЛГАР
МАГИСТР ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

В Империи человечества есть много героев, людей с чувством чести и долга, без которых Империя развалилась бы. Но даже среди них есть те, чье величие затмевает остальных. Его победы бесчисленны, его деяния давно стали легендами. Его имя Марнеус Августус Келгар, Магистр Ордена Ультрамаринов, Лорд Макрагг.

Чтобы узнать о подвигах Марнеуса Келгара, необходимо попасть на самые глубокие уровни крепости Ордена на Макрагге. В сердце ее находится сейф, внутри которого лежат задокументированными все записи жизненного пути самых великих героев ордена Ультрамаринов. Только Марнеусу Келгару здесь уже посвящены 28 томов, значительно больше, чем любому другому живущему Ультрамарину. В этом он уступает только самому Робауту Гуиллиману.

С того момента, как он заступил на место главы Ордена Ультрамаринов, Марнеус Келгар уже бесчисленное количество раз применял свои обширные познания в тактике и стратегии. Келгар никогда не бросает свои войска на произвол судьбы, понимая, что несмотря на то, что победа начинается с генерала, именно войскам всегда приходится выносить всю тяжесть боя. Люди следуют за Келгаром не только по долгу службы, но и потому, что он прирожденный лидер и способен вызывать в своих солдатах большую преданность. Это легко видно на примере кампании на Ичаре VI, когда Келгар был ранен: оставшиеся Ультрамарины образовали вокруг своего лорда защитную стену, пока не прибыла подмога.



Несмотря на то, что он стяжал большую славу как командир, его личные подвиги также достойны внимания. В томах, лежащих в крепости, во всех подробностях описано, как он вел своих воинов в сердце флота-улья «Бегемот» – один из первых его подвигов в войне с Тиранидами. Также в них воспевается его отвага и бесстрашие, когда он в течение одного дня и ночи защищал ворота от орды зеленокожих во время осады Залатраса. И именно Келгар освободил звездный форт «Неукротимый» от солдат Мкара Воскрешенного. Этим событиям посвящены целые страницы в томах, хранимых в святилище Ордена, перемежающиеся короткими упоминаниями о бесчисленных демагогах, пиратах и предателях, отправленных в небытие.

Келгар – гордый человек, и благодаря этому нажил себе немалое количество врагов среди властителей Империи. Но помимо чувства гордости Келгар имеет хорошо развитое чувство самосохранения, которое не дает ему перейти границу и превратить гордость в наглость. Для жителей Ультрамара Келгар является героем из героев и олицетворением воли Империи и его неукротимой жажды жить и побеждать. Когда Келгар посещает с инспекционными поездками другие миры Ультрамара, его встречают раболепные толпы, которые выкрикивают его имя с такой преданностью, которую вряд ли встретишь где-нибудь еще в Империи. В большинстве своем жители Ультрамара уверены, что Марнеус Келгар – это их лидер, который будет сражаться, даже если звезды погаснут, и биться не только за Императора, но и за Человечество.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Марнеус Келгар	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Вечный Воин, Независимый персонаж.

Орбитальная бомбардировка. Смотрите страницу 52.

Титаническая Мощь. Марнеус Келгар может перебрасывать проваленные броски на ранение в ближнем бою и при стрельбе.

Бог Войны. Марнеус Келгар может решить, пройти или провалить ему любой тест на Мораль, который он должен пройти в игре. Также любое подразделение в его армии с Боевой Тактикой также может решить, пройти или провалить ему любой тест на Мораль, который оно должен пройти в игре.

ОСНАЩЕНИЕ

Перчатки Ультрамара. Это оружие считается как пара силовых кулаков, со встроенным стрелком оружием с профилем, приведенным ниже:

Дальность	Сила	АР	Тип
24"	4	2	Штурмовое 2

Доспехи Антиоха. Марнеус Келгар может идти в бой в терминаторских доспехах, которые также включают телепортационный маяк.

КАТО СИКАРУС

КАПИТАН ВТОРОЙ РОТЫ ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

Като Сикарус – один из величайших героев Ордена Ультрамаринов. Он носит множество титулов: Капитан Второй роты, Магистр Дозора, Рыцарь-Чемпион Макрагга, Великий Герцог Талассара и Великий Сюзерен Ультрамара. Каждый из них отражает лишь малую часть жизненного опыта и выдающегося служения не только Ордену Ультрамаринов, но и всему Ультрамару.

Рожденный в одной из влиятельных семей Талассара, юный Сикарий, подобно другим представителям знати, готовясь к последующему призыву на службу и тренировкам Ультрадесанта, начал обучаться военному искусству, как только стал способен держать меч. Сикарий получал похвалу за похвалой и быстро продвигался по иерархической лестнице Ордена. В течении десяти лет своего служения он носил звания сержанта, чемпиона роты, а затем принял безраздельное командование Второй ротой – лучшим боевым подразделением в своем Ордене и среди всех остальных Орденов Космического Десанта.

Только самый безупречный воитель может надеяться получить командование этой ротой. И Сикарус прошел этот путь, бросая вызов каждому на своем пути. Все Космические Десантники используют молниеносные атаки, но Сикарус удалось довести это умение практически до совершенства. Так, обычно, он направляет свои войска в бой, полагаясь на самую смелую оценку ситуации.

Для любого другого человека подобная неудержимая поспешность могла оказаться опрометчивой. Однако Като вскоре доказал свою способность мгновенно адаптироваться к хаосу военных действий, мгновенно перестраивая свои войска и таким образом получая преимущество. Неизбежно манера капитана атаковать стала оказывать разрушающий эффект на армию противника и на их веру. Тем оставалось только готовиться к поражению. Воистину, даже другие Космические Десантники были потрясены той скоростью, с которой Сикарус был способен реагировать на изменения в тактической ситуации.

С ростом списка побед имя Като Сикаруса стало синонимом триумфа, легендой, выкованной в кровавом вихре сражений, и достигшей слуха союзников и врагов далеко за пределами Ультрамара. Таким образом, к концу 41-го тысячелетия Вторая рота Ультрамаринов посылается на самые опасные миссии. В то же время многие считают Сикаруса бесспорным преемником Марнеуса Келгара, так как не представляют на этом посту Агеммана, капитана Первой роты и Регента Ультрамара.

«Братья! Битва зовет вас.
Вы ответите?»

Капитан Като Сикарус,
Рыцарь-Чемпион Макрагга

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Като Сикарус	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Неожиданная атака. Армия, которая включает Сикаруса, может перебрасывать кубики на Перехват Инициативы.

Ритуалы битвы. Пока Сикарус находится на столе, все подразделения в его армии могут использовать его для всех тестов на Мораль и Залегание.

Закаленные в боях ветераны. Сикаруса сопровождают лучшие воины его 2-й роты, закаленные в многочисленных битвах. Один тактический взвод в армии Сикаруса может использовать одно из перечисленных специальных правил, без дополнительной стоимости: **Контратака, Скрытое Проникновение, Разведчики, Охотники на Танки.**

ОСНАЩЕНИЕ

Талласарский клинок ураганов. Это оружие является силовым мечом. Если Сикарус желает, он может нанести вместо всех своих атак одну атаку «Смертельный Удар». Эта атака наносится в соответствии с общими правилами, но имеет Силу 6 и наносит Немедленную Смерть, вне зависимости от стойкости цели.

Мантия Сюзерена. Это доспехи оружейника, которые дают Сикарусу возможность использовать специальное правило «Не Зная Боли».



ВАРРО ТИГУРИУС

ВЫСШИЙ БИБЛИАРИЙ ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

Тигуриус всегда держится в стороне от своих боевых братьев. Даже для командиров рот он загадочная личность. Знания, которыми он обладает, значительно *больше огромных банков данных и мириад ценнейших* манускриптов Библиотеки Ордена.

Для Тигуриуса нет ничего более опасного, чем неполное знание, попавшее в неподготовленный разум. Именно поэтому библиарий имеет привычку отвечать вопросом на вопрос. Это продолжается до тех пор, пока он не убедится в том, что спрашивающий достаточно умен, чтобы понять глубинный смысл и сделать выводы из дарованных знаний. Эта манера вести разговор часто создает напряженность между Высшим Библиарием и Капитанами, ведь отважные герои редко обладают временем на такую роскошь, как самоанализ.

Но при этом Тигуриус вознаграждает тех, кто способен неуклонно проникать в суть вопросов. Как правило, такие люди должны обладать глубокой проницательностью, которая граничит с интуицией, порожденной зловещими предчувствиями. Эти умения они оттачивают из года в год, накапливая знания.

Ничто не может укрыться от взгляда Высшего Библиария, и многие братья ордена верят, что его направляет сам Император. Как еще можно объяснить те бесчисленные предсказания многих нашествий на Ультрамар и ту проницательность, с которой Лорд Макрагг предпринимает ответные ходы еще до их начала?



Именно поэтому «Ваааагх!» Мэдбракка закончился, так и не начавшись. Его флот был распылен на атомы *сразу после появления из Варпа. Также и* Командующего губительных сил Ниадара ждал едва ли больший успех. Только одному из его кораблей удалось совершить высадку на пещерный мир Калт. В итоге ослабленные силы были молниеносно разбиты Третьей и Восьмой ротами Ультрамаринов.

Несмотря на это, к дару Тигуриуса можно было бы относиться с подозрением и воспринимать его как знак нечестивых помыслов, но никому из тех, кто видел Библиария в битве, не удается найти причину для сомнений в его верности. Тигуриус всегда находится в авангарде войск Ультрамара, как только звучит зов Битвы. Среди буйства сражения с Высшего Библиария слетает покров молчания, который сменяется силой прирожденного воина. Так было на мире Борос. Концентрируя психические силы, Тигуриус направил пламень Варпа на орду орков. Затем он сам повел победоносную атаку на глазах потрепанной Четвертой Роты против превосходящих сил противника.

Ныне Тигуриус использует свои таланты на предотвращение угрозы Тиранидов. Его предсказания касательно их перемещений были настолько точны, что могло сложиться мнение, будто бы ему удалось проникнуть в совокупный разум Роя. И это несмотря на то, что подобный шаг уже довел нескольких людей до сумасшествия. Если это так, то Тигуриуса можно считать могущественнейшим псайкером Империи.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Варро Тигуриус	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Магистр-Псайкер. Тигуриус знает все психосилы из списка, доступного для Библиариев Космического Десанта.

Дар предвиденья. Если ваша армия включает Тигуриуса, то вы можете перебрасывать все броски на резервы, даже успешные.

ОСНАЩЕНИЕ

Нимб Адского Огня. Этот предмет считается психическим усилителем, который также дает возможность Тигуриусу использовать три психосилы в раунд.

Жезл Тигуриуса. Это оружие является мастерски сделанным психосиловым оружием.

«Каждый путь следует проходить с осторожностью,
Или бедствие поглотит нас целиком».

Варро Тигуриус,
Высший Библиарий Ордена Ультрамаринов

ОРТАН КАССИУС

КАПЕЛЛАН УЛЬТРАМАРИНОВ, МАГИСТР СВЯТОСТИ

Капеллан Кассиус является старейшим воином Ордена Ультрамаринов. Те немногие участки кожи, которые еще видны среди жизнеобеспечивающей бионики, огрубели и сплошь покрыты боевыми шрамами, а его единственный здоровый глаз пылает от неосуществленной мести. Хотя Кассиусу почти четыре сотни лет, его рука еще тверда, его прицел точен, а его незыблемое присутствие в боевых порядках Ультрамаринов наполняет сердца его молодых собратьев гордостью и мужеством. Пылкие речи капеллана бросали Ультрамаринов в бой на тысячах и тысячах миров, заражая боевых братьев его собственной яростью и верой.

Кассиус может рассказать множество историй о первой Тиранической войне, где он сражался бок о бок с самим Марнеусом Келгаром (для Кассиуса он навсегда останется просто "юным Келгаром"), очищая Ультрамар от ужасных обитателей флота-улья "Бегемот". На завершающем этапе войны Кассиус принимал участие в попытке спасения обреченной Первой роты в полярном укрепрайоне Макрагга. Ценой огромных потерь тиранидские захватчики все же были выслежены и истреблены, хотя это уже и не могло помочь ветеранам Первой роты, заплатившим жизнями за своих собратьев. Лишь немногие товарищи Кассиуса вышли невредимыми из ужасающих рукопашных схваток, а сам капеллан, сраженный разъяренным карнифексом, только благодаря огромной силе воли продержался до того момента, когда апотекарии Ордена смогли осмотреть его истерзанное тело.

После долгого процесса выздоровления, во время которого большинство из разорванных частей тела было заменено бионикой, Кассиус вернулся к своим обязанностям, преисполненный решимостью и готовый к претворению в жизнь своего нового замысла. Когда старый капеллан лежал в агонии на запятнанном кровью льду, на него снизошло откровение. Угроза тиранидов не являлась обычной физической опасностью. Пришельцы были заслуженным наказанием человечества за недостаток бдительности, и, по мнению Кассиуса, не существовало большего вызова, чем очищение от них галактики.

С этой целью седой капеллан обратился непосредственно к лорду Макрагга, чтобы получить одобрение на формирование нового подразделения из Ультрамаринов, отобранных среди выживших в Тиранической войне. Кассиус верил, что лишь эти десантники, прошедшие через то же, что и он, смогут правильно оценить угрозу, исходящую от тиранидов.

Втайне задумавшись о силе обретенного Кассиусом рвения, Келгар все же удовлетворил его просьбу. Разрешение, выданное магистром Ордена, позволило Кассиусу сплотить ряды ветеранов Тиранической войны. И хотя изначально число рекрутов было невелико, каждая новая стычка с флотами-ульями тиранидов обеспечивает начинание капеллана новыми последователями.

С увеличением своей фракции Кассиус становится все более замкнутым, а его последователи получают все большее влияние в Ордене. Хотя это, возможно, и является небольшим несоответствием Кодексу Астартес, лорд Макрагг прощает своему наставнику это отклонение от норм. Келгар понимает, что будут и другие столкновения между Ультрамаринами и тиранидами, и тогда последователи Кассиуса могут оказаться ключом к окончательной победе.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ортан Кассиус	5	4	4	6	2	4	2	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевая Тактика, Не Зная Боли, Независимый персонаж.

Честь Ордена, Литургия Битвы. Смотрите страницу 58.

ОСНАЩЕНИЕ

Инфернус. Это оружие является мастерски сделанным комби-огнеметом, болтерная часть которого снаряжена зарядами Адского Огня, то есть наносит рану на 2+.

«Богомерзость тиранидов столь велика, что доступно только одно подходящее решение. Полное уничтожение. В этой войне может быть только две стороны, и будьте осторожны, если мы с вами окажемся по разные стороны».

Ортан Кассиус,
Капеллан Ультрамаринов, Магистр Святости



ТОРИАС ТЕЛИОН

СОБРАТ-СЕРЖАНТ 10-Й РОТЫ ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

Сержант Телион сражался под командованием трех сменивших друг друга магистров ордена и видел больше полей сражений, чем большинство капитанов. Ведь не менее четырех действующих Капитанов Ордена Ультрамаринов тренировались и обучались навыкам, необходимым космическим десантникам, под постоянным присмотром Телиона, и каждый из них доказал на деле, что им повезло получить несравненную опеку в руках этого седого ветерана.

Будучи удостоен более чем четырьмя десятками боевых наград, таких как «Железный череп», «Имперский лавр», и дюжиной знаков отличия «Почетный стрелок», Телион уже много лет назад заслужил место в Почетной гвардии Ультрамара. Тем не менее, он захотел остаться в роте разведчиков, где своим примером и опытом он может «выковать» будущих воинов Ордена.

За три столетия службы Телион мастерски освоил все военные дисциплины космических десантников. Сражаясь лицом к лицу и скрещивая лезвие меча с самыми ужасными врагами Человечества, Телион оценил каждого из них и научился предугадывать их действия. Он мастер драки, парирования и выбора позиции. Немногие грубые уловки или элегантные приемы могут проникнуть через защиту Телиона, и еще меньше противников может лелеять надежду спастись от точных и тщательно рассчитанных ударов сержанта.

И все же, каким бы грозным противником на близких дистанциях не был Телион, его навыки в рукопашной – ничто по сравнению с умением вести дистанционный бой. Он может сделать поправки на такие природные помехи, как ветер или силу тяжести. Как немногие другие, он использует болтер или снайперскую винтовку, чтобы направить смертельный выстрел в цель, обычно находящуюся в недосягаемости для этого оружия.

Два из его многочисленных знаков «Почетного стрелка» были получены им именно за такие подвиги во время снятия осады на Паллии, где пара выстрелов болтера на сверхдлинные дистанции закончила жизни Командующего и Одухотворенного из разведывательных сил Тау. Со смертью лидеров захватчики растеряли всю смелость и стали легкой добычей для наступающих сил десантников Ультрамара.

По большей части меткая стрельба Телиона является врожденным навыком, индивидуальной особенностью, появившейся из слияния скрытого таланта и генного семени, но под его руководством даже самый неопытный разведчик может достигнуть уровня мастерства, достойного самого опытного капитана.

То, что Ультрадесант может похвастаться самыми квалифицированными стрелками среди всех Орденов, основано в значительной степени на репутации Телиона, наставления и предписания которого на тему дистанционной войны стали легендарными далеко за переделами Ультрамара. Несомненно, Телион помогал многим Орденам, имеющим близкие связи с Ультрамаринами, так что его знания и уникальные навыки могут принести еще больше пользы по всей Галактике во славу бессмертного Императора.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Телион	5	6	4	4	1	4	2	9	4+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Скрытность, Шестое Чувство, Скрытое Проникновение, Движение через укрытие, Разведчик.

Соколиный глаз. Раны, нанесенные стрелковыми атаками брата Ториаса, распределяются стреляющим игроком, а не игроком, которому принадлежит подразделение.

Голос опыта. Телион может решить не стрелять в этот раунд и вместо этого помочь в стрельбе другой модели. Одна дружественная модель в подразделении Телиона получает в эту фазу стрельбы BS6. Использование этой способности и должно быть объявлено до того, как Ториас или эта дружественная модель будут стрелять.

ОСНАЩЕНИЕ

Болтер модели «Хищник». Телион часто использует специальный болтер с глушителем и оптическим прицелом. Это считается обычным болтером за исключением того, что из него можно выстрелить, используя такой профиль:

Дальность	Сила	АР	Тип
36"	4	5	Тяжелое 2, Залегание, Суперострое

АНТАРО КРОНУС

СОБРАТ-СЕРЖАНТ АРСЕНАЛА ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

Антаро Кронус считается самым одаренным из всех командиров боевых машин Ордена. Тогда как большинство воинов посвящают себя какому-то одному виду техники, навыки Кронуса позволяют ему вести в бой практически любую бронемашину, находящуюся в распоряжении Адептус Астартес. Когда Кронус стоит во главе экипажа осадного танка «Защитник» или самоходной ракетной установки «Вихрь», лишь немногие боевые братья могут сравниться с ним в меткости стрельбы. И только Император знает, как же ему удается оставаться столь же хладнокровно точным, залп за залпом выпуская смертоносные снаряды могучего «Хищника».

Получить назначение в арсенал почетно для любого десантника, ведь это означает принять командование самыми ценными орудиями войны Ордена. Однако не каждый боевой брат способен сделать этот шаг, ибо ему придется отринуть свою физическую оболочку и принять громадное адамантитовое тело машины, как свое собственное. Член экипажа должен действовать так же решительно и подчас интуитивно, как если бы он управлял своими конечностями. Сенсоры и видоискатели боевой машины становятся глазами и ушами командира, орудия обращаются в кулаки и несут врагам его ярость, а броня защищает воина так же надежно, как его собственная кожа.

Это поразительно, но Кронус возвел мастерство управления бронетехникой поистине на новый уровень. Он чувствует возможности и пределы каждой системы вооружения в каждой машине и знает, какой механизм в случае потери можно заменить, а без какого можно и вовсе обойтись.

Именно Кронус поддерживал боеспособность «Хищника» «Ярость Антония» в заключительных сражениях Инцидента на Дамносе – он продолжал вести огонь, несмотря на несколько залповых попаданий гауссовой пушки Некронов. Технодесантники, проводившие ремонт «Хищника» по окончанию кампании, не переставали удивляться поразительному умению Кронуса поддерживать жизнь умирающей машины. Чудом кажется и то, что Кронус не только выполнил задание по уничтожению фазового генератора ксеносов, но и заставил отступить целую фалангу Некронов до того, как системы «Хищника» окончательно вышли из строя. Подобные подвиги часто совершали и другие герои Ультрамаринов, но превзойти Кронуса в доблести не смог никто.

За действия на Дамносе и на сотнях других миров Кронусу было дано право именоваться «Копьеносцем Макрагга» – этот титул присваивался самым выдающимся командирам боевых машин Ультрамаринов еще во времена, предшествовавшие Ереси.

Вести в атаку бронетехнику Ордена – это обязанность и великая честь Копьеносца, а его привилегия – самому выбирать машину, которой он будет командовать в бою. Кроме того, этот титул дает Кронусу уникальную возможность командовать более чем пятью десятками боевых братьев. Сам он может не выполнять приказы капитана, и отвечает лишь перед Лордом Макрагга.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Антаро Кронус	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Командир танка. Кронус всегда начинает игру как командир танка и берется к нему как дополнение (смотрите Воинский Лист). Используйте модель командира танка для отображения того, что Кронус командует именно этой машиной.

Танк Кронуса игнорирует повреждения «Команда оглушена» и «Команда контужена». Танк может использовать BS 5 Кронуса.

Если танк Уничтожен или Взрывается, киньте D6. На 1–2 Кронус погибает. На 3+ он успевает выпрыгнуть из танка. Расположите его в 2 дюймах от танка. После уничтожения танка Кронус является пешей моделью, которая использует профиль, приведенный выше, и имеет следующие специальные правила: Боевая Тактика, Не Зная Боли, Независимый персонаж. Он не может принять командование другим танком.

