

ТЕННАЯ СРЕСЬ



WARHAMMER
40,000
ролевая игра

CREDITS

DESIGNED AND WRITTEN BY
Owen Barnes, Kate Flack & Mike Mason

GRAPHIC DESIGN
Mark Raynor

WITH MAJOR CONTRIBUTIONS FROM
Dan Abnett, Gary Astleford, Alan Bligh,
Ben Counter, John French, Guy Haley, Andy Hall,
Tim Huckelberry, Andrew Kenrick,
Mark Latham, TS Luikart,
Chris Pramas & Rick Priestley

PROJECT MANAGER/ART DIRECTION
Zoë Wedderburn

GAMES WORKSHOP

INVALUABLE ADVICE AT EVERY STAGE
John Blanche, Alan Merrett & Rick Priestley

LICENSING MANAGER
Owen Rees

UNDYING THANKS
Chris Pramas and Green Ronin for
getting us started on this epic journey,
Max Bottrill & the Games Workshop Design Studio,
Dave Allen, Robert Clark, Richard Ford,
David Gallagher, Mal Green, Stuart Jeckle,
Nick Kyme, Caroline Law, Karen Miksza,
Dylan Owen, Lindsey Priestley, Rob Schwalb,
all who worked on Warhammer Fantasy Roleplay,
& all playtesters (see p.395)

LICENSING & ACQUIRED RIGHTS MANAGER
Erik Mogensen

HEAD OF LEGAL & LICENSING
Andy Jones

FANTASY FLIGHT GAMES

COVER ART
Clint Langley

MANAGING DEVELOPER
Michael Hurley

INTERIOR ART & GRAPHICS
John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Wayne England, David
Gallagher, Des Hanley, Neil Hodgson, Paul Jeacock, Nuala
Kinrade, Karl Kopinski, Stefan Kopinski,
Clint Langley, Pat Loboyko, Mark Raynor, Adrian Smith, Paul
Smith, Andrea Uderzo, Kev Walker & John Wigley

EXECUTIVE DEVELOPER
Jeff Tidball

ADDITIONAL GRAPHIC DESIGN
Kevin Childress

CARTOGRAPHY
Darius Hinks, Andy Law & Mark Raynor

PUBLISHER
Christian T. Petersen



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Dark Heresy, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, Dark Heresy and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Dark Heresy game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

This copy of Dark Heresy has been revised from the first printing to incorporate the errata listed in
version 1.0 of the Dark Heresy FAQ available at www.FantasyFlightGames.com.

ISBN 978-1-58994-454-1

Product Code DH01

Printed in China

For details of the whole DARK HERESY range, an ever-growing selection of free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

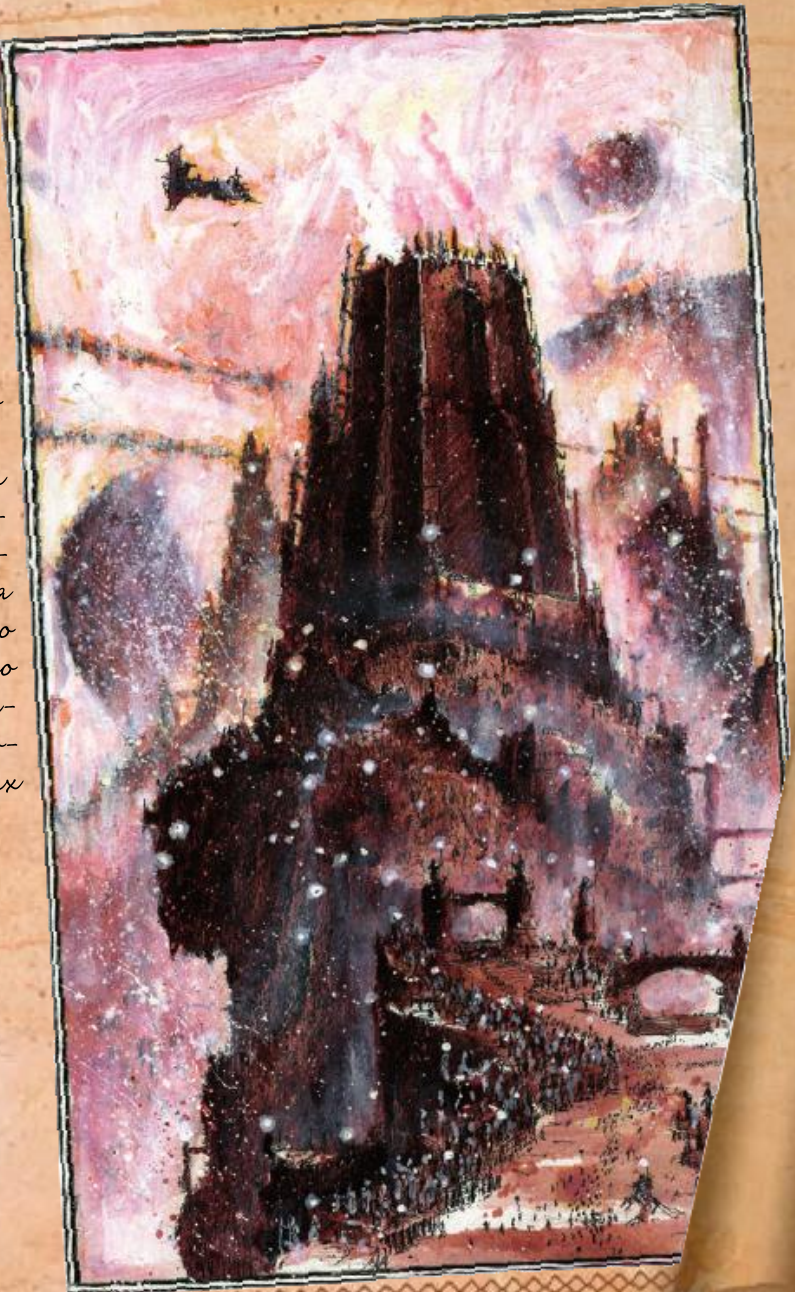
Сорок первое тысячелетие...

Вот уже более сотни веков Император неподвижно восседает на Золотом Троне Земли. Волею богов, Он повелитель человечества и, мощью Его неисчисли- мых армий, повелитель миллионов миров. Он - гниющий труп, невидимо корчащийся от- мощи, пришедшей из Тёмной Эры Технологий. Он - мертвый властелин Империи, кото- рому ежедневно приносятся в жертву тысячи душ, дабы поддерживать в нем жизнь. Но, даже находясь между жизнью и смертью, Император продолжает нести свою вечную вахту. Могу- чие боевые флотилии пересекают кшащие демонами миазмы варпа, единственный маршрут, связывающий далекие звезды, а их путь освещает Астрономикон - психическое проявление во- ли Императора. Несметные воинства на неисчислимых мирах сражаются во имя Него. И ве- личайшие среди Его солдат - Адептус Аспартес - Космические Десантники - биологически усовершенствованные сверхвоины. Их братьев по оружию легионы: Имперская Гвардия, бесчисленные армии сил планетарной обороны, недремлющая Инквизиция, Техножрецы Адептус Механикус - и это далеко не полный список.

Но всего их невероятного мно- жества едва хватает, чтобы сдер- живать постоянную угрозу со- стороны чужих, еретиков, му- тантов и чего-то гораздо более страшного.

Быть человеком в такие време- на, значит быть одним из неис- числимых миллиардов, жить под пятой жесточайшего и кровавей- шего режима, который только можно себе вообразить.

Забудьте о могуществе науки и технологии, столь многое было за- быто, и никогда уже не будет от- крыто вновь. Забудьте обещания прогресса и просвещения, ведь во мрачной тьме далекого будущего есть место только войне. Нет ми- ра среди звезд, лишь вечность кро- вавых побоев, да смех жаждущих крови богов.



Введение

Война за Души Человечества

Приветствуем вас в **Тёмной Ереси**, ролевой игре полной опасностей, тайн и жестокого насилия, разворачивающейся в загнивающем мире далёкого будущего «Warhammer 40000». Вы стоите на пороге рискованного приключения в тёмное сердце 41-го тысячелетия. Вы окажетесь на передовой в великой, но тайной войне. Вам, в роли аколита могущественной Инквизиции, предстоит искоренить угрозу, нависшую над Империумом Человека. Вы будете вовлечены в смертельную битву против еретиков, чужих и ведьм. Вы столкнётесь с одержимостью демонами, будете сражаться за собственную жизнь посреди липкой паутины заговоров и предательства. Но, быть может, величайшую опасность вы встретите в лице своего собрата человека, ибо душа смертного – самая благодатная почва для порчи. Ваш долг – отвести человечество от многочисленных путей, ведущих к проклятию. При помощи дымящегося болтера, если потребуется.

Быть может, остаться верным своему благородному долгу будет трудно. Однако отчаянные времена требуют отчаянных мер, ибо это темнейшая из всех эпох, которых когда-либо знал род людской. Империум осаждён врагами, как изнутри, так и снаружи. Теперь настал ваш черед вступить в бой и изменить мир к лучшему.

Что же такое Ролевая Игра?

Сейчас вы можете задаваться вопросом, что же такое ролевая игра и как начать играть. Прекрасно. Такая пытливость признак хорошего аколита (другой вопрос, как пережить то, что обнаружит ваше любопытство). Можете быть уверены, в ролевую игру не только интересно и захватывающе играть, но очень просто. Эта книга содержит все необходимые правила и информацию для того, чтобы начать играть – вы уже на полпути к этому. Безусловно, если вы сейчас просто листаете эту книгу в своём местном игровом или книжном магазине, вам следует купить её тотчас. Это не только будет показателем в высшей степени хорошего вкуса, но также позволит вам познакомиться ваших друзей с целым новым миром интересных игр.

Вы, возможно, уже играли в ролевые игры: на вашем компьютере или игровой приставке, или, быть может, играли в «Warhammer Fantasy Roleplay». Если нет, то, грубо говоря, ролевая игра позволяет вам и вашим друзьям взять на себя роли героев, находящихся в центре драматических событий. Вы сами решаете, что ваши герои – или Игровые Персонажи (ИП) – делают в данный момент игры. Из того, что персонажи говорят, как сражаются и как выглядят, вы и ваши друзья складываете представление о происходящем.

В теории, всё это может показаться довольно-таки хаотичным. Каким образом рассказывается сама

история? Как вы решаете, что в данный момент происходит? Что делать если вы и ваши друзья не сходитесь во мнениях? Вот для этого-то данная книга и потребуется. Она познакомит вас с правилами игры, и опишет мрачный готический мир 41-го тысячелетия. Эта книга расскажет, как создать своего героя, как разрывать на куски чужих, как раскрывать еретические секреты и много чего ещё.

Однако прежде чем начать, вы вместе с вашей игровой группой должны принять немаловажное решение: кто станет Мастером Игры? Мастер Игры (сокращённо МИ) – это судья и ведущий рассказчик в одном лице, человек, на плечах которого лежит ответственность управления всей игрой. Да, Мастер Игры не играет так, как делают это остальные игроки; взамен, он создаёт сюжет и ситуации, описывает опасности и чудеса галактики, отыгрывает всех встречающихся персонажей и трактует правила. Мастер Игры – это важнейший член вашей группы, поэтому выбирайте его мудро. Мастер должен быть справедливым, логически мыслящим человеком и, кроме того, славным рассказчиком, одарённым богатым воображением.

Что нужно, чтобы играть в Тёмную Ересь

Когда вы будете готовы начать играть в **Тёмную Ересь**, вам понадобится следующее:

- Эта книга правил
- Три (или более) человека готовых сыграть в игру
- Тихое место для игры (круглый стол подойдёт идеально)
- Три-четыре часа свободного времени для игры
- Несколько 10-гранных игральные кости (по 2 или более на игрока)
- Бумага
- Карандаши и ластик
- Закуска, напитки и т.д.

Вы можете найти 10-гранные кости в том же самом магазине, где купили эту книгу. Если там нет, то существует множество интернет-магазинов, которые продают такие кости в ассортименте: всевозможных расцветок, из различных материалов. Кстати, если у вас имеется доступ к копировальному автомату, вы можете сделать копии Листка Персонажа из конца данной книги для каждого члена вашей группы, однако это не обязательно (Вы также могли бы скачать бесплатную оптимизированную для печати версию Листка Персонажа с сайта www.fantasyflightgames.com).

Дабы помочь визуализировать действие, вы по желанию можете использовать подходящие миниатюры, чтобы представлять ваших персонажей и врагов во время битвы. У компании Games Workshop есть ряд миниатюр, которые идеально подойдут для этой цели. Подробную информацию вы можете получить на сайте www.games-workshop.com



Если вы Мастер Игры, вам необходимо достаточно хорошо знать правила из этой книги. Вы можете подробнее узнать о своих задачах в [Главе 8: Мастер Игры](#). Можете перейти туда прямо сейчас, если пожелаете. Если вам уже приходилось играть в «Warhammer Fantasy Roleplay», то в **Тёмной Ереси** вы найдёте много схожих элементов, но знайте, что некоторые важные детали правил всё же отличаются.

Если же вы намерены быть игроком, продолжайте чтение. Следующая глава проведёт вас через процесс создания вашего альтер-эго в мире 41-го тысячелетия. И уже менее чем через полчаса вы будете готовы к игре. Если же вы хотите узнать больше о сеттинге **Тёмной Ереси** прочтите [Главу 9: Жизнь в Империи](#) и [Главу 10: Инквизиция](#).

Если вам всё ещё не до конца ясно, что же такое ролевая игра, убедительно просим вас прочесть [Пример игры](#). Он наглядно продемонстрирует то, как происходит сам процесс игры.

Что Содержит Эта Книга?

Книга правил **Тёмной Ереси** разделена на 13 глав:

[Введение](#)

Это раздел, который вы читаете прямо сейчас. В нём представлен краткий обзор **Тёмной Ереси** и ролевых игр как таковых.

[Глава 1: Создание Персонажа](#)

Эта глава шаг за шагом проведёт вас через этапы создания игрового персонажа.

[Глава 2: Карьерные пути](#)

Карьерные пути – это строительный материал для вашего персонажа. Они описывают и то, чем вы занимались до того, как стать аколитом и то, какова

ваша роль в следственной группе. Эта глава детально рассматривает всевозможные Карьерные пути, а также объясняет, как вы можете совершенствоваться и развивать своего персонажа в течение игры.

[Глава 3: Умения](#)

Каждый персонаж может изучить и применять ряд умений: от Допроса до Технопользования. Эта глава детально описывает все Умения.

[Глава 4: Таланты](#)

Будь то Крепкие бицепсы или Непокколебимая вера, у каждого персонажа есть некоторые особые возможности, делающие его уникальным. Эта глава описывает все эти таланты.

[Глава 5: Арсенал](#)

Эта глава рассказывает о некоторых инструментах, приспособлениях, оружии и броне, которые ваш аколит может найти или использовать.

[Глава 6: Психические силы](#)

Разнящиеся от огненных ударов пирокинетического пламени до возможности внушать телепатические приказы, Психические силы, дарованные Императором, редки и опасны. Эта глава разъясняет, как они работают, и что происходит, когда они выходят из-под контроля.

[Глава 7: Игровой процесс](#)

В **Тёмной Ереси** вам придётся биться за свою жизнь с сонмом еретических врагов, и эта глава расскажет вам, как это делать. Также вы узнаете, как проходить Тесты на Умения, тратить Очки Судьбы и выполнять другие сопряжённые с правилами действия.

Глава 8: Мастер Игры

Мастер игры играет особую роль в любой ролевой игре, и эта глава рассказывает, как эту роль исполнить. В дополнение к советам, как вести игру **Тёмную Ересь** и как стать хорошим Мастером, глава также включает правила для Порчи и Опыта.

Глава 9: Жизнь в Империи

Эта глава описывает Империум 41-го тысячелетия в его загнивающим, подорванном войной величии.

Глава 10: Инквизиция

В **Тёмной Ереси** вы примете на себя роль аколита Инквизиции. Эта глава раскрывает ключевые особенности этой таинственной организации.

Глава 11: Сектор Каликсида

Сектор Каликсида – это основное место действия **Тёмной Ереси**. Эта глава даёт краткий обзор всего сектора, а затем более детально рассматриваются три ключевых планеты. Это должно дать Мастеру Игры большое количество материала для проведения игр.

Глава 12: Чужие, Еретики и Антагонисты

Галактика наполнена всевозможными смертоносными существами; эта глава содержит описания и характеристики различных врагов, которые могут вам повстречаться в секторе Каликсида.

Глава 13: Сияние

Сияние это вводное приключение, с которого МИ может начать свою кампанию по **Тёмной Ереси**. Предупреждаем заранее, эта глава предназначена только для Мастера, и ни в коем случае не должна быть прочитана игроками.



Броски игровых костей и чтение результатов

Эта книга, посвящённая ролевой игре в мире **Warhammer 40000: Тёмная Ересь** содержит всё, что вам нужно, чтобы начать играть, кроме игровых костей. Десятигранные кости (сокращённо к10) – единственный вид игровых костей, который вам потребуется в этой игре. Каждому игроку нужно, по крайней мере, два к10, желательно разных цветов.

В **Тёмной Ереси**, точно так же, как и в обычных настольных или в настольных военных играх, игральные кости приносят в игру элемент случайности.

Читая эту книгу, вы узнаете, о различных способах получения результатов при помощи игровых костей. Одним из самых распространённых способов является «процентный бросок» (сокращённо пишется к% или к100). Этот бросок даёт число от 1 до 100. Чтобы сделать процентный бросок, понадобятся две 10-гранные кости. Выберите одну к10, которая будет обозначать десятки, вторая к10, следовательно, будет показывать единицы. Уже говорилось, что вы, возможно, сочтёте не лишним иметь игральные кости разных цветов, чтобы различать их. Итак, бросьте кости и взгляните на результат. «Кость десятков» показывает первую цифру вашего результата, тогда как «кость единиц» – вторую.

Пример: Стивен делает процентный бросок. «Кость десятков» у него показывает 8, а «кость единиц» – 6. Стало быть, Стивен выбросил число 86.

Примите к сведению: 3 и 0 означают число 30, 0 и 1 – число 1, 0 и 0 – число 100.

Порою вас могут попросить бросить несколько костей и сложить выпавшие на них результаты. В этом случае, количество костей, которые нужно бросить, обязательно пишется перед сокращением к10. К примеру, запись 2к10 требует бросить две 10-гранные кости и сложить два полученных на них числа, запись 4к10 призывает к броску четырёх костей и сложению 4 результатов, и так далее.

Пример: Стивен хочет узнать величину урона, который причинило его лазорудие. Ему нужно бросить 5к10. Поэтому он бросает пять 10-гранных костей. В результате получены такие числа: 3, 4, 7, 7 и 2. В сумме получилось 23 (3+4+7+7+2=23).