«Вой двигателей и отдача пушек –
Вот в чем наслаждение битвой».

Антаро Кронус,
Копьеносец Макрага



ПЕДРО КАНТОР

МАГИСТР ОРДЕНА БАГРОВЫХ КУЛАКОВ

На протяжении почти целого столетия Педро Кантор является Магистром ордена Багровых Кулаков, которому, еще до этого, верно служил в течение 250 лет. Впервые он отличился в битве при Мелхит Саунд, где, будучи сержантом, Кантор возглавил решающую абордажную атаку Орочьего Убийственного Крузера «Грохотатель». В результате нападения крузер был поврежден, что позволило ударному крейсеру Багровых Кулаков «Крестоносец» сломать орочьи боевые порядки и разметать обломки флота зеленокожих по всей системе.

Когда «Ваааагх!» Снагрода обрушился на Мир Ринна, Кантор был одним из горстки счастливчиков, переживших неконтролируемый ракетный удар, который сравнял с землей крепость-монастырь Багровых Кулаков. Кантор стал очевидцем пульсирующих взрывов, пронзивших сердце его ордена, но отложил время скорби для объединения тех сил, которые все еще находились под его командованием. Оценив свои возможности, Кантор решил двинуться к Нью-Ринн Сити, где небольшой отряд Багровых Кулаков защищал город наряду с местным гарнизоном. Путь через местность, забитую бандами буйствующих орков, занял десять дней. Днем Кантор и его отряд были вынуждены скрываться – лежа среди развалин фермы в один из дней или прячась в заброшенной каменоломне в другой. Кантор прибыл в Нью-Ринн Сити изможденным до предела, в доспехах, скользких от крови убитых орков. Лишь половина Багровых Кулаков, отправившихся в поход, достигла городских ворот, причем каждый из них получил ранения. Но их решимость все еще была непоколебима. Как только Кантор прибыл в город, зеленокожие подвели к Нью-Ринн Сити значительные силы. Взглядам орков предстал не слабый гарнизон, а стойкие и преисполненные местью войска Космического Десанта, чья ярость неуклонно росла. Благодаря решительному командованию Кантора Нью-Ринн Сити так и остался неосквернённым, а восемнадцатью месяцами позже город стал плацдармом для контрнаступления, вытеснившего орков из Мира Ринна.

После отгремевших боев Кантор был поставлен перед выбором, который приходилось делать лишь немногим Магистрам Орденов. Мир Ринна был спасен, но Багровые Кулаки являли собой лишь тень своего былого величия. Он мог повести остатки своих опустошенных сил в последнюю тщеславную атаку, решив уничтожить как можно больше орков, прежде чем пасть под натиском превосходящих сил противника, или же собрать все свои ресурсы в надежде на возможное возрождение Ордена.

Огромная заслуга Кантора и черта его выдающегося характера, подчеркивающая лидерские качества Магистра, в том, что он выбрал второй путь. В эти темные времена Империя едва ли может позволить себе потерю такого Ордена, как Багровые Кулаки.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Педро Кантор	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж, Орбитальная бомбардировка.

Тактика Ордена. Если ваша армия включает Педро Кантора, то все подразделения, которые могут использовать Боевую Тактику, вместо этого используют специальное правило «Упорные». Кроме того, ваши Стойкие Ветераны могут использовать специальное правило «Держать Линию!». Если в вашей армии более одного персонажа с Тактикой Ордена, то вы должны решить, какую вы используете.

Держать линию! Стойкие Ветераны являются боеспособными подразделениями в армии Педро Кантора.

Вдохновляющее присутствие. Все дружественные подразделения в 12 дюймах от Кантора получают бонус в +1 к атакам, до тех пор, пока он жив. Этот бонус неприменим к самому Кантору и не складывается с бонусом за Знамя Ордена.

ОСНАЩЕНИЕ

Стрела Дорна. Этот древний болтер служит магистрам ордена Багровых Кулаков долгие тысячелетия.

Дальность	Сила	АР	Тип
24"	4	4	Штурмовое 4

ДАРНАТ ЛИСАНДЕР

КАПИТАН 1-Й РОТЫ ОРДЕНА ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Даже для Космического Десантника Дарнат Лисандер несет долгую и кровавую службу. Сержантом он заслужил отменную репутацию успешной обороной Колониального Моста и был провозглашен покорителем еретиков на Идуно. Как капитан второй роты он возглавлял штурм крейсера Эльдар «Кровь Каина» и спас планетарную высадку на Хаддрак Тор от катастрофы. Два столетия после этого Лисандер возглавлял первую роту Имперских Кулаков с безупречностью, заслужив высшие похвалы, которыми Орден мог его наградить.

Затем, в последние годы сорокового тысячелетия, ударный крейсер «Щит Доблести» исчез в Варпе, унеся с собой Лисандера и большую часть Первой роты. Поначалу Имперские Кулаки сохраняли бдительность, надеясь, что Варп откажется от трофея. Проходили десятилетия и века, но даже следа «Щита Доблести» не было найдено, и пропавший капитан так и не вернулся. Во время мрачной церемонии имя Лисандера было внесено в список павших, а его статуя воздвигнута в зале героев.

Около тысячи лет спустя «Щит Доблести» вышел в нормальное пространство на высокой орбите Малодракса, цитадели Железных Воинов на западных рубежах Глаза Ужаса. Корабль подвергся обстрелу сразу трех орбитальных крепостей, и «Щит Доблести» быстро был обездвижен. Горстка выживших, среди которых был и Лисандер, попала в заточение и подверглась неделям пыток в руках ненавистных врагов Ордена. То, что Лисандер пережил их, приписывается его невероятной твердости воли и бесстрашному отказу признать поражение. За месяц своего заключения, несмотря на то, что тело его было ослаблено и обескровлено применявшимися пытками, Лисандер вырвался из своих оков. Без доспехов и, поначалу ничем не вооруженные, кроме голых кулаков и праведного гнева, капитан и его товарищи проложили кровавый путь через улицы столицы Малодракса, захватили шаттл и вырвались с планеты.

Трудно сказать, какие эмоции преобладали среди Совета Ордена Имперских Кулаков, когда они узнали, что Лисандер все еще жив – радость, потому что один из величайших героев вернулся к ним, или страх того, что пережитые мучения сломили и опорочили его. Более шести месяцев Лисандер стоически переносил тщательное расследование, в котором каждая часть его тела и разума была сверена с летописями Ордена. И хотя Апотекарии и Библиарии Ордена применили все доступные им методы, ни следа порчи, ни физической, ни духовной, не было обнаружено. Под оглушающие возгласы своих боевых братьев – старейшие из которых даже не родились, когда «Щит Доблести» пропал в Варпе – Лисандер был восстановлен в звании Капитана Первой Роты.

Через шесть месяцев после возвращения к своей должности Лисандер полвел Имперских Кулаков на штурм, опустошивший Малодракс, отплатив кровью за унижения и пытки, пройденные им в темницах крепости. Еще до того как пыль осела на планету, Лисандер уже двигался дальше. Собрав войска со всей Империи, Лисандер поклялся очистить галактику от Железных Воинов раз и навсегда. Этот крестовый поход продолжается и поныне.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Дарнат Лисандер	6	5	4	4	4	5	3	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж, Вечный Воин, Усиление Защиты (смотрите страницу 71).

Болтерный залп. Лисандер не потерял своего умения, которое делало его таким хорошим сержантом. Все модели в подразделении, к которому присоединяется Лисандер, могут перебрасывать броски на попадание при стрельбе из болтеров, тяжелых болтеров, штурмовых болтеров и болт-пистолетов.

Тактика Ордена. Если ваша армия включает Лисандера, то все подразделения, которые могут использовать Боевую Тактику, вместо этого используют специальное правило «Упорные». Если в вашей армии более одного персонажа с Тактикой Ордена, то вы должны решить, какую вы используете.

ОСНАЩЕНИЕ

Кулак Дорна. Это оружие является мастерски сделанным Громовым Молотом. Все попадания этим молотом отрабатываются с Силой 10, и при попадании по машинам при броске по таблице повреждений применим бонус в +1.



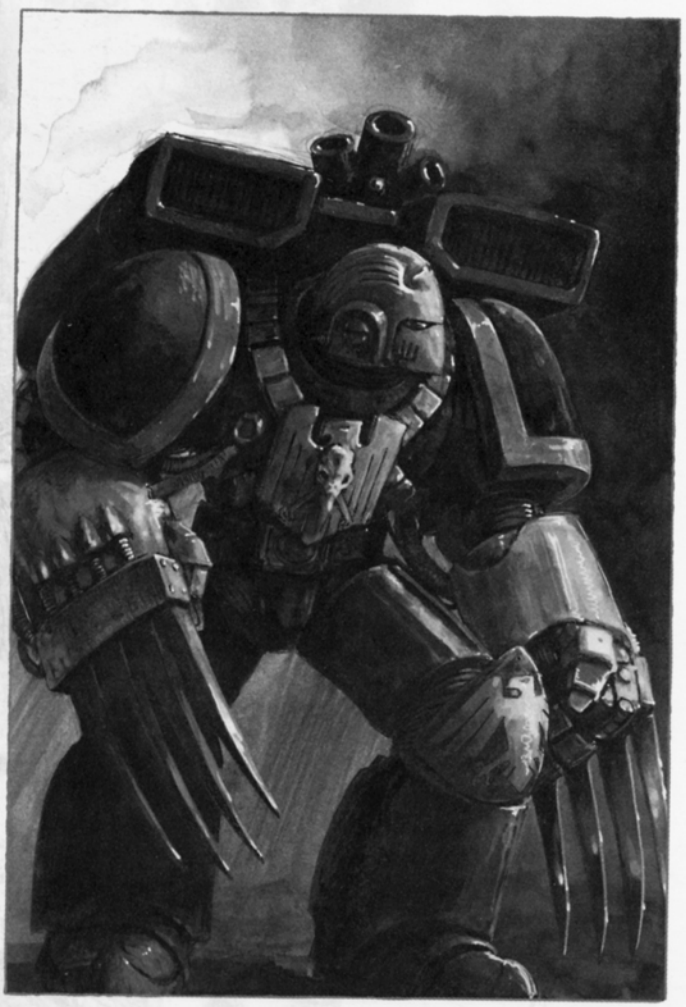
КАЙОВАН ШРАЙК

КАПИТАН ТЕНЕЙ 3-Й РОТЫ ОРДЕНА ГВАРДИИ ВОРОНА

Капитан Шрайк заработал свою репутацию во время первых месяцев кампании на Тарге. Роты Гвардии Ворона, в том числе и 3-я, были направлены на штурм Тарга-8 наряду со множеством других имперских вооруженных сил. Перед штурмовыми отрядами Космических Десантников 3-й роты стояла задача по ослаблению орочьей орбитальной обороны. Нанося могучие и стремительные удары, десант капитана выполнил свою миссию, но транспортный «Буревестник», направленный, чтобы забрать бойцов Кайована, потерпел крушение на ближней орбите. Рота осталась на планете, без надежд на скорую эвакуацию.

Но трудности не устрашили Шрайка, и, оставаясь в глубине орочьей территории, он начал полномасштабную партизанскую войну. Два года 3-я рота Гвардии Ворона наносила свои удары по «Ваагху!» орков тогда, когда обнаруживались слабые и незащищенные места, причиняя катастрофические разрушения и затем мгновенно растворяясь в туманных руинах городов-ульев.

К тому времени, когда рота Шрайка была эвакуирована с поверхности Тарга-8, слава самого героического капитана гремела по всей системе. Действия роты были признаны образцово-показательными с точки зрения тактики и, в соответствии с традицией, записаны в книги боевой славы и чести Гвардии Ворона. Сам Шрайк был награжден Имперским Лавровым Венком. Последовавший затем штурм завоеванных орками планет в системах Дорана и Яхи привел к тому, что Кайована стали величать ни много ни мало «спасителем». Среди осажденных руин Альдеба, Сульфурона и дюжины иных миров, отчаявшиеся люди возносили молитвы Бессмертному Императору, умоляя Его прислать Шрайка, дабы освободить их от ужасов «Ваагха!» Череполома. Командующие Флотом и генералы Имперской Гвардии направили Магистру Гвардии Ворона заявление с просьбой откомандировать воинов Космического Десанта к их участку театра военных действий. Но даже если сам сумрачный капитан и знал об этой петиции, то он не подал вида.



Под командованием Шрайка 3-я рота Гвардии Ворона продолжила налеты на «Ваааагх!» Череполома. Десантники сражались там, где были более всего необходимы, – не на огромных полях, где генералы Имперской Гвардии сдерживали бесконечные атаки орков, а на заброшенных планетах, чье население было оставлено на произвол судьбы перенапряженной изнурительной борьбой Империей. Капитан и лучшие воины роты стали настоящими легендами, их почитание было сравнимо с мифическими героями древности.

На каждой планете, которой угрожало вторжение орков, гвардейцы крепче сжимали оружие и сражались все более и более яростно, так как знали, что с каждой выигранной ими минутой приближается момент, когда Десантники 3-й роты Гвардии Ворона смогут прибыть и превратить безнадежно проигранное сражение в блистательную победу. В то же время по другую линию фронта орки Череполома с опаской поглядывали на темные руины и подземелья, прекрасно осознавая, что капитан Шрайк и его рота могут скрываться там.

Во многом благодаря достижениям Кайована и его отборных бойцов кампания завершилась сокрушительной победой имперских сил на многие десятилетия ранее, нежели предсказывали имперские стратеги.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кайован Шрайк	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Видь, но будь невидим. Шрайк (и модели в его взводе) могут использовать специальное правило Скрытое Проникновение.

Тактика Ордена. Если ваша армия включает Шрайка, то все подразделения, которые могут использовать Боевую Тактику, вместо этого используют специальное правило «Подвижность». Если в вашей армии более одного персонажа с Тактикой Ордена, то вы должны решить, какую вы используете.

ОСНАЩЕНИЕ

Когти Ворона. Это оружие является мастерски сделанной парой грозовых когтей, которые в дополнение дают возможность Шрайку использовать специальное правило «Суперострое» в ближнем бою.

«Если вы куда-то идете, идите тихо. Мы ближе, чем вам кажется, и наши клинки остры как смерть».

Кайован Шрайк,
Капитан Теней 3-й роты Ордена Гвардии Ворона

ВУЛКАН ХЕ'СТАН

МАГИСТР АРСЕНАЛА ОРДЕНА САЛАМАНДР

Древние записи Ордена гласят, что Примарх Вулкан оставил своим детям девять артефактов – девять особых реликвий, найти и воспользоваться которыми сможет лишь тот, кто докажет, что заслужил эту честь. Вулкан разбросал артефакты по всей галактике для того, чтобы они не попали в руки врагов человечества, а также, потому что верил, что даже самая желанная вещь – ничто, если она была обретена без борьбы. Вулкан пропал более семи тысяч лет назад, и его воины выбрали из числа достойных одного с тем, чтобы он вернул утраченное наследие Примарха. Из поколения в поколение честь продолжить поиски передается от одного Хранителя Кузни другому, и вот на исходе сорок первого тысячелетия эта почетная обязанность легла на плечи капитана Хе'Стана.

Около ста лет Хе'Стан с отличием нес службу во благо Империи и своего Ордена, пока не получил приказ Совета Ордена сложить полномочия командующего Четвертой ротой и облачиться в мантию Хранителя Кузни. Сбросив груз прежних титулов и обязанностей, Хе'Стан также отказался от своего имени, ибо, как требуют законы Ордена Саламандр, тот, кто решит следовать по пути Примарха, должен носить Его имя, и носить его с гордостью.

В попытках обрести потерянные реликвии Хе'Стан прошел по самым извилистым и трудным дорогам галактики, направляемый от системы к системе подсказками, начертанными в Книге Огня. Не смотря на то, что Хе'Стан более не командует своей ротой, он может призвать себе в помощь любые ресурсы Ордена, ведь некоторую информацию можно добыть лишь путем подкупа и уговоров, однако такое случается крайне редко.

Многие из миров, которые должен посетить Хе'Стан, находятся в руках предателей, ксеносов или более страшных существ. И лишь огнем болтера и ударами пиломеча можно обрести знание в таких мирах, впрочем, если это понадобится, Саламандры без промедления обрушат свой гнев на врага. Чтобы найти дары Примарха, Воины Императора готовы вытерпеть любую боль, пережить любую утрату, ибо они верят, что Вулкан возвратится к своим возлюбленным сынам лишь после того, как они вернут все девять реликвий.

Хе'Стан занят поисками только четырех артефактов, так как остальные были найдены в прежних экспедициях Хранителей. Сам Хе'Стан хранит три реликвии Примарха: Копье Вулкана, острие которого пылает так жарко, что может обратить в пламя даже керамит, Кесареву Мантию – легендарный плащ из чешуи дракона, и Перчатку Кузнеца – ярость этой реликвии способна испепелить любого, кто осмелится противостоять Ордену.

Еще два артефакта хранятся на Прометее, ибо ценность их невозможно измерить. Один из них – это корабль-кузница «Огненная Чаша», гигантские мануфакторумы которого поставляют Ордену оружие. Второй – Глаз Вулкана – система орбитальных лазеров, что вечно несет караул вокруг крепости-монастыря Саламандр. О других реликвиях известно очень немного, только их названия: Орудие Скорби, Черная Колесница, Вольное Пламя и Дитя Энтропии. Форма, размер, местонахождение – все это сокрыто в Книге Огня, которая явит свои откровения лишь тогда, когда исполнятся пророчества Примарха.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Вулкан Хе'Стан	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Тактика Ордена. Если ваша армия включает Вулкана Хе'Стана, то все подразделения в вашей армии более не могут использовать специальное правило Боевая Тактика. Вместо этого все громовые молоты в вашей армии считаются мастерски сделанными, а все огнеметы, тяжелые огнеметы, мельтаганы и мультимельты считаются спаренными. Если в вашей армии более одного персонажа с Тактикой Ордена, то вы должны решить, какую вы используете.

ОСНАЩЕНИЕ

Мантия Кесаря. Мантия, изготовленная из практически непробиваемой шкуры вулканических ящеров, дает Вулкану непробиваемый спас-бросок на 3+.

Перчатка Кузнеца. Это оружие может быть использовано как тяжелый огнемет.

Копье Вулкана. Это мастерски сделанный антикварный клинок.



КОР'САРРО ХАН

КАПИТАН 3-Й РОТЫ БЕЛЫХ МОЛНИЙ

Кор'Сарро хан – Главный Ловчий Белых Молний, пятьдесят первый, кто несет эту почесть со времен великого Джагатай-хана. Титул этот существует только в Ордене Белых Молний. Они более, чем все прочие Астартес ищут крови врагов, которые благодаря капризу судьбы или хитрой уловке, пережили сражение со Молниями и могут рассказывать об этом всякие небылицы. Такому неприятелю не может быть позволено гордиться своей невеликой победой. Каждые двадцать пять лет, в разгар Ритуала Завываний, Главный Ловчий отправляется за одним из этих врагов, чтобы найти его и принести его отрубленную голову назад в крепость Ордена как трофей и доказательство.

Будучи капитаном третьей роты, хан может рассчитывать на более чем хорошую подмогу в преследовании своей жертвы, и часто отправляется на охоту со спутниками, избранными из числа боевых братьев, находящихся под его началом. Погоня может длиться месяцы и годы – хан будет выслеживать свою добычу от сражения к сражению, от планеты к планете. Охота может быть отложена, если ей воспрепятствует война или исполнение других обязанностей – но никогда не будет прекращена. Рано или поздно добыча будет выслежена, загнана в угол и обезглавлена.

Возвращение Кор'Сарро на Чогорис – это время великих торжеств и пиров под луной, ведь оно знаменует уход одного из ненавистных, заклятых врагов. Когда пиршество подходит к концу, Кор'Сарро передает отрубленную голову добычи Верховному Капеллану, и тот берет из пламени головню и выжигает мертвые глаза. Плоть сгорает и опадает под пение гимна возмездия, и имя добычи вычеркивается из списка охоты. Далее череп покрывают серебром и насаживают на пику – его пустым глазницам отныне и навеки суждено глядеть поверх подступов к крепости-монастырю. Высоко в горах Кум Карта лежит цитадель Белых Молний; дорога к ней длинна – и каждый шаг пути отмечен высеребренными черепами поверженных врагов.

За годы исполнения почести Главного Ловчего Кор'Сарро хан привел к успешному завершению около двух десятков поисков. Многие злейшие враги Белых Молний, такие как князь демонов Кернакс Волдорий или лорд эльдарских пиратов Варалиэль, успешно избегали предыдущих Ловчих лишь для того, чтобы сложить головы под клинком Кор'Сарро.

«Окружи себя своими лучшими воинами или забейся в самую глубокую и темную нору, которую найдешь. Не имеет значения. Я заберу твою голову для Великого Хана и Императора».

Кор'Сарро Хан



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кор'Сарро хан	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Боевая Тактика, Независимый персонаж.

Магистр Охоты. Кор'Сарро хан и подразделение, к которому он присоединяется, могут использовать специальные правила «Налет и Отскок» и «Яростная Атака».

Тактика Ордена. Если ваша армия включает Кор'Сарро хана, то все подразделения в вашей армии более не могут использовать специальное правило Боевая Тактика, а вместо этого могут использовать специальное правило «Фланговый Марш», которое описано на странице 95 книги правил. Также это специальное правило могут использовать и все прикомандированные транспорты. Если в вашей армии более одного персонажа с Тактикой Ордена, то вы должны решить, какую вы используете.

ОСНАЩЕНИЕ

Лунный Дракон. Лунный Дракон был создан по приказу Четвертого Магистра Охоты, и теперь передается от Магистра к Магистру. Лунный Дракон - это обычный мотоцикл Космического Десанта (смотрите страницу 100). Едя в бой на Лунном Драконе, Кор'Сарро хан может использовать правило Бега и специальное правило Подвижности.