Наконец, в некоторых случаях вам нужно будет получить число от 1 до 5. Это делается броском 5-гранной кости или к5. Вы можете раздобыть непосредственно пятигранник или же бросить к10 и поделить результат пополам (дробную часть следует округлять в большую сторону).

Пример: Персонаж Стивена теряет сознание на к5 часов. Стив бросает 1к10. Выпавшее число 7 он делит пополам, получая в результате 4 (7:2=3,5 но, так как мы округляем в большую сторону, наш итог 4). Поэтому, к большому сожалению, персонаж Стивена впадёт в кому на 4 часа.

Пример игры

Если вы новичок в ролевых играх, вы можете недопонимать, как всё это происходит. Ниже вы найдёте пример игры. Он не разъясняет правил игры (о которых позже), но он показывает то, как протекает основной процесс ролевой игры и то, как Мастер Игры создаёт места действия, описывает то, что обнаруживают игроки и интерпретирует правила. В этом примере, Джез – Мастер Игры (МИ). Лира играет Амосис Тэм, Ассасина, обученного в одном из множества дворянских домов Имперума. Рик играет Вилмоса Палви, имперского Гвардейца, из службы безопасности флота. Уилл играет Сайлюса Аздемира, Адепта с Прола IX, планеты из системы Светило Писца. Стивен играет Лазаро Юридара, Арбитра из Адептус Арбитрес. Все четыре персонажа – аколиты, служащие инквизитору Ордо Ксенос Хастору Вайтлоку. Персонажей отправили на исследовательскую станцию, расположенную на окраине сектора Каликсида, расследовать странное астропатическое сообщение, которое инквизитор Вайтлок получил от агента (Томаса) со станции.

Джез (МИ): На исследовательской станции ни души. Никто не встречает вас на посадочной платформе. Никто не охраняет лестничную площадку. Никто не показался и в тёмных сводчатых залах. Сейчас вы приближаетесь к тому, что, по-вашему, мнению, является командным центром. Что собираетесь делать?

Рик (Вилмос): Я прочёсываю коридор, дробовик наготове.

Лира (Амосис): Когда я получу от Вилмоса сигнал рукой, я приближусь к двери и посмотрю, закрыта ли она.

Стивен (Лазаро): «Сайлюс, мы с тобой должны прикрыть их сзади».

Уилл (Сайлюс): «Согласен».

Джез (МИ): Хорошо. Вилмос, ты осмотрел коридор и не обнаружил ничего угрожающего. Амосис, подбравшись к двери, ты обнаруживаешь, что она заперта на замок.

Лира (Амосис): Так и знала. Используя своё умение Взлома, я попытаюсь открыть её.

Лира бросает на Умение Взлом.

Лира (Амосис): Я прошла Тест.

Джез (МИ): Хорошо, замок легко поддался. Ржавая дверь скользнула в сторону, открывая вашим взорам нутро командного центра. Первое, что вы заметили, это кровь, кровь повсюду. Смерд, окативший вас, ошеломил как удар по лицу. Источник крови и зловония тут же обнаружился. В командном центре находились три бездыханных тела.

Лира (Амосис): «О, Император, сохрани нас...»

Рик (Вилмос): Врагов нет?

Джез (МИ): Нет, насколько вы можете это видеть.

Уилл (Сайлюс): Я займусь исследованием тел, проверю: быть может, кто-нибудь из них ещё жив.

Стивен (Лазаро): Я попробую получить доступ к файлам данных этой станции. «Вилмос, прикрой нас!»

Рик (Вилмос): «Ну, конечно. Вы не хотите дать мне поиграться с техникой».

Лира (Амосис): «Нет, определённо не хотим. Оружие и когитаторы – вещи несовместимые».

Джез (МИ): Амосис кстати права, это видно по разрушенным когитаторам. Однако, в них не стреляли, просто нечто разбило их вдребезги. А что касается команды: выживших нет.

Уилл (Сайлюс): Вайтлок говорил нам, что в этом районе могут находиться подлые эльдар. Я когда-то уже видел, какие ранения причиняет их грязное оружие. Могу ли я сказать, что именно оно убило команду?

Джез (МИ): Неплохой вопрос. Делай Тест на Медицину.

Уилл (Сайлюс): Уже сделал – удачно!

Джез (МИ): Молодец. Осмотрев ранения, ты без особого труда можешь сказать, что причинило их не чужеродное оружие. Два трупа выглядят так, как будто их рассекли оружием ближнего боя или, быть может, чем-то вроде острого когтя. У третьего тела не хватает головы. И выглядит это так, как если бы его голова взорвалась.

Уилл (Сайлюс): Возможно, болтерный снаряд? Они ведь взрываются внутри цели.

Джез (МИ): Ты думаешь, что нет. От выстрела из болтера, по крайней мере, осталась бы хоть часть головы. Однако, ты замечаешь кое-что ещё, при более детальном рассмотрении этого трупа. Ты видишь, что покойный облачён в мантию астропата.

Уилл (Сайлюс): «Лазаро, думаю, я отыскал нашего пропавшего астропата...».

Стивен (Лазаро): «Астропат, башка которого лопнула? Храни нас, Император, ибо это не добрый знак».

Джез (МИ): Едва слова слетели с губ Лазаро, как вы услышали леденящий кровь вопль, и воздух стал холоднее. Тяжёлые удары начали сыпаться в закрытую дверь. Ибо прибыло нечто ужасное.

Уилл (Сайлюс): «О, Золотой Трон, защити нас!»

Лира (Амосис): «Все в укрытие!»

Стивен (Лазаро): «Будьте тверды, выполняйте свой долг!»

Приключение героев продолжится. Кто или что находится за дверью? Что же произошло на исследовательской станции? И куда пропал Томас, агент инквизитора Вайтлока? Рик, Лира, Уилл и Стивен узнают, чем закончится их приключение. А ваша собственная игра только лишь начинается...

Важное замечание о реальности

Участвуя в ролевой игре, вы оставляете в стороне реальность и абсолютную правдоподобность для того, чтобы погрузиться в мир фантазии и приключений, который создаёт Мастер Игры. Все идеи и правила этой книги – это инструменты в руках МИ, и он может использовать их по своему усмотрению. Мастер – это непререкаемый арбитр в правилах игры, он может пожелать видоизменить, исправить или даже проигнорировать некоторые правила, чтобы они больше подходили к стилю игры вашей группы. Следуйте решениям своего МИ, ведь он тот, кто делает все, чтобы вам и вашей группе было интересно!

Наконец, следует подчеркнуть, что **Тёмная Ересь** оперирует устоявшимися понятиями и тематикой. Демоны, безумие, смерть, порча и отчаяние – всё это неотъемлемые элементы сеттинга мира Warhammer 40,000. То, что **Тёмная Ересь** пользуется всеми этими понятиями, вовсе не означает, что каждая игровая сессия должна быть мучительным испытанием. **Тёмная Ересь** – это игра, а игра должна быть увлекательной. Имейте ввиду, что все изображаемые в этой книге вещи, персонажи и события не существуют на самом деле. Так что, не робейте – просто играйте и веселитесь!



CHARACTER CREATION

CREATING
YOUR ACOLYTE

•

HOMEWORLD

•

GENERATE
CHARACTERISTICS

•

DETERMINE
CAREER PATH

•

SPEND
EXPERIENCE
POINTS,
BUY EQUIPMENT

•

BRINGING
YOUR CHARACTER
TO LIFE

Глава 1: Создание персонажа

«Каков твой долг? Взглянуть вселенной в лицо, а затем плюнуть ей прямо в глаза. Умереть с проклятием на устах и пальцем на курке. Знать, что ты обречён, но, не смотря на это, стараться из всех сил».

— инквизитор Солдеван, Ордо Еретикус

В игре **Тёмная Ересь** принимаете роль аколита, начинающего следователя на службе у могущественного инквизитора. Вы были избраны из бесчисленных миллиардов, чтобы внести свою лепту в войну столь великую и ужасную, что её секреты никогда не должны стать известны простым людям. Инквизитор, ваш господин, будет отправлять вас на различные задания, выполняя которые, столкнетесь с ведьмами, чужими и даже с демонами. Вы познаете искушение властью, подвергнетесь воздействию Порчи. Вы сами, ваши союзники или даже ваш господин можете стать рабами Тёмных Богов. И, если этому суждено будет случиться, ваш долг огнём и праведностью очистить порчу, ибо Губительные Силы, силы хаоса коварны в своих злодеяниях и, если бы только могли, немедля уничтожили бы и вас и весь род людской.

Вы и ваши братья аколиты должны бороться, чтобы сдерживать многочисленные опасности, грозящие человечеству. Вы должны бороться, зная, что вашему имени не суждено попасть в анналы истории. Слава, власть и величие обойдут вас стороной — но вы сражаетесь не ради этого. Вы сражаетесь, потому что это ваш долг. Сражаетесь, ибо ваша неудача будет стоить разрушения Империи... гибели всего человечества.

Вам будет нелегко. На первых порах, вы будете немногим лучше любого вашего современника. Ведь вы всего лишь один из множества завербованных Инквизицией аколитов. Чтобы выжить, вам потребуются острый ум и удача, помощь товарищей и все ваши способности. Чем дольше вы сможете прожить, тем сильнее станете, и тем могущественнее будут ваши враги. Война за души челове-

чества никогда не закончится и, случись вам прожить достаточно долго, чтобы стать инквизитором, вы не изведаете покоя, пока смерть не примет вас в свои холодные объятия. После смерти по вам не будут скорбеть, но ведь не слава делает героев достойными их величия. Ваша борьба, ваш триумф и ваше поражение — вот, что поистине важно. Важно потому, что, волей Императора, ваше существование будет иметь хоть толику смысла. А это величайшее достояние, которого человек может осмелиться желать в 41-ом тысячелетии.

Создание вашего аколита

«От вас требуется не думать, а действовать!»

— кадет-комиссар, Джуриан Евтар

Итак, прежде чем отправиться на задание, вам необходимо создать альтер-эго, называемое в игре Игровыми Персонажем (ИП). Создание персонажа это несложный процесс, который многие люди даже находят забавным. Читая эту главу, вы найдете инструменты для создания интересной личности с собственным прошлым, побуждениями, и чётким представлением о своём будущем. Учтите, что в тексте вам могут повстречаться незнакомые термины, местности и понятия, но не стоит волноваться — вы узнаете ответы на все вопросы, прочитав эту книгу до конца и познав **Тёмную Ересь**.

Прежде чем начать, вам не помешает кое-чем запастись: потребуются две 10-гранные кости (или 2к10 — так их будут называть в правилах), листок персонажа, карандаш и ластик. Лучше всего вначале все записи делать карандашом, поскольку вам может потребоваться что-нибудь добавить к своим пометкам или что-то изменить. Будет не лишним иметь под рукой запас бумаги для записей. Полезным будет также присутствие тех людей, с которыми вы будете впоследствии играть. Вам не только будет интересно делиться друг с другом получаемыми результатами, но и вы сможете сделать так, чтобы ваши персонажи дополняли друг друга.

Всякий раз, когда создаёте нового аколита, вы должны пройти шесть шагов. Сам по себе каждый из них относительно прост: придётся лишь пару-



тройку раз сделать выбор и записать все в ваш листок персонажа. Итак, стадии создания персонажа следующие:

Стадия первая: Родной мир

Создание персонажа начинается с выбора его Родного мира. Размеры Империи колоссальны, а, следовательно, в нем есть место для несметного множества миров, цивилизаций и культур. **Тёмная Ересь** предлагает четыре архетипа Родных миров, наиболее характерных для сектора Каликсиды: дикий мир, мир-улей, имперский мир и пустота. Родной мир может многое сказать о вас: откуда вы, как вы выглядите, каковы ваши манеры и как вы ладите с другими.

Стадия вторая: Генерирование Характеристик

Многие ключевые особенности, описывающие вашего персонажа, выражены рядами чисел. Они называются Характеристиками. Они отражают способности вашего аколита, от физических (таких, как Сила и Стойкость) до психических (таких, как Интеллект и Сила Воли).

Стадия третья: Выбор Карьеры

Хотя Родной Мир и Характеристики важны для понимания вашего персонажа, именно выбранный вами Карьерный путь определяет функции персонажа в игре. **Тёмная Ересь** предлагает восемь таких путей: Адепт, Арбитр, Ассасин, Клирик, Гвардеец, Имперский псайкер, Негодяй и Техножрец. По мере игры, Ранг вашего ИП в пределах избранной Карьеры будет расти. Это открывает доступ к множеству новых опций, даёт шанс сделать аколита таким, каким вы хотите его видеть.

Стадия четвёртая: Расход Очков Опыта, покупка снаряжения

На этом вы продолжаете индивидуализировать вашего аколита. Все персонажи начинают игру с некоторым количеством Очков Опыта (или сокращённо просто "Опыта"), накопленным до поступления на службу к инквизитору. Вы можете потратить ваш стартовый Опыт на приобретение новых Умений и Талантов или улучшить Характеристики персонажа. Подробнее об этом в [Главе 2: Карьерный путь](#).

Также аколиты получают немного стартовых денег, на которые вы можете купить вашему персонажу дополнительное вооружение, броню и снаряжение, выбрав подходящее из [Главы 5: Арсенал](#).

Также на этом этапе вы определяете свои Раны и количество Очков Судьбы.

Стадия пятая: Оживление вашего персонажа

Как только с числами будет покончено, придёт время слегка детализировать вашего аколита. Эта, пятая по счёту, стадия создания поможет опреде-

лить внешность персонажа, его прошлое, темперамент, убеждения и так далее. Этот этап не менее важен, чем предыдущие, так как он поможет вам отыгрывать персонажа в ходе игры и сделает вашего аколита уникальным, поможет выделить его среди других подобных персонажей.

Стадия шестая: Игра в Тёмную Ересь

Итак, если все предыдущие этапы пройдены, то на этой стадии вы уже готовы к игре в **Тёмную Ересь**!

Стадия первая: Родной мир

«Отныне, твоя не родина не место, а человечество. Теперь Империя принадлежит тебе, а ты – Империи».
– катехизис основания, латунный 104-ый.

Сейчас ваш персонаж работает на Инквизицию, но ведь так было не всегда. Где-то есть мир, где он родился и вырос. От этого мира зависит многое: начиная с физических данных, умений и темперамента персонажа, заканчивая внешностью и доступным ему выбором Карьерных путей. Если вы уже придумали, каким персонажем хотите играть, то можете самостоятельно выбрать подходящий Родной мир из [Таблицы 1-1: Случайный Родной мир](#). Если не придумали, не стоит беспокоиться: просто бросьте игральные кости и посмотрите в той же таблице, какой выбор за вас сделал Император.

Таблица 1-1: Случайный Родной мир

Бросок	Результат
01-20	Дикий мир: Уроженцы диких миров большие, сильные и выносливые – это прекрасный выбор, если вы хотите играть за персонажа, который хорош в бою.
21-45	Мир-улей: Жители ульев - сообразительные и бойкие на язык. Это отличный выбор, если хотите, чтобы ваш персонаж мог найти выход из любой ситуации.
46-90	Имперский мир: Имперские подданные - выходцы со всевозможных планет и множества различных культур. Потому из них получаются хорошие универсальные персонажи. К тому же, им доступно больше всего карьер.
91-00	Пустота: Пустотники невероятно удачливы и наделены большой силой воли. Блестящий выбор, если вы собираетесь играть за псайкера или учёного персонажа.

Как только Родной мир будет выбран, запишите все ваши начальные Черты и Умения на листке персонажа, и можете переходить ко второй стадии создания.

Дикий мир

«Большую часть прожитых лет вы провели среди суровых людей в жестоком и диком мире. Там силу, отвагу и умение сражаться ценят в человеке превыше всего. Вы большой, сильный и храбрый, но вместе с тем суеверный. Вы наверняка принадлежите к клану воинов, где высоко ценятся ваши воинские навыки».

Дикий мир – это неприветливое место, где люди озабочены только своим выживанием. Живя в душных и смертоносных джунглях или среди раскалённых песков пустынной планеты, люди неизбежно скатываются к примитивному существованию. Они сбиваются в племена, банды или религиозные сообщества и живут, ни мало не заботясь о технологиях и беспечном образе жизни так называемых «цивилизованных людей».

Жизнь на диком мире

Дикие миры – самые примитивные из обитаемых миров Империи, отчасти из-за враждебности окружающей среды, отчасти из-за того, что эти миры долгое время не имели контактов с Империей. На большинстве этих миров господствует до пороховой период, а на некоторых наиболее отсталых встречается даже каменный век; жители же этих планет зачастую возвращаются к первобытному образу жизни. Если дикий мир попадает в зону военных действий, Имперская Гвардия может снабдить местных жителей оружием, научив их пользоваться лазвинтовками, тяжёлыми стабберами и тому подобным. Ведь уроженцы диких миров, несмотря на остаточные, рудиментарные знания такого оружия, не имеют ни малейшего представления о том, как производить его или ухаживать за ним.

Некоторые дикие миры представляют собой планеты, слишком опасные для свободного расселения на них людей. Существует великое множество различных миров смерти. Поверхность некоторых из них заросла густыми джунглями, под покровом которых обитают кошмарные хищники и пожирающие людей растения; на бесплодных каменных пустошах других планет взрываются вулканы, бушуют ядерные шторма. Некоторые же подобные миры находятся слишком близко к солнцу, и оттого сплошь покрыты пустынями, в песках которых ютятся немногочисленные племена кочевников. А на других планетах, наоборот, господствуют лишь лёд и арктическая тундра – место крайне недружелюбное, выживают в котором только самые стойкие из людей. Да, миры смерти почти непригодны для колонизации, но на них часто ведутся исследовательские работы, ибо их недра могут таить в себе редкие минералы, залежи газов и другие полезные виды ресурсов.

Поселенцы миров могли попасть на эти миры разными путями. Это могут быть остатки древней, давно сгинувшей колонии. Возможно это исследователи и имперские гвардейцы из одичавшего аванпоста или, быть может, потомки потерпевших крушение космоплывателей, которые были вынуждены из поколения в поколение выживать в кошмарных условиях. Какой бы случай не занес их на эту планету, жители диких миров неизбежно превращаются в первобытных охотников за головами, кочевников звероловов, варваров, орудующих топорами и в тому подобных людей.

Как и всеми другими мирами, возвращёнными во владения Императора, каждым диким миром управляет планетарный губернатор. В большинстве случаев, этот наместник правит планетой с орбиты, а на поверхность спускается лишь для проведения чисток от мутантов и психически одаренных. На диких мирах, особенно в воинских культах, часто встречаются религиозные расхождения, посему необходима непрерывная бдительность. Однако и сами губернаторы диких миров подвергаются тщательным проверкам, нередко по подозрениям в ассимиляции. Бывает, что отдельные племена диких миров не хотят расставаться с верой в иных богов, отличных от Императора. Эти племена зачастую или обрабатываются Экклезиархией или просто грубо истребляются. Власти непрерывно отслеживают еретические культы, ведь дикие миры – идеальные пристанища для еретиков.