Лунный клык. Этот древний меч является реликвией Белых Молний. Это силовое оружие. Если при броске на ранение с использованием этого оружия выпадет 6, то эта рана наносит Немедленную Смерть вне зависимости от стойкости цели.

ЛЕГИОН ПРОКЛЯТЫХ

ПРОКЛЯТЫЕ КРЕСТОНОСЦЫ, ВЫКОВАННЫЕ В АДСКОМ ПЛАМЕНИ

Среди всех легенд Империи наиболее таинственной является предание о Легионе Проклятых. Они – безмолвные Космические Десантники в черных доспехах, украшенных ужасающими картинами из костей и огня. При этом они не принадлежат ни к одному из Орденов, озаренных светом Императора. Многие очевидцы сомневаются даже в том, можно ли убить легионеров. Это вызвано зловещим туманом, покрывающим их траурные доспехи и сиянием, которое образуют танцующие вокруг ног Десантников призрачные огни. Есть множество задокументированных свидетельств того, как эти Десантники выдерживали огонь, способный испепелить человека. Наиболее примечательные из этих докладов поступали с передовой на Кейане. Так, полдюжины Легионеров оказались невредимыми после выстрела из пушки «Вулкан», который уничтожил четыре «Хищника» и два десятка Космических Десантников. Болтеры легионеров внешне ничем не отличаются от болтеров остальных Космических Десантников, но они изрыгают пламенные снаряды, которые могут пробить даже самую крепкую броню. Ничто, ни Избранные чемпионы Хаоса, ни бетонный бастион, ни горящая лава не смогут остановить призрачный гнев Легиона.

Многие ученые не могут прийти к единому мнению о природе и истоках происхождения Легиона Проклятых. Некоторые утверждают, что это выжившие космодесантники из Ордена Огненных Ястребов, превращенные в нечто новое и ужасающее варп-штормом, поглотившим их корабль.

Другие считают Легион проявлением сверхчеловеческой воли Императора, затерянными во времени спасителями, или даже бессмертными, жаждущими отмщения духами Космических Десантников, павших во многих войнах Империи. В ходе исследований, посвященных данному вопросу, отдельные инквизиторы пытались изловить или хотя бы задержать Легион Проклятых, но все потерпели неудачу. Некоторые даже присутствовали на одних и тех же полях сражений, что и легионеры, но всегда события необъяснимо изменялись, не позволяя инквизиторам даже приблизиться к ним, оставляя их лишь разочарованными свидетелями произошедшего.

Кто или что направляет Легион Проклятых, остается загадкой для всех, кроме, может быть, самого Императора. Они появляются только во время великой нужды. Их неожиданное возникновение в пылу безысходных сражений превращает поражение в победу. Проклятые легионеры никого не страшатся и дерутся с вызывающей дрожь точностью, которой могут достичь лишь немногие из простых смертных. Они проходят по кровавым полям сражений подобно мстительным духам. Ужас – их предвестник, забвение – их дар. Когда битва закончена, а враг уничтожен, Легион исчезает так же неожиданно, как и появился. Они не ждут ни наград, ни благодарностей от тех, кого им удалось спасти. После себя они оставляют только трупы.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Проклятых	5	4	4	4	1	4	2	10	3+
Проклятый Легионер	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бесстрашные, Медленные и Неотвратимые.

Неумолимые призраки. Легионеры могут проявлять стойкость к самым мощным видам оружия. Их спас-бросок непробиваем.

Неожиданная помощь. Легионеры всегда остаются в резерве и прибывают на поле боя с использованием Глубокого Удара. Легион Проклятых известен тем, что он прибывает тогда и туда, где это надо более всего, так что при выполнении Глубокого Удара вы можете перебрасывать кубик направлений.

«Я никогда не видел битвы, подобной той, что видел, когда рать Проклятых обрушилась на Орков. Я воспользовался моментом и перегруппировал свою роту, и мы бросились в бой снова, но к тому моменту для нас осталось мало работы. Орки потеряли всякий боевой дух и беспорядочно отступали. Мы захватили бастион и закрепили свои позиции очень быстро и почти без потерь. Но к тому времени, когда мы получили передышку, Темная Рать уже пропала».

Варро Тигуриус,
Высший Библиарий Ордена Ультрамаринов



ПОСЛЕДНИЙ БОЙ ИДЕУСА

В 999.M41 заразу Хаоса обнаружили на планете Фракия, и для борьбы с угрозой туда быстро перебросили Имперские силы. Половина гарнизона планеты подверглась порче. Хуже всего были донесения, сообщающие о присутствии Повелителей Ночи – космодесантников Хаоса.

Верные войска гнали плохо вооруженных предателей вперед, пока продвигающиеся подразделения Имперской гвардии не смогли перейти в полное наступление на столицу Мерсию. До начала штурма необходимо было разрушить шесть мостов на Имперском правом фланге, чтобы не допустить нападения на Императорские силы на марше. Атмосферные электромагнитные бури помешали разрушению мостов ударом с орбиты, но предполагалось, что мосты удерживались неукомплектованными подразделениями мятежников, так что те были уязвимы для наземного штурма. Для захвата и разрушения всех мостов мелта-атаками с десантных штурмовиков «Буревестник» развернули отделения Ультрамаринов.

Мост Два-Четыре – гигантская конструкция из рокритовых плит и адамантовых ферм, его размеры позволяли легко пройти сверхтяжелому танку «Отравленный Клинок» – был опорой всей операции, и его разрушение было поручено Ультрамаринам 4-й роты. После непродолжительной артподготовки гарнизон мятежников был сметен. Мост и оба подхода были захвачены. Когда технодесантники готовили мост к взрыву, основная часть роты Идеуса защищала восточный подход, пристально наблюдая за силами Хаоса, движущимися по окутанным туманом равнинам на восток.

Уже через несколько минут на космических десантников посыпались снаряды. Когда первые взрывы разорвали воздух, из тумана по направлению к мосту выдвинулась массированная контратака Хаоса. Повелители Ночи ожидали гамбит Ультрамаринов, и теперь огромная сила обрушилась на позиции 4-й роты. Хотя его силы интенсивно осаждали, Идеус знал, что отступить, не закончив миссию, означало оголить правый фланг главной Имперской армии.



Под твердым командованием Идеуса, 4-я рота отступала перед приближающейся ордой, отдавая жизни и выигрывая время, чтобы технодесантники могли закончить диверсию. Установив заряды, Идеус отводил людей по мосту. Подготовившись взорвать взрывчатку, он подал сигнал для проникновения «Буревестнику». Ультрамарины успешно отступали, но, до того как мост мог быть разрушен, технодесантник, несущий детонаторы, был убит прямым попаданием артиллерийского снаряда. Хуже того, когда «Буревестник» проносился за позицией Ультрамаринов, его сбили скрытые зенитные танки «Гидры».

Не завершив миссию и не имея возможности отступить, Ультрамарины заняли бункеры и артиллерийские гнезда на западном конце моста, подготовившись держать позицию до последнего человека. Идеус послал сигнал Имперской армии и приказал отправить другой «Буревестник» для эвакуации его людей. Оставшуюся часть ночи слуги Хаоса атаковали по мосту, и каждый раз их отражали упорядоченные волны болтерного огня. Наступившее перед рассветом затишье в схватке позволило Идеусу отправить рейдерскую группу попытаться подорвать взрывчатку вручную. Гамбит провалился: никого из тех людей до рассвета больше не видели.



Когда встало солнце, по усыпанному осколками мосту выдвинулись транспорты «Носорог» цветов Повелителей Ночи. Пленные Ультрамарины, захваченные ночью, были прибиты к корпусам, их грудные клетки были вскрыты и широко раскрыты. Преисполнившись гневом, Идеус возглавил контратаку на разрушенные арки моста. Некоторые говорят, что ярость капитана в тот день был такой, что он разрывал противника голыми руками, и никто не оспаривает, что атака Повелителей Ночи была отбита стремительнее, чем защитники могли ожидать. Повелители Ночи, побежденные праведным гневом Ультрамаринов, вновь отступили, оставив бесчеловечно ограбленные трупы в руках Ультрамаринов. Атака была отбита, но, несомненно, прежде чем этот день закончится, нападений будет еще много. В живых оставалось менее одной пятой Ультрамаринов, начинавших операцию, и Идеус знал, что еще один решительный бросок приведет их поражению. Он отклонил просьбы сержантов и один предпринял смертельную попытку взорвать мост.

Пробегая сквозь шквал пуль и поднятую осколочную пыль, Идеус достиг первого подрывного заряда как раз тогда, когда спасательный «Буревестник» приземлился за западным подходом моста, вне досягаемости вражеских зенитных установок. По коммс-связи Идеус приказал оставшимся Ультрамаринам отходить под командой сержанта Уриеля Вентриса, поскольку Повелители Ночи начали еще одно нападение. Уцелевшие Ультрамарины ушли под огнем к «Буревестнику», а Идеус ждал до последней секунды, прежде чем взорвать первый заряд. В разрушительной цепной реакции взорвались оставшиеся заряды, уничтожая Идеуса, мост и большую часть приближающегося атакующего эшелона Повелителей Ночи в истребляющем взрыве, сотрясшем землю на многие лиги вокруг.

И хотя плата была высока, атака через мост два-четыре была сорвана. Правый фланг Имперских войск был безопасен, и армия двинулась на Мерсию, сломив всякое сопротивление в течение нескольких дней. За два месяца планета вновь была под Имперским контролем.

АРСЕНАЛ

В этой секции кодекса описано вооружение и оснащение Космического Десанта, вместе с правилами, которые позволяют использовать его в играх Warhammer 40000.

Вооружение и оснащение, которое используют более одного вида моделей в кодексе, описано здесь, в то время как оснащение, уникальное для какого-либо подразделения или персонажа, освещено в его описании в разделе «Силы Космического Десанта».

Например, болтеры – это знаковое оружие Космического Десанта, так что его использует большая часть Десантников, в то время как ракетомет типа «Циклон» уникален для Терминаторов, так что он упомянут в их описании.

ОРУЖИЕ

Штурмовая пушка
Штурмовые пушки – это тяжелое оружие, которое используют только Терминаторы и Дредноуты. Оно также устанавливается на некоторые боевые машины. Вращающийся блок стволов штурмовой пушки обрушивает на врага настоящий град снарядов. Чистая скорострельность пушки такова, что, несмотря на небольшую мощность одного заряда, поток огня может пробить даже самый тяжелые персональные доспехи или броню даже самого мощного танка.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	6	4	Тяжелое 4, Суперострое

Гранатомет Космического Десанта
Смотрите страницу 67.

Подствольный гранатомет
Такой гранатомет стреляет заранее снаряженными гранатами, разного типа. Чаще всего такое оружие перепиться к другому оружию, к болтеру например, но в давние времена, да и сейчас, встречаются более экзотические методы использование этого оружия, например крепления этого оружия на плечах или запястьях.

Подствольный гранатомет может быть использован в дополнение к любому другому стреляющему оружию. Перед выстрелом укажите, какой тип боеприпаса вы используете.

Бронебойная граната

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	6	4	Штурмовое 1

Осколочная граната

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	3	6	Штурмовое 1, Взрыв

Болтер
Болтер – это инструмент смерти, который отмечает боевой путь Космического Десанта. Это компактное оружие выпускает динамореактивные снаряды, небольшие ракеты, которые, попадая в цель, взрываются с сокрушительным эффектом, разрывая цель на куски.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	4	5	Скорострельное

Болт-пистолет
Болт-пистолет – это уменьшенная версия болтера, которая стреляет снарядами того же типа. Благодаря небольшим размерам болт-пистолеты используются как личное оружие десантников, а также, в комбинации с пиломечами, используются в ближнем бою десантниками Штурмовых взводов.

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	4	5	Пистолет

Пилокулак
Смотрите описание Терминаторов на странице 64.

Пиломеч или боевой клинок
Десантники используют широкий набор оружия ближнего боя, от боевых клинков и ножей, которые используют разведчики для своей скрытой работы, до чудовищных пиломечей, которые способны разорвать человека, да и Орка тоже, на части.

Пиломеч и боевой клинок – это оружие ближнего боя, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000 в разделе «Фаза ближнего боя».

Комби-оружие
Комбинированное оружие – это болтер, соединенный с другим оружием. Такое оружие может включать либо мельту, либо плазму, либо огнемет. Комбинированное оружие по размерам меньше стандартных образцов, так что чаще всего имеет заряд только на один выстрел. Его используют в экстренных случаях или если открывается удачная возможность.

Во время фазы стрельбы Десантник стреляет на выбор из болтера или из другого оружия. Болтер используется неограниченное количество раз. Другое оружие – один раз за игру. Помните о том, что плазмаган имеет тип «Скорострельное» и может быть использован соответственно. Стрелять одновременно из болтера и другого оружия нельзя.

Конверсионный луч
Смотрите описание Магистра Арсенала на странице 70.

Крозиус Арканум
Смотрите описание Капеллана на странице 58.

Ракетная установка типа «Циклон»
Смотрите описание Терминаторов на странице 64.

Миниатюрное оружие
Миниатюрное оружие чаще всего прячут в кольцах, которые носят на пальцах. Герои Космического Десанта часто имеют такое оружие встроенным в свои доспехи или в перчатки. Такое оружие имеет очень малый радиус действия, но в ближнем бою при правильно применении может быть весьма полезным.

Модель с миниатюрным оружием может перебросить один бросок на ранение в Фазу стрельбы.

Огнемет
Огнеметы выпускают поток исключительно горючей смеси, которая вспламеняется при контакте с воздухом, выбрасывая длинный язык пламени. Это оружие может выкурить противника из самого глубокого укрытия.

Дальность	Сила	AP	Тип
Шаблон	4	5	Штурмовое 1

Психосиловое оружие
Смотрите правила для него в основной книге правил Warhammer 40000

Осколочные гранаты
Осколочные гранаты бросаются в противника непосредственно перед тем, как вступить с ним в ближний бой. Облака шрапнели заставляют противников искать укрытие и выигрывают для нападающих драгоценные моменты, позволяющие сблизиться без больших потерь. Осколочные гранаты – это стандартное вооружение для всех Темных Ангелов.

Осколочные гранаты – это наступательные гранаты, правила для которых описаны в основной книге правил Warhammer 40000 в разделе «Фаза ближнего боя».



Тяжелый болтер
Тяжелый болтер выпускает снаряды размером с кулак. Это оружие имеет заряд большей силы и большую скорострельность, чем стандартные болтеры Космического Десанта.

Дальность	Сила	AP	Тип
36"	5	4	Тяжелое 3

Тяжелый огнемет
Более мощная версия стандартного огнемета, тяжелый огнемет является самым эффективным орудием при штурме бункеров и укреплений. Это оружие используется в основном Терминаторами Крыла Смерти и Дредноутами.

Дальность	Сила	AP	Тип
Шаблон	5	4	Штурмовое 1

Бронебойные гранаты
Бронебойные гранаты используются для пробивания брони танков и других боевых машин. Несмотря на то, что они не обладают убойной силой мельта-бомб и других специализированных зарядов, они компактны, и их легко носить каждому бойцу Ордена.

Правила для бронебойных гранат описаны в основной книге правил Warhammer 40000 в разделе «Машины».

Лазерная пушка
Лазерные пушки – это массивное оружие, предназначенное для пробивания брони самых мощных танков. Это оружие не сравнится ни с каким другим по эффективности против танков на большой дальности. Лазерные пушки, которыми владеют Десантники, варьируются от переносных, которые используют специалисты в тактических взводах или Опустошители, до массивных спаренных пушек типа «Божественный Молот», которые устанавливаются на Лэнд Рейдерах.

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	9	2	Тяжелое 1

Грозовые когти
Грозовые когти представляют собой оружие, состоящее из нескольких силовых клинков в форме когтистой лапы – отсюда и название.

При броске на ранение этим оружием вы можете перебрасывать проваленные броски; к ранам, нанесенным этим оружием, неприменимы спас-броски за доспехи. «Грозовые когти» удобнее всего использовать в паре, так что вы получаете бонусную атаку за дополнительное оружие ближнего боя при использовании «Грозовых когтей» только в том случае, если вооружены парой «Когтей».

Мастерски сделанное оружие
Это оружие сделано великим мастером и превосходит обычное почти по всем параметрам.

Такое оружие используется по нормальным правилам, за исключением того, что позволяет перебросить один проваленный бросок на попадание за ход при использовании этого оружия.

Мельта-бомбы
Мельта-бомба представляет собой субатомный заряд, который при реакции способен проплавить любую броню, даже самую толстую и стойкую. Этот заряд гораздо мощнее стандартной бронебойной гранаты, но при этом на порядок эффективнее. Его чаще всего используют специализированные штурмовые взводы Космического Десанта.

Правила для мельта-бомб описаны в основной книге правил Warhammer 40000 в разделе «Машины».

Мельтаган
Мельтаган – это мощное противотанковое оружие, которое Темные Ангелы используют также при атаках на бункеры и другие тяжелые укрепления. Это разрушительное чудо технологической мысли выпускает луч перегретой плазмы, который буквально испаряет даже самые стойкие бронеплиты. Это оружие наиболее эффективно на небольшой дистанции, и способно превратить металл, бетон и камень в оплавленный шлак.

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	8	1	Штурмовое 1, Мельта

Ракетомет

Это стандартное вооружение для тактических взводов Космического Десанта. Ракетомет может выпускать осколочные ракеты, способные проредить ряды легко бронированной пехоты, и бронебойные ракеты, которые могут вывести из строя даже самые тяжелые танки. Расчет ракетомета часто несет и те, и другие боеприпасы, что делает это оружие наиболее универсальным из ряда тяжелого оружия Космического Десанта.

Бронебойная ракета

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	8	3	Тяжелое 1

Осколочная ракета

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв



Мультимельта

Мультимельта является более мощной и дальнобойной версией мельтагана. Ее чаще всего используют взводы Опустошителей или боевые машины, такие как Дредноут.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	8	1	Тяжелое 1, Мельта

Плазменная пушка

Плазменное оружие опасно как для цели, так и для самого стрелка. Плазменная пушка выпускает шар раскаленной плазмы, который взрывается при соприкосновении с чем-либо, поражая цели жаром миниатюрного солнца. Из-за смертельных энергий, которыми манипулирует это оружие, оно часто подвержено неполадкам.

Дальность	Сила	AP	Тип
36"	7	2	Тяжелое 1, Взрыв, Перегрев!

Плазмаган

Компактная версия плазменной пушки, это оружие имеет меньшую зону поражения, выпуская не взрывоопасный шар плазмы, а небольшие плазменные заряды. Это оружие также подвержено неисправностям, но Темные Ангелы часто выбирают его из Арсенала из-за сокрушительной мощности.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	7	2	Скорострельное, Перегрев!

Плазменный пистолет

Это персональное плазменное оружие. Он имеет примерно такую же убойную силу, как и плазмаган, но меньшую дальность и темп стрельбы.

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	7	2	Пистолет, Перегрев!

Силовой кулак

Силовой кулак – это более мощная, но и более тяжелая версия силового оружия. Чаще всего это массивная перчатка с мощным генератором разрушительного поля.

Более полное описание этого оружия смотрите в основной книге правил Warhammer 40000.

Силовое оружие

Силовое оружие (чаще всего меч, но иногда можно встретить топоры, сабли или булавы) имеет встроенный генератор разрушительного силового поля. Такое поле окружает клинок оружия, и при соприкосновении с любым материалом разлагает его на молекулы. Клинок, окруженный разрушительным полем, пронзает металл доспехов, плоть и кости без задержки.

Более полное описание этого оружия смотрите в основной книге правил Warhammer 40000.

Антикварный клинок

Антикварные клинки – это традиционное большое двуручное оружие, богато украшенное и с богатой историей. Большая часть таких клинков было создано в далекие времена Ереси Хоруса, но есть более новые реликвии, которые держали в руках герои нашего времени.

Антикварный клинок считается двуручным силовым оружием которое дает носителю Силу 6 в ближнем бою. Из-за размера и веса клинка его носитель не может получать атаку за второе оружие ближнего боя, даже если его имеет.

Дробовик

Смотрите описание Разведчиков на странице 66 этой книги.

Снайперская винтовка

Смотрите описание Разведчиков на странице 66 этой книги.



Штурмовой болтер

Штурмовой болтер – это, по сути, два болтера, имеющие два ствола и два спусковых механизма, но единую систему боепитания. Система стабилизации оружия позволяет вести огонь из него на бегу и даже непосредственно перед ближним боем, нападая на противника.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	4	5	Штурмовое 2

Громовой молот

Громовой молот – это усиленная версия Силового кулака. Такое оружие чаще всего используют штурмовые отряды Терминаторов. Попадание Молота наносит цели шоковый удар, способный оглушить любого противника или даже контузить команду танка.

Более полное описание этого оружия смотрите в основной книге правил Warhammer 40000.

ДРУГОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Кластерные мины
Смотрите описание разведчиков-мотоциклистов на странице 67 этой книги.

Боевой щит
Это более легкая и менее громоздкая версия штурмового щита. Воин, использующий боевой щит, носит его закрепленным на предплечье, что оставляет руку свободной для использования другого оружия. Щит дает непробиваемый спас-бросок в ближнем бою на 6+.

Камуфляжный плащ
Разведчики Космического Десанта часто используют камуфляжные плащи, особые накидки, которые сотканы из меняющего цвет материала. В условиях боя этот материал помогает разведчикам слиться с местностью.

Модель в камуфляжном плаще может использовать специальное правило Скрытность.

Знамя Ордена
Смотрите описание Почетной Стражи на странице 53 этой книги.

Знамя роты
Смотрите описание Командного взвода на странице 55 этой книги.