Могучие и выносливые, презирующие слабость, жители диких миров часто объединяются в родоплеменные воинские кланы. Физические данные обитателей диких миров и их менталитет, в который уже заложено стремление выжить любой ценой, делают эти планеты прекрасным местом для набора рекрутов в легионы Имперской Гвардии или даже в ряды Космических Десантников. Иногда смена знакомой среды может стать тяжким испытанием для жителя дикого мира, ибо его примитивный разум порою не способен принять некоторые основные понятия, например космическое путешествие. В таких случаях неизбежно наступает безумие, и несчастный дикарь или попадёт за решётку или легко и быстро избавляется от мучений. У тех, кто всё-таки попадает на просторы Империи, в дальнейшем сохраняется большинство особенностей и традиций их бывшего племени. Порою, это может оказаться невероятно полезным – катачанские войны джунглей и Космические Волки Фенриса тому ярчайшие примеры – но иногда эти традиции могут вылиться в некоторые странности в поведении, стать социальной преградой. Примерами могут служить упрямое ношение костей павших соратников, сплёвывание всякий раз, когда псайкер использует свои способности, а также нанесение боевой раскраски перед выходом на задание.

Карьеры диких миров

Персонажи с диких миров могут выбрать один из следующих Карьерных путей:

Ассасин

Культы смерти и Школы Ассасинорум обычно забирают подходящих им рекрутов с родного мира ещё в детстве. Отобранные претенденты проходят через жестокие тренировки, отсеивающие недостойных. Постигая искусство убивать, они становятся жестокими и беспощадными Ассасинами, спрос на которых есть на многих мирах. Это приученные к боли, привыкшие к смерти, в высшей степени смертоносные люди.

Гвардеец

Гвардейцы с диких миров – это, как правило, воины, которых старейшины их племени посылают в Имперскую Гвардию качестве десятины. Некоторых всем скопом обучают в громадных тренировочных лагерях или в трюмах кораблей, тогда как другим всего лишь показывают лазерную винтовку и отправляют в бой. Есть и другие, воспитанные в собственных племенах на заученных наизусть обрядах и религиозных ритуалах. Из таких получаются крепкие и преданные воины – прекрасная защита для группы аколитов.

Имперский псайкер

Имперские псайкеры с диких миров были когда-то шаманами, знахарями и мудрецами своих кланов. Из-за их дара их нашли и забрали для санкционирования агенты Чёрных Кораблей Инквизиции. Псайкеры владеют необыкновенными силами: от исцеляющих чар до смертоносных, неотвратимых проклятий. Одни, вглядываясь во внутренности, постигают будущее, другие же умеют создавать гибельные куклы, чтобы с их помощью сживать со свету врагов. Они живучи от рождения и их сложно убить, и это их качество может быть как благословением, так и стать проклятием.

Негодяй

Негодяи с диких миров – это мусорщики или единственные оставшиеся в живых из погибших народов. Некоторые околачиваются возле колоний и аванпостов, благодаря чему сохраняют частичку цивилизованности, другие могут быть выходцами с пост-апокалиптических миров, где воровство и войны банд являются образом жизни. Мастера воровства и обмана, они умудряются выживать, благодаря своей находчивости, ловким рукам и откровенному нахальству.

Умения уроженцев диких миров

Все дикари умеют говорить на уникальном местном языке того мира, откуда они родом. Потому выходцы с диких миров получают умение Знание языка (племенной диалект) (Инт).

Черты уроженцев диких миров

Выходцы с диких миров получают следующие Черты. Запишите их в ваш листок персонажа:

Стальной желудок (Iron Stomach)

На диких мирах часто не хватает пищи, потому рождённые там люди умеют подавлять отвращение и, ради выживания, поедать всё что придется.

Выгода: Вы получаете бонус +10 к Тестам на Кутёж сделанным на сопротивление воздействию проглоченных токсинов, ядов или испорченной пищи. Этот бонус применяется к Тестам на употребление необычной или неприятной пищи – гнилое мясо, яички грокса, блюда из костяной муки и т. д. – а также к Тестам на сопротивление рвоте.

Примитивность (Primitive)

Выходцам с диких миров недосуг заниматься тайнами технологии, им наплевать на дурацкие правила этикета и тонкости общения.

Штраф: Вы получаете штраф -10 к Тестам на Технопользование (Инт) и штраф -10 к Тестам на Общительность, которые производятся в официальном или цивилизованном окружении.

Обряд посвящения (Rite of Passage)

У дикарей суровая жизнь, и кровь в ней проливается слишком уж часто. Выжив после изуверского ритуала инициации или в процессе племенного обучения дикари узнают как врачевать кровоточащие раны.

Выгода: За Полное Действие вы можете провести Тест на Интеллект для того чтобы остановить [Потерю Крови](#) (см. Главу 7: Игровой процесс). В случае успеха, вам удастся остановить кровотечение.

Знание Глуши (Wilderness Savvy)

Варвары с диких миров привыкли сами добывать себе пищу.

Выгода: Навигация (на Поверхности) (Инт), Выживание (Инт) и Выслеживание (Инт) у уроженцев диких миров считаются [Базовыми Умениями](#).



Мир-улей

«Большие ульи не похожи на другие миры Империи, потому и вы являетесь необычным человеком. Технология окружала вас всю вашу жизнь, да вы и представить себе не можете, что где-то люди могут обходиться без неё. Вы авантюрист и оппортунист, вы гораздо любопытнее, чем ваши соратники, и конечно всегда первым выхватываете оружие!»

Миры-ульи – дом для кишаших, бесчисленных миллионов жителей. Эти миры заселены настолько плотно, что зачастую вся поверхность планеты покрыта огромными городами, протянувшимися до самого горизонта. Многие жители ульев тяжело трудятся в благословенном забвении на громадных факториях, производящих бесконечные потоки различного вооружения, химикатов и иных необходимых благ. Другие, будучи членами жестоких банд, снуют

во тьме подульев и живут за счёт своей находчивости, мужества и огневой мощи.

Жизнь на мире-улье

Миры-ульи жизненно необходимы для благосостояния Империи. Это индустриальные миры, производящие на многочисленных факториях снаряжение и боеприпасы для армий Императора, добывающие ценные минералы и очищающие топливо для Имперского Флота.

Миры-ульи – это, как правило, угрюмые бесплодные планеты. Вследствие многовекового загрязнения, большая часть их поверхности стала непригодной, а порою даже смертельной, для человека. Ульи, сами по себе, невероятно огромны: гигантские урбанистические конгломераты, шпильи из адамантия и рокрита, они могут покрывать целые материки и на многие мили возвышаться над землей. Каждый улей даёт кров миллионам, а иногда даже миллиардам, имперских граждан. Улей – по сути, является отдельной нацией. С собственными законами и дворянскими домами, правящими своими мини-империями; ведущая торговлю (а иногда и войну) с другими ульями.

Клубы густого, едкого дыма обволакивают всю нижнюю часть ульев, всё, что ниже верхних секций – тех блестящих шпилей, возвышающихся над слоем облаков. Только богачи могут позволить себе жить в верхних секциях улья, а представители рабочего класса никогда в жизни не увидят солнечный свет. В шпильях живут представители дворянских домов – богатые, но испорченные члены великих имперских семей, а так же богатейшие торговые магнаты. Шпильи – это блеск и открытые воздушные пространства, невообразимые для тех, кто прозябает во тьме внизу.

Тяжёлые врата и охранные дозоры контролируют проходы между шпильями и остальным улем. Ниже этой точки находится огромная промышленная часть улья – город-улей. Его население настолько велико, что практически неуправляемо, поэтому ульи полагаются лишь на непрерывную переработку отходов и импорт, чтобы обеспечить стабильное снабжение народных масс пищей и сырьем. Подавляющему большинству людей в ульях живётся нелегко. Им приходится жить в нищете и антисанитарии. Переработанный воздух, которым дышат бесчисленные жители улья, поступает из шпилей и закачивается все ниже и ниже, становясь все горше и ядовитее после каждой рециркуляции. Даже вода перегоняется из сточных вод верхнего улья, а пища, произведённая на факториях, порою изготавливается из водорослей и костяной муки. Однако загрязнённость и перенаселение это меньшие из проблем жителей ульев. Произвол банд и разгул анархии стали неотъемлемыми частями повседневной жизни, особенно в нижних уровнях. Большинству обитателей знаком только их родной город-улей, пределы которого они не покидают всю свою жизнь. Они никогда не видели неба, никогда не ступали на поверхность родной планеты. Вся их жизнь – лишь рабство на заводах мануфактуры, да борьба за выживание в страдающих от преступности жилых уровнях. Те немногие, которым

удаётся покинуть улей, нередко становятся очень нервными и ужасно страдают от агорафобии.

Под городом-ульем лежит область, которую обычно называют подульем. Это место, как правило, образуется в результате некоей катастрофы: взрыва, загрязнения воды, сбоя системы энергоснабжения, обвала туннелей – вполне обыденных происшествий для нижней части города-улья. Бывает, что последствия катастрофы устраняют, но гораздо чаще мольбы беженцев не находят отклика, и к подулью прибавляются новые территории.

В этой зоне уже невозможно нормально жить, но всё же здесь находят приют изгои, преступники и умалишённые, а в редких случаях бывает, что в этом гиблом месте существуют и развиваются целые субкультуры. Этот регион находится за пределами формальной общественной структуры улья, а некоторые люди вынуждены жить здесь против своей воли, так как иногда несчастные случаи отрезают от остального улья целые уровни. Поселения, огороженные мощными баррикадами, представляют собой единственные островки порядка в подулье, но даже здесь оружие – единственный общепризнанный авторитет, и потому безоружные люди здесь большая редкость.

Подульи – это рубеж во многих смыслах этого слова, и их считают необходимым злом. Ибо они отделяют город-улей от дна улья – грязного, пустынного, давно покинутого места, часть территории которого была затоплена за столетия сливания сюда промышленных отходов и загрязняющих веществ. На дне улья единственными живыми существами являются ужаснейшие мутанты. Иногда эти мерзкие создания даже находят способ пробраться в подулей, и поэтому родители в городе-улье пугают своих детей страшными историями про порождения выгребных ям и чумных зомби. Малые мутации – обычное дело для подулья, и обитающие там отчаянные люди часто даже не замечают этих патологических изменений. Однако, порою культы фанатиков (например редемпционисты) отправляют в подульи крестовые походы, чтобы очистить их от мутантов. Правда, иногда они не возвращаются.

ИП с Миров-ульев

Не всех жителей улья устраивает перспектива до конца дней трудиться на благо своего мира. Некоторые мечтают о лучшей жизни, их подгоняет жажда богатства, свободы, власти, приключений или всего-навсего желание выбраться из крайней нищеты. Вы – один из таких жителей улья, молодой авантюрист, готовый отдать всё, что угодно, дабы вкусить пре-

стиж, богатство и власть. Уроженцы ульев находчивы и сообразительны, они больше полагаются на уговоры и гаджеты, чем на открытое столкновение.

Умения уроженцев миров-ульев

Все уроженцы миров-ульев умеют говорить на уникальном сленге своего родного улья. Поэтому они получают умение Знание языка (диалект улья) (Инт).

Черты уроженцев миров-ульев

Выходцы с миров-ульев получают следующие Черты. Запишите их в ваш листок персонажа:

Привычность к толпе (Accustomed to Crowds)

Жители ульев вырастают среди больших скоплений людей. Они привыкли с лёгкостью пробираться даже через очень густую толпу.

Выгода: Толпа не считается Труднопроходимой Местностью для уроженцев ульев. Двигаясь Бегом или совершая Натиск в плотной толпе, они не получают штрафа к Тестам на Ловкость, сделанным чтобы устоять на ногах.

Пещеры из стали (Caves of Steel)

Жителю улья, всю жизнь окружённого металлом, механизмами и промышленностью, древние таинства технологии не кажутся странными.

Выгода: У всех уроженцев ульев Умение Технологического Пользования (Инт) считается Базовым Умением.

Выросший в улье (Hivebound)

Жители ульев редко могут выдержать ужас перед открытым небом и боязнь открытых пространств.

Штраф: Уроженцы ульев получают штраф -10 ко всем Тестам на Выживание (Инт), и, к тому же, пока они находятся за пределами «приличных мест» (например, там, где нет промышленных изделий, крепких потолков, электроэнергии), уроженцы Ульев получают штраф -5 ко всем Тестам на Интеллект.

Начеку (Wary)

Жители ульев постоянно начеку и готовы действовать при первом же намёке на опасность, будь то налёт банды, случайная перестрелка, восстание в хабе или ульетрясение.

Выгода: Все уроженцы ульев получают бонус +1 к броскам на Инициативу.

Карьеры миров-ульев

Персонажи с миров-ульев могут выбрать один из следующих Карьерных путей:

Арбитр

Арбитры с миров-ульев – это, как правило, офицеры, умело подавляющие народные восстания, мастера умерять пыл подстрекателей к бунту, укрощать мятежи в переполненных коридорах улья. Они могут быть выходцами из семей наследственных блюстителей закона, или, возможно, на вступление в ряды Адептус Арбитрес их толкнуло развитое чувство долга. Так или иначе, они научились карать мечом правосудия тех, кто посмел пытаться нарушить установленный в Империи порядок.

Ассасин

Ассасины с подобных миров – это чаще всего бродячие наёмные убийцы, специализирующиеся на поиске и уничтожении жителей ульев. Их навыки могут быть использованы конкурентами для того, чтобы расправиться с торговым домом-соперником, или чтобы усмирить опасную войну между бандами. Иные Ассасины бродят среди дворянства сияющих шпилей и, оставляя за собой только яд и смерть, представляют собой смертоносные инструменты в грязном мире политики.

Клирик

Клирики миров-ульев как правило служат трудовому народу среднего улья, призывая людей работать ещё усерднее во имя Императора. Но некоторые священнослужители могут больше тяготеть к утолению духовных нужд высших слоёв общества, или даже стремиться спасти души банды изгоев глубоко в недрах улья.

Гвардеец

Гвардейцы с миров-ульев чаще всего происходят из ополчений ульев или были направлены в Имперскую Гвардию в качестве десятины. Это обученные солдаты, призванные защищать свой улей от ульев соперников, отражать атаки дикарей, живущих за его стенами, а также сдерживать внутренние волнения. Другие, так называемые «Частники» - пехотинцы, набранные из рядов частных армий, принадлежащих дворянам и торговым домам. Остальные – жестокие бандиты, привыкшие убивать и защищать территорию своей банды.

Имперский псайкер

Псайкеры с миров-ульев обычно вырывают из их родного сословия и определяют на службу к дворянству. Многие влечат жизнь рабов по контракту: служат детекторами лжи при заключении деловых сделок, или предсказывают судьбу благородным светским матронам. Других нанимают глушить психический резонанс миллионов душ, набившихся внутрь металлической оболочки улья. Некоторые псайкеры умиротворяют и отупляют рабочих, а другие разыскивают бунтарей, мутантов и беглых собратьев.

Негодяй

Негодяи миров-ульев – это как правило выходцы из угнетённых низших классов улья. Некоторые из них – аморальные бандиты, готовые убить в с первого взгляда, другие же – мелкие воришки и проходимцы. Иные Негодяи могут быть жителями среднего улья, не признающими никаких норм. Изредка Негодьями могут быть отпрыски благородных семей, дошедшие до такой жизни из-за подмоченной репутации, лишившись наследства или от просто скуки. В любом случае, Негодьям нет никакого дела до властей и законов, они живут благодаря воровству, лжи и сутяжничеству.

Техножрец

Техножрецы миров-ульев обычно выбираются из потомственной касты, которая специализируется на поддержании жизнеспособности и целостности покрова самого улья. Многие Техножрецы считают остальных жителей улья лишь органическими компонентами восхитительного духа машины города. А некоторые Техножрецы обследуют глубокие давно забытые места в поисках потерянных секретов времён основания улья.

Имперский мир

«Итак, вы прибыли с Имперского мира, с одной из миллионов планет, объединённых верой в бессмертного Императора. Солдат, фанатик, вор, наёмник, дворянин – вот лишь несколько вариантов вашего возможного прошлого. Но каким бы оно ни было, сейчас вы на службе у Инквизиции, а ваши приключения ещё только начинаются...»

Разнообразие известных в Империи миров поражает воображение. Многие планеты предлагают свою веру и преданность бессмертному Богу-Императору человечества: от сверхтехнологичных демократических социумов до влачащих жалкое существование средневековых миров.

Жизнь на Имперском мире

Империиум занимает настолько большую часть галактики, что предоставить вам образ «типичного» Имперского мира почти невозможно. По правде говоря, такого мира просто не существует. Например, агромиры – это немногим более чем гигантские фермы, производящие пищу на благо Империиума. Сродни им, рудные миры, которые занимаются добычей руды и необработанных минералов. А это сырьё, в свою очередь, используется на громадных факториях миров-кузниц. Кардинальскими же мирами управляет Министорум, ибо они полностью отданы во владение духовенству Империиума – таинственной Экклезиархии. Ещё более необычны миры-сады, служащие пристанищами дворянам Империиума. Райская жизнь, однако, имеет свою цену, и эти миры могут изобиловать искушениями и ересями. Некоторые имперские миры лежат так далеко, что веками не контактируют с остальным человечеством. В результате и получается такое пёстрое культурное и социальное многообразие этих планет, порою даже в пределах одной солнечной системы.

Обычно, чем ближе какой-нибудь мир лежит к Святой Терре – родному дому всего человечества – тем он значимее, развитее и тем лучше им управляют. А те, разбросанные по окраинам планеты, напротив, обычно оказываются пограничными мирами, давно брошенными на произвол судьбы и живущими, духом и телом, в постоянном ожидании нападения. Технологическая база многих миров сравнима с оной на Святой Терре, но гораздо больше миров, скатившихся в болото средневековья и редко располагающих технологиями сложнее черного пороха. Такие миры – прекрасное место для пополнения рядов Имперской Гвардии, Космических Десантников и Инквизиции, поскольку ничто не обеспечивает повиновение так хорошо, как страх. Имперский Культ на таких планетах овеван атмосферой суеверий, требующих верности бессмертному Богу-Императору, который, настолько далек от множества граждан Империиума, что кажется не больше чем мифом.