Патрон Адского Огня
Это специальные заряды, изначально разработанные для того, чтобы уничтожать бои-монстров Тиранидов. В таком заряде подрывная головка заменена ампулой с кислотой, которая проедает плоть с невероятной легкостью. Если модель несет эти заряды, то они полностью заменяют профиль своего болтера (включая болтер на мотоцикле).

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	X	5	Скорострельное, Ядовитое (2+)

Учтите, что эти патроны можно использовать только с болтерами.

Заряд Адского Огня
Смотрите описание Разведчиков на странице 66 этой книги.

Железный Венец
Смотрите описание Магистра роты Темных Ангелов на странице 52 этой книги.

Прыжковый ранец
Прыжковые ранцы Космического Десанта дают носителю возможность совершать длинные прыжки и даже пролетать небольшие дистанции. Несмотря на некоторые ограничения, Штурмовые Десантники Темных Ангелов могут быстро перемещаться по полю боя, атакуя важные цели в тылу врага или быстро связывая его в ближнем бою.

Модели с прыжковыми ранцами передвигаются как Пехота с прыжковыми ранцами, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000. Космические Десантники, носящие прыжковые ранцы, могут быть сброшены на поле боя с низколетящего «Буревестника». Они могут быть оставлены в резерве и прибыть в игру, используя «Глубокий Удар».

Локационный маяк
Смотрите описание разведчиков-мотоциклистов на странице 67 этой книги.

Психический усилитель
Смотрите описание Библиария на странице 56 этой книги.

Розариус
Смотрите описание Капелланов на странице 58 этой книги.

Нартециум
Смотрите описание Командного взвода на странице 55 этой книги.

Сервоманипулятор
Смотрите описание Технодесантника на странице 71 этой книги.

Комплект ремонтного оборудования
Смотрите описание Технодесантника на странице 31 этой книги.

Сигнум
Сигнум дает носителя возможность собирать и обрабатывать информацию на поле боя более эффективно. Одна дружественная модель в подразделении технодесантника с этим устройством получает в эту фазу стрельбы BS5. Использование Сигнума должно быть объявлено до того как Технодесантник или эта дружественная модель будут стрелять.

Мотоцикл Космического Десанта
Мотоциклы Космического Десанта оснащены мощными двигателями и частично закрыты бронепластинами, что делает их исключительно стойкими и прочными.

Мотоцикл Космического Десанта оборудован спаренным болтером. Десантник на мотоцикле получает +1 к показателю Стойкости. Смотрите базовые правила Warhammer 40000, чтобы узнать правила движения мотоциклов.

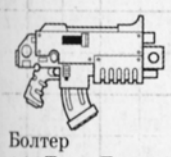
Штурмовой щит

Это маленький металлический щит со встроенным генератором защитного поля. Его можно использовать в ближнем бою для отражения ударов, и он способен блокировать даже удар силовым оружием или «Громовым молотом». Эти щиты стали стандартным оснащением для штурмовых отрядов Терминаторов.

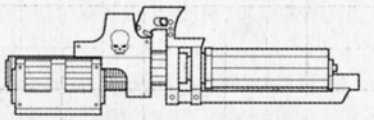
Десантник со штурмовым щитом получает непробиваемый спас-бросок на 3+. Также модель со щитом никогда не получает +1 атаку за дополнительное оружие ближнего боя.

Телепортационный маяк

Маяк дает возможность кораблям Десанта иметь более точную привязку на местности Если Терминаторы телепортируются на поле боя в пределах 6 дюймов от модели с маяком, используя «Глубокий удар», они не смещаются с использованием кубика направлений, а размещаются в выбранной игроком точке (в пределах 6 дюймов от модели с маяком, конечно). Надо заметить, что маяк используют только телепортирующиеся отряды. Его не может использовать отряд с прыжковыми ранцами, десантным модулем или с другим видом транспорта. Маяк должен быть на столе в начале хода, в котором Вы хотите его использовать.



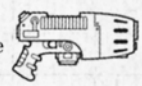
Болтер
+++Тип «Гудвин»+++
Огневая мощь, всегда огневая мощь.



Штурмовая пушка
+++Астартес МК II тип «Абсиния»+++
Высокая скорострельность, вместительный короб с боезапасом.



Болт-пистолет
+++Стандартное оружие+++

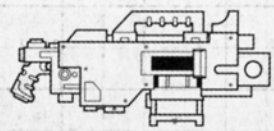


Плазменный пистолет
+++Одноядерный тип+++

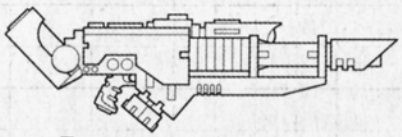
«Не отвергайте свое оружие. Это проводник вашего гнева и постоянный компаньон в ваших битвах.»



МК III Комби-Плазма
+++Тип «Алойша»+++



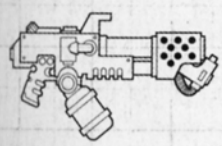
Тяжелый болтер
+++Астартес МК IVa+++
Тяжелые болтеры никогда не устают.



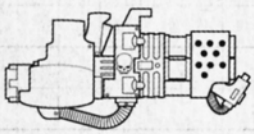
Лазерная пушка
+++МК VII: альтернативный прицельный комплекс+++
Благородный и достойный, как воплощение правосудия.



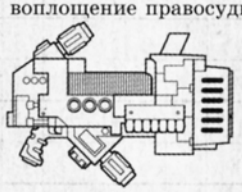
Болтер
+++Астартес МК IIIsx+++
Воин умел настолько, насколько ему позволяет его оружие.



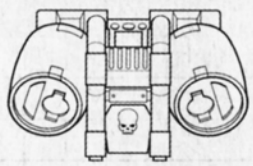
Огнемет
Это больше чем оружие, это искупитель для грешников и очиститель для запятнанных.



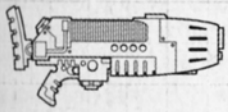
Тяжелый огнемет
+++МК III: 12-зарядная емкость+++
Огонь искупления будет гореть подобно солнцу, и дело Императора будет воплощено в жизнь.



Плазменная пушка
+++МК XIII+++
Применяйте плазменную пушку против кластеров тяжелобронированной пехоты или против легких машин.



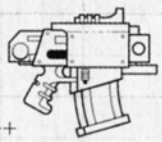
Прыжковый ранец
+++Астартес Тип 12+++
Увеличенная подъемная сила



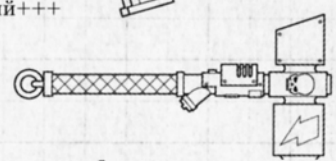
Плазмаган
+++Тип «Гневный Огонь» МК XII+++
Самая благородная работа требует наибольшего риска.



Штурмовой щит
+++Терминаторский+++
Генератор МК II



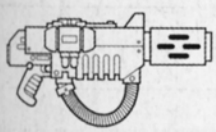
Штурмовой болтер
Мало огневой мощи не бывает, бывают узколобые умы.



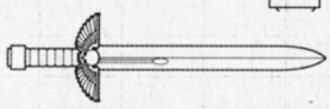
Громовой молот
+++Тип «Владыка Бури»+++
Убежденность дает нам силу. Справедливость дает нам цель.



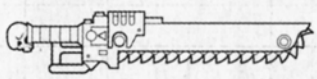
Боевой щит
+++Ограниченное применение+++
Тип «Избавление»



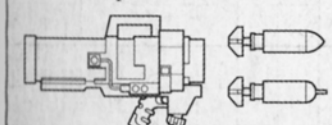
+++Штурмовой тип «Вулкан»+++
Ярость мельтаганан несравнима с нашей яростью.



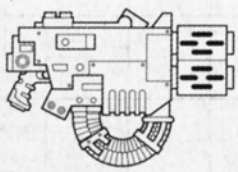
Силовой меч
Доспехи не дают защиты против инструментов праведности.



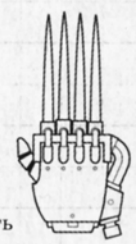
Пиломеч
+++МК XI «Адский Зуб»+++
Ощутите страх смерти вашего врага.



Ракетомет
+++Тип «Жесткий Удар»+++
Никогда не позволяй противнику застать тебя неподготовленным.



Мультимельта
+++Тип «Максима»+++
Это оружие глаголет голосом миллиарда душ, алкающих возмездия за несправедливость вселенной.



Грозовой коготь
+++Тип «Коготь Ангела»+++
Коготь отмщения скашивает тех, кто отвергает мечту Императора.



Силовой кулак
+++МК II «Поучитель»+++
Силовой кулак сокрушает врагов силой тысячи человек.

ДОСПЕХИ

Доспехи оружейника

Несмотря на то, что силовые доспехи и доспехи оружейника похожи друг на друга по внешним признакам, доспехи оружейника можно сравнить с силовыми доспехами настолько, насколько можно сравнить силовые доспехи с панцирными доспехами, которые используют разведчики Космического Десанта и некоторые элитные полки Имперской Гвардии. Доспехи оружейника собраны из гораздо более высококачественных материалов, чем даже силовые доспехи Космического Десанта и включают хитроумную системы восстановления повреждений.

Такие доспехи почти всегда это реликвия Ордена, которые передавались из рук в руки от одного великого героя Космического Десанта к другому. Многие детали доспехов были заменены со временем, но все равно это одна из самых драгоценных реликвий и одно из самых почитаемых наследий ордена, живая боевая история.

Из-за своей редкости доспехи оружейника носят только наиболее могучие герои Ордена – Магистры, капитаны и члены почетной стражи. Аналог доспехов оружейника также носят Технодесантники ордена. Их доспехи, конечно, не такие старые и почтенные, как доспехи магистров ордена, но благодаря модификациям, которые они вносят, и просто увеличенной массе они дают почти такую же защиту что и доспехи оружейника.

Модель одетая в доспехи оружейника получает спас-бросок за доспехи на 2+.

Силовые доспехи

Силовые доспехи – это стандартное оснащение для всех десантников, и их характерный силуэт внушает ужас всем врагам Империи. Сделанные из толстых металлокерамических плит и усиленные узлами искусственных мускулов, которые повторяют и усиливают движения носителя, силовые доспехи – это лучшая защита для воина, которую может дать Империя.

Модель в силовых доспехах имеет спас-бросок за доспехи на 3+.

Доспехи разведчика

Неофиты орденов Космического Десанта не получают силовые доспехи до тех пор, пока не наберутся боевого опыта, и до тех пор, пока их имплантированные органы полностью не разовьются. В бою разведчики одеты в специальные доспехи, которые комбинируют броненлиты из адамантита и комбинезон из баллистического нейлона. Такие доспехи легки и удобны, но при этом вполне способны остановить пулю или заряд ласгана. Они идеально подходят для той боевой роли, которую выполняют на поле боя разведчики Космического Десанта.

Доспехи разведчика дают спас-бросок за доспехи на 4+.

Терминаторские доспехи

Эти доспехи также известны как «Доспехи Тактического Дредноута». Они изначально предназначались для абордажных боев и способны выдержать почти любую атаку. Керамитовая броня способна отразить даже самое мощное попадание, а Крукс Терминатус, который обычно ставится на наплечник доспехов, способен отбить даже выстрел из лазерной пушки, мельты или удар «Силовым кулаком».

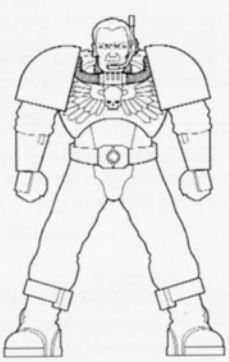
Благодаря мощному экзоскелету и источникам энергии, встроенным в доспехи, модели в терминаторских доспехах могут использовать универслаьное специальное правило Неумолимые

С другой стороны, модели в доспехах «Терминатор» несколько менее подвижны, чем в простых доспехах, так что модели в терминаторских доспехах не могут выполнять Стремительное Продвижение, то есть не могут преследовать убегающих в ближнем бою.

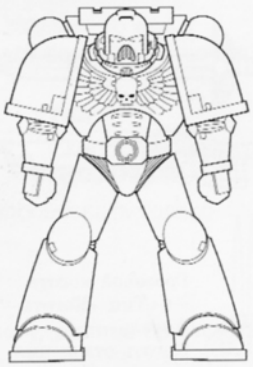
Модель в терминаторских доспехах имеет спас-бросок за доспехи на 2+ и непробиваемый спас-бросок на 5+.

Модели в терминаторских доспехах могут быть телепортированы на поле боя. Они всегда могут использовать в игре специальное правило «Глубокий Удар», даже если условия сценария и не допускают его использование.

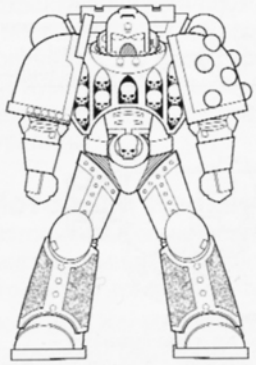
Модель в терминаторских доспехах занимает два места в транспорте. Она не может быть перевезена в транспортах типа «Носорог» или «Секач».



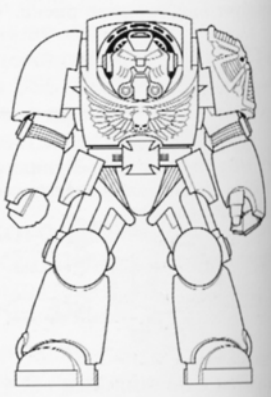
Доспехи разведчика



Силовые доспехи



Доспехи оружейника



Терминаторские доспехи

МАШИННЫЙ АРСЕНАЛ

Автоматическая пушка
Эти пушки выпускают снаряды большого калибра с достаточно высокой скорострельностью. Их лучше использовать против легких машин или стойкой пехоты. Такое оружие устанавливают в башни «Хищников» типа «Уничтожитель», а также на Дредноуты, спаренными. Такое оружие эффективно против боевых форм Тиранидов или против боевых машинок Орков.

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	7	4	Тяжелое 2

Гранатомет типа «Цербер»
Смотрите описание Лэнд Спидера «Шторм» на странице 75.

Ракетомет типа «Ветер Смерти»
Смотрите описание десантного модуля на странице 69.

Пушка «Сокрушитель»
Смотрите описание «Защитника» на странице 80.



Бульдозерный отвал
Под термином «бульдозерный отвал» понимают разнообразные плуги, отвалы, тараны и лезвия, которые помогают машине прорваться через труднопроходимый ландшафт.

Танк с бульдозерным отвалом может перебросить проваленный тест на трудный ландшафт.

Дополнительное бронирование
Это дополнительные листы брони, которые экипаж навешивает, чтобы получить немного больше защиты.

Если машина оборудована дополнительным бронированием, то результат таблицы Повреждений техники «Экипаж контужен» меняется на «Экипаж оглушен».

Пушка типа «Огненная Буря»
Смотрите описание Лэнд Рейдера «Искупитель» на странице 83.

Штурмовые осколочные гранатометы
Смотрите описание Лэнд Рейдера «Крестоносец» на странице 82.

Ракета-охотник
Часто на транспортные машины ставят одноразовый ракетомет, который позволяет даже таким малопригодным для боя с танками машинам, как транспорт типа «Носорог», достойно ответить танку противника или, по крайней мере, заставить танкистов врага действовать осторожнее и медленней.

Эта обычная модификация имперской техники является бронебойной ракетой с неограниченным радиусом действия, и используется один раз за битву. Ракета считается дополнительным главным оружием и имеет Умение Стрелять (BS) 4.

Болтеры типа «Циклон»
Смотрите описание Лэнд Рейдера «Крестоносец» на странице 82.

Штурмовые гранатометы класса «Бронеход»
Дредноуты типа «Бронеход» оснащены широким спектром противопехотных зарядов разного типа.

Дредноут, имеющий штурмовые гранатометы класса «Бронеход», считается имеющим наступательные и защитные гранаты.

Глушилка
Смотрите описание Лэнд Спидера «Шторм» на странице 75.

Дополнительный штурмовой болтер
Такое оружие устанавливается в люке машины для дополнительной огневой поддержки. Член экипажа может вести из него огонь вручную (при открытом люке) или управляя дистанционно (изнутри танка).

Штурмовой болтер считается дополнительным оборонительным оружием.

Прожектор
Прожектора часто устанавливаются на машины Темных Ангелов для того, чтобы тьма не укрыла еретиков от праведного гнева Космического Десанта.

Прожектор применяется только в тех сценариях, где используется правило «Ночной бой». Выберите машину с прожектором и цель, которую она хочет осветить им. Машина с прожектором должна увидеть цель в соответствии с правилами ночного боя. Если цель успешно увидена, все отряды Космического Десанта до конца фазы стрельбы могут стрелять по освещенному отряду, игнорируя правило «Ночной бой». Однако в следующий ход, видя свет прожектора, эту технику могут обстрелять любые вражеские отряды, игнорируя правила «Ночного боя».

Сейсмический молот
Смотрите описание Дредноутов на странице 65.



Дымовые гранатометы
Небольшие пусковые установки с зарядами дыма используют, чтобы на время скрыть передвигающуюся по открытой местности технику в клубах дыма.

Дымовые гранатометы описаны в основной книге правил Warhammer 40000.

Ракетомет типа «Тайфун»
Смотрите описание Лэнд Спидера на странице 74.

Ракетная система залпового огня
Смотрите описание «Вихря» на странице 79.

СОЗДАНИЕ ОРДЕНА

Вы решили продолжать миссию Императора и защищать Человечество, так что пришло время собирать армию и вести Космических Десантников к победе. Рассмотрим несколько фактов, которые необходимо помнить.

Космические Десантники – элитная армия, возможно, самая отборная армия в мире «Warhammer 40000». Космическим Десантникам доступны всевозможные типы отрядов, танков и персонажей: от новичков-разведчиков и стойких тактических взводов до устрашающих боевых механизмов вроде дредноутов, громовой пушки и Лэнд Рейдеров. С таким разнообразием появляется множество тактических альтернатив, но есть несколько основных положений, которые необходимо иметь в виду, когда Вы начинаете собирать коллекцию.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Стандартная диаграмма организации армии включает два обязательных основных подразделения. Это – основа армии. Эти подразделения не только несут тяжелое бремя битвы, но также используются для захвата объектов – ключевая задача во многих миссиях. В этой части у Космических Десантников существенное преимущество просто потому, что их основные подразделения более стойкие, чем большинство других подразделений в игре!

У Космических Десантников для выбора есть два основных подразделения, но, потеряв в разнообразии, они компенсируют разносторонностью. Даже имея только базовое снаряжение, тактические взводы и взводы разведчиков могут выполнять множество ролей: они способны и вести дистанционный бой, и драться в кровавой ближней схватке. К тому же каждая модель в качестве обязательного снаряжения получает бронебойные гранаты, и тактические взводы и разведчики могут брать все, кроме самого тяжелобронированного транспорта!

Оба типа взводов при желании можно улучшить для выполнения специфической роли, выбрав тяжелое и специальное оружие для борьбы с конкретными противниками. Каждое улучшенное оружие играет свою роль: от пробивающих броню плазмаганов до противотанковой прецизионной лазерной пушки. Если Вы не решили, как экипировать взводы, ракетная установка – разумный подход, чтобы начать. Для действий против пехоты или танков выбирайте осколочные и бронебойные боеприпасы соответственно: ракетная установка всегда наносит ущерб, независимо от характера противника.

МОГУЧИЕ ГЕРОИ

После выбора основных подразделений Вам потребуется одно или два Командных подразделения, чтобы возглавить армию. В армии Космодесанта много вариантов Командных подразделений, и каждое из них попадает в одну из двух категорий: командир или поддержка.

Командиры – могучие бойцы, способные разорвать врагов в строю или в ближнем бою. Капитаны и магистры Ордена – командующие армии Космодесанта, обладающие грозными боевыми умениями и широким выбором экипировки для большего улучшения их убойной силы. Каждый также может выбрать сопровождающее подразделение: командный взвод или почетных стражей соответственно, для увеличения грубой боевой мощи армии. С другой стороны, библиарии, капелланы и магистры арсенала – поддержка Командных подразделений, их лучше использовать для дополнения или увеличения способностей другого подразделения. Например, капеллан повышает мастерство ближнего боя подразделения и уменьшает вероятность отступления, в то время как библиарий может использовать силу разума, чтобы бросить разряд сверхъестественной молнии, увеличить свое боевое мастерство или ослабить библиария противника.

РАСШИРЕНИЕ ОРДЕНА

Как только были выбраны Командное подразделение и основные подразделения, настает пора вербовать специальные подразделения. Быстрые ударные, элитные подразделения и тяжелая огневая поддержка – все добавляют какую-то особенность в армию: непробиваемую ли броню, уникальные ли способности, специальное ли вооружение или соединение всех факторов. В стандартной диаграмме организации Вы ограничены выбором трех подразделений из каждой категории, но не надо думать, что ограничений слишком много. В действительности настоящая цель – это помочь Вам собрать сбалансированную и эффективную армию. Все отряды в армии Космодесанта – фантастические, фактически почти любое подразделение в армии может биться с любым другим подразделением в игре, по крайней мере, с хорошим шансом на победу. Но такое великолепие обходится недешево. В целом у Вас есть какое-то количество очков, и нужно выбрать армию согласно замыслу. Скажем, сделаете упор на Лэнд Рейдер «Хищник» и танки «Вихрь» из раздела тяжелой огневой поддержки – меньше очков потратите на маневренные, быстро передвигающиеся эскадроны мотоциклистов и Лэнд Спидеры из раздела быстрых ударных подразделений.