Все самые значительные успехи научного прогресса Империиума являются результатом того, что некоторые утерянные секреты Тёмной Эры Техно-

логий открываются вновь. Зависимость от этих древних шаблонов порождает на некоторых планетах технологическое смешение. Например, вполне возможна ситуация, когда промышленность одной планеты, используя гигантский паровой монорельсовый транспорт для дальних перевозок, совершенно неспособна производить модели этих же древних устройств размером поменьше, и потому вынуждена использовать запряжённые лошадьми повозки для пригородных поездок. Формы правления на мирах Империиума столь же разнообразны. Большинство имперских миров управляют планетарные губернаторы, которые наделяются абсолютной властью или по праву рождения или вследствие их избрания. Дворяне зачастую прибирают к рукам все влиятельные посты и привилегии на планетах, тогда как низшие эшелоны классовой структуры включают в себя рабочих, ополчение, фанатиков, рабов и отбросов. И хотя многие планеты избавлены от целых уровней, населенных негодями и являющихся бичом миров-ульев, миры, близкие к милости Императора дают приют сонмищу безумцев – рабочих, потерявших своё место в нетерпимом обществе, или тех, кто вдруг осознал, что галактика не только невообразимо огромна, но и вся насквозь пропитана ненавистью и враждебностью по отношению к человеку. Часто такие откровения приводят или к паранойе или сразу к умопомешательству, потому имперские миры кишат сломленными людьми, пророками, преступниками и прочими отбросами общества.

Своё место в Империиуме есть и у беспризорных детей. Непрерывные военные действия, как внутренние, так и внешние, оставляют без родителей миллионы детей, и этих сирот отправляют в Схолу Прогениум. Многие имперские миры испещрены громадными сиротскими приютами, где строгие аббаты-инструкторы Экклезиархии воспитывают преданных слуг Императора. Сироты, в чьих жилах течёт благородная кровь, смогут стать офицерами Имперского Флота, или даже комиссарами, тогда как остальные, несомненно, найдут свое место в Министоруме, Адептус Терра или в одной из армий Императора.

Религия, суеверия и страхи, столь сильно довлеющие над имперским обществом, не оставляют места для терпимости к отклонениям. Люди изливают свою веру в благую, искреннюю ненависть, ограждая себя ею от многочисленных ужасов вселенной. Жизнь каждого простого человека идёт по замкнутому кругу: работа, молитва, еда, сон; каждая душа – всего лишь безымянный зубчик на шестерёнках непомерного механизма Империиума. Закон и порядок в обществе поддерживается, как правило, Адептус Арбитрес. Однако иногда на отдалённых мирах защита закона ложится на плечи народного ополчения. На тех далёких мирах нередко используют наёмников, – порою даже инопланетных – чтобы укомплектовать постоянные гарнизоны, которые не только обеспечивают внутреннюю безопасность мира, но и являются частью Имперской Гвардии. Когда мир оказывается в зоне военных действий, эти бойцы часто оказываются

единственным барьером, препятствующим гибели всей планеты.

ИП с Имперских миров

Чтобы освободиться от догматической закоснелости имперской жизни, ваш персонаж должен либо быть чрезвычайно силен духом либо нести в себе подлинный потенциал. Возможно, вы авантюрист, солдат или истинно верующий человек, начинающий длительное паломничество, дабы испытать свою веру. Быть может, вы – наёмник, взятый на службу для обороны планеты во время войны. Вы наверняка видели и битвы, и безумие, и, быть может, даже ересь, а теперь, какой бы ни была причина, вам, во имя Императора, предстоит погрузиться в пучину неведомого.

Черты уроженцев Имперских миров

Выходцы с имперских миров получают следующие Черты. Запишите их в ваш листок персонажа:

Блаженное Неведение (Blessed Ignorance)

Граждане Империи считают, что по жизни надлежит следовать лишь тем курсом, который проложен и испытан предшествующими поколениями. Ужас, боль и смерть – справедливое воздаяние за любопытство, ибо те, кто дерзнул слишком глубоко заглянуть в тайны вселенной, наверняка найдут там на злобных существ, кои в ответ обратят свой взор на дерзнувших.

Штраф: Ваша благоразумная слепота даёт вам штраф -5 к Тестам на Запретные знания (Инт).

Агиография (Hagiography)

Размышления над жизнью и – что более важно – над смертью благословенных имперских святых даруют имперским гражданам обширные познания о Империи Человека.

Выгода: Для уроженцев имперских миров следующие умения: Общие Знания (Имперское Кredo) (Инт), Общие Знания (Империи) (Инт), Общие Знания (Война) (Инт) считаются Базовыми.

Знание Литургии (Liturgical Familiarity)

Живя в окружении духовных лиц, имперские граждане привыкли к проповедям Экклезиархии.

Выгода: Для персонажей с имперских миров Грамотность (Инт) и Знание Языков (Высокий Готик) (Инт) считаются Базовыми Умениями.

Высокое Происхождение (Superior Origins)

Каждый имперский гражданин считает, что из всего множества миров Империи его родная планета у Императора, по сути, самая любимая.

Выгода: Увеличьте свою Силу Воли на +3.



Карьеры имперских миров

Персонажи с имперских миров могут выбрать один из следующих Карьерных путей:

Адепт

Имперские Адепты – это государственные служащие, составляющие Администратум – организацию, которая управляет жизнью Империи. Они непрестанно трудятся, чтобы записывать и архивировать все происходящее во владениях Императора, и практически вся информация проходит через их измазанные чернилами пальцы. Истолковывая древние тома знаний, печатая постановления о взимании имперской десятины, посылая флот на войну, Адепты тем самым контролируют самую большую империю, из всех известных человечеству.

Арбитр

На плечах имперских Арбитров лежит охрана правопорядка в Империуме. Они могут служить в участке Адептус Арбитрес на какой-нибудь технократической столице, или быть хранителями закона на зарождающемся мире-колонии. Некоторые подразделения Арбитров тайком размещают на мирах-святынях, чтобы следить за любыми проявлениями схизмы в рядах Экклезиархии, другим же остаётся лишь отчаянно жаждать действия на мирных райских мирах.

Ассасин

Имперские Ассасины – это чаще всего члены младших ультов смерти или другие профессиональные убийцы. Одни могут за деньги охотиться на преступников, другие же могут выполнять заказы влиятельных дворян и даже официальных властей. Конечно, некоторые Ассасины специально воспитывались в планетарных или подвластных Империуму Школах Ассасинорум, но есть и такие, которые благодаря войне, гонениям или другим обстоятельствам, нашли своё призвание в качестве заплечных дел мастеров.

Клирик

Имперские Клирики – это ценные служители Экклезиархии. Это могут быть уроженцы миров-храмов или пастыри с агромиров. Некоторые из них – сироты героев войны, которых Экклезиархия воспитала фанатично преданными слугами Императора. Одни Клирики исполняют свой долг на полях сражений, среди крови и пальбы. Другие священнослужители тщатся воодушевить колонистов на пограничных мирах, которым приходится сталкиваться с ужасными невзгодами и набегами ксеносов.

Гвардеец

Гвардейцы с имперских миров – это обычно воины и солдаты, в качестве десятины переданные Имперской Гвардии. Так как долг поставлять рекрутов является одной из обязанностей их родного мира перед Императором, эти Гвардейцы обучены и оснащены настолько хорошо, насколько это вообще было возможно на их мире. Других Гвардейцев командируют из числа наёмников или из частных армий, принадлежащих некоторым богатым и влиятельным особам.

Имперский псайкер

Псайкеры с Имперских миров санкционированы самим Троном Терры, и благодаря чему в некоторой мере приобрели почёт и признание. Многие служат в тех или иных имперских учреждениях, скрываясь за кажущимися схоластическими титулами под робами, так похожими на одеяния Экклезиархии. Практически неотличимые от адептов-сослуживцев, псайкеры дают советы, занимаются расследованиями, и служат Империуму не жалея сил. А их начальство, тем временем, непрестанно следит за ними самими, чтобы успеть вовремя заметить первые признаки предательства или порчи.

Негодяй

Имперские Негодяи – это контрабандисты, воры, дезертиры и головорезы Империума. Некоторые родом с вольных миров – планет, где нет ни правительства, ни закона; других же вытащили из штрафных легионов ради их «особых» умений. Многие Негодяи, как паразиты, живут за счёт общества своей планеты: торгуя, к примеру, запрещёнными веществами, или воруя запасы продовольствия.

Техножрец

Имперскими Техножрецами, как правило, становятся дети миров-кузниц. Одних растили специально для того, чтобы они вступили в ряды Адептус Механикус, другие же попали туда из-за своих естественных способностей. На своих мирах Техножрецы проводят технологические ритуалы, будь то уход за уборочными комбайнами, когитаторами космопортов, правительственными вокс-механизмами или колониальными рудодобывающими механизмами. Одни Техножрецы ограничиваются лишь изучением древних Стандартных Шаблонных Конструкций, другие же активно их разыскивают.

Пустота

«Не родившись ни на одном из миров Имперiums, вы, вместо этого, появились на свет на громадном корабле, летевшем во тьме бесконечного космоса — а возможно даже и в момент прохождения этого корабля через варп. Почему это обстоятельство поделило вас среди ваших собратьев — неизвестно, однако, так или иначе, вы думаете, действуете и смотрите на вещи совсем не так, как другие. Вы выросли в среде псайкеров, и все, чего другие боятся или ненавидят, для вас банально и избито».

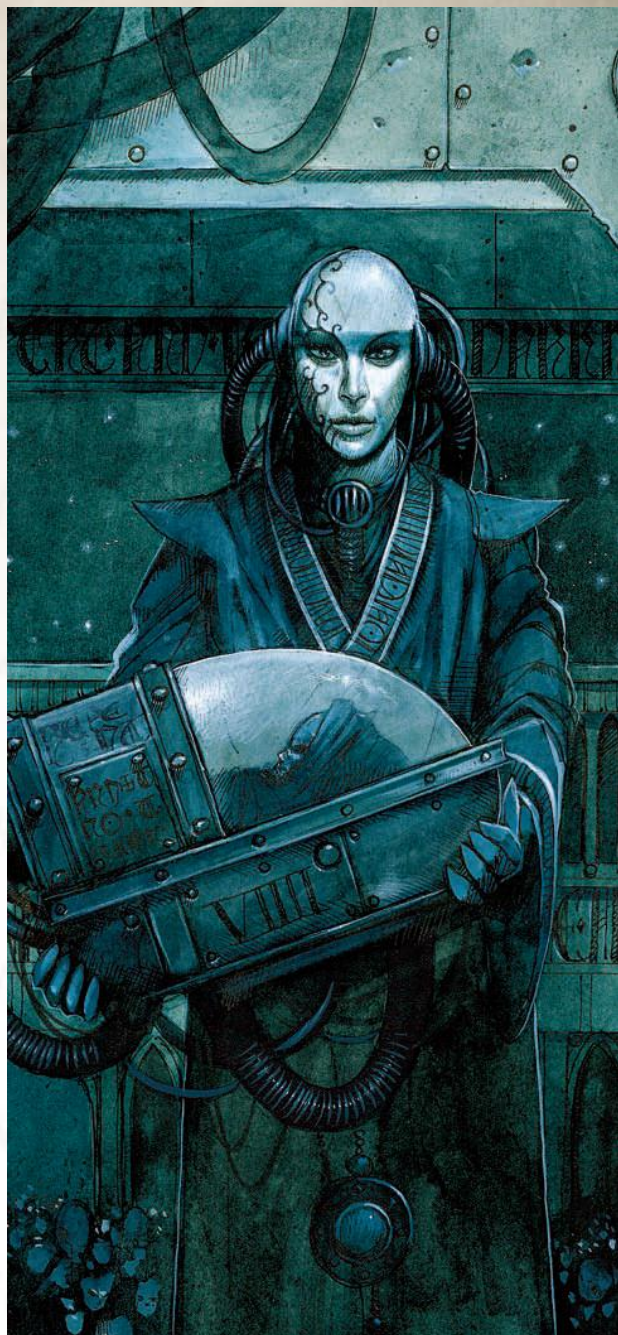
Пустотники, родившиеся во тьме меж звёзд, составляют причудливый букет абсолютно неприспособленных к реальной жизни, зловещих, неприкаянных людей. Ибо бытует мнение, что, рождаясь в утробе странствующего корабля или на борту древнего орбитального спутника, эти люди так или иначе запятнаны варпом.

Жизнь пустотников

Имперский Флот — ключевой фактор в поддержании жизнеспособности Имперiums, ибо без него населённые людьми миры были бы изолированы друг от друга и, к тому же, не получали бы никакой защиты от Имперiums. Была бы невозможна торговля, армии Императора остались бы без оружия из-за невозможности его транспортировки, и, в конечном счёте, один за другим, миры погрузились бы в застой.

Космические путешествия через весь Имперium трудны и опасны. Большинство межзвёздных перелётов совершается с помощью мощных варп-двигателей. Так как в варпе корабль за сравнительно короткое время может преодолеть расстояние в тысячи световых лет, он возвращается в реальное пространство далеко-далеко от точки старта. Однако, в варпе существуют зоны, которые подобно энергетическим вихрям засасывают беспомощные комические корабли и тянут их к гибели. Также в варпе существует постоянная опасность турбулентности, варп-штормов и петель. Есть риск, что корабли будут выброшены на тысячи световых лет дальше точки назначения, или навсегда попадут в стазис. В варпе нет ни времени, ни пространства — лишь бесконечный струящийся поток имматериума. На борту корабля в варпе может пройти лишь месяц воспринимаемого времени, однако в материальном мире могут пролететь и шесть месяцев и несколько лет. Известны случаи, когда флот, отвечающий на сигнал бедствия, или суда снабжения, отправлявшиеся в дальний рейс, опаздывали на месяцы или даже годы.

Те, кто проводят свои жизни на космическом корабле, привыкают к искажённой реальности варп-пространства, к жизни в условиях низкой гравитации и даже в полной невесомости и к тому, что никогда не чувствовали твёрдой земли под ногами. Очень часто корабли осуществляют свою деятельность по замкнутому кругу. Торговые и добывающие суда могут никогда не швартоваться, целые поколения родившихся на них людей вырастают в холодных глубинах космоса. Гравитационное давление, браки между близкими родственниками,



варп-аномалии — всё это сказывается на потомстве жителей корабля. Неизвестно, какое именно воздействие оказывает варп на пустотников, но всё же есть в них нечто странное, то, чего не могут не замечать остальные люди. Черты лица у них обычно вытянуты, кожа бледна. Кроме того, они могут иметь небольшие изъяны во внешности; речь, походка и весь их вид в целом также могут быть весьма необычны. Некоторые пустотники выросли на громадных космических станциях, таких как: астероидные добывающие базы, доки боевого флота или исследовательские платформы. Происхождение других может быть самым разным: экипажи торговых судов или военных кораблей, добытчики, тюремщики (или заключённые), или даже команда вольного торговца. Самые большие из кораблей являют собою исполинские конструкции, размеры которых сравнимы с размерами целого города; многим из них уже тысячи лет. На корабле лоботомизированные сервиторы и техноадепты непрерывно снуют по своим делам; пассажиры, торговцы и чернорабочие, вынуждены терпеть друг друга в крохотных каютах и узких коридорах. Во главе экипажа корабля стоит навигатор, — особый подвид псайкеров — который умело ведёт судно сквозь им-

материум, следуя за психическим сигналом Астрономикона. Рождённые в пустоте и выросшие в служении Имперскому Флоту либо среди команды корабля вольного торговца, не понаслышке знают об ужасах космоса, о том, сколь многочисленны и разнообразны враги Императора. Это ужасное знание нередко понуждает экипажи кораблей создавать замкнутые сообщества, члены которых боятся хоть на секунду отвлечься от своих непосредственных обязанностей и стараются не высовываться из своих небольших общин из страха перед тем, что может воззриться на них из пустоты.

Безусловно, самую дурную славу в Империуме имеют Чёрные Корабли Инквизиции. Эти корабли – часть большой флотилии, маршрут которой представляет собой громадный круг по всему Империуму, ибо составляющие её суда должны посещать каждый имперский мир раз в сто лет. Их задача состоит во взимании психической дани с принадлежащих Империуму миров – сотни псайкеров стоняют и передают властям и их дальнейшая судьба неизвестна. Лишь только до отказа заполнив свои огромные трюмы псайкерами, Чёрные Корабли возвращаются на Святую Терру. Заключение на борту Чёрного Корабля приходится несладко, поскольку там они сидят под замком в громадных под завязку заполненных камерах, где с ними обращаются немногим лучше, чем со скотом. Некоторые из них смогут доказать свою силу и потенциал, чтобы служить Империуму, но большинство будет принесено в жертву Богу-Императору, и их ужасные смерти послужат выживанию всего Империума.

ИП пустотник

Всю свою жизнь вы называли своим домом внутренности огромного корабля или космической станции. А теперь вас втиснули в компанию других, абсолютно непохожих на вас людей, и пережитый вами культурный шок был сродни тому, как если бы вас вдруг окатили ледяной водой. Вы чувствуете себя неловко в компании любого непустотника. Нехватка социальных умений, необычная внешность, нервный характер и неспособность кутить так же, как ваши товарищи – всё это вместе взятое заставляет вас чувствовать себя одиноким, рыбой, выброшенной на сушу. Только тогда вы чувствуете себя в своей тарелке, когда требуются ваши знания и опыт, ибо вы, в отличие от всех остальных, легко и непринуждённо относитесь к делам, связанным с психическими явлениями, варп-аномалиями или космическими кораблями. Именно поэтому, из таких как вы, получают лучшие Адепты и Имперские псайкеры. До тех пор, пока люди испытывают перед вами благоговейный страх, они держатся от вас подальше, а это именно то, что вам нужно.

Умения пустотников

Все пустотники умеют говорить на уникальном языке своего родного корабля. Поэтому они получают умение Знание языка (корабельный диалект) (Инт).

Черты пустотников

Пустотники получают следующие Черты. Запишите их в ваш листок персонажа:

Заколдованный (Charmed)

Пустотники неосознанно пропускают через себя изменчивые силы варпа, что делает их необычайно удачливыми.

Выгода: Всякий раз, когда вы тратите Очко Судьбы (но не тогда, когда вы сжигаете его), бросьте 1к10. Если выпадет 9, то вы сохраняете это Очко Судьбы.

Зловещий (Ill-Omened)

То ли из-за их странной внешности, то ли из-за их приверженности к клановой стезе, то ли из-за нездорового вида, пустотникам почти никто не доверяет, и большинство людей сторонится их. Кроме того, пустотники будут привлекать к группе аколитов негативное внимание: обвинения в том, что вдруг свернулось молоко, раздражение торговца, детей с горстями экскрементов грокса и т.п.

Штраф: Вы получаете штраф -5 ко всем Тестам на Общительность на взаимодействие с непустотниками.

Знаток кораблей (Shipwise)

Появившись на свет в чреве космоплавующего судна, пустотники чувствуют подлинную привязанность к подобным машинам.

Выгода: Навигация (Космическая) (Инт) и Пилот (Космические корабли) (Лов) – для вас это Базовые Умения.

Привыкший к Пустоте (Void Accustomed)

Из-за того, что их детство проходило в странных и неестественных условиях, пустотники привыкли ко всем причудам меняющейся гравитации.