На последующих страницах приведены три примера армии Космодесанта, каждая численностью на 1 500 очков – популярный размер армии для игры на вечер. Каждая армия собрана в специфической теме. Армия Ультрамаринов – самая верная для «стандартной» ударной силы Космодесанта, с крепким ядром из тактических взводов Десантников в соединении с элитными, быстрыми ударными подразделениями и тяжелой огневой поддержкой. Такая армия сочетает баланс огневой мощи, штурмовых подразделений и бронетанковой поддержки и готова разгромить всех пришельцев. В отличие от нее пример армии Саламандр – это стойкая оборонительная сила, с большим количеством тяжелого вооружения и бронированных подразделений, вроде терминаторов. Армия Саламандр может и обрушить, и выдержать массированный огневой удар, но ее маневренность относительно невелика. Наконец, армия Белых Молний – молниеносный десант, способный захватить позицию и объект за счет тяжелой огневой мощи. Все эти армии жизнеспособны и выигрывают сражения в собственной манере. Проведя больше игр, Вы поймете, какое соотношение подразделений подходит Вам больше всего, и найдете свою тактику победы.

ПОКРАСКА АРМИИ

Существует много Орденов Космодесанта, описанных в этой книге, таких как Ультрамарины, Багровые Кулаки и Белые Молнии. На следующих страницах Вы найдете примеры покрашенных моделей из более чем тридцати разных Орденов, каждый со своей геральдикой, цветами и знаками отличия. Если Вы не хотите окрашивать армию как один из этих известных Орденов, а желаете создать собственных героев Империи, примеры, приведенные в этой книге, вдохновят Вас. Больше советов по покраске армии можно найти в книгах: «Как красить миниатюры "Citadel"» и «Как красить Космический Десант».

Ваша армия Космодесанта, вероятно, никогда не прекратит расти – всегда отыщется новый совет по тактике, который стоит испытать, и новые модели для коллекционирования. Дополнительные модели дают возможность проводить сражения, которые длятся не час или вечер, но растягиваются на день или даже на все выходные. Не надо использовать все миниатюры сразу, большое число подразделений, из которого можно выбрать, – уже радость.



Ударный контингент ордена Ультрамаринов «Возмездие».



Ударный контингент ордена Саламандр «Вулканический Шторм».



Ударный контингент ордена Белых Молний «Ледяной клинок».

КОМАНДИРЫ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА





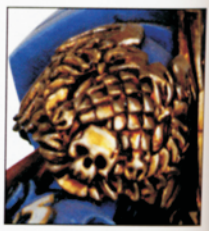




Марнеус Келгар, Лорд Макрагга, Магистр Ордена Ультрамаринов



Марнеус Келгар в Доспехах Антиоха











Капитан 2-й роты Ультрамаринов Като Сикарус



Капитан Ультрамаринов с парой грозовых когтей



Почетный Страж Ультрамаринов со Знаменем Ордена





Почетная стража Ультрамаринов с антикварными клинками и болтерами



Первый воин Ордена с силовыми мечами



Капитан Ультрамаринов с силовым оружием и штурмовым щитом



Капитан Ультрамаринов с силовым оружием и штурмовым болтером



Капитан Ультрамаринов с силовым мечом



Капитан Ультрамаринов с громовым молотом





Капитан Ультрамаринов с комби-плазмой и силовым кулаком



Капитан Ультрамаринов с грозовым когтем и плазменным пистолетом



Капитан Ультрамаринов со штурмовым болтером и оружием ближнего боя



Капитан Гвардии Ворона с силовым кулаком и прыжковым ранцем



Педро Кантор, Магистр Ордена Багровых Кулаков







Капитан Лисандер из ордена Имперских Кулаков



Капитан Ордена Багровых Кулаков



Капитан Шрайк из Ордена Гвардии Ворона

ГЕРОИ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА



Капеллан Ультрамаринов с прыжковым ранцем



Капеллан Гвардии Ворона с болт-пистолетом и Крозиусом Арканум



Капеллан Саламандр в терминаторских доспехах



Капеллан Ультрамаринов Кассиус





Высший Библиарий Ордена Ультрамаринов Тигуриус



Библиарий-демоноборец с плазменным пистолетом



Библиарий Саламандр







Технодесантник в полном комплекте ремонтного оборудования



Сервитор с плазменной пушкой



Сервитор с сервоманипулятором



Технодесантник Ордена Ультрамаринов

КОМАНДНЫЕ ВЗВОДЫ



Ветеран Ордена Ультрамаринов со знаменем Роты



Апотекарий Ультрамаринов



Ветеран Ультрамаринов с болтером



Первый воин роты Ультрамаринов



Ветеран Ультрамаринов с плазмаганом



Апотекарий Багровых Кулаков



Первый воин роты Саламандр



Апотекарий Воющих Грифонов



Первый воин роты Менторов



Первый воин роты Гвардии Ворона



Капитан Ордена Саламандр ведет в бой свой командный взвод

ТАКТИЧЕСКИЕ КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ



Сержант Ультрамаринов с пиломечом и болт-пистолетом



Сержант Ультрамаринов с пиломечом



Сержант Ультрамаринов с болтером



Десантник с мельтаганом



Десантник с огнеметом











Космические Десантники ордена Ультрамаринов с болтерами – обратите внимание на то, что контур наплечника у всех разного цвета, что отображает принадлежность Десантников к разным ротам Ордена



Сержант Реликторов



Сержант Гвардии Ворона



Десантник Ордена Орлов Судьбы



Десантник Ордена Огненных Когтей



Десантник Ордена Кровавых Воронов



Десантник Ордена Орлиных Воинов



Десантник Ордена Лордов Соколов



Десантник Ордена Белых Консулов



Десантник Ордена Агрессоров



Десантник Легиона Проклятых

ШТУРМОВЫЕ КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ



Сержант Ультрамаринов с плазменным пистолетом





Ультрамарины с болт-пистолетами и пиломечами





Сержант Ультрамаринов с громовым молотом



Штурмовик Гвардии Ворона



Штурмовик Ордена Экзорцистов



Штурмовик Ордена Орлов Судьбы



Штурмовик Ордена Саламандр



Штурмовик Ордена Багровых Кулаков

ОПУСТОШИТЕЛИ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА



Опустошитель Ордена Ультрамаринов с ракетометом



Опустошитель Ордена Ультрамаринов с мультимельтой



Опустошитель Ордена Ультрамаринов с плазменной пушкой



Опустошитель Ордена Ультрамаринов с тяжелым болтером



Сержант-опустошитель Ордена Ультрамаринов с сигнумом



Опустошитель Ордена Багровых Кулаков



Опустошитель Ордена Владык Бури



Опустошитель Ордена Серебряных Черепов



Опустошитель Ордена Саламандр



Опустошитель Ордена Призраков Смерти

ВЕТЕРАНЫ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА





Стойкие ветераны Космического Десанта являются мастерами огневого боя на коротких дистанциях



Стойкий ветеран Ультрамара с комби-мельтой



Стойкий ветеран Ультрамаринов со штурмовым болтером и силовым мечом



Авангардный ветеран Ордена Серебряных Черепов





Авангардные ветераны Ордена Ультрамаринов



Стойкий ветеран Ультрамаринов с болтером



Авангардные ветераны с прыжковыми ранцами достигли совершенства в молниеносных налетах





Авангардный ветеран Ордена Красных Храмовников



Авангардный ветеран Ордена Железных Кулаков с антикварным клинком



Стойкий ветеран Воинов Орлов



Стойкий ветеран Железных Рук



Стойкий ветеран Белых Молний с парой грозовых когтей



Стойкий ветеран Сынов Орара

ТЕРМИНАТОРЫ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА



Терминатор Ордена Ультрамаринов с ракетометом «Циклон» и пилокулаком



Терминатор Ордена Ультрамаринов со штурмовым болтером и пилокулаком



Терминатор Ордена Ультрамаринов со штурмовой пушкой и силовым кулаком



Терминатор-сержант Ордена Ультрамаринов с силовым мечом



Терминатор Ордена Железных Лордов с громовым молотом и штурмовым щитом



Терминатор Ордена Саламандр с парой грозовых когтей



Терминатор Ордена Багровых Кулаков с тяжелым огнеметом и силовым кулаком

ГРОМОВАЯ ПУШКА

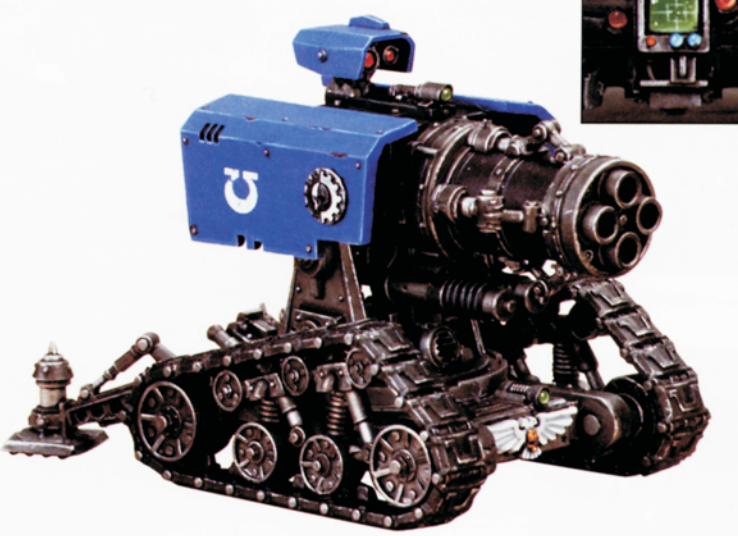








Технодесантник в полном комплекте ремонтного оборудования

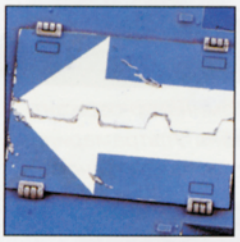




БРОНЕТРАНСПОРТЕРЫ



Символ Ордена



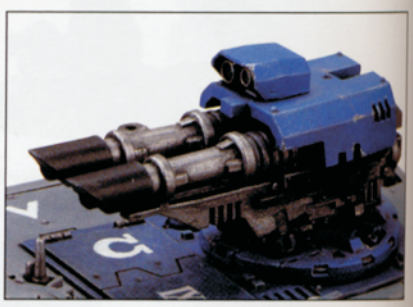
Тактическая маркировка



▲ «Носорог» Ордена Ультрамаринов



▲ «Секач» Ордена Ультрамаринов



«Секачи» могут нести широкий спектр орудий в башне – например, спаренную лазерную пушку, показанную здесь



Символ Ордена



Боевые повреждения



▲ «Секач» Ордена Гвардии Ворона

ЭСКАДРОНЫ МОТОЦИКЛИСТОВ



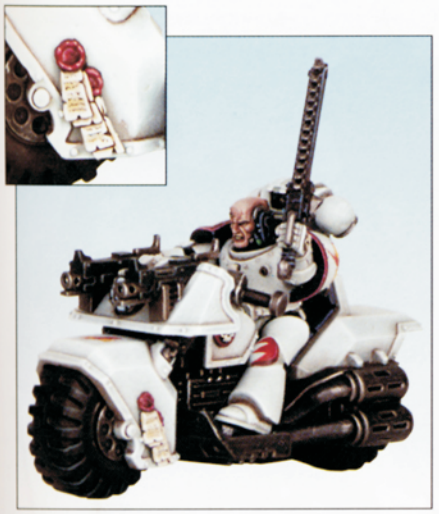
Мотоциклист Ордена Ультрамаринов



Мотоциклист Ордена Ультрамаринов с мельтаганом



Мотоциклист Ордена Гвардии Ворона с мельтаганом



Сержант Ордена Белых Молний на мотоцикле



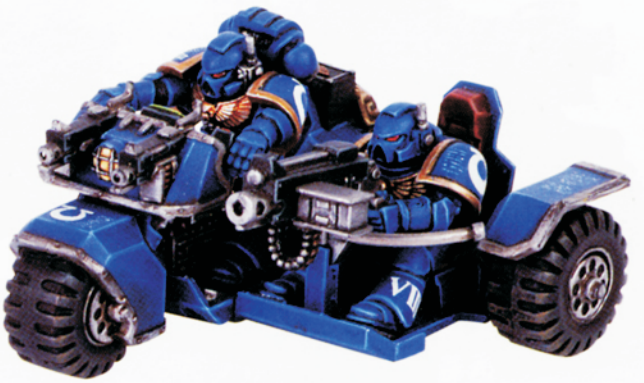
Мотоциклист Ордена Лордов Соколов



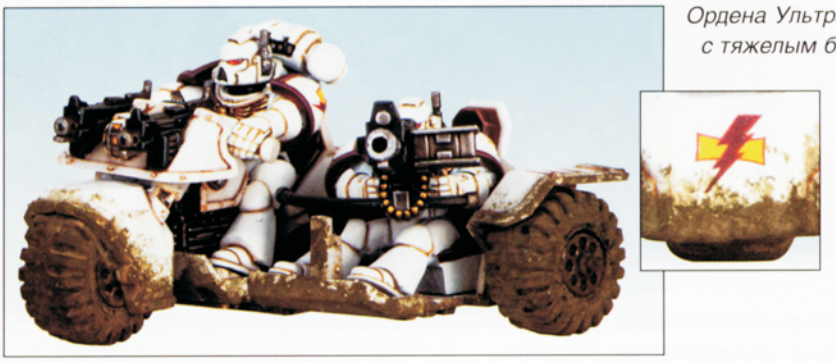
Сержант Ордена Красных Храмовников на мотоцикле



Ударный мотоциклист Ордена Ультрамаринов с мультимельтой



Ударный мотоциклист Ордена Ультрамаринов с тяжелым болтером



► *Ударный мотоциклист Ордена Белых Молний с тяжелым болтером*

РАЗВЕДЧИКИ



Сержант Телион Ордена Ультрамаринов



Разведчик Ультрамаринов с болтером



Разведчик Ультрамаринов с тяжелым болтером



Разведчик Ультрамаринов с ракетометом



Разведчик Ультрамаринов со снайперской винтовкой



Разведчик Багровых Купаков



Разведчик Гвардии Ворона



Разведчик Ордена Генезиса



Разведчик Ордена Аврора



Разведчик Ордена Железных Рыцарей



Разведчик-мотоциклист Ультрамаринов с дробовиком



Сержант разведчиков



Разведчик-мотоциклист Ультрамаринов с гранатометом



Разведчик-мотоциклист Ордена Освободителей



Разведчик-мотоциклист Ордена Новомаринов



Разведчик-мотоциклист Ордена Огненных Когтей

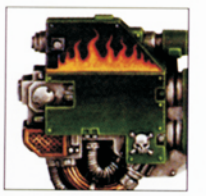
ДРЕДНОУТЫ



Дредноут Ультрамаринов со спаренной лазерной пушкой и ракетометом



Дредноут Саламандр со спаренной лазерной пушкой и силовым кулаком со встроенным огнеметом



Дредноуты Саламандр часто несут на бортах символы пламени и лавы – символику их примарха Вулкана



Дредноут Саламандр с мультимельтой и силовым кулаком со встроенным огнеметом



Почтенный Дредноут Ультрамаринов







Дредноут Гвардии Ворона со штурмовой пушкой и силовым кулаком со встроенным болтером



Дредноут Багровых Кулаков со спаренной лазерной пушкой и ракетометом





ЛЭНД СПИДЕРЫ



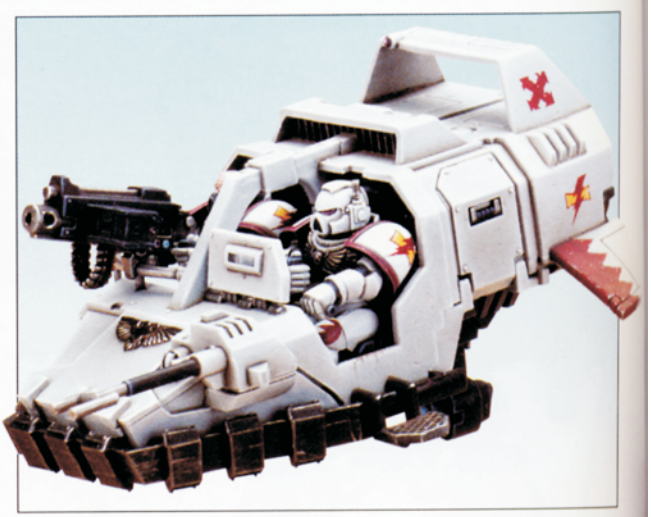
Лэнд Спидер «Торнадо» Ордена Ультрамаринов



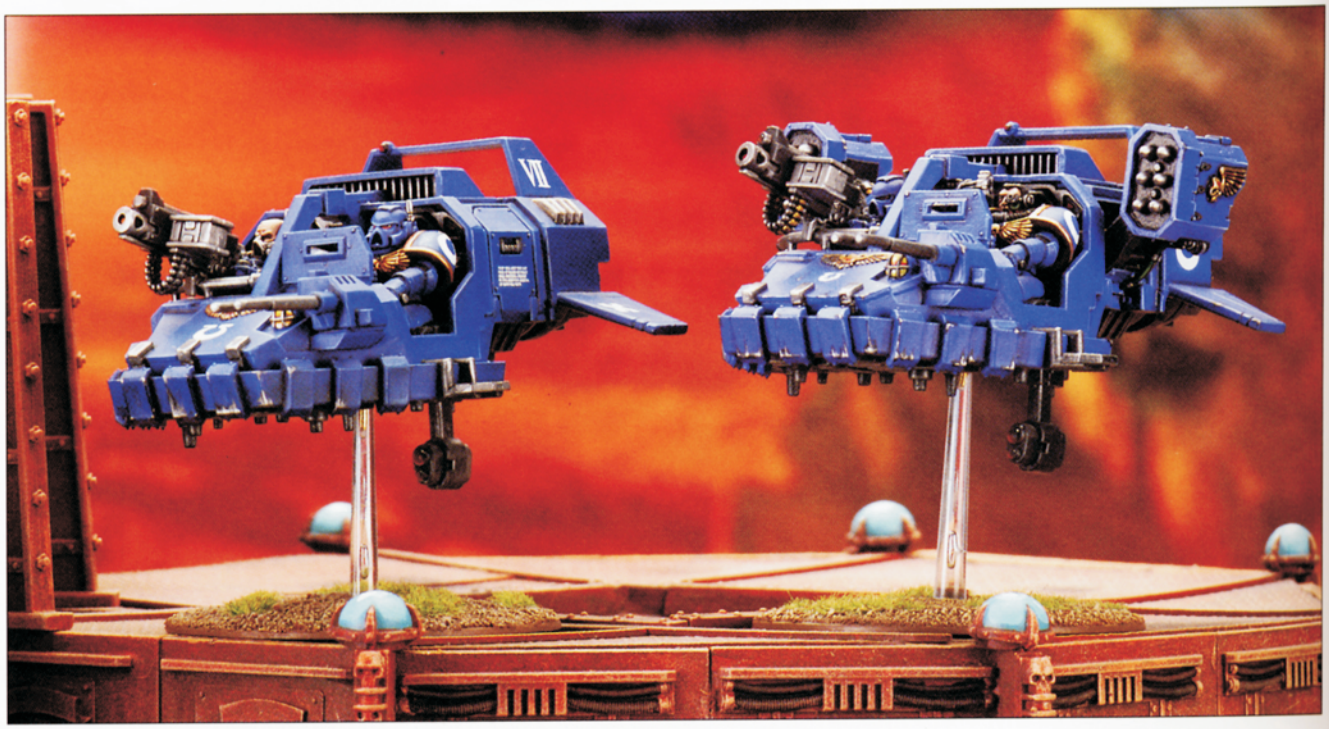
Лэнд Спидер «Торнадо» Ордена Гвардии Ворона



Лэнд Спидер Ордена Саламандр с мультимельтой



Лэнд Спидер Ордена Белых Молний



Лэнд Спидер и Лэнд Спидер «Тайфун» Ордена Ультрамаринов

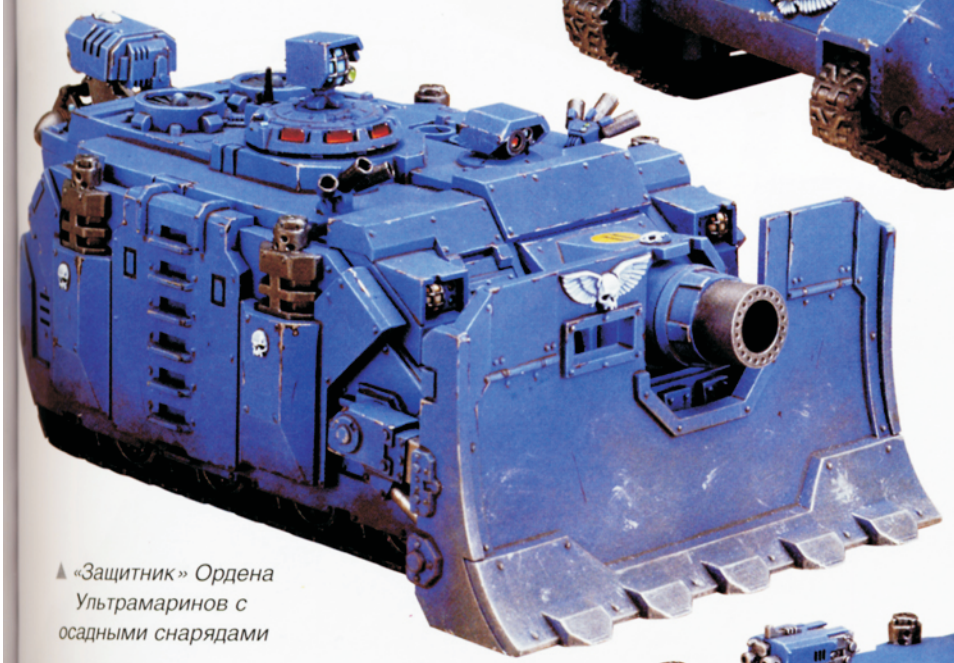
БРОНЕТАНКОВАЯ ПОДДЕРЖКА



◄ *Танк «Хищник» Ордена Ультрамаринов со спаренными лазерными пушками в башне и парой лазерных пушек в спонсонах*



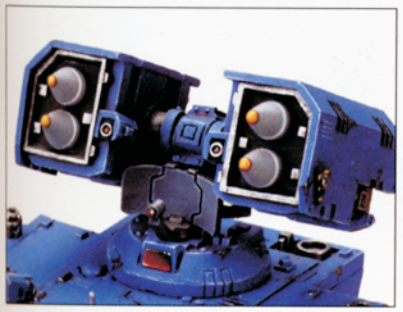
► *Танк «Хищник» Ордена Ультрамаринов с автоматической пушкой в башне и тяжелыми болтерами в спонсонах*



▲ *«Защитник» Ордена Ультрамаринов с осадными снарядами*

▼ *«Вихрь» Ордена Ультрамаринов*





Альтернативные ракеты для «Вихря»

ЛЭНД РЕЙДЕРЫ



Спаренные лазерные пушки Лэнд Рейдеров являются смертоносным противотанковым оружием





▲ ► *Собрат сержант Кронус из Ордена Ультрамаринов*

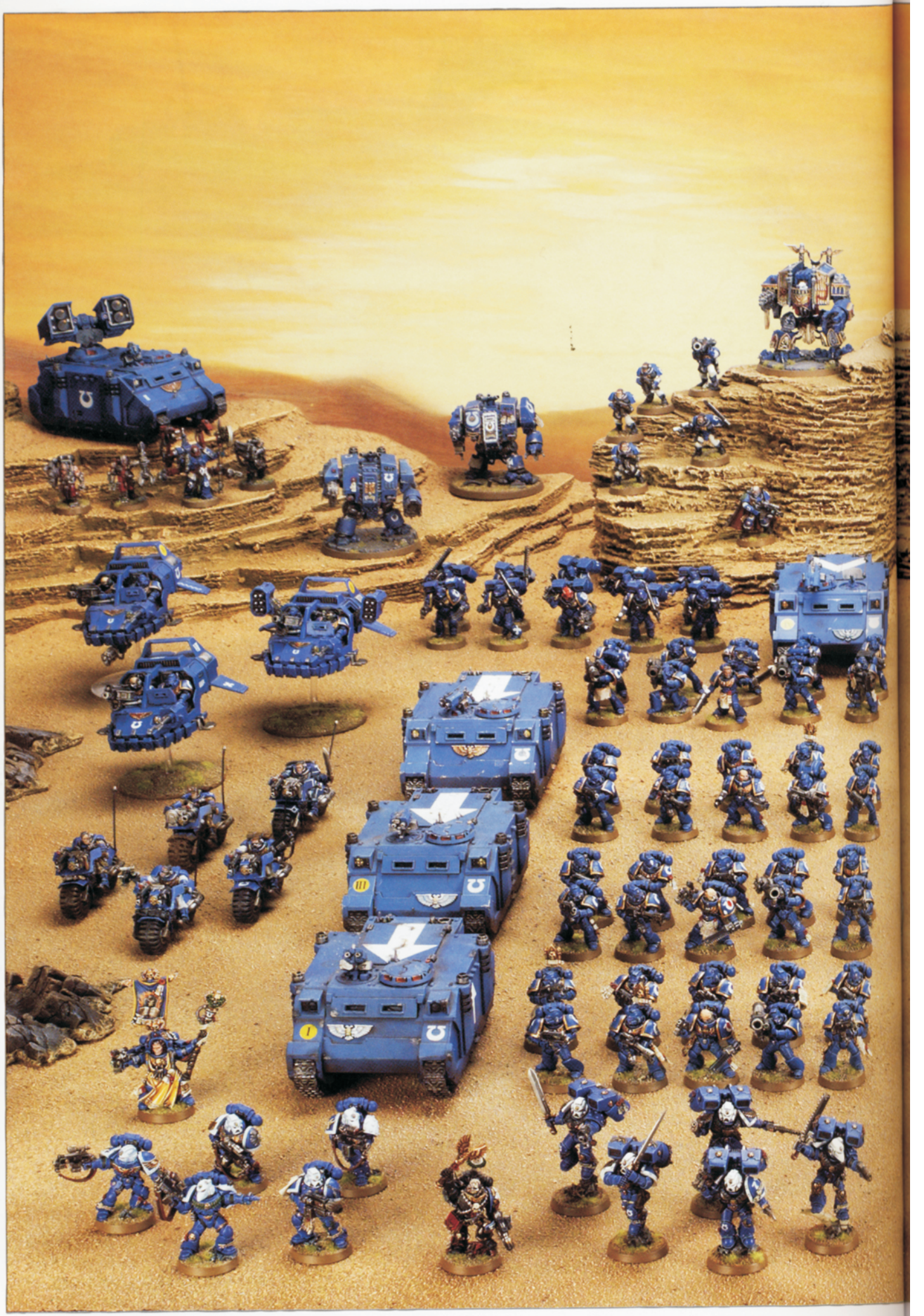
Лэнд Рейдер «Крестоносец» вооружен болтерами типа «Ураган» и спаренными штурмовыми пушками, что делает его грозой любой пехоты



Пушки типа «Огненный Шторм» Лэнд Рейдера «Искупитель» позволяют уничтожать практически любого противника на близкой дистанции



Персональный Лэнд Рейдер Марнеуса Келгара украшен геральдикой и одами в честь его славных побед

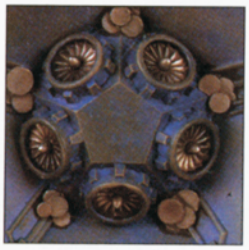




ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ



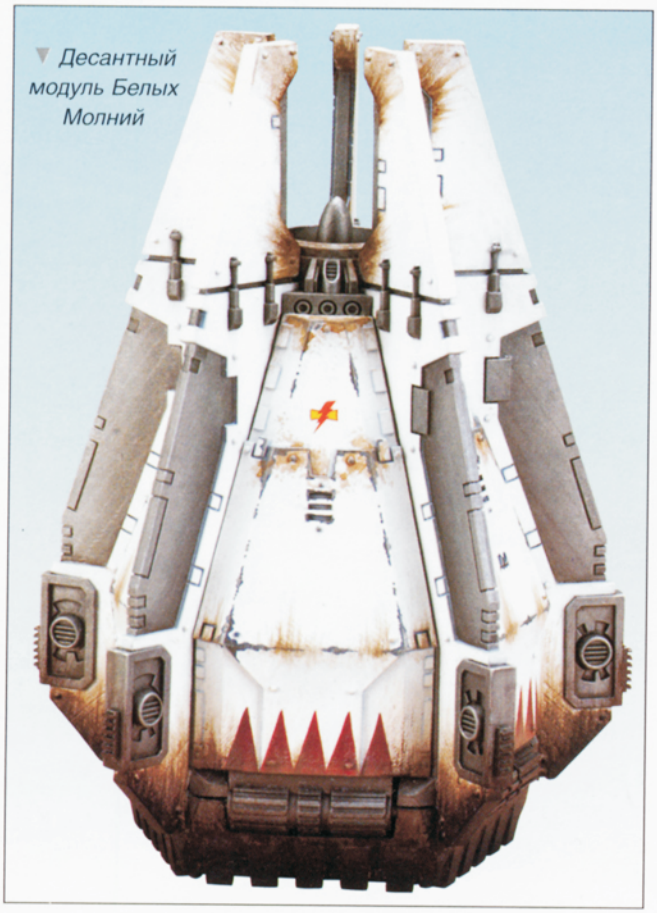
Мощные тормозные двигатели тормозят десантный модуль после входа в атмосферу



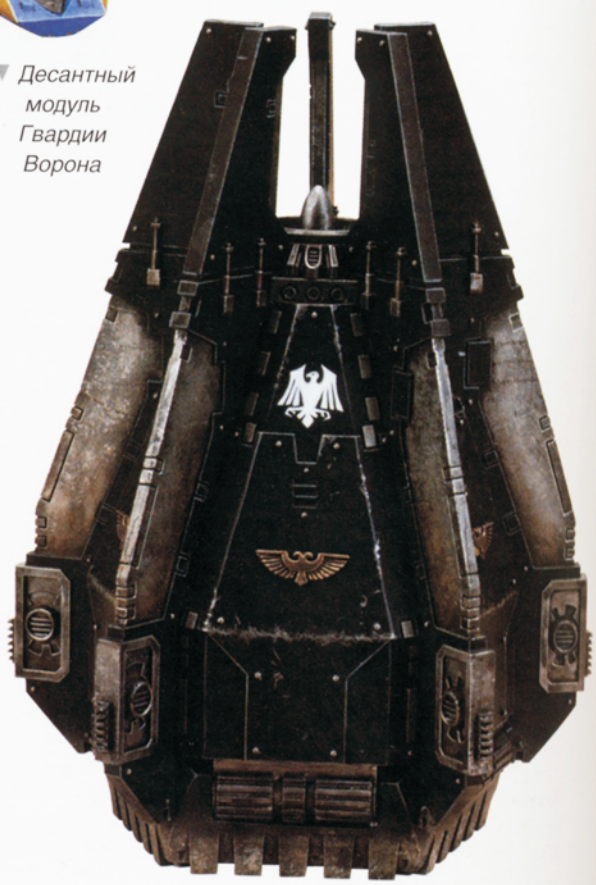
Десантный модуль может быть оснащен ракетометом типа «Ветер Смерти»

◀ *Десантный модуль Ультрамаринов со штурмовым болтером*

▼ *Десантный модуль Белых Молний*



▼ *Десантный модуль Гвардии Ворона*



ВОИНСКИЙ ЛИСТ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Этот раздел книги посвящен Воинскому Листу Космического Десанта, то есть тем видам войск и машин, которые Космический Десант использует в битве, или – в Вашем случае, – Вы используете в играх Warhammer 40K. Данный Воинский Лист составлен из расчета, что Вы будете использовать армию Космического Десанта в стандартных сценариях, данных в основной книге правил Warhammer 40K, но также содержит всю информацию, которая необходима для того, чтобы использовать эту армию в созданных Вами сценариях.

Этот Воинский Лист отображает выдвинутую на поле боя боевую роту с привлеченными дополнительными подразделениями для огневой поддержки и разведки, а также с отрядами из других рот.

Воинский Лист разбит на пять основных секций. Все взводы, машины, персонажи и команды армии Космического Десанта помещены в одну из пяти категорий видов войск, в зависимости от той роли, которую они выполняют на поле боя. Также каждая модель имеет свою стоимость в очках, которая отражает эффективность этой модели на поле боя. Кроме того, в разделе «Силы Космического Десанта» приведены описания всех видов вооружения и оснащения, которые могут иметь Ваши модели. Прежде чем составлять свою армию, Вы должны договориться со своим противником о том, какой размер армий в очках Вы будете использовать на поле боя, и какой сценарий будете играть. Уточнив все это, Вы можете выбирать армию, как описано ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦЫ ОРГАНИЗАЦИИ АРМИИ

Армия составляется на основе вашего Воинского Листа и Таблицы организации армии, зависящей от сценария, который Вы играете. В Таблице организации армии есть пять секций, по числу категорий подразделений в Воинском Листе. В каждой секции есть один или более слотов, которые на схеме отображены квадратами. Каждый квадрат на схеме указывает на то, что Вы можете взять одно подразделение из соответствующей секции, а ЧЕРНЫЙ квадрат указывает на то, что Вы ДОЛЖНЫ взять подразделение из этой секции.

СЦЕНАРИИ И ОЧКИ

Этот Воинский Лист в первую очередь был создан для использования в стандартных сценариях, которые Вы можете найти в основной книге правил Warhammer 40000. Этот Лист также может быть использован в любом сценарии, который подразумевает стандартную организацию армии, но помните, что при изменении Таблицы организации армии баланс может быть сильно сдвинут в ту или иную сторону.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

При составлении Воинского Листа своей армии Вы должны заглянуть в соответствующий раздел Кодекса, выбрать подразделение, его размер и его вооружение, если необходимо. Вы не можете использовать модели с вооружением, которого нет на самих моделях. Вычтите стоимость подразделения, с учетом всего, из общей стоимости Вашей армии. Затем повторите процедуру, пока у Вас не кончатся очки. Все – Ваша армия готова к бою.

СТАНДАРТНЫЙ СЦЕНАРИЙ



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
1 Командное подразделение	1 Командное подразделение	3 Легких ударных подразделения
2 Основных подразделения	4 Основных подразделения	3 подразделения Тяжелой огневой поддержки
	3 Элитных подразделения	



УЛЬТРАМАРИНЫ И ДРУГИЕ ОРДЕНЫ

Воинский Лист в первую очередь предназначен для освещения армии Ультрамаринов, но он может быть легко использован и для создания армий других ортодоксальных Орденов, то есть орденов, которые, как и Ультрамарины, следуют заветам «Кодекса Астартес». Используя этот Воинский Лист, Вы можете создать армию любого из Орденов, что показаны в этой книге, или даже придумать какой-нибудь свой собственный Орден.

Вы, наверное, обратили внимание на то, что именные персонажи в книге взяты из разных Орденов, но Вы можете использовать их и в других Орденах, и даже в своих собственных. Также Вы можете использовать персонажей из разных Орденов в одной армии. Это может отображать либо то, что воины разных Орденов сражаются бок о бок, либо то, что аналоги этих героев есть в других Орденах. Конечно, героев Вашего Ордена Вы должны соответствующим образом покрасить и даже конвертировать.

Это отличный способ придать Вашей армии свой собственный уникальный вид – просто убедитесь в том, что противник знает, каких персонажей из Кодекса отображают модели в Вашей армии.

СОДЕРЖАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

Каждый раздел в Воинском Листе описывает одно подразделение, которое Вы можете использовать в своей армии. Дополнительную информацию о правилах и составе разнообразных подразделений Вы можете найти на страницах 51–93 этой книги, а краткий обзор моделей, которые Вы можете использовать для отображения тех или иных подразделений – на страницах 97–103 этой книги.

Описание каждого подразделения в этой книге разбито на 7 пунктов:

(1) ШТУРМОВОЙ ВЗВОД ..... 100 очков Стр. 60

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Космодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

(2) Состав подразделения:
- 4 Космических Десантника
- 1 сержант Космического Десанта

(3) Тип подразделения:
- Пехота с прыжковыми ранцами

(4) Оснащение:
- Силовые доспехи
- Пиломеч
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Прыжковый ранец

(5) Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика

(6) Транспорт:
- Подразделение может снять прыжковые ранцы и сменить тип на «Пехота». В таком случае они могут иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» или десантный модуль без дополнительной стоимости (смотрите полное описание на странице 135). Улучшения для машин покупаются по общим правилам.

(7) Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных Десантников: ..... *+18 очков за модель*

  За каждые 5 моделей во взводе одна модель может заменить свой болт-пистолет на:
  - Огнемет ..... *+10 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
- Сержант может заменить свой болт-пистолет и/или пиломеч на:
  - Штурмовой щит ..... *+15 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
  - Силовое оружие или грозовой коготь ..... *+15 очков*
  - Силовой кулак ..... *+25 очков*
  - Громовой молот ..... *+30 очков*
- Сержант может также иметь:
  - Мельта-бомбы ..... *+5 очков*
  - Боевой щит ..... *+5 очков*

(1) **Профиль подразделения.** В начале описания каждого подразделения Вы найдете его название, линейку его параметров, таких как Сила или Умение Драться (WS), а также стоимость подразделения без каких-либо дополнений. В примере выше приведен штурмовой взвод, который стоит 125 очков.

(2) **Состав подразделения.** Если это применимо, то в этом разделе приведен состав подразделения, то есть сколько и каких моделей это подразделение включает. Например, штурмовой взвод стоимостью 100 очков включает одного сержанта и 4 штурмовых Десантников.

(3) **Тип подразделения.** Этот пункт описания подразделения указывает на то, к какому типу – из списка, который приведен в основной книге правил Warhammer 40000, – принадлежат модели в данном подразделении. Подразделение может относиться к типу «Пехота», «Пехота с прыжковыми ранцами» или «Машина»: это означает, что подразделение должно следовать определенным правилам, обязательным для данного типа подразделений.

(4) **Оснащение.** В этом разделе перечислено вооружение и оснащение, которое имеет данное подразделение. Стоимость всего вооружения и оснащения уже включена в стоимость подразделения.

(5) **Специальные правила.** В этом разделе приведены специальные правила, которые применимы к этому подразделению. Более подробно эти специальные правила объяснены в разделе «Силы Космического Десанта». Это могут быть Универсальные специальные правила, которые даны в основной книге правил Warhammer 40000, или специальные правила, уникальные для Космического Десанта: в таком случае они описаны в разделе «Силы Космического Десанта». Например, штурмовой взвод Космического Десанта может использовать специальные правила «И пусть они не знают страха», «Боевая тактика» и «Боевые взводы», которые даны в разделе «Специальные правила армии Космического Десанта», а также специальное правило «Глубокий Удар», которое приведено в основной книге правил Warhammer 40000.

(6) **Транспорт.** В этом разделе приведен список прикомандированных транспортов, которые может взять подразделение. Полное описание таких транспортов Вы найдете на странице 135 этой книги. Полные правила для прикомандированных транспортов даны в основной книге правил Warhammer 40000.

(7) **Дополнения.** В этом разделе приведены те дополнения, которые может иметь данное подразделение. Чтобы включить в подразделение то или иное дополнение, Вы должны потратить на это некоторое количество очков, которое также указано в этом разделе. Некоторые подразделения имеют дополнения, которые могут быть взяты только при определенных условиях: например, если в армию включен какой-либо определенный персонаж.

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

МАРНЕУС КЕЛГАР, ЛОРД МАКРАГГА ..... 250 очков

Стр. 84

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Марнеус Келгар	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

Состав подразделения:
• 1 (уникальный)

Тип подразделения:
• Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Силовой меч
- Железный Венец
- Перчатки Ультрамара

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Вечный воин
- Независимый персонаж
- Орбитальная бомбардировка
- Титаническая мощь
- Бог войны

Дополнения:
- Может заменить свои силовые доспехи на Доспехи Антиоха ..... *+15 очков*

Магистр Ультрамаринов:
Если Ваша армия включает Марнеуса Келгара, то Вы можете взять три взвода Почетных Стражей, а не один, за каждого Магистра, который включен в Вашу армию. Только одно подразделение может нести Знамя Ордена. Эти подразделения не занимают места в Таблице организации армии.

КАПИТАН КАТО СИКАРУС ..... 200 очков

Стр. 85

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Като Сикарус	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Состав подразделения:
• 1 (уникальный)

Тип подразделения:
• Пехота

Оснащение:
- Мантия Сюзерена
- Талласарский клинок ураганов
- Плазменный пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты
- Железный Венец

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Ритуалы битвы
- Неожиданная атака!
- Закаленные в боях ветераны

СТАРШИЙ БИБЛИАРИЙ ТИГУРИУС ..... 230 очков

Стр. 86

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Варро Тигуриус	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Состав подразделения:
• 1 (уникальный)

Тип подразделения:
• Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Нимб Адского Огня
- Жезл Тигуриуса
- Бронебойные и осколочные гранаты

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Магистр-псайкер
- Дар предвиденья

Психосилы:
- Удар
- Силовой кокон
- Машинное проклятие
- Мститель
- Ускорение
- Зона отторжения
- Мощь Патриархов
- Врата в Бесконечность
- Вихрь судьбы

КАПЕЛЛАН КАССИУС ..... 125 очков

Стр. 87

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ортан Кассиус	5	4	4	6	2	4	2	10	3+

Состав подразделения:
• 1 (уникальный)

Тип подразделения:
• Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Крозиус Арканум
- Розариус
- Болт-пистолет
- Инфернус
- Бронебойные и осколочные гранаты

Специальные правила:
- Боевая тактика
- Не зная боли
- Независимый персонаж
- Честь Ордена
- Литургия битвы

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

МАРНЕУС КЕЛГАР, ЛОРД МАКРАГГА ..... 250 очков

Стр. 84

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Марнеус Келгар	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

Состав подразделения:
- 1 (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Силовой меч
- Железный Венец
- Перчатки Ультрамара

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Вечный воин
- Независимый персонаж
- Орбитальная бомбардировка
- Титаническая мощь
- Бог войны

Дополнения:
- Может заменить свои силовые доспехи на Доспехи Антиоха ..... *+15 очков*

Магистр Ультрамаринов:
Если Ваша армия включает Марнеуса Келгара, то Вы можете взять три взвода Почетных Стражей, а не один, за каждого Магистра, который включен в Вашу армию. Только одно подразделение может нести Знамя Ордена. Эти подразделения не занимают места в Таблице организации армии.