Выгода: Вы иммунны к болезни космоплавания. К тому же, места с низкой гравитацией и полной невесомостью не считаются для вас Труднопроходимой Местностью.

Пример

Стивен приступает к созданию своего персонажа. Так как это его первый персонаж в **Тёмной Ереси**, у него нет твёрдой уверенности, кем играть. Он решает доверить выбор судьбе, и делает процентный бросок (к100), выпадает 60. Отыскав свой результат в Таблице 1-1: Случайный Родной Мир, он узнаёт, что его аколит – уроженец имперского мира. Стивен читает соответствующее описание и кое-что помечает себе о жизни персонажа до служения инквизитору. Далее он записывает всю имеющуюся информацию в своём листке персонажа, а затем отмечает воздействие Черта персонажа на его Умения (Запретные знания, Грамотность, и Знание языка (Высокий готик)). Наконец он делает пометку об увеличении его Сила Воли на +3. Теперь, пройдя эту стадию создания персонажа, он готов генерировать его Характеристики.

Карьеры пустотников

Персонажи, рождённые в пустоте, могут выбрать один из следующих Карьерных путей:

Адепт

Рождённые в пустоте Адепты как правило входят в состав администрации корабля. Их задачи - служить офицерам, анализируя данные; помогать навигаторам, составлять описи содержимого трюмов и т.д. Круг обязанностей других Адептов более необычен, в него, к примеру, входит необходимость составлять точнейшие карты корабля, сохранять целостность генеалогии судна или гравировать имена всех членов команды на корпусе корабля.

Арбитр

Рождённые в пустоте Арбитры смело шагают по коридорам корабля, ибо они всегда готовы к решительным действиям в случае общественных беспорядков и мятежей. Одни Арбитры, по приказу капитана, выискивают малейшие признаки колдовства и бунтарства среди членов команды. Другие же, подерживая прямую связь с Адептус Арбитрес, напротив, ищут признаки порчи в офицерской среде.

Ассасин

Рождённые в пустоте Ассасины нередко получают заказы от старших офицеров корабля. Эти Ассасины целенаправленно устраняют смутьянов и предполагаемых лидеров культов до того, как открытый мятеж или зараза порчи разнесутся по кораблю. Другие Ассасины являются членами таинственных культов смерти, санкционированных технопровидцами. С кажущейся случайностью они выбирают своих жертв, чтобы преподнести их Императору.

Клирик

Рождённые в пустоте Клирики часто исполняют свои духовные обязанности среди низших чинов команды корабля. Они бродят по спальным корпусам и предлагают исповедоваться тем, кто мучается бессонницей, или выкрикивают благословения среди оглушительного грохота оружейной палубы. Одни Клирики вместе с хором юнг поют литании защиты от варпа, другие следят за тем, чтобы иконы Императора почитались с должным образом. Некоторые Клирики выступают в роли духовных советников при капитане корабля, тогда как прочие обретаются в среде офицеров.

Имперский псайкер

Псайкеры, рождённые в пустоте, – ценные, но пугающие члены экипажа. Задача некоторых из них – выискивать пробуждающихся псайкеров среди команды и уничтожать их прежде, чем те станут добычей губительных ужасов варпа. Некоторые поддерживают стабильность защиты от подобных демонических вторжений, тогда как другие, помогая навигаторам кораблей, одну за другой отдают частички своей души, третьи обучены принимать астропатические сообщения. Но вне зависимости от задач, возложенных на плечи псайкера, за ним зорко приглядывают все находящиеся на борту корабля.

Негодяй

Негодяи пустотники – незаконнорожденные и отверженные члены экипажа. Это могут быть отпрыски запретных межкастовых любовных связей или выходцы из традиционной касты неприкасаемых. Независимо от причины, отколовшей их от остального экипажа, Негодяи пустотники держат на кораблях чёрные рынки, умело выпрашивая, воруя или стряпая всевозможные запретные удовольствия – от алкоголя до свежего мяса и кое-чего похуже.

Техножрец

На рождённых в пустоте Техножрецов возложена забота как об остовете, так и о духе корабля. И те, кто посвящён в Техножрецы с самого рождения, и те, кто принят в их ряды из-за своих природных способностей – все они имеют некую жуткую связь со своим родным кораблём. Некоторые отдают себя познанию методов и ритуалов обслуживания конкретных систем корабля, другие посвящают себя ремонту. Третьи нашептывают на ухо капитану своими жужжащими голосами волю самого корабля.

Стадия вторая: Генерирование Характеристики

*«Характер куётся на наковальне войны, где обсто-
ятельства служат молотом, а форму придаёт
сила воли».*

– магистр Войны Слайдо.

Характеристики выражают основные способности вашего персонажа: как физические, так и психиче-
ские. Каждая Характеристика оценивается в диапа-
зоне от 0 до 100. Характеристики вашего персонажа
важны по многим причинам, но прежде всего, они
отражают вашу способность преуспеть при соверше-
нии определённых действий. Всякий раз, когда вы
захотите сделать что-то, значительным образом влия-
ющее на ход игры, вы будете совершать бросок
к100 против своей Характеристики, и чем она выше,
тем больше ваши шансы на успех.

Навыки Рукопашной (НР) (Weapon Skill)

Навыки Рукопашной определяют компетентность
вашего персонажа в рукопашном бою, то есть тогда,
когда в ход идут кулаки, ножи или цепные мечи.

Навыки Стрельбы (НС) (Ballistic Skill)

Навыки Стрельбы определяют точность стрельбы
вашего персонажа из оружия дальнего боя, такого
как лазвинтовки, арбалеты, пистолеты и т.п.

Сила (С) (Strength)

Сила описывает физическую мощь вашего персона-
жа.

Стойкость (Ст) (Toughness)

Стойкость определяет, насколько легко вам удаётся
игнорировать полученные повреждения, а также ва-
шу сопротивляемость воздействию токсинов, ядови-
той окружающей среды, болезней и других телесных
недугов.

Ловкость (Лов) (Agility)

Ловкость определяет быстроту, рефлексы и умение
держаться в равновесии.

Интеллект (Инт) (Intelligence)

Интеллект определяет сообразительность вашего
персонажа, его знания и способность разумно мыс-
лить.

Восприятие (Вос) (Perception)

Восприятие определяет, насколько хорошо ваш пер-
сонаж воспринимает происходящее вокруг него, от-
ражает остроту чувств.

Сила Воли (СВ) (Willpower)

Сила Воли отражает способность вашего персонажа
противостоять ужасам войны и космоса, выдержи-
вать весь тот кошмар, с которым ему придётся
столкнуться по долгу службы.

Общительность (Об) (Fellowship)

Общительность – это способность вашего персонажа
взаимодействовать с другими живыми существами,
очаровывать их, обманывать или выказывать друже-
ские чувства.

Таблица 1-2: Критерии Характеристики

Значение	Определение	Примеры
10-15	Ничтожная	Сила маленького ребёнка
16-20	Скверная	Интеллект грока
21-25	Неполноценная	Обаяние варвара из дикого мира
26-35	Средняя	Средний уровень обычного человека
36-40	Превосходная	Обаяние уроженца мира-улья
41-45	Великая	Сила орка
46-50	Изумительная	Ловкость корсара эльдар
51+	Героическая	Сила Воли демона

Бонусы Характеристики

Каждая Характеристика имеет соответствующий
бонус. Бонус Характеристики равен количеству де-
сятков в числе значения самой Характеристики. К
примеру, персонаж с Силой 42 имеет бонус Силы 4.
Как правило, бонусы Характеристики используются
для определения успешности в ситуациях или Те-
стах, имеющих переменный результат. Узнать по-
дробности можно в [Главе 7: Игровой процесс](#).

Таблица 1-3 Генерирование Характеристики

Характеристика	Модификаторы Родных миров				
	Базовое	Дикий	Улей	Имперский	Пустота
Навыки Рукопашной	2к10+	20	20	20	20
Навыки Стрельбы	2к10+	20	20	20	20
Сила	2к10+	25	20	20	15
Стойкость	2к10+	25	15	20	20
Ловкость	2к10+	20	20	20	20
Интеллект	2к10+	20	20	20	20
Восприятие	2к10+	20	20	20	20
Сила воли	2к10+	15	20	20	25
Общительность	2к10+	15	25	20	20

Генерирование Характеристики

Все Характеристики генерируются броском 2к10 и последующим сложением выброшенных на костях чисел. После чего вы прибавляете к результату модификатор, определяемый вашим Родным Миром. Эти модификаторы вы найдёте в **Таблице 1-3: Генерирование Характеристики**.

Таким же образом сгенерируйте все Характеристики. Занося значения Характеристики в лист персонажа, не забывайте обводить цифру десятков кружком. Благодаря этому вы всегда сможете четко видеть свой бонус Характеристики.

Так как вы играете за личность, заметно выделяющуюся на фоне остального человечества, то вы можете перебросить выпавшее значение одной Характеристики. Однако, сделав это, вы должны принять результат второго броска кубиков, даже если он хуже первого.



Пример:

В нашем прошлом примере родиной персонажа Стива, стал имперский мир, поэтому при генерации своих стартовых Характеристики он использует имперскую колонку. Он кидает 2к10 и добавляет модификатор Родного Мира к каждому к результату каждого броска. Затем Стив заносит результаты в листок персонажа. Броски кубиков дают следующие результаты:

Хар-ка	Кубики	Бросок	Итог
НР	2к10+20	10	30
НС	2к10+20	6	26
Сила	2к10+20	9	29
Стойкость	2к10+20	7	27
Ловкость	2к10+20	12	32
Интеллект	2к10+20	15	35
Восприятие	2к10+20	12	32
Сила Воли	2к10+20	13	33
Общительность	2к10+20	7	27

Стив один раз может перебросить кубики. Из его Характеристики худшее значение имеет Навыки Стрельбы. А так как он надеется стрелять по еретикам и мутантам, то Стив решает перебросить Навыки Стрельбы. Стив бросает 2к10 и выкидывает 15! Он заменяет значение Навыков Стрельбы на 35, и теперь его Характеристики выглядят так:

НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
30	35	29	27	32	35	32	33	27

Стадия третья. Выбор Карьерного пути

«Делай, что Император назначил делать тебе, и этим добьёшься успеха»

- Песнь упразднения, Книга Утешения

После определения вашего Родного мира и генерации Характеристики, следует определить ваш Карьерный путь. Карьера – это грубые стандарты, определяющие то, кто вы есть, что вы можете делать и какое место вы занимаете в Империи. Карьерный путь помогает направить развитие вашего персонажа, определяет его стартовое имущество, Умения, Таланты и множество прочих факторов, позволяет найти свое место в группе аколитов.

Чтобы определить свой Карьерный путь, вы можете или выбрать что-то подходящее из Карьер вашего Родного Мира, или доверить свою судьбу Императору, сгенерировав Карьерный путь случайным образом. Если вы выбрали второе, то бросьте к100 и сравните результат со значением в колонке соответствующей вашему Родному Миру в **Таблице 1-4 Карьерный путь**. Определившись с Карьерным путем, скопируйте всю относящуюся к нему информацию в листок персонажа: стартовые Умения, Таланты и Снаряжение. В некоторых случаях вам потребуется сделать выбор между той или иной возможностью. Если вас одолевают сомнения, то попросите совета у вашего МИ. Обратите внимание, некоторые Таланты имеют определенные требования, вроде конкретных значений в некоторых Характеристиках – при выборе стартовых Талантов, игрок может игнорировать эти условия.

Перед началом игры у вас ещё будет возможность внести дальнейшие улучшения в вашего персонажа (см. Стадию четвертую).

Таблица 1-4 Карьерный путь

Карьерный путь	- Родной мир -			
	Дикий мир	Мир-улей	Имперский мир	Пустота
Адепт	-	-	01-12	01-10
Арбитр	-	01-17	13-25	11-20
Ассасин	01-30	18-20	26-38	21-25
Клирик	-	21-25	39-52	26-35
Гвардеец	31-80	26-35	53-65	-
Имперский псайкер	81-90	36-40	66-79	36-75
Негодяй	91-00	41-89	80-90	76-85
Техножрец	-	90-00	91-00	86-00

Адепт

«Знание – Сила. Не расточай его на отребье».
Правитель сектора Марий Хакс

Адепты – мудрые и образованные схоласты, или, по крайней мере, надеются однажды таковыми стать. Они разбираются в языках, многое знают и обычно являются мозгом группы. Они не очень хорошо сражаются, и некоторые Адепты могут испытывать трудности в общении с людьми. Однако, когда дело касается сфер разума, они оставляют остальных аколитов далеко позади.

Начальные Умения: Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Грамотность (Инт), Ремесло (Переписчик) (Инт) или Ремесло (Камердинер) (Об), Общие знания (Империи) (Инт), Схоластические знания (Легенды) (Инт) или Общие знания (Техника) (Инт).

Начальные Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное) или Выучка с пистолетами (СБ), Чуткий Сон или Соппротивление (Холод), Спринт или Неприметность.

Начальное Снаряжение: стаб-револьвер и 6 патронов или посох, роба Администратума (одежда обыкновенного качества), авто-перо или набор писца, хронометр или песочные часы, информационный планшет или инкрустированный том, рюкзак.

Начальный Ранг: [Архивист](#).

Арбитр

«Нет такого щита, что не пронзит меч правосудия»
-молитва Адептус Арбитрес

Арбитры – крепкие поборники закона и судьи. Они гарант соблюдения имперских законов и в то же время палачи для повстанцев, мятежников и смутьянов. Арбитры не служат местным планетарным силам полиции, напротив, они члены вышестоящей организации – Адептус Арбитрес. Арбитры не отличаются особенной силой, иногда им не хватает чувства такта, но когда дело доходит способности бескомпромиссно держать удар и выслеживать цель, они те, кого бы вы хотели иметь на своей стороне.

Начальные Умения: Знание языка (Низкий готик) (Инт), Грамотность (Инт), Общие знания (Адептус Арбитрес) (Инт), Общие знания (Империи) (Инт), Сбор сведений (Об).

Начальные Таланты: Выучка с ручным оружием (СБ), Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выхватить оружие или Быстрая перезарядка.

Начальное Снаряжение: дробовик и 12 патронов, дубинка, кастет, нож, кольчуга или бронежилет или ячеистый жилет, униформа (одежда хорошего качества), 3 дозы стимм, инжектор, удостоверение арбитра, хронометр, пачка палочек лхо или бутылка амасека.

Начальный Ранг: [Рядовой](#).

Ассасин

«Все в воли Императора, даже смерть. Некоторым смертям он возжелал свершиться раньше прочих...»

-Аштрид, жрица Ассасинорум

Ассасины – умелые убийцы, мастера подкрадываться к цели и прекращать её существование. Некоторые из них хладнокровные убийцы, упивающиеся кровопролитием, другие – непревзойдённые профессионалы, испытывающие великую гордость за своё искусство. Вне зависимости от мотивов, они являют собой одних из наиболее опасных мужчин и женщин на службе Инквизиции, каждый – великолепно заточенное орудие убийства.

Начальные Умения: Знание языка (Низкий готик) (Инт), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов).

Начальные Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное); Амбидекстр или Неприметность; Выучка с метательным оружием или Выучка с пистолетами (Лаз), Выучка с ручным оружием (СБ), Выучка с пистолетами (СБ).

Начальное Снаряжение: дробовик и 12 патронов или охотничья винтовка и 16 патронов или автопушка и 1 магазин, меч, нож, компактный лазерный пистолет и 1 батарея или 10 метательных ножей, 3 дозы стимма, талисман (волосы мертвеца), чёрный комбинезон (одежда обычного качества).

Начальный Ранг: [Наёмный клинок](#).



Клирик

«Человек без веры суть - человек без души. Не попусти бездушных в миссии своей, ибо они врата для опасных сил.»

-директивы Экклезиархии

Клирики – жрецы Императора, члены обширной организации, известной как Экклезиархия. Они харизматичные и способные лидеры, уважаемые и авторитетные люди. Клирики обучены широкому кругу способностей и могут приложить руку практически ко всему. Но более всего они склонны направлять и вдохновлять, бросаясь в атаку на передовой, выкрикивая молитвы.

Начальные Умения: Знание языка (Низкий готик) (Инт); Общие знания (Имперское Кредо) (Инт); Грамотность (Инт); Исполнитель (Певец) (Об) или Ремесло (Переписчик) (Инт); Ремесло (Повар) (Инт) или Ремесло (Камердинер) (Об).

Начальные Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное); Выучка с пистолетами (СБ); Выучка с ручным оружием (Примитивное) или Выучка с метательным оружием (Примитивное).

Начальное Снаряжение: молот или меч, стаб-револьвер и 6 патронов или автопистолет и 1 магазин, арбалет и 10 стрел или 5 метательных ножей, кольчуга или бронежилет, ожерелье аквилы, роба Экклезиархии (одежда хорошего качества), 4 свечи, амулет (череп), рюкзак.

Начальный Ранг: [Послушник](#).

Гвардеец

«Жизнь - это война. И я собираюсь победить!»
-Траншееголовый Джонс

Гвардейцы - это бойцы, убийцы и войны 41-го тысячелетия. Одни могут служить в формальной армии или даже в Имперской Гвардии. Другие – просто наёмники и головорезы. Есть даже осуждённые преступники, одетые во взрывные ошейники и приговорённые к службе в штрафных легионах во искупление своих ужасных деяний. Стоит ли говорить, что Гвардейцы не отличаются ни умом, ни социальными навыками, что компенсируется их умением причинять смерть самыми громкими и неприятными способами.

Начальные Умения: Знание языка (Низкий готик) (Инт); Вождение (Наземный транспорт) (Лов) или Плавание (С).

Начальные Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное); Выучка с пистолетами (Примитивный) или Выучка с пистолетами (Лаз); Выучка с ручным оружием (Лаз); Выучка с ручным оружием (Примитивное) или Выучка с ручным оружием (СБ).

Начальное Снаряжение: меч или топор или молот, кремниевый пистолет и 12 патронов или лазерный пистолет и 1 батарея, лазвинтовка и 1 батарея; лук и 10 стрел или мушкет и 12 патронов или дробовик и 12 патронов, нож, гвардейский бронежилет, униформа или стелс костюм или уличная одежда (одежда обычного качества), недельный армейский рацион, лицензия наёмника или взрывной ошейник (все ещё действующий) или *Памятка имперского пехотинца для поднятия боевого духа*.

Начальный Ранг: [Новобранец](#).

Имперский псайкер

«Я стоял во дворце Трона на самой Святой Терре. Там моя душа была разбита и воссоздана – живое оружие, выкованное Волей Императора.»
-псайкер примарис Фессаил Каин

Псайкеры – таинственные люди, наделенные сверхъестественными силами, владеющие множеством разнообразных способностей, от чтения мыслей до метания био-электрических молний. Но эти удивительные силы достаются ужасающей ценой, поскольку каждый псайкер является вратами в адское измерение имматериума – обиталище демонов, пси хищников и других ужасов. Каждый имперский псайкер подвергает свою душу опасности всякий раз, когда использует свои способности. Они знают, что холодное лезвие кинжала милосердия – самое лучшее, на что может рассчитывать одержимый демоном псайкер.