КАПИТАН КАТО СИКАРУС ..... 200 очков

Стр. 85

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Като Сикарус	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Состав подразделения:
- 1 (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Мантия Сюзерена
- Талласарский клинок ураганов
- Плазменный пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты
- Железный Венец

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Ритуалы битвы
- Неожиданная атака!
- Закаленные в боях ветераны

СТАРШИЙ БИБЛИАРИЙ ТИГУРИУС ..... 230 очков

Стр. 86

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Варро Тигуриус	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Состав подразделения:
- 1 (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Нимб Адского Огня
- Жезл Тигуриуса
- Бронебойные и осколочные гранаты

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Магистр-псайкер
- Дар предвиденья

Психосилы:
- Удар
- Силовой кокон
- Машинное проклятие
- Мститель
- Ускорение
- Зона отторжения
- Мощь Патриархов
- Врата в Бесконечность
- Вихрь судьбы

КАПЕЛЛАН КАССИУС ..... 125 очков

Стр. 87

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ортан Кассиус	5	4	4	6	2	4	2	10	3+

Состав подразделения:
- 1 (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Крозиус Арканум
- Розариус
- Болт-пистолет
- Инфернус
- Бронебойные и осколочные гранаты

Специальные правила:
- Боевая тактика
- Не зная боли
- Независимый персонаж
- Честь Ордена
- Литургия битвы

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

МАГИСТР ОРДЕНА КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА .....125 очков

Стр. 52

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Магистр Ордена	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Состав подразделения:
- 1 Магистр

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Пиломеч
- Болт-пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты
- Железный Венец

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Орбитальная бомбардировка



Дополнения:
- Заменить болт-пистолет и/или пиломеч на:
  - Болтер ..... *без дополнительной стоимости*
  - Штурмовой болтер ..... *+3 очка*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+10 очков*
  - Штурмовой щит, силовой меч, грозовой коготь или плазменный пистолет ..... *+15 очков*
  - Силовой кулак ..... *+25 очков*
  - Антикварный клинок ..... *+30 очков*
  - Громовой молот ..... *+30 очков*
- Заменить силовые доспехи доспехами оружейника ..... *+15 очков*
- Взять мельта-бомбы ..... *+5 очков*
- Взять миниатюрное оружие ..... *+10 очков*
- Взять патроны Адского Огня ..... *+10 очков*
- Взять подствольный гранатомет ..... *+15 очков*
- Заменить силовое оружие, болт-пистолет, пиломеч, бронебойные и осколочные гранаты на Терминаторские доспехи со штурмовым болтером и силовым оружием ..... *+40 очков*
- Сменить штурмовой болтер терминаторских доспехов на:
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+5 очков*
  - Грозовой коготь ..... *+10 очков*
  - Громовой молот ..... *+20 очков*
- Заменить силовое оружие на:
  - Грозовой коготь ..... *+5 очков*
  - Силовой кулак или штурмовой щит ..... *+10 очков*
  - Громовой молот или пилокулак ..... *+15 очков*
- Если не имеет Терминаторских доспехов, то может иметь:
  - Прыжковый ранец ..... *+25 очков*
  - Мотоцикл Космического Десанта ..... *+35 очков*

ВЗВОД ПОЧЕТНЫХ СТРАЖЕЙ .....115 очков

Стр. 53

Вы можете включить в армию один взвод Почетных Стражей за каждого Магистра Ордена в Вашей армии. Такой взвод не занимает места в Таблице организации армии, но во всех остальных отношениях считается командным подразделением.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Первый воин Ордена	5	4	4	4	1	4	3	10	2+
Почетный Страж	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Состав подразделения:
- 1 Первый воин
- 2 Почетных Стража

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Доспехи оружейника
- Силовое оружие
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Болтер
- Болт-пистолет

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Только смерть положит конец служению (только для Первого воина)

Транспорт:
- Может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите полное описание и цену на странице 137).

Дополнения:
- Может включать до семи дополнительных Почетных Стражей ..... *+35 очков за модель*
- Первый воин Ордена может заменить свой болтер на боевой клинок ..... *без дополнительной стоимости*
- Первый воин Ордена может заменить свое силовое оружие на громовой молот ..... *+15 очков*
- Первый воин Ордена может взять миниатюрное оружие ..... *+10 очков*
- Любая модель в подразделение может иметь:
  - Антикварный клинок ..... *+15 очков за модель*
  - Подствольный гранатомет ..... *+15 очков за модель*
- Один Почетный Страж может нести Знамя Ордена: ..... *+25 очков*

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КАПИТАН КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА ..... 100 очков

Стр. 54

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Капитан	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Состав подразделения:
- 1 Капитан

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Пиломеч
- Болт-пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты
- Железный Венец

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж

Кавалерийская атака:
Если Вашу армию возглавляет капитан на Мотоцикле Космодесанта, то эскадроны мотоциклистов Космодесанта числом как минимум в 5 моделей могут быть включены в армию как основные боевые подразделения.



Дополнения:
- Заменить болт-пистолет и/или пиломеч на:
  - Болтер ..... *без дополнительной стоимости*
  - Штурмовой болтер ..... *+3 очка*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+10 очков*
  - Штурмовой щит, силовой меч, грозовой коготь или плазменный пистолет ..... *+15 очков*
  - Силовой кулак ..... *+25 очков*
  - Антикварный клинок ..... *+30 очков*
  - Громовой молот ..... *+30 очков*
- Заменить силовые доспехи доспехами оружейника ..... *+15 очков*
- Взять мельта-бомбы ..... *+5 очков*
- Взять миниатюрное оружие ..... *+10 очков*
- Взять патроны Адского Огня ..... *+10 очков*
- Взять подствольный гранатомет ..... *+15 очков*
- Заменить силовое оружие, болт-пистолет, пиломеч, бронебойные и осколочные гранаты на Терминаторские доспехи со штурмовым болтером и силовым оружием ..... *+40 очков*
- Сменить штурмовой болтер терминаторских доспехов на:
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+5 очков*
  - Грозовой коготь ..... *+10 очков*
  - Громовой молот ..... *+20 очков*
- Заменить силовое оружие на:
  - Грозовой коготь ..... *+5 очков*
  - Силовой кулак или штурмовой щит ..... *+10 очков*
  - Громовой молот или пилокулак ..... *+15 очков*
- Если не имеет Терминаторских доспехов, то может иметь:
  - Прыжковый ранец ..... *+25 очков*
  - Мотоцикл Космического Десанта ..... *+35 очков*

КОМАНДНЫЙ ВЗВОД КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА ..... 115 очков

Стр. 55

Вы можете взять один командный взвод за каждого капитана в Вашей армии, включая именных капитанов (капитана Сикаруса, капитана Лисандера, капитана Шрайка и Кор'Сарро Хана). Командный взвод не занимает места в Таблице организации армии, но во всех остальных отношениях считается командным подразделением.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Первый воин роты	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Апотекарий	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Состав подразделения:
- 4 ветерана
- 1 апотекарий

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Пиломеч
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Болтер или болт-пистолет
- Аптекарий несет Нартециум

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите полное описание и цену на странице 137).

Дополнения подразделения:
- Один ветеран может нести Знамя Роты: ..... *+15 очков*
- Один ветеран может быть повышен до Первого воина роты: ..... *+15 очков*
- Весь взвод может ехать в бой на мотоциклах Космического Десанта: ..... *+90 очков*

Дополнения моделей:
- Любой ветеран может заменить свой пиломеч и/или болт-пистолет на:
  - Штурмовой болтер ..... *+3 очка*
  - Огнемет ..... *+5 очков*
  - Мельтаган ..... *+10 очков*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+10 очков*
  - Плазмаган, силовое оружие или грозовой коготь ..... *+15 очков*
  - Силовой кулак ..... *+25 очков*
  - Громовой молот ..... *+30 очков*
- Любой ветеран может заменить свой болт-пистолет на плазменный пистолет ..... *+15 очков*
- Любой ветеран может иметь также:
  - Мельта-бомбы ..... *+5 очков*
  - Штурмовой щит ..... *+15 очков*

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

БИБЛИАРИЙ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА ..... 100 очков

Стр. 56

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Библиарий	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Состав подразделения:
- 1 Библиарий

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болтер или болт-пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты
- Психосиловое оружие
- Психический усилитель

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Псайкер

Психосилы:
Библиарий может выбрать две психосилы из списка: Удар, Силовой кокон, Машинное проклятие, Мститель, Ускорение, Зона отторжения, Мощь Патриархов, Врата в Бесконечность, Вихрь судьбы.

Дополнения:
- Повысить до Эпистолярия ..... *+50 очков*
- Заменить болтер на:
  - Штурмовой болтер ..... *+3 очка*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+15 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
- Заменить силовые доспехи, болтер, бронебойные и осколочные гранаты на Терминаторские доспехи и:
  - Без дополнительного оружия ..... *+25 очков*
  - Штурмовой болтер ..... *+30 очков*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+35 очков*
  - Штурмовой щит ..... *+40 очков*
- Если не имеет Терминаторских доспехов, то может иметь:
  - Прыжковый ранец ..... *+25 очков*
  - Мотоцикл Космического Десанта ..... *+35 очков*

КАПЕЛЛАН КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА ..... 100 очков

Стр. 58

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Капеллан	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Состав подразделения:
- 1 Капеллан

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болтер или болт-пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты
- Розариус
- Крозиус Арканум

Специальные правила:
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Литургия битвы
- Честь Ордена

Дополнения:
- Заменить болтер на:
  - Штурмовой болтер ..... *+3 очка*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+15 очков*
  - Силовой кулак ..... *+15 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
- Взять мельта-бомбы ..... *+5 очков*
- Взять миниатюрное оружие ..... *+10 очков*
- Заменить силовые доспехи, болтер, бронебойные и осколочные гранаты на Терминаторские доспехи и:
  - Штурмовой болтер ..... *+30 очков*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+35 очков*
- Если не имеет Терминаторских доспехов, то может иметь:
  - Прыжковый ранец ..... *+15 очков*
  - Мотоцикл Космического Десанта ..... *+35 очков*

МАГИСТР АРСЕНАЛА ..... 100 очков

Стр. 70

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Магистр Арсенала	4	5	4	4	2	4	2	10	2+

Состав подразделения:
- 1 Магистр Арсенала

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Доспехи оружейника
- Комплект ремонтного оборудования
- Болтер или болт-пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Благословение Омнисийи
- Усилить защиту

Дополнения:
- Заменить комплект ремонтного оборудования и болтер на:
  - Преобразовательный луч ..... *+20 очков*
- Заменить болтер на:
  - Штурмовой болтер ..... *+5 очков*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+10 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
- Взять миниатюрное оружие ..... *+10 очков*
- Взять одно из списка:
  - Силовое оружие ..... *+15 очков*
  - Громовой молот ..... *+30 очков*
- Может ехать на мотоцикле Космодесанта ..... *+35 очков*

Магистр Арсенала:
Если Ваша армия включает Магистра Арсенала, то Дредноуты, Почтенные Дредноуты и Дредноуты класса «Бронеход» могут быть включены в Вашу армию как подразделения из раздела «Тяжелая огневая поддержка», так и как подразделения из раздела «Элитные».

ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ТАКТИЧЕСКИЙ ВЗВОД ..... 90 очков

Стр. 59

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения:
- 4 Космических Десантника
- 1 сержант Космического Десанта

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Болтер

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите полное описание и цены на странице 137).

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных Десантников: *+16 очков за модель*
- Если подразделение включает 10 моделей, одна модель может заменить свой болтер на:
  - Огнемет *без дополнительной стоимости*
  - Мельтаган *+5 очков*
  - Плазмеган *+10 очков*
- Если подразделение включает 10 моделей, одна модель может заменить свой болтер на:
  - Тяжелый болтер, мультимельту или ракетомет *без дополнительной стоимости*
  - Плазменную пушку *+5 очков*
  - Лазерную пушку *+10 очков*
- Сержант может заменить свой болт-пистолет и/или болтер на:
  - Пиломеч *без дополнительной стоимости*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму *+10 очков*
  - Штурмовой болтер *+10 очков*
  - Плазменный пистолет *+15 очков*
  - Силовое оружие *+15 очков*
  - Силовой кулак *+25 очков*
- Сержант может также иметь:
  - Мельта-бомбы *+5 очков*
  - Телепортационный маяк *+15 очков*

ВЗВОД РАЗВЕДЧИКОВ ..... 75 очков

Стр. 66

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант разведчиков	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Разведчик	3	3	4	4	1	4	1	8	4+

Состав подразделения:
- 4 разведчика
- 1 сержант разведчиков

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Доспехи разведчика
- Болт-пистолет
- Болтер
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика
- Скрытое проникновение
- Движение через укрытие
- Разведчики

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных разведчиков *+13 очков за модель*
- Любая модель может заменить свой болтер на:
  - Дробовик, боевой клинок или снайперскую винтовку *без дополнительной стоимости*
- 1 разведчик может заменить болтер на тяжелый болтер (с зарядами Адского Огня) или на ракетомет *+10 очков*
- Сержант разведчиков может заменить свой болт-пистолет и/или болтер на:
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму *+10 очков*
  - Плазменный пистолет *+15 очков*
  - Силовое оружие *+15 очков*
  - Силовой кулак *+25 очков*
- Сержант может также иметь:
  - Мельта-бомбы *+5 очков*
  - Телепортационный маяк *+15 очков*
- Взвод может иметь камуфляжные плащи *+3 очка за модель*

СЕРЖАНТ ТЕЛИОН ..... 50 очков

Стр. 88

Один Ваш взвод разведчиков может заменить своего сержанта на сержанта Телиона.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Телион	5	6	4	4	1	4	2	9	4+

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Доспехи разведчика
- Болт-пистолет
- Болтер модели «Хищник»
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Скрытность
- Шестое чувство
- Скрытое проникновение
- Движение через укрытие
- Разведчик
- Соколиный глаз
- Голос опыта

ПРИКОМАНДИРОВАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Некоторые подразделения Космического Десанта имеют возможность брать прикомандированные транспортные машины. Эти машины не занимают мест в воинской организации, но во всех остальных отношениях действуют как самостоятельные подразделения и считаются подразделениями из того же раздела, что и «родительское» подразделение. Правила для прикомандированных транспортных машин полностью приведены в основной книге правил Warhammer 40000.

«НОСОРОГ» ..... 35 очков Стр. 76

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
«Носорог»	4	11	11	10

Состав подразделения:
- 1 «Носорог»

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Штурмовой болтер
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Вместимость:
- 10 моделей

Специальные правила:
- Ремонт

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *+10 очков*
  - Ракета-охотник ..... *+10 очков*
  - Бульдозерный отвал ..... *+5 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *+15 очков*

«СЕКАЧ» ..... 40 очков Стр. 77

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
«Секач»	4	11	11	10

Состав подразделения:
- 1 «Секач»

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Спаренные тяжелые болтеры
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Вместимость:
- 6 моделей

Дополнения:
- Может заменить спаренные штурмовые болтеры на:
  - Спаренный тяжелый огнемет ..... *+25 очков*
  - Спаренную штурмовую пушку ..... *+35 очков*
  - Спаренную лазерную пушку ..... *+35 очков*
  - Лазерную пушку и спаренный плазмаган: ..... *+35 очков*
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *+10 очков*
  - Ракета-охотник ..... *+10 очков*
  - Бульдозерный отвал ..... *+5 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *+15 очков*

ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ ..... 35 очков Стр. 69

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Десантный модуль	4	12	12	12

Состав подразделения:
- 1 десантный модуль

Тип подразделения:
- Машина (открытая)

Оснащение:
- Штурмовой болтер

Вместимость:
- 12 моделей, один Дредноут или одна Громовая Пушка

Специальные правила:
- Штурмовая высадка
- Инерциальная система наведения
- Неподвижная машина

Дополнения:
- Может заменить свой штурмовой болтер на ракетомет типа «Ветер смерти» ..... *+20 очков*
- Установить локационный маяк ..... *+10 очков*



ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ВЗВОД ТЕРМИНАТОРОВ ..... 200 очков

Стр. 64

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант-терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Состав подразделения:
- 1 сержант-терминатор
- 4 терминатора

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Терминаторские доспехи
- Штурмовой болтер
- Силовое оружие (сержант)
- Силовой кулак (терминаторы)

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных терминаторов: ..... *+40 очков за модель*
  За каждые 5 моделей во взводе одна модель может иметь следующие дополнения:
  - Заменить штурмовой болтер на тяжелый огнемет ..... *+5 очков*
  - Заменить штурмовой болтер на штурмовую пушку ..... *+30 очков*
  - Взять ракетомет типа «Циклон» ..... *+30 очков*
- Любой терминатор может заменить свой силовой кулак на пилокулак: ..... *+5 очков за модель*

Транспорт:
- Одно подразделение терминаторов в армии может иметь в качестве прикомандированного транспорта Лэнд Рейдер (любого типа). Смотрите полное описание в разделе «Тяжелая огневая поддержка».

ВЗВОД ШТУРМОВЫХ ТЕРМИНАТОРОВ ..... 200 очков

Стр. 64

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант-терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Состав подразделения:
- 1 сержант-терминатор
- 4 терминатора

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Терминаторские доспехи
- Пара грозовых когтей

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных терминаторов: ..... *+40 очков за модель*
- Любая модель может заменить пару грозовых когтей на громовой молот и штурмовой щит: ..... *без дополнительной стоимости*

Транспорт:
- Одно подразделение штурмовых терминаторов в армии может иметь в качестве прикомандированного транспорта Лэнд Рейдер (любого типа). Смотрите полное описание в разделе «Тяжелая огневая поддержка».

СТОЙКИЕ ВЕТЕРАНЫ ..... 125 очков

Стр. 63

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Состав подразделения:
- 1 сержант Космического Десанта
- 4 ветерана

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Специальные боеприпасы
- Болтер

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите полное описание и цены на странице 135).

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных ветеранов: ..... *+25 очков за модель*
- Сержант может заменить свой болт-пистолет и/или болтер на:
  - Пиломеч ..... *без дополнительной стоимости*
  - Силовое оружие или грозовой коготь ..... *+15 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
  - Силовой кулак ..... *+25 очков*
- Сержант может также иметь мельта-бомбы ..... *+5 очков*
- Любая модель может заменить свой болтер на штурмовой болтер, комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+5 очков*
- Два ветерана могут заменить свои болтеры на:
  - Огнемет, мельтаган, тяжелый болтер, мультимельту или ракетомет ..... *+5 очков*
  - Плазмаган, плазменную пушку или тяжелый огнемет ..... *+10 очков*
  - Лазерную пушку ..... *+15 очков*

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ПОЧТЕННЫЙ ДРЕДНОУТ ..... 165 очков

Стр. 65

	WS	BS	S	Броня Фр.	Броня Фл.	Броня Т.	I	A
Почтенный Дредноут	5	5	6	12	12	10	4	2

Состав подразделения:
- 1 Почтенный Дредноут

Тип подразделения:
- Машина (Шагатель)

Специальные правила:
- Почтенный

Оснащение:
- Мультимельта
- Дредноутское оружие ближнего боя (со встроенным штурмовым болтером)
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Прикомандированный транспорт:
- Может иметь прикомандированный десантный модуль (смотрите страницу 135).

Дополнения:
- Заменить штурмовой болтер на тяжелый огнемет: ..... *+10 очков*
- Заменить мультимельту на:
  - Спаренный тяжелый огнемет ..... *без дополнительной стоимости*
  - Спаренный тяжелый болтер ..... *+5 очков*
  - Спаренную автоматическую пушку ..... *+10 очков*
  - Плазменную или штурмовую пушку ..... *+10 очков*
  - Спаренную лазерную пушку ..... *+30 очков*
- Заменить оружие ближнего боя на спаренную автоматическую пушку или ракетомет: ..... *+10 очков*
- Может иметь дополнительное бронирование ..... *+15 очков*



ДРЕДНОУТ ..... 105 очков

Стр. 65

	WS	BS	S	Броня Фр.	Броня Фл.	Броня Т.	I	A
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	2

Состав подразделения:
- 1 Дредноут

Тип подразделения:
- Машина (Шагатель)

Оснащение:
- Мультимельта
- Дредноутское оружие ближнего боя (со встроенным штурмовым болтером)
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Прикомандированный транспорт:
- Может иметь прикомандированный десантный модуль (смотрите страницу 135).

Дополнения:
- Заменить штурмовой болтер на тяжелый огнемет ..... *+10 очков*
- Заменить мультимельту на:
  - Спаренный тяжелый огнемет: ..... *без дополнительной стоимости*
  - Спаренный тяжелый болтер ..... *+5 очков*
  - Спаренную автоматическую пушку ..... *+10 очков*
  - Плазменную или штурмовую пушку ..... *+10 очков*
  - Спаренную лазерную пушку ..... *+30 очков*
- Заменить оружие ближнего боя на спаренную автоматическую пушку или ракетомет: ..... *+10 очков*
- Может иметь дополнительное бронирование ..... *+15 очков*

ДРЕДНОУТ КЛАССА «БРОНЕХОД» ..... 135 очков

Стр. 65

	WS	BS	S	Броня Фр.	Броня Фл.	Броня Т.	I	A
«Бронеход»	4	4	6	13	13	10	4	2(3)

Состав подразделения:
- 1 Дредноут класса «Бронеход»

Тип подразделения:
- Машина (Шагатель)

Специальные правила:
- Движение через укрытие

Оснащение:
- Сейсмический молот (со встроенным мельтаганом)
- Дредноутское оружие ближнего боя (со встроенным штурмовым болтером)
- Дымовые гранатометы
- Прожектор
- Дополнительное бронирование

Дополнения:
- Заменить штурмовой болтер на тяжелый огнемет ..... *+10 очков*
- Заменить мельтаган на тяжелый огнемет ..... *+5 очков*
- Заменить дредноутское оружие ближнего боя и штурмовой болтер на болтерную установку типа «Ураган» ..... *без дополнительной стоимости*
- Заменить сейсмический молот на пилокулак ..... *без дополнительной стоимости*
- Установить до 2-х ракет-охотников ..... *+10 очков за каждую*
- Установить штурмовые броненосные гранатометы ..... *+15 очков*

Прикомандированный транспорт:
- Может иметь прикомандированный десантный модуль (смотрите страницу 135).

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ТЕХНОДЕСАНТНИК ..... 50 очков

Стр. 71

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Технодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	2+

Состав подразделения:
- 1 Технодесантник

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Доспехи оружейника
- Сервоманипулятор
- Болтер или болт-пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Благословение Омнисийи
- Усилить защиту

Дополнения:
- Заменить сервоманипулятор на комплект ремонтного оборудования ..... *+25 очков*
- Заменить болтер на:
  - Штурмовой болтер ..... *+3 очка*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+10 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
- Взять одно из списка:
  - Силовое оружие ..... *+15 очков*
  - Громовой молот ..... *+30 очков*
- Может ехать в бой на мотоцикле Космического Десанта ..... *+35 очков*



СЕРВИТОРЫ ..... 10 очков ..... Стр. 72

Вы можете взять одно подразделение сервиторов за каждого технодесантника или Магистра Арсенала в Вашей армии. Подразделение сервиторов не занимает места в Таблице организации армии, но во всех остальных отношениях считается элитным подразделением.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сервитор	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Состав подразделения:
- 1 сервитор

Оснащение:
- Сервоманипулятор

Тип подразделения:
- Пехота

Специальные правила:
- Бездушные

Дополнения:
- Может включать до 4-х дополнительных сервиторов ..... *+15 очков за модель*
- До двух сервиторов могут заменить свои сервоманипуляторы на:
  - Тяжелый болтер ..... *+20 очков*
  - Плазменную пушку ..... *+30 очков*

ЛЕГИОН ПРОКЛЯТЫХ ..... 155 очков

Стр. 95

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант	5	4	4	4	1	4	2	10	3+
Легионер	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Состав подразделения:
- 1 сержант Проклятых
- 4 Проклятых Легионера

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Болтер

Специальные правила:
- Бесстрашные
- Неумолимые призраки
- Неожиданная помощь
- Медленные и неотвратимые

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных Легионеров: ..... *+30 очков за модель*
- Сержант может заменить свой болтер на:
  - Пиломеч ..... *без дополнительной стоимости*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+10 очков*
  - Штурмовой болтер ..... *+10 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
  - Силовое оружие ..... *+15 очков*
  - Силовой кулак ..... *+25 очков*
- Один Легионер может заменить свой болтер на огнемет, или мельтаган, или плазмаган ..... *+20 очков*
- Один Легионер может заменить свой болтер на:
  - Тяжелый болтер ..... *+10 очков*
  - Ракетомет ..... *+15 очков*
  - Плазменную пушку ..... *+20 очков*
  - Лазерную пушку, мультимельту или тяжелый огнемет ..... *+30 очков*

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ШТУРМОВОЙ ВЗВОД ..... 100 очков

Стр. 60

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Космодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения:
- 4 Космических Десантника
- 1 сержант Космического Десанта

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Пиломеч
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Прыжковый ранец

Тип подразделения:
- Пехота с прыжковыми ранцами

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных Десантников: *+18 очков за модель*
  За каждые 5 моделей во взводе одна модель может заменить свой болт-пистолет на:
  - Огнемет *+10 очков*
  - Плазменный пистолет *+15 очков*
- Сержант может заменить свой болт-пистолет и/или пиломеч на:
  - Штурмовой щит *+15 очков*
  - Плазменный пистолет *+15 очков*
  - Силовое оружие или грозовой коготь *+15 очков*
  - Силовой кулак *+25 очков*
  - Громовой молот *+30 очков*
- Сержант может также иметь:
  - Мельта-бомбы *+5 очков*
  - Боевой щит *+5 очков*

Транспорт:
- Подразделение может снять прыжковые ранцы и сменить тип на «Пехота». В таком случае они могут иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог» или десантный модуль без дополнительной стоимости (смотрите полное описание на странице 135). Улучшения для машин покупаются по общим правилам.

ВЗВОД АВАНГАРДНЫХ ВЕТЕРАНОВ ..... 125 очков

Стр. 62

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Состав подразделения:
- 1 сержант Космического Десанта
- 4 ветерана

Тип подразделения:
- Пехота

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика
- Героическое появление

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Пиломеч (сержант вместо этого имеет силовой меч)

Транспорт:
- Подразделение, не имеющее прыжковых ранцев, может взять «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите полное описание и цены на странице 137).

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных ветеранов: *+20 очков за модель*•
  Сержант может заменить силовой меч на:
  - Грозовой коготь *без дополнительной стоимости*
  - Силовой кулак *+10 очков*
  - Громовой молот или антикварный клинок *+15 очков*
- Любая модель во взводе может заменить болт-пистолет и/или пиломеч на:
  - Штурмовой щит *+15 очков*
  - Плазменный пистолет *+15 очков*
  - Силовое оружие или грозовой коготь *+15 очков*
  - Силовой кулак *+25 очков*
  - Громовой молот *+30 очков*
- Любая модель может иметь мельта-бомбы *+5 очков*
- Весь взвод целиком может иметь прыжковые ранцы: *+10 очков за модель*

ЭСКАДРОН ЛЭНД СПИДЕРОВ ..... 50 очков за модель

Стр. 74

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Лэнд Спидер	4	10	10	10

Состав подразделения:
- 1–3 Лэнд Спидера

Тип подразделения:
- Машина (Быстрая, Скиммер)

Оснащение:
- Тяжелый болтер

Специальные правила:
- Глубокий Удар

Дополнения:
- Любой Лэнд Спидер может заменить свой тяжелый болтер на:
  - Тяжелый огнемет *без дополнительной стоимости*
  - Мультимельту *+10 очков*
- Любой Лэнд Спидер может иметь следующие улучшения:
  - Ракетомет типа «Тайфун» *+40 очков*
  - Оружие класса «Торнадо»:
    - Тяжелый огнемет *+10 очков*
    - Тяжелый болтер *+10 очков*
    - Мульти-мельта *+20 очков*
    - Штурмовая пушка *+40 очков*

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ЭСКАДРОН МОТОЦИКЛИСТОВ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

90 очков **Стр. 68**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант мотоциклистов	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Ударный мотоцикл	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Состав подразделения:
- 1 сержант
- 2 мотоциклиста Космического Десанта

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика

Тип подразделения:
- Мотоциклы

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Мотоцикл Космического Десанта

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных мотоциклистов: *+25 очков за модель*
- Сержант может заменить свой болт-пистолет на:
  - Плазменный пистолет *+15 очков*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму *+10 очков*
  - Силовое оружие *+15 очков*
  - Силовой кулак *+25 очков*
- Сержант может также иметь мельта-бомбы *+5 очков*
- До двух мотоциклистов могут заменить свои болт-пистолеты на:
  - Огнемет *+5 очков*
  - Мельтаган *+10 очков*
  - Плазмаган *+15 очков*
- Добавить к подразделению один ударный мотоцикл с тяжелым болтером *+40 очков*
- Заменить на ударном мотоцикле тяжелый болтер на мультимельту *+10 очков*

ЭСКАДРОН УДАРНЫХ МОТОЦИКЛОВ

40 очков за модель **Стр. 68**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ударный мотоцикл	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Состав подразделения:
- 1–3 ударных мотоциклов

Тип подразделения:
- Мотоциклы

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Мотоцикл Космического Десанта
- Тяжелый болтер

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика

Дополнения:
- Заменить на любом ударном мотоцикле тяжелый болтер на мульти-мельту *+10 очков*



ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ЛЭНД СПИДЕР «ШТОРМ» ..... 50 очков

Стр. 75

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Лэнд Спидер «Шторм»	3	10	10	10

Состав подразделения:
- 1 Лэнд Спидер «Шторм»

Тип подразделения:
- Машина (Быстрая, Скиммер, Открытая)

Оснащение:
- Тяжелый болтер
- Гранатомет типа «Цербер»
- Глушилка

Вместимость:
- 5 моделей (только разведчики)

Специальные правила:
- Глубокий Удар
- Разведчики

Дополнения:
- Лэнд Спидер «Шторм» может заменить свой тяжелый болтер на:
  - Тяжелый огнемет ..... *+10 очков*
  - Мультимельту ..... *+15 очков*
  - Штурмовую пушку ..... *+35 очков*

ЭСКАДРОН МОТОЦИКЛИСТОВ-РАЗВЕДЧИКОВ ..... 70 очков

Стр. 67

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант мотоциклистов-разведчиков	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+
Мотоциклист-разведчик	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+

Состав подразделения:
- 1 сержант
- 2 мотоциклиста-разведчика

Тип подразделения:
- Мотоциклы

Оснащение:
- Доспехи разведчика
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Мотоцикл Космического Десанта
- Дробовик

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика
- Скрытое проникновение
- Разведчики

Дополнения:
- Могут включать до 7 дополнительных мотоциклистов-разведчиков ..... *+20 очков за модель*
- Сержант может заменить свой болт-пистолет на:
  - Плазменный пистолет ..... *+15 очков*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму ..... *+10 очков*
  - Силовое оружие ..... *+15 очков*
  - Силовой кулак ..... *+25 очков*
- Сержант может также иметь:
  - Мельта-бомбы ..... *+5 очков*
  - Локационный маяк ..... *+25 очков*
- До трех мотоциклистов-разведчиков могут заменить болтеры на мотоциклах на гранатометы Космического Десанта: ..... *+10 очков*
- Подразделение может нести кластерные мины: ..... *+10 очков*

Следует иметь в виду, что в отношении кластерных мин подразделение разведчиков, разбитое на два боевых взвода, все равно рассматривается как одно подразделение, то есть может заминировать один элемент ландшафта.



ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ВЗВОД ОПУСТОШИТЕЛЕЙ ..... 90 очков

Стр. 61

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Космодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения:
- 4 Космодесантника
- 1 сержант Космического Десанта

Тип подразделения:
- Пехота

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевые взводы
- Боевая тактика

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Болтер
- Сигнум (только сержант)

Транспорт:
- Может иметь в качестве прикомандированного транспорта «Носорог», «Секач» или десантный модуль (смотрите полное описание и цены на странице 135).

Дополнения:
- Могут включать до 5 дополнительных Десантников: *+16 очков за модель*
- До четырех Десантников могут заменить свои болтеры на:
  - Тяжелый болтер, мультимельту или ракетомет *+15 очков*
  - Плазменную пушку *+25 очков*
  - Лазерную пушку *+35 очков*
- Сержант может заменить свой болт-пистолет и/или болтер на:
  - Пиломеч *без дополнительной стоимости*
  - Комби-огнемет, -мельту или -плазму *+10 очков*
  - Штурмовой болтер *+10 очков*
  - Плазменный пистолет или силовое оружие *+15 очков*
  - Силовой кулак *+25 очков*
- Сержант может также иметь мельта-бомбы *+5 очков*

ГРОМОВАЯ ПУШКА ..... 100 очков

Стр. 73

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Технодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	2+

Состав подразделения:
- 1 Технодесантник
- 1 Громовая пушка

Тип подразделения:
- Артиллерия

Оснащение:
- Доспехи оружейника
- Болтер или болт-пистолет
- Бронебойные и осколочные гранаты
- Комплект ремонтного оборудования

Специальные правила:
- И пусть они не знают страха
- Боевая тактика
- Независимый персонаж
- Благословение Омнисийи
- Усилить защиту

Транспорт:
- Подразделение может иметь в качестве прикомандированного транспорта десантный модуль (смотрите полное описание и цену на странице 135).

ЛЭНД РЕЙДЕР ..... 250 очков

Стр. 81

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Лэнд Рейдер	4	14	14	14

Состав подразделения:
- 1 Лэнд Рейдер

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Спаренный тяжелый болтер
- Две спаренные лазерные пушки
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Вместимость:
- 12 моделей

Специальные правила:
- Сила Бога Машины
- Штурмовая машина

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер *+10 очков*
  - Ракета-охотник *+10 очков*
  - Мультимельта *+10 очков*
  - Дополнительное бронирование *+15 очков*

ЛЭНД РЕЙДЕР «КРЕСТОНОСЕЦ» ..... 250 очков

Стр. 82

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
«Крестоносец»	4	14	14	14

Состав подразделения:
- 1 Лэнд Рейдер «Крестоносец»

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Спаренная штурмовая пушка
- Болтеры типа «Циклон»
- Штурмовые осколочные гранатометы
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Вместимость:
- 16 моделей

Специальные правила:
- Сила Бога Машины
- Штурмовая машина

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер *+10 очков*
  - Ракета-охотник *+10 очков*
  - Мультимельта *+10 очков*
  - Дополнительное бронирование *+15 очков*

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ЛЭНД РЕЙДЕР «ИСКУПИТЕЛЬ» ..... 240 очков

Стр. 83

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
«Искупитель»	4	14	14	14

Состав подразделения:
- 1 Лэнд Рейдер «Искупитель»

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Спаренная штурмовая пушка
- Две пушки «Огненный шторм»
- Штурмовые осколочные гранатометы
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Вместимость:
- 12 моделей

Специальные правила:
- Сила Бога Машины
- Штурмовая машина

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *+10 очков*
  - Ракета-охотник ..... *+10 очков*
  - Мультимельта ..... *+10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *+15 очков*

«ХИЩНИК» ..... 60 очков

Стр. 78

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
«Хищник»	4	13	11	10

Состав подразделения:
- 1 «Хищник»

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Автоматическая пушка
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может заменить автоматическую пушку на спаренную лазерную пушку ..... *+45 очков*
- Может иметь пару спонсонов с тяжелыми болтерами или лазерными пушками ..... *+60 очков*
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *+10 очков*
  - Ракета-охотник ..... *+10 очков*
  - Бульдозерный отвал ..... *+5 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *+15 очков*

«ВИХРЬ» ..... 85 очков

Стр. 79

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
«Вихрь»	4	11	11	10

Состав подразделения:
- 1 «Вихрь»

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Ракетная система залпового огня
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *+10 очков*
  - Ракета-охотник ..... *+10 очков*
  - Бульдозерный отвал ..... *+5 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *+15 очков*

«ЗАЩИТНИК» ..... 115 очков

Стр. 80

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
«Защитник»	4	13	11	10

Состав подразделения:
- 1 «Защитник»

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Пушка «Сокрушитель»
- Штурмовой болтер
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *+10 очков*
  - Ракета-охотник ..... *+10 очков*
  - Бульдозерный отвал ..... *+5 очков*
  - Осадные снаряды ..... *+10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *+15 очков*

СОБРАТ-СЕРЖАНТ КРОНУС ..... 70 очков

Стр. 88

Кронус, в соответствии с его правилами, должен быть прикомандирован к одному из танков в армии.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Антаро Кронус	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Состав подразделения:
- 1 (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовые доспехи
- Болт-пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Сервоманипулятор

Специальные правила:
- Командир танка

ПАМЯТКА

ТИПЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Стр.
Апотекарий	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	55
Ударный мотоцикл	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	68
Сержант мотоциклистов	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+	68
Капитан	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	54
Като Сикарус	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	85
Капеллан	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	58
Первый воин Ордена	5	4	4	4	1	4	3	10	2+	53
Магистр Ордена	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	52
Кронус	4	5	4	4	1	4	2	9	3+	89
Первый воин Роты	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	55
Проклятый легионер	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	95
Сержант Проклятых	5	4	4	4	1	4	2	10	3+	95
Дарнат Лисандер	6	5	4	4	4	5	3	10	2+	91
Почетный Страж	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	53
Киован Шрайк	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	92
Кор'Сарро Хан	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	94
Библиарий	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	56
Марнеус Келгар	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	84
Магистр Арсенала	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	70
Ортан Кассиус	5	4	4	6	2	4	2	10	3+	87
Педро Кантор	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	90
Разведчик	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	66
Мотоциклист-разведчик	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+	67
Сержант мотоциклистов-разведчиков	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+	67
Сержант разведчиков	4	4	4	4	1	4	2	9	4+	66
Сержант Телион	5	6	4	4	1	4	2	9	4+	88
Сервитор	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	72
Космодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	разл.
Мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	68
Сержант Космодесанта	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	разл.
Технодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	71
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	64
Сержант терминаторов	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	64
Варро Тигуриус	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	86
Ветеран	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	разл.
Вулкан Хе'Стан	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	93

МАШИНЫ

	BS	Броня Фр.	Броня Фл.	Броня Т.	Стр.
Десантный модуль	4	12	12	12	69
Лэнд Рейдер	4	14	14	14	81
Лэнд Рейдер «Крестоносец»	4	14	14	14	82
Лэнд Рейдер «Искупитель»	4	14	14	14	83
Лэнд Спидер	4	10	10	10	74
Лэнд Спидер «Шторм»	3	10	10	10	75
«Хищник»	4	13	11	10	78
«Секач»	4	11	11	10	77
«Носорог»	4	11	11	10	76
«Защитник»	4	13	11	10	80
«Вихрь»	4	11	11	10	79

	WS	BS	S	Броня Фр.	Броня Фл.	Броня Т.	I	A	Стр.
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	2	65
Дредноут «Бронеход»	4	4	6	13	13	10	4	2(3)	65
Почтенный Дредноут	5	5	6	12	12	10	4	2	65

ТИПЫ ОРУЖИЯ

Оружие	Дальн.	Сила	AP	Тип	Стр.
Штурмовая пушка	24"	6	4	Тяжелое 4, Суперострое	97
Гранатомет Космодесанта*					67
(осколочные)	24"	3	6	Скорострельное, Взрыв	
(бронебойные)	24"	6	4	Скорострельное	
Автоматическая пушка	48"	7	4	Тяжелое 2	103
Подствольный гранатомет*					97
(осколочные)	12"	3	6	Штурмовое 1, Взрыв	
(бронебойные)	12"	6	4	Штурмовое 1	
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет	97
Болтер	24"	4	5	Скорострельное	97
Преобразовательный луч*					70
	до 18"	6	-	Тяжелое 1, Взрыв	
	18"–42"	8	4	Тяжелое 1, Взрыв	
	42–72"	10	1	Тяжелое 1, Взрыв	
Ракетомет типа «Циклон»*					64
(осколочные)	48"	4	6	Тяжелое 2, Взрыв	
(бронебойные)	48"	8	3	Тяжелое 2	
Ракетомет типа «Ветер смерти»	12"	5	-	Тяжелое 1, Большой взрыв	69
Заряды Драконьего Огня	24"	4	5	Скорострельное Игнорирует укрытие	63
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1	98
Пушка типа «Огненный Шторм»	Шаблон	6	3	Тяжелое 1	83
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3	98
Тяжелый огнемет	Шаблон	5	4	Штурмовое 1	98
Патроны Адского Огня	24"	X	5	Скорострельное, Ядовитое (2+)	100
Заряды Адского Огня	36"	X	-	Тяжелое 1, Взрыв* Ядовитое (2+)	66
Заряды типа «Кракен»	30"	4	4	Скорострельное	63
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1	98
Мельтаган	12"	8	1	Штурмовое 1, Мельта	98
Ракетомет*					99
(осколочные)	48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв	
(бронебойные)	48"	8	3	Тяжелое 1	
Мультимельта	24"	8	1	Тяжелое 1, Мельта	99
Плазменная пушка	36"	7	2	Тяжелое 1, Взрыв, Перегрев!	99
Плазмаган	24"	7	2	Скорострельное, Перегрев!	99
Плазменный пистолет	12"	7	2	Пистолет, Перегрев!	99
Дробовик	12"	4	–	Штурмовое 2	66
Снайперская винтовка	36"	X	6	Тяжелое 1, Снайперское	66
Штурмовой болтер	24"	4	5	Штурмовое 2	99
Громовая пушка*					73
Поверхностный подрыв	60"	6	5	Тяжелое 4, Взрыв	
Воздушный подрыв	60"	5	6	Тяжелое 4, Взрыв Игнорирует укрытие	
Подповерхностный подрыв	60"	4	-	Тяжелое 4, Взрыв, Дрожь	
Ракетомет типа «Тайфун»*					74
(осколочные)	48"	4	6	Тяжелое 2, Взрыв	
(бронебойные)	48"	8	3	Тяжелое 2	
Заряды типа «Возмездие»	18"	4	3	Скорострельное, Перегрев!	63

* Эти типы оружия могут вести огонь в нескольких режимах: перед выстрелом Вы должны выбрать, какой режим используется.

АРТИЛЛЕРИЯ

«Сокрушитель»	24"	10	2	Арт. 1, Навесное	80
Орбитальная бомбардировка	X	10	1	Арт. 1, Навесное	52
Ракетная система залпового огня*					79
«Возмездие»	12–48"	5	4	Арт. 1, Навесное	
Зажигательные ракеты	12–48"	4	5	Арт. 1, Навесное, Игнорирует укрытие	



Кантор, Магистр Ордена Багровых Кулаков, возглавляет защиту города Нью-Ринн.



Воины ордена Вороньей Гвардии продвигаются через руины Манкара.

WARHAMMER 40,000

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ™

Во мрачной тьме далекого будущего Человечество со всех сторон окружено врагами: гражданские войны, инопланетные захватчики и слуги злобных богов тьмы – все пытаются откусить кусок от плоти Человечества. И только одна сила является решающей в его защите – супервоины Космического Десанта. Созданные благодаря достижениям науки и укрепленные нескончаемыми тренировками и пламенной верой, они призваны нести правосудие Императора и его волю даже в самые темные уголки вселенной, готовые на все ради выживания Человечества.

«До тех пор, пока мы стоим, мы сражаемся.
До тех пор, пока мы сражаемся, мы побеждаем.
И ничто не в силах устоять перед нашим гневом.»

– Марнеус Келгар, Магистр Ордена Ультрамаринов

Внутри Вы найдете:

- **ИСТОРИЯ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА.** Откройте для себя происхождение Легионов Космического Десанта, их славную историю и их нынешние деяния во благо и для выживания Человечества.
- **СИЛЫ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА.** Здесь Вы найдете описание многочисленных видов войск, героев, машин и вооружения Космического Десанта. Здесь же Вы найдете историю и правила для могучих героев Космического Десанта: Марнеуса Келгара, Магистра Ордена Ультрамаринов, Дарната Лисандера из ордена Имперских Кулаков, Капитана Кор'Сарро из Ордена Белых Молний, и таинственного Легиона Проклятых.
- **ЗАЩИТНИКИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.** Галерея миниатюр, из которых Вы можете собрать себе армию Космического Десанта во всей ее мощи и славе.
- **ВОИНСКИЙ ЛИСТ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА.** Правила, которые позволят Вам превратить Вашу коллекцию в могучую армию на игровом столе.



ISBN: 978-1841548944
4 612887 550408

РУССКИЙ

http://www.games-workshop.com

WARHAMMER 40000
КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

CITADEL

GAMES WORKSHOP®

Вы должны иметь основную книгу правил Warhammer 40000, чтобы использовать содержание этой книги.