Начальные Умения: Знание языка (Низкий готик) (Инт); Психонаука (Вос); Воззвание (СВ); Ремесло (Торговля) (Об) или Ремесло (Предсказатель) (Об); Грамотность (Инт).

Начальные Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное); Выучка с пистолетами (СБ) или Выучка с пистолетами (Лаз); Пси рейтинг 1.

Начальное Снаряжение: топор или меч, посох, компактный стаб-револьвер и 3 патрона или компактный лазерный пистолет и 1 батарея, нож (кинжал милосердия Псайкана), стёганный жилет, неброская мантия (одежда низкого качества), книга жития имперских святых или колода карт или игральные кости, Пси-фокус, клеймо санкционированного псайкера.

Начальный Ранг: [Санкционит](#)

Черта: Санкционированный псайкер

Вы были доставлены на Святую Терру на борту Чёрного Корабля, где слуги Святого Трона санкционировали вас, проведя через торжественные, сложные и очень болезненные ритуалы, призванные испытать стойкость вашего духа против пси-хищников варпа. Сделайте бросок по **Таблице 1-5: Побочные эффекты санкционирования**, чтобы узнать о последствиях этого процесса. Ваш начальный возраст увеличивается на 3к10.

Таблица 1-5: Побочные Эффекты санкционирования

Бросок	Эффект
01-08	Воссозданный череп: В процессе санкционирования что-то раздробило вам череп. Возможно, это была какая-то форма пси-хирургии, поучительное избиение или взрыв свободной энергии, расколовший вашу голову, будто мальфийский гнойный виноград. Теперь ваш череп укреплен большими листами металла и некоторые из них отчетливо видны. Ваш Интеллект уменьшен на 3, но вы получаете 5к10 тронов в качестве компенсации.
09-14	Преследуемый: Видения, приходившие к вам во время санкционирования, возбудили слабую паранойю. Вы верите, что некоторые части вашей психики, те, что были удалены санкционерами, обрели собственный разум и преследуют вас. Часть вас осознает, насколько это глупо, но вы все равно отказываетесь сидеть спиной к двери. Так, на всякий случай. Получаете 1к10 Очков Безумия.
15-25	Болезненные воспоминания: Ваше санкционирование было таким, что вы заметно вздрагиваете и морщитесь при одном только упоминании о Святой Терре. Получаете 1к5 Очков Безумия.
26-35	Ужас! Ужас!: У вас белоснежно седые волосы, иногда вы что-то тихо и бессвязно бормочете сами себе, а каждую ночь видите ужасающие кошмары. Получаете 1к5 Очков Безумия.
36-42	Боль через нервную индукцию: Ваша правая рука покрыта ужасающими рубцами. Вы испытываете дискомфорт при виде лысых женщин в робах.
43-49	Стоматологический зонд: У вас во рту не осталось зубов. Возможно, они раскрошились, или были удалены, или просто вылетели из челюсти под давлением психической агонии. У вас есть зубной протез, сделанный из зубов погибших пилигримов. Он хорошего качества и имеет неоценимо трогательную цену для вас и приблизительно 50 тронов для рынка.
50-57	Глазная травма: Ритуал санкционирования причинил огромный вред вашим глазам. Они были удалены и заменены кибернетическими чувствами обыкновенного качества. Подробности смотрите в Главе 5: Арсенал .
58-63	Кричащая набожность: Ваши порванные голосовые связки были заменены вокс-индуктором. Этот одно дюймовый имплант поблёскивает на вашей шее. Кроме придания вашему голосу металлического тембра, это не имеет никакого игрового эффекта.
64-70	Облучение: Вы узрели истинную мощь Золотого Трона. На вашем теле, лице и голове не осталось волос.
71-75	Запечатанные уста: На ваших губах, дёснах и мягком нёбе вытатуированы гексаграмматические печати. Вы должны пройти Сложный (-20) Тест на Силу Воли чтобы произнести имена Губительных Сил (Кхорна, Тзинча, Слаанеша и Нургла). Вдобавок, вы чудовищно запинаетесь, когда говорите о демонах.
76-88	Обручённый с Троном: Вы верны одному только Императору. Вы получаете талант Химическая кастрация и кхаталлиумовое кольцо стоимостью 100 тронов.
89-94	Колдовские уколы: Ваше тело покрыто тысячами крохотных шрамов. Вдобавок, у вас стойкая нелюбовь к иглам. Ваша Стойкость увеличена на 3
95-00	Гипнодоктринация: Вам привили мощный рефлекс, вынуждающий вас тихо нащёптывать литании защиты когда вы спите или находитесь без сознания. Сила Воли увеличена на 3.

Начальные Психические силы

Все псайкеры начинают с **Пси рейтингом 1**, предоставляющим **Малые Психические силы** в количестве, равном половине вашего **бонуса Силы Воли** (округлённого вверх). Подробности смотрите в **Главе 6: Психические силы**



Негодяй

«Да, преступления приносят прибыль. Зачем бы ещё мне этим заниматься?»

«Болтливый» Буз, бандит из улья Фенксворлд.

Негодяи – это преступники, отбросы, мошенники, бандиты, воры и головорезы Империи. Они лишние для общества люди. При всей сомнительности их происхождения, они наделены умениями, чрезвычайно полезными для секретных и полулегальных заданий. От взлома замков до уличной поножовщины, фальсификации и укрывательства краденого – у Негодяев есть все что нужно, чтобы проворачивать деликатные дела. Не будучи действительно сильными и крепкими, они наделены отличными социальными навыками и ловкостью. Негодяи идеально попадают и выбираются из неприятностей.

Начальные Умения: Знание языка (Низкий готик) (Инт); Трёп (Об); Обаяние (Об) или Уклонение (Лов); Обман (Об); Бдительность (Вос); Общие знания (Империи) (Инт).

Начальные Таланты: Амбидекстр или Неприметность; Выучка с рукопашным оружием (Примитивное); Выучка с пистолетами (СБ); Выучка с Ручным Оружием (СБ).

Начальное Снаряжение: автопушка и 1 магазин или дробовик и 12 патронов, автопистолет и 1 магазин, кастет или дубинка, нож, стёганный жилет или звериная шкура, уличная одежда или лохмотья или грязный комбинезон (одежда низкого качества).

Начальный Ранг: Отребье.

Техножрец

«Я - дитя Омниссии, культист Бога-Машины. Мне ведомы ритуалы многообразия технических ин-струкций, литургии возгорания и песни технопрови-дения. Я говорю с древними духами машин, с воин-ским сердцем танка, с тайной мудростью когита-тора.»

- Вокс-сервитор Th3ta, от имени адепта культа Ме-ханикус Мануэля,.

Техножрецы – стражи духов машин и хранители традиций технологии. Они почитают невероятно древние машины и изучают многие их таинства, такие как ритуалы возгорания и искусство техобслуживания. В своём стремлении познать древнюю науку они ищут потерянные технологии и заменяют свою бренную плоть блестящей сталью или трещащими схемами.

Начальные Умения: Знание языка (Низкий готик) (Инт); Технопользование (Инт); Грамотность (Инт); Тайный язык (Тех) (Инт); Ремесло (Гравировщик) (Лов) или Ремесло (Переписчик) (Инт).

Начальные Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное); Выучка с ручным оружием (Лаз); Выучка с пистолетами (Лаз); Использование электрографта.

Начальные Черты: Импланты Механикуса.

Начальное Снаряжение: металлический посох; лазерный пистолет и 1 батарея; лазерный карабин и 1 батарея; нож; бронежилет; лампа; инфопланшет; плащ и одежда Механикуса (одежда хорошего качества); 1k10 запчастей (батарейки, провода, хронометры и т.п.), фиал священного машинного масла.

Начальный Ранг: Технограф.

Черта: Импланты Механикуса

Пройдя через множество сложных ритуалов, вы были благословлены и очищены. Вы признаны достойным вместилищем для следующих имплантов:

Электрографт

Маленькое гнездо, соединённое с вашей нервной системой. После должной тренировки, вы научились соединяться с информационными портами машин и некоторыми типами информационных сетей. Электрографт может быть разных видов: электру, черепной шунт, кистевой шуп или позвоночные разъёмы.

Электру индукторы

Металлические накожные графты, размером с ладонь, принимаемые непосвящёнными за татуировки. Электру соединены с нервной системой и подпитываются био-электрическими эманациями плоти. Их можно использовать для излучения и откачивания энергии многими способами. Электру индукторы могут быть любого цвета и находиться на любой части тела – хотя руки и мехадендриты наиболее типичные места.

Респиратор

Этот имплант покрывает нижнюю часть вашего лица сетью решёток и трубок. Он очищает поглощаемый вами воздух, что даёт +20% бонус к сопротивлению воздушно-капельным токсинам и газовому оружию. Респиратор также включает в себя вокс-синтезатор, способный воспроизводить голос различными способами. Он может выглядеть как простая решётка или иметь филигранный маскообразный орнамент.

Кибермантия

Это каркас из металла, проводов и импульсных излучателей, привинченный к вашей спине и низу рёберной клетки. В будущем, когда вы получите новые импланты, мантия послужит подкожной якорной точкой. Некоторые слуги Омниссии называют кибермантию не иначе как «Истинная Плоть». Чтобы узнать, как она выглядит, придётся заглянуть под красные робы Техножреца, и никто ещё не смог похвастаться этим.

Катушка потенция

В сердце кибермантии скрыта силовая установка, известная как катушка потенция. Она способна накапливать энергию и излучать поля различных типов. Существует множество видов катушек, от маленьких кварцевых скоплений, до громоздких электрических гальванаторов, снятых с транспортных средств. Многие горбатые Адептус Механикус, винят в своём недуге примитивные катушки потенция.

Черепная схема

Это ряд взаимосвязанных процессоров, имплантов и корковых электросхем, которые усиливают ваши умственные способности. Многие элементы привинчены к черепу, тогда как другие покоятся непосредственно в мозгу. И чем настойчивее вы становитесь в своей набожности, тем все больше и больше частей мозга, отвечающих за бесполезные вещи, такие как эмоции и интуиция, могут быть удалены, дабы расширить место для дополнительных аугментаций. Черепные схемы, зачастую, выглядят очень грубыми и древними.



Пример:

Теперь Стив готов определить свой Карьерный путь. Он кидает к100 и сравнивает полученный результат с **Таблицей 1-4: Карьерный путь**. Его бросок равен 44, и, согласно таблице, это значит, что он Клирик с имперского мира. Он записывает свои начальные Умения, Таланты и Снаряжение, а так же него есть возможность выбора. Стив может выбрать Ремесло (Исполнитель) (Певец) или Ремесло (Переписчик), Ремесло (Повар) или Ремесло (Камердинер), Выучку с ручным оружием (Примитивное) или Выучку с метательным оружием (Примитивное). Из Умений он выбирает Ремесло (Переписчик) и Ремесло (Камердинер), а из Талантов -Выучку с ручным оружием (Примитивное), так как имеет высокое значение Навыков стрельбы.

Итак, у Стива следующие Умения и Таланты:

Умения: Знание языка (Низкий готик); Общие знания (Имперское Кредо); Грамотность, Ремесло (Переписчик, Камердинер).

Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное); Выучка с ручным оружием (Примитивное); Выучка с пистолетами (СБ).

У Стива также есть возможность выбора Снаряжения. Он выбирает его в соответствии со своими Талантами и начинает игру со следующим имуществом:

Снаряжение: Молот; стаб револьвер и 6 патронов; арбалет и 10 стрел; бронежилет; ожерелье аквилы; одеяние Экклезиархии (одежда хорошего качества); 4 свечи; амулет (череп); рюкзак.

Стадия четвертая: Расход Очков Опыта, покупка Снаряжения.

«Если бы было так, что тогда ты знал, то, что узнал сейчас, ты б не спросил «За что? ты спросил бы «Как?»»

- из поэмы древних аколитов.

После того, как вы определили свой Карьерный путь, вам предстоит записать количество Ран, Очков Судьбы, Движения и стартовый капитал. Наконец, прежде чем перейти к пятой стадии, вы сможете распределить начальные Очки Опыта в соответствии со схемой улучшений вашего ранга, описанной в **Главе 2: Карьерный путь**.

Раны (Wounds)

Раны жизненно необходимы каждому персонажу. Они показывают, какой урон вы можете вынести, прежде чем получить серьёзное ранение. Бросьте кубик согласно **Таблице 1-6: Начальные Раны** чтобы определить стартовое значение этого параметра.

Таблица 1-6: Начальные Раны

Родной мир	Базовое	Модификатор
Дикий мир	к5+	9
Мир-улей	к5+	8
Имперский мир	к5+	8
Пустота	к5+	6

Очки Судьбы (Fate Points)

Аколиты - это уникальные личности, которым предназначено исполнять волю Императора. Очки Судьбы отражают эту особую долю, ставящую их в стороне от кишасей массы остального человечества. Бросьте к10 согласно **Таблице 1-7: Очки Судьбы** для определения начального значения этого параметра.

Таблица 1-7: Очки Судьбы			
Родной мир	1-4	5-8	9-10
Дикий мир	1	2	2
Мир-улей	1	2	3
Имперский мир	2	2	3
Пустота	2	3	3

Движение (Movement)

Персонажи могут двигаться с одной из четырёх скоростей: Полушаг, Шаг, Рывок или Бег. Количество метров, на которые персонаж может двигаться в свой ход, определяется его Бонусом Ловкости. **Черты** могут изменять некоторые или все скорости движения. Подробности о каждой скорости движения вы можете найти в **Главе 7: Игровой процесс**.

Таблица 1-8: Движение в метрах за раунд				
БЛ	Полушаг	Шаг	Рывок	Бег
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30

Стартовый капитал, ежемесячный доход и покупка Снаряжения

У каждого аколита в начале игры есть какое-то количество денег, называемых в **Темной Ереси** трон гельт или просто тронами. Этот начальный капитал может быть, как сохранен на будущее, так и немедленно потрачен на покупку дополнительного снаряжения. Игрок должен определить стартовый капитал основываясь на своем Карьерном пути согласно **Таблице 1-9: Стартовый капитал**

Таблица 1-9: Стартовый капитал	
Карьера	Трон Гельт
Адепт	100+1к10
Арбитр	50+2к10
Ассасин	120+3к10
Клирик	300+5к10
Гвардеец	70+1к10
Имперский псайкер	50+1к5
Негодяй	10+1к5
Техножрец	150+1к10

Эта нелёгкая жизнь

Начальное количество Очки Опыта, равное 400, представляет тот факт, что ваш персонаж только что нанят Инквизицией, выбран один из тысяч, следующих за каждым инквизитором. Выживание в 41-ом тысячелетии сложная штука, но наградой выжившему будет возвышение над обычным людским стадом. Если ваш МИ начинает кампанию, предназначенную для более опытных персонажей, то он может решить предоставить вашим аколитам дополнительные Очки Опыта и деньги. В этом случае просто распределите Опыт так, как будто вы получили его во время игры. В **Главе 2: Карьерный путь** этот процесс детально описывается. За каждые полученные 400 Опыта вы получаете полный ежемесячный доход (подробности в **Главе 5: Арсенал**).

Игроки получают все перечисленное в описании Карьеры снаряжение бесплатно. После одобрения МИ, игроки могут купить дополнительное оружие, броню и снаряжение, описанное в **Главе 5: Арсенал**, согласно указанным ценам. При покупке дополнительного снаряжения во время создания персонажа фактор Доступности не принимается во внимание.

Ежемесячный доход

Все аколиты получают ежемесячное жалование во время службы у инквизитора. Согласно **Таблице 5-1: Доход и Социальный класс** определите свой ежемесячный доход.

Начальный Опыт

После того, как основная информация определена и записана, самое время распределить базовые Очки Опыта. Все персонажи начинают игру с 400 Очками Опыта, которые могут быть потрачены на увеличение Характеристики, получение или совершенствование Умений, приобретение новых Талантов и т.д. В **Главе 2: Карьерные пути** указаны цены этих улучшений, а также то, какие улучшения доступны для вашего Карьерного пути. Отмечайте, какое количество Очков Опыта вы потратили, так как именно это определяет Ранг вашего персонажа на его Карьерном пути. Таким образом, если вы потратите все 400 начальных Очков Опыта, вам останется потратить ещё 100, чтобы достигнуть 500 Очков Опыта и перейти на второй ранг в своей Карьере.

Быстрый старт

Если вы желаете быстро приступить к игре, то ниже приведены несколько подготовленных подборок Улучшений, Умений и Талантов, которые вы можете использовать. Каждая из них требует 400 Очков Опыта.

Адепт

Простое Улучшение Интеллекта (+5) 100
Вожделение (Наземная техника) 100
Общие знания (Администратум) 100
Крепкое телосложение 100

Арбитр

Простое Улучшение НС (+5) 100
Бдительность 100
Проницательность 100
Крепкое телосложение 100

Ассасин

Простое Улучшение НР (+5) 100
Сбор сведений 100
Усиленные чувства (Зрение) 100
Крепкое телосложение 100

Клирик

Простое Улучшение Общительности (+5) 100
Бдительность 100
Сбор сведений 100
Крепкое телосложение 100

Гвардеец

Простое Улучшение НР (+5) 100
Простое Улучшение НС (+5) 100
Выучка с пистолетами (СБ) 100
Крепкое телосложение 100

Имперский псайкер

Простое Улучшение Силы Воли (+5) 100
Запретные знания (Варп) 100
Общие знания (Империум) 100
Крепкое телосложение 100

Негодяй

Простое Улучшение НС (+5) 100
Простое Улучшение Ловкости (+5) 100
Простое Улучшение Общительности (+5) 100
Крепкое телосложение 100

Техножрец

Простое Улучшение Стойкости (+5) 100
Логика 100
Перегрузочный визг 100
Искусный стук 100



Пример

Персонаж Стива принимает завершённый вид. Следующий шаг – распределение стартовых Очков Опыта. У него есть 400 Опыта, и, глядя на Улучшения первого ранга для Клирика, Стив выбирает Простое Улучшение Общительности, ценой 100 Опыта, увеличивающее Общительность персонажа на 5. Затем он решает купить пару Умений, выбрав Бдительность и Сбор сведений, ценой 100 Опыта каждое. Наконец, он решает сделать своего персонажа несколько более крепким и тратит последние 100 Опыта на Талант Крепкое телосложение, увеличивая количество Ран Клирика на 1.

Стадия пятая: Оживление вашего персонажа

*«Удивительно, но многие люди гораздо проще,
чем кажутся на первый взгляд».*
-леди Олианта Рэтбоун, инквизитор прима.

Слова и числа, которые вы уже занесли в свой листок – это скелет вашего персонажа, определяющий его потенциальные возможности. Они мало что скажут о внешнем виде, возрасте и прочих личных деталях, которые могут помочь вам и другим игрокам представить вашего аколита. Таблицы ниже предоставляют возможность случайным образом сгенерировать эти детали, но вы, тем не менее, не обязаны кидать кубик и следовать его указаниям – можно просто выбрать понравившиеся вам значения.

Пол

Раздираемое войной 41-ое тысячелетие не самое подходящее место для женщины. Перед ними редко открываются такие же перспективы, как и перед мужчинами, но, по той же причине, они и не подвергаются опасностям в диких уголках галактики. Некоторые полки Имперской Гвардии набирают женщин наравне с мужчинами. Экклезиархия и Инквизиция также принимают женщин в свои ряды, но и тут их количество не идёт ни в какое сравнение с количеством мужчин. В **Тёмной Ереси** игрок может выбирать тот пол, которым он желает играть без ограничений. Однако на некоторых планетах, по решению МИ, женщины могут столкнуться с дополнительными сложностями.

Внешний вид

Понятие внешнего вида охватывает все физические характеристики вашего персонажа, такие как телосложение, возраст, цвет кожи и другие особенности. Запишите особенности и историю в листок персонажа в секцию «Происхождение». Несмотря на то, что случайное создание вашей внешности может быть забавным, вы можете перебрасывать кубики сколько угодно раз, или даже записать собственные черты, если этого желаете.

Прошлое

Прошлая жизнь имеет большое влияние на вашего персонажа (если, конечно же, ваш сумасшедший мозг не заблокировал напрочь все воспоминания). Быть может, у вас уже есть идеи о происхождении вашего персонажа или о том, чем он занимался раньше. Если это так, то запишите все своим мысли в листок персонажа. Если же вам требуется небольшое вдохновение, то воспользуйтесь таблицами **Племенные табу**, **Социальный класс**, **Родная планета** и **Корабельные традиции**, чтобы узнать, кем вы были, прежде чем вам выпал шанс изменить свою никчемную жизнь.

Праворукость и леворукость

Тот факт, какая рука является основной для вашего персонажа, может оказать влияние на игру. Вы можете либо выбрать ведущую руку, либо воспользоваться кубиком для определения левша ваш аколит, или правша. Бросьте к10 – если выпало 9, то ваш персонаж левша, в любом другом случае – правша. Естественно, персонажи с Талантом Амбидекстр не нуждаются в данной проверке.

Таблица 1-10: Телосложение

		-Дикий мир-		-Мир-улей-		
Бросок	Описание	Мужчина	Женщина	Описание	Мужчина	Женщина
01-20	Стройный	1,90м./65кг.	1,80м./60кг.	Коротышка	1,60м./45кг.	1,55м./40кг.
21-50	Худой	1,75м./60кг.	1,65м./55кг.	Тощий	1,70м./55кг.	1,60м./50кг.
51-80	Мускулистый	1,85м./85кг.	1,70м./70кг.	Жилистый	1,75м./65кг.	1,65м./55кг.
81-90	Коренастый	1,65м./80кг.	1,55м./70кг.	Долговязый	1,80м./65кг.	1,70м./60кг.
91-00	Рослый	2,10м./120кг.	2,00м./100кг.	Дюжий	1,75м./80кг.	1,65м./75кг.
		-Имперский мир-		-Пустота-		
Бросок	Описание	Мужчина	Женщина	Описание	Мужчина	Женщина
01-20	Тонкий	1,75м./65кг.	1,65м./60кг.	Костлявый	1,75м./55кг.	1,70м./50кг.
21-50	Стройный	1,85м./70кг.	1,75м./65кг.	Низкорослый	1,65м./55кг.	1,55м./45кг.
51-80	В Форме	1,75м./70кг.	1,65м./60кг.	Сухопарый	1,80м./60кг.	1,75м./60кг.
81-90	Крепкий	1,90м./90кг.	1,80м./80кг.	Нескладный	2,00м./80кг.	1,85м./70кг.
91-00	Коренастый	1,80м./100кг.	1,70м./90кг.	Длинный и Тощий	2,10м./75кг.	1,95м./70кг.

Таблица 1-11: Возраст

Бросок	-Дикий мир-	-Мир-улей-	-Имперский мир-	-Пустота-
01-10	Воин (15+1к10)	Паренёк (15+1к10)	Юноша (20+1к10)	Отрок (15+1к10)
11-20	Воин (15+1к10)	Паренёк (15+1к10)	Юноша (20+1к10)	Отрок (15+1к10)
21-30	Воин (15+1к10)	Паренёк (15+1к10)	Юноша (20+1к10)	Отрок (15+1к10)
31-40	Воин (15+1к10)	Взрослый (15+1к10)	Юноша (20+1к10)	Отрок (15+1к10)
41-50	Воин (15+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Юноша (20+1к10)	Зрелый (20+1к10)
51-60	Воин (15+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Зрелый(30+1к10)	Зрелый (20+1к10)
61-70	Воин (15+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Зрелый (30+1к10)	Зрелый (20+1к10)
71-80	Старик (25+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Зрелый (30+1к10)	Мафусаил (50+1к10)
81-90	Старик (25+1к10)	Взрослый (25+1к10)	Ветеран (40+1к10)	Мафусаил (50+1к10)
91-00	Старик (25+1к10)	Старожил (35+1к10)	Ветеран (40+1к10)	Мафусаил (50+1к10)

Таблица 1-12: Цвета

		-Имперский мир-			-Пустота -	
Бросок	Кожа	Волосы	Глаза	Кожа	Волосы	Глаза
01-30	Тёмная	Крашенные	Голубые	Фарфоровая	Рыжие	Водянистые
31-50	Загорелая	Светлые	Серые	Светлая	Светлые	Серые
51-70	Светлая	Коричневые	Карие	Голубоватая	Медные	Черные
71-90	Красная	Черные	Зелёные	Сероватая	Черные	Зелёные
91-00	Крашенная	Пепельные	Линзы	Молочная	Каштановые	Фиолетовые

Таблица 1-12: Цвета

		-Дикий мир-			-Мир-улей-	
Бросок	Кожа	Волосы	Глаза	Кожа	Волосы	Глаза
01-30	Тёмная	Рыжие	Голубые	Тёмная	Коричневые	Голубые
31-50	Загорелая	Светлые	Серые	Загорелая	Мышиные	Серые
51-70	Светлая	Коричневые	Карие	Светлая	Крашенные	Карие
71-90	Красная	Черные	Зелёные	Красная	Серые	Зелёные
91-00	Бронзовая	Пепельные	Жёлтые	Крашенная	Черные	Линзы

Таблица 1-13: Особенности

Бросок	-Дикий мир-	-Мир-улей-	-Имперский мир-	-Пустота-
01-06	Волосатые пальцы	Бледность	Отсутствующий палец	Бледность
07-13	Сросшиеся брови	Грязная кожа	Орлиный нос	Лысый
14-20	Боевая раскраска	Эпатажная причёска	Бородавки	Длинные пальцы
21-27	Руки как окорока	Гнилые зубы	Дуэльный шрам	Крошечные уши
28-34	Подпиленные зубы	Электу	Проколотый нос	Длинные конечности
35-41	Нависшие брови	Пирсинг	Нервный тик	Жёлтые ногти
42-48	Мускусный запах	Запирсингованный	Татуировка в виде аквилы	Стертые зубы
49-55	Волосатость	Частый кашель	Слабый запах	Широко посаженные глаза
56-61	Рваные уши	Татуировки	Оспины	Большая голова
62-68	Длинные ногти	Шрам от пули	Религиозный шрам	Кривая спина
69-75	Племенное тату	Нервный тик	Электу	Безволосый
76-82	Шрамирование	Большая родинка	Дрожащие пальцы	Тонкие руки
83-87	Пирсинг	Химический ожог	Проколотые уши	Струящиеся волосы
88	Кошачьи Глаза	Горб	Зловещий чирый	Альбинос
89-95	Маленькая голова	Маленькие руки	Макияж	Хромающая походка
96-00	Квадратная челюсть	Химический запах	Сутулая походка	Сутулость

Дикий мир: Племенные табу

Жизнь в диком мире обычно коротка и кровава. Ужасные хищники, суровые условия жизни, природные бедствия и войны уносят жизни многих. Дикое племя хорошо знает, что мир жесток и беспощаден, враждебен человеку и полон злых сил, которые следует умиротворять любой ценой. В этих мирах существует множество странных и разномысленных верований и, выросший в таком месте персонаж, без сомнения, верит в их правдивость. В **Таблице 1-14: Племенные табу** представлены примеры суеверий, которых, возможно, придерживается ваш персонаж, и, несомненно, это лишь малая выборка из различных существующих предрассудков.

Таблица 1-14: Племенные табу

Бросок	Суеверие
01-10	Грязевой оберег: Мытье позволяет злым духам найти вас по запаху. Вы должны носить защитный слой грязи, защищающий вас от сглаза.
11-20	Несчастливый цвет: Оранжевый – это цвет беды и смерти.
21-30	Клятва охотника: Никогда не есть то, что не можешь убить собственными руками, иначе судьба покарает вас за такое высокомерие.
31-40	Жаждающий клинок: Дух вашего оружия это голодный призрак. Он должен быть напоен кровью каждый раз, когда достаётся из ножен, иначе великая хворь поразит вас и ваших близких.
41-50	Оковы души: Если вы взяли трофей у поверженного врага – то завладели его душой.
51-60	Смерть воина: Славная смерть в бою чествует ваше племя, тогда как трусливая – позорит. Ваши предки следят за вами – не разочаруйте их.
61-70	Сила имён: Никогда не произносите настоящие имена ваших друзей и любимых, иначе демоны услышат их, и используют для зла.
71-80	Одинокие покойники: Никогда не произносите имена мёртвых, иначе вы призвёте их назад из пустоты.
81-90	Живое свидетельство: Вырезайте ваши победы на своей коже, тогда сразу после смерти ваша снятая шкура будет поднесена Императору, и Он сможет увидеть ваши деяния.
91-00	Немезида: Император определил когда и как вы умрете. Где-то бродит тварь, которой предначертано убить вас. Ваша судьба найти и сразиться с ней лицом к лицу. А до тех пор вы убеждены, что ничего не может ранить вас.

Мир улей: Социальный класс

Жизнь бурлит в переполненных шпильях ульев. Сильное чувство привязанности к своему месту довлеет над многими ульями, и, зачастую, это единственное, что удерживает неописуемые толпы от восстания и нападения на вышестоящие уровни. Положение вашего персонажа в улье определяет, боролся ли он за выживание среди гипержестокости и грязи подулья, или вёл лёгкую жизнь благородного обитателя шпилья. **Таблица 1-15: Социальный класс в улье** определит ваше положение в обществе.

Таблица 1-15: Социальный класс в улье

Бросок	Результат
01-20	Шлаковая гончая: Вы выросли в промозглых, темных глубинах улья, борясь за еду, свет и тепло. Чтобы выжить, вам приходилось быть жестоким. Больше всего на свете вы цените свои пожитки и покой.
21-40	Бандит: Чтобы выжить в нищете подулья, вы стали членом жестокой банды. Вам видели войны за территории, предательство и неподкупную верность – часто в течение одной и той же схватки. Превыше всего вы цените свою гордость, территорию и соратников по банде.
41-60	Фабричное отребье: Ваши родители тяжело трудились в мануфактуруме, загнав себя в могилу во благо улья. Вы были бедны, но, по крайней мере, честны, в отличие от бандитов. Превыше всего вы цените долг, честь и обязательства.
61-80	Средний уровень: Вы выросли в тесноте среднего уровня, но, по крайней мере, вам не пришлось работать в гораздо более опасном мануфактуруме. Вы всегда были частью огромной толпы, когда спали, ели или отдыхали в канун цикла. Превыше всего вы цените индивидуальность, уединение и свои личные права.
81-90	Специалист: Ваша семья из особой касты. Возможно, она ведаёт тайны работы устройств охлаждения воздуха или очищает улей снаружи. Вы росли частью улья, но в тоже время, отдельно ото всех. Превыше всего вы цените свою область знаний, свои мнения и свои заслуги.
91-00	Знать улья: Ваша семья – одна из немногих привилегированных, кому выпало жить в верхушке шпилья в роскоши, невообразимой для всего остального улья. У вас есть все, чего только можно желать: пространство, личная жизнь, солнечный свет, так же бремя управления. Превыше всего вы цените свое достоинство, благоговение подчиненных и силу.

Имперский мир: Родная планета

Империи простерся через всю галактику, в его состав входит практически бесконечное разнообразие планет. Человечество обитает на всевозможных мирах, во множестве разных социумов. Тип планеты, где вырос ваш персонаж, может многое сказать о нем. **Таблица 1-16: Родная планета** даст вам несколько идей о том, какую планету ваш персонаж называет своим домом и как это на нем сказало.

Таблица 1-16: Родная планета

Бросок	Результат
01-20	Агромир: Вы родились на планете, целиком отведенной под производство продовольствия. Возможно, ваша родная планета снабжает близлежащий мир-улей, или выплачивает едой имперскую десятину. Жители жаждут острых ощущений и экзотики, чтобы разбавить монотонность фермерской жизни.
21-40	Тихая заводь: Ваш мир почти забыт Империей, затерялся в свитках Администратума, отрезан от остальной вселенной. Жители планеты, скорее всего, независимые и скептические.
41-60	Феодалный мир: Ваш родной мир – это примитивная планета с простейшими технологиями, такими как мечи, колесницы и чёрный порох. Жители планеты, скорее всего, верные, практичные и очень суеверные.
61-70	Военная зона: Какой бы раньше не была ваша планета, сейчас это мешанина из окровавленных руин, сражающихся солдат и свистящих снарядов. Может быть, разразилась гражданская война, возможно орки несут смерть всему живому. Как бы то ни было, жители планеты, скорее всего мрачные, крепкие и упорные люди.
71-80	Мёртвая планета: Ваш родной мир – не более чем жилище, торчащее над голой равниной. Это может быть горнодобывающая колония на безвоздушной луне или экспедиция, посланная на поиски давно вымершей ксенорасы. Жители планеты, скорее всего, задумчивые и меланхоличные, жаждущие увидеть зелень и открытые пространства.
81-90	Мир-святыня: Ваша родная планета управляется жрецами Императора. Возможно, вся её поверхность покрыта блестящими шпилями и огромными храмами, или, быть может, священные места битв привлекают бесчисленные толпы пилигримов. Как бы то ни было, жители планеты, скорее всего, являются преданными слугами Императора, набожными, надёжными и честными.
91-00	Райская планета: Ваш родной мир – одна из редких и желанных райских планет. Это мир, где всегда лето, и жизнь проста. Жители планеты, кроме того, что являются объектам зависти и презрения со стороны остального Империи скорее всего, несколько поражены жестокостью природой вселенной. Посторонним их наивный оптимизм кажется большой глупостью.

Пустота: Корабельные традиции

Выросшие на борту корабля, путешествующего между далёкими звёздами, пустотники, как и весь экипаж, чрезвычайно привязаны к кораблю своего рождения. Подобно живущим за крепкими стенами городов-государств, пустотники находят в своём корабле защиту, работу и самосознание. Многие за свою жизнь, от колыбели до гроба, ни разу не покидают свой корабль и находят это вполне нормальным. Тип корабля во многом определяет образ жизни своего экипажа, от их повседневных забот, до личных качеств и потребностей. Бросьте кубик по **Таблице 1-17: Родной корабль** чтобы узнать, как родной корабль влияет на вашего персонажа.

Таблица 1-17: Родной корабль

Бросок	Результат
01-20	Космический скиталец: Вы родились среди беспорядочной массы обломков и остовов – летает, но и только. Возможно, выжившие в какой-то ужасной катастрофе застряли на этих обломках. Вы выросли в мире протекающих дверей, темных коридоров, заброшенных палуб, зная, что «нечто» рядом, просто вне поля зрения. По этим причинам вы осторожны, суеверны и всегда готовы схватиться за оружие.
21-40	Спутник: Местом вашего рождения стал огромный и древний искусственный спутник, вращающийся вокруг звезды, луны или планеты. Будучи частью научной экспедиции, изоляционистов или военного поста, вы росли в мире рутины и однообразия, среди бесконечных орбитальных циклов, ритуалов соблюдения и техобслуживания. Вы, скорее всего, очень методичны, но в тайне мечтаете о бунте и излишествах.
41-60	Корабль хартиста: Вы родились на борту одного из великих торговых судов прошлого. Будучи частью команды, бесконечно кружащей по одному и тому же маршруту, вы росли среди сумрачных трюмов, набитых экзотическими сокровищами, которые никогда не будут вашими. Вас со страхом пускают в порты и нигде вам не рады. Вы материалист, у вас нюх на прибыль и циничное отношение к людям.
61-80	Военный корабль: Вы родились под грохот и гром сражения, а выросли среди оружейной прислуги и солдат, в тесноте вонючих казарм или в унылой формальности офицерских кают. Вы, скорее всего, с большим уважением относитесь к начальству, любите порядок и презираете бездельников.
81-00	Вольный торговец: Вы родились на борту необычного судна, не признающего над собой никакой власти, кроме харизматичного Вольного торговца, стоящего у штурвала. Вы росли в хаотичном водовороте исследований, битв, полётов и сделок со всевозможными чужими, нациями и силами. Скорее всего, вы бунтарь, и не примемте рутины и дисциплины.

Предсказания

Многие видят в Имперском Таро инструмент божественного напутствия Императора. Поступая на службу в Инквизицию, многие аколиты принимают участие в таинственных и ужасных ритуалах предсказаний, чтобы узнать больше о своём месте в великом плане Трона. В заполненных дымом комнатах, склоненные над голоорогическими колодами закутанные в робы слепые провидцы провозглашают мудрые советы тем, кто будет служить по левую руку Императора. Одним эти предсказания обещают смерть и гибель души, другим дают твердую веру в жизнь. В некоторых предсказаниях скрыта горькая ирония, понять которую можно только заглянув в свое прошлое. Чтобы узнать, какие мудрые слова были дарованы вашему персонажу, бросьте кубик и сверьтесь с **Таблицей 1-18: Имперские предсказания**. Все предсказания имеют игромеханический эффект, приносящий дальнейшие изменения в вашего персонажа.



Таблица 1-18: Имперские предсказания

Бросок	Результат
01	«Мутация снаружи, порча внутри». Персонаж начинает игру с одной Малой Мутацией .
02-03	«Только безумец имеет силы благоденствовать. Только тот, кто благоденствует, может судить о том, что разумно». Персонаж начинает игру с 2 Очками Безумия.
04-07	«Грехи, таимые на сердце, в гниль все быстро обратят». Персонаж начинает игру с 3 Очками Порчи.
08	«Невинность - это иллюзия». Персонаж начинает игру с 1 Очком Безумия и 1 Очком Порчи.
09-11	«Черные мечты дремлют в сердце». Персонаж начинает игру с 2 Очками Порчи.
12-15	«Боль, приносимая пулей, это экстаз по сравнению с проклятием». Стойкость +1
16-18	«Убей чужого прежде чем он обманет тебя». Ловкость +2.
19-21	«Истина субъективна». Интеллект +3. Персонаж начинает игру с 3 Очками Порчи.
22-26	«Знай мутанта, убей мутанта». Восприятие +2.
27-30	«Даже тот, у кого ничего нет, все еще может предложить свою жизнь». Сила +2.
31-33	«Если дело стоит дела, оно стоит того, чтобы за него умереть». Персонаж получает Талант Неистовство.
34-38	«Только после смерти кончается долг». Персонаж получает +1 Рану.
39-42	«Разум без цели будет блуждать в темноте». Персонаж получает +1 Очко Судьбы.
43-46	«В битве за выживание гражданских нет». Стойкость +2, Раны +1.
47-50	«Насилие решает все». НР +3
51-54	«Воевать - это человеческое». Ловкость +3.
55-58	«Умри, если должен, но умри с несломленным духом». Сила Воли +3.
59-62	«Пушка сильнее меча». НС +3
63-66	«Будь благом братьям своим, и проклятием врагам своим». Общительность +3.
67-70	«Люди должны умирать, чтобы мужчина мог терпеть». Стойкость +3.
71-74	«Во тьме следуй свету Терры». Сила Воли +3.
75-79	«Стоит бояться лишь одного – умереть, не выполнив долг». +2 Раны.
80-85	«Мысль порождает ересь; ересь порождает возмездие». Сила +3.
86-90	«Мудрый человек учится на чужих смертях». Интеллект +3.
91-94	«Подозрительный разум – здоровый разум». Восприятие +3.
95-97	«Доверяй своему страху». Ловкость +2, +1 Очко Судьбы
98-99	«Религиозное рвение заменить ничем». Стойкость и Сила Воли +2.
00	«Не спрашивай, почему ты должен служить. Спроси как». НС и НР +2

Личность

Процесс создания персонажа дал вам костяк вашего альтер-эго, однако все эти числа и заметки не говорят о вашем персонаже всего — есть еще жизненно важный пятый элемент: вы! Детали прошлой жизни вашего персонажа, а так же особенности его характера в большей степени зависят от вас.

Некоторые люди любят дорабатывать своих персонажей во время игры, и это разумный подход. Когда вы начинаете играть, возможно, вам достаточно знать лишь о том, что ваш аколит — это Негодай с мира-улья, покинувший родину, чтобы служить в Инквизиции. Однако многие игроки предпочитают прорабатывать происхождение и детали личности своего персонажа до начала игры. Если вам нужна помощь, чтобы облечь своего персонажа плотью, попробуйте ответить на шесть следующих вопросов. Они должны помочь вам сосредоточиться на вашем зарождающемся альтер-эго.

Какой у вас тип личности?

Возможно первое, о чем нужно подумать — это ваш характер. Какой вы? Пылкий и страстный или приземленный и практичный? Вы пессимист или всегда верите в лучшее? Вы душа компании или мизантроп? Как вы себя ведете в чрезвычайных ситуациях? Чем вы отличаетесь от других аколитов вашей группы? Вот некоторые черты личности, которые могут натолкнуть вас на нужные мысли:

Желчный: Подозрительный, раздражительный, чрезвычайно осмотнительный и осторожный.

Нерешительный: Ищет баланс по всем, часто не может выбрать следующий шаг.

Холерик: Активный, деятельный, но легко выходит из себя.

Постоянный: Твердый, негибкий и безусловный во всем.

Меланхолик: Задумчивый, погруженный в себя и склонный к депрессиям.

Переменчивый: Непредсказуемый, недисциплинированный и непокорный.

Флегматик: Практичный, осторожный, но слишком замкнутый.

Сангвиник: Самоуверенный, оптимистичный, но склонный к мечтам и причудам.

Пассивный: Верный, преданный, но легко ведомый.

Как вы встретились со своим инквизитором?

Знакомство с Инквизицией стало поворотным моментом в вашей истории. Была ли ваша встреча случайной или инквизитор сам завербовал вас? Может быть, вы спасли ему жизнь на поле битвы, или из-за случайной чернильной кляксы на свитке Администратума вас выбрали вместо кого-то другого? Может быть, вы обвинили незнакомца в ереси, а оказалось, что он инквизитор? Возможно вас

купили на невольничьем рынке или ваши поделники головорезы отдали вас в уплату кровавого долга? Быть может вас наняли для каталогизации древней дворянской библиотеки, а вы обнаружили тайное хранилище с еретическими книгами и узнали, что ваш настоящий наниматель был вовлечен в темные заговоры? Возможно, огромная колесница спустилась с небес, в клубах огня и дыма, и ее хозяин предложил вам служить великому Солнечному Орлу. Как бы то ни было, обстоятельства, приведшие вас в Инквизицию, скорее всего повлияют на ваши взгляды и убеждения, по крайней мере до определенного времени...

Что значит Инквизиция для вас?

Инквизиция — это оплот обороны во вселенной, враждебной по отношению к человечеству. Опасность повсюду, а некоторые беды уже стоят на пороге. Силы Хаоса, ересь, ксеносы и мятежи уже давно погрузили бы Империум во тьму забвения, если бы не такие люди как вы... по крайней мере так они говорят. Верите ли вы в то, что вам рассказали об ужасах вселенной и вашей роли в качестве рядового солдата в великой и тайной игре? Для вас быть аколитом значит быть святым, рукоположенным Императором или шанс обрести власть и богатство или, возможно, свершить месть? Будете ли вы сражаться, чтобы защитить Империум или же только за свою шкуру?

Чем вы готовы пожертвовать?

Император будет судить о ваших делах не по наградам, а по шрамам. На что вы можете пойти во имя Инквизиции? Как далеко вы готовы зайти, исполняя свой долг? Смерть неизбежна, но важно ли для вас, как именно вы умрете? Какие методы вы готовы применять, исполняя свои обязательства перед инквизитором? Может быть, вы готовы отдать свою жизнь, но мысли о безумии выворачивают ваш желудок? Возможно, вы оставили дела так, что остальные аколиты взяли вину на себя, а вы остались ни с чем, с одним лишь чувством вины. Возможно, ваше рвение так сильно, что ради дела вы готовы пойти на сделку с темными силами, не задумываясь о том, что расплачиваться придется своей душой.

Чего вы желаете?

Вы стоите по левую руку от Императора, готовый отдать жизнь, чтобы защитить всё, чем дорожит человечество. Что согревает ваше сердце во время длинной, темной ночи души? Возможно это человек или место, или уничтоженный мир? Возможно, вы любите Бога-Императора великой страстью, или сильно привязаны к собственной шкуре. Быть может, вы обожаете яркие вспышки дула своего болтера и наслаждаетесь скрежетом цепного меча о кости ксеносов? Возможно вы цените правосудие, истину или превозносите насилие? Может быть, вы

удовольствуетесь сигареткой лхю и порцией пойла в грязном бокале?

Что вы ненавидите?

Пламя ненависти продолжает горит долго и холодно, даже когда все надежды угасли. Что будет поддерживать вас среди насилия, ужаса и смерти? Хотите ли вы очистить всех мутантов? Хотите ли вы повергнуть подлых чужих, жестоко убивших ваших друзей колонистов? Возможно, ваша возлюбленная поддалась посулам Темных Сил. Может быть, вы избежали когтей культа, или видели горести войны. Возможно, вы страстно ненавидите врагов человечества? А может, просто не хотите ошибиться или не хотите упустить возможность пострелять? Быть может, в вашей душе есть тайная слабость, порочная трещина, видимая только вам...

Имя

«Зачем нужно имя? Как не назовись, орк увидит в тебе только кусок мяса».
- Катульдин, Некогда чистый улей

Выбрать имя своему персонажу может быть очень трудно. Если вам повезло и вы придумали имя сами, то запишите его, и пропускайте этот раздел. Если, подобно большинству из нас, вы испытываете сложности с придумыванием имён, то этот раздел поможет вам создать отличное имя для вашего Игрового Персонажа.

Имена в 41-ом тысячелетии различаются так же, как различаются тысячи миров, составляющие Империи. Поскольку человечество изобретательно и своевольно, то нет никаких стандартных или универсальных соглашений, на основании которых люди дают себе имена. В некоторых мирах, одно простое имя может означать низкое происхождение и бесчестье, тогда как в других может указывать на абсолютную власть, славу и богатую родословную. Выбирая имя своему персонажу, не стесняйтесь смешивать и сочетать любые предложенные в таб-

лицах имён варианты. Основная мысль, конечно, создать имя, подходящее вашему альтер-эго, и никто не знает об этом больше вас.

Типы имён

В таблицах представлены пять типов имён:

Высокий Готик. Эти имена происходят из древнего языка Высокий готик. Они несут в себе ощущение власти, важности и силы.

Примитивные имена короткие и грубые – часто как жизни их носителей.

Низкий Готик. Эти имена берут своё начало в Высоком готике, но заметно опошлелись за тысячелетия неправильного употребления.

Архаичные имена пришли далёкого прошлого. Это могут быть имена великих святых, героев или других персонажей из легенд Министорума. Некоторые имена настолько стары, что не осталось никаких следов их происхождения.

Неформальные имена – это просто клички, термины и сленговые имена, которые человек заслужил за свои деяния (или злодеяния).

Вы можете решить, что какой-то тип имён особенно подходит вашему персонажу. В этом случае вам следует бросить кубик, или просто выбрать имя из таблицы, согласно полу вашего аколита. Если ничего не приходит на ум, бросьте кубик, сверьтесь с таблицей имён и выберите понравившееся имя.

Несколько Имён

Люди – суеверны, и небезосновательно. Ибо вселенная полна существ, желающих уничтожить её. Во множестве культур считается, что человеку необходим набор разных имён для разных целей. У многих есть обычное имя, используемое каждый день. Часто это упрощённые термины, сокращённые для использования их в качестве коротких, крепкозвучных имён. Личное имя, напротив, мягкое и благозвучное, может использоваться в кругу семьи и с друзьями. В некоторых культурах есть секретное или «истинное» имя, которое, как полагается, имеет значительную власть над носителем. Говорят, что эти имена поглощаются, случись человеку по глупости заключить какое-либо соглашение с демонической сущностью. Если вы хотите иметь несколько имён для своего персонажа, не стесняйтесь и делайте несколько бросков по таблицам.

Таблица 1-19: Мужские имена

Бросок	Примитивное	Низкий готик	Высокий готик	Архаичное	Неформальное
01-03	Арл	Барак	Атэллус	Аларик	Умелый
04-06	Брул	Каин	Брутис	Аттила	Косточка
07-09	Дар	Даризель	Каллидон	Барбоса	Кризис
10-13	Фрак	Илая	Кастус	Кортес	Брита
14-16	Фрал	Энох	Друстос	Константин	Взгляд
17-20	Гарм	Фраст	Флавий	Кромвель	Дакка
21-23	Гриш	Гай	Галлус	Дорн	Фраг
24-27	Грак	Гарвель	Хакст	Дрейк	Талант
28-30	Хак	Хаст	Интиус	Эйзен	Фиал
31-33	Джарр	Игнас	Юстинус	Феррус	Мрак
34-37	Кар	Ишмаэль	Кальтус	Грендель	Шмат
38-40	Каарл	Джерик	Литилус	Жиллиман	Стрелок
41-44	Крелл	Клайт	Люпус	Гейвлок	Взломщик
45-47	Лек	Лазарь	Маллир	Иактон	Свояк
48-50	Мар	Мордехай	Металлус	Джатагай	Крак
51-54	Мир	Митра	Нихилус	Хан	Рывок
55-57	Нарл	Никодим	Новус	Леман	Метис
58-60	Орл	Понт	Октус	Лион	Сетка
61-63	Фринц	Квинт	Претус	Магнус	Крыса
64-66	Кварл	Рабалий	Квинтус	Меркуцио	Рыжий
67-69	Роф	Ристий	Ральтус	Никсис	Простак
70-72	Рагаа	Сильван	Равион	Рамирез	Короста
73-75	Стиг	Соломон	Регис	Сергар	Мошенник
76-79	Странг	Саддий	Северус	Сигизмунд	Кожа
80-82	Тхак	Тит	Силон	Тибальд	Стержень
83-85	Ульф	Урий	Таурон	Верн	Нож
86-89	Варн	Варний	Трантор	Вольф	Жулик
90-93	Вракс	Ксеркс	Венрис	Волси	Угрюм
94-96	Ярн	Заддион	Виктус	Зейн	Стаббер
97-00	Зек	Зуриэль	Ксанф	Зарков	Болтливый

Таблица 1-20: Женские имена

Бросок	Примитивное	Низкий готик	Высокий готик	Архаичное	Неформальное
01-03	Арла	Акадия	Ателла	Аенид	Альфа
04-06	Брюлла	Чалдия	Брутилла	Альбия	Пламя
07-09	Дарл	Кирина	Каллидия	Боргия	Синева
10-13	Фрака	Диона	Кастелла	Цимбрия	Кошка
14-16	Фрал	Деатрис	Друстилла	Девы	Беда
17-20	Гарма	Есина	Флавия	Эфис	Дама
21-23	Гриша	Эфраэль	Галлия	Эфрат	Кость
24-27	Граки	Фенрия	Хакста	Инез	Мода
28-30	Хака	Гайя	Интиас	Императрис	Золотко
31-33	Ярра	Галатия	Джестилла	Жемадар	Стрелка
34-37	Карна	Хазазель	Кальта	Жезайл	Воровка
38-40	Карли	Иша	Литила	Джосс	Сияние
41-44	Крелла	Ишта	Лупа	Кадис	Леди
45-47	Лекка	Джедия	Маллия	Кали	Удача
48-50	Марла	Юдикка	Мета	Лета	Скромница
51-54	Мира	Лира	Нихила	Май	Девушка
55-57	Нарла	Магдела	Новия	Милицента	Пистолетка
58-60	Орла	Нарсия	Октия	Мерика	Сетка
61-63	Фрикс	Офилия	Претия	Мидкиф	Приз
64-66	Квалли	Фебия	Квинтилла	Мегера	Крыса
67-69	Рота	Квалия	Ральтия	Одесса	Рыжая
70-72	Рагана	Рия	Равия	Орлеан	Рубинка
73-75	Стигга	Саломис	Регия	Плас	Алая
76-79	Странга	Солярия	Скифия	Северина	Острота
80-82	Тракка	Фиратия	Сила	Фиопия	Сталь
83-85	Ульта	Феба	Таура	Фракция	Звезда
86-89	Варна	Уриэль	Трантия	Царина	Травма
90-93	Вракса	Вейда	Венрия	Венера	Хитрота
94-96	Ярни	Ксантиппа	Ксантия	Вальперга	Трикс
97-00	Зекка	Зиапатра	Зефина	Зеткин	Зи

Стадия шестая: Начало игры!

Теперь, когда ваш персонаж создан, вы готовы начать игру. Перед тем, как вы начнёте кидать туда-сюда кубики и попадать в неприятности, вам следует обратиться к **Главе 7: Игровой процесс**, в которой описано, что означают все эти цифры, как сражаться и путешествовать по мирам 41-го тысячелетия. Разобравшись с правилами, не будет лишним обратиться к **Главе 9: Жизнь в Империи**, в которой описаны ключевые концепции мира Warhammer 40000. Не считая этих двух глав, вы уже готовы отправиться в новое приключение в темных уголках вселенной **Тёмной Ереси**.

Пример листа персонажа

Для игрока, листок персонажа самое ценное имущество, так как в нем детально описано все связанное с вашим Игровым Персонажем. Одна сторона листа содержит информацию о ваших Умениях и Талантах, и называется «следовательская сторона». Обратная сторона листа описывает ваше снаряжение, оружие и броню, и называется «боевая сторона». Вы будете вносить правки в обе части вашего

листа во время игры. Вот несколько советов по его заполнению:

Создавайте резервную копию: Каждые несколько игровых встреч копируйте ваш листок персонажа, или переписывайте его на новый лист. Если этого не делать, то пролитый напиток, или кусок пищи могут обернуться настоящей катастрофой.

Показывайте лист персонажа Мастеру Игры: Позволяйте вашему МИ время от времени заглядывать в ваш лист. МИ полезно быть в курсе ваших умений улучшений. Некоторые МИ предпочитают снимать для своих нужд копии с вашего листа раз в несколько недель.

Фолио персонажа: Возможно, в процессе развития вашего персонажа у вас скопится множество листков. В таком случае удобно использовать фолио - улучшенную версию листка персонажа с большим количеством свободного места и разделами для полной детализации сведений о вашем альтер-эго и его достижениях на службе Инквизиции. Напечатанный в форме буклета на качественной бумаге, фолио персонажа послужит вам долго. Ищите его там же, где купили эту книгу.

DARK HERESY

Character Name: SEVERUS ZANE Player Name: FRED SMITH
 Home World: His World Career Path: ARBITRATOR Rank: _____
 Divination: _____ Quirk: Tattoo
 Gender: Male Build: Way Height: 1.75 m Weight: 65 kg
 Skin Colour: Rooby Hair Colour: Grey Eye Colour: Green Age: 30 (AOL=)

BASIC SKILLS

Awakeness (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Battle (Ft)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Canness (T)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charm (Fel)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Climb (St)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Controlment (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contortismen (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deceive (Fel)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disguise (Fel)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dodge (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Evolution (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamble (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inquiry (Fel)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidate (St)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logic (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scrutiny (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Search (Per)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Silent Move (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Swim (St)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tech Use (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

After basic skill, put your Character's lowest four ways for tested options, but at least 100 Character value for the skill.

TALENTS & TACTICS

Melee Weapon Training (Permitive)
 Melee Weapon Training (_____)
 Pistol Weapon Training (_____)
 Pistol Weapon Training (_____)
 Basic Weapon Training (solid paracraft)
 Basic Weapon Training (_____)
Gravel Drones
Small Constructures

Accustomed to Crashes
Cave of Steel
Unhappy
Wider (1 m Immature)

CHARACTERISTICS

WAPON SKILL (WS)

26

BALLESTIC SKILL (BS)

32

STRENGTH (ST)

37

TOUCHNESS (T)

33

AGILITY (AG)

29

INTELLIGENCE (Int)

32

FIREPOWER (FP)

30

WILL POWER (WP)

29

FOLLOWUP (F)

40

ADVANCED SKILLS

Speak Language (Low Gothic)
 Speak Language (_____)

Literacy (Int)
Common Lore: Parasites (P)
Common Lore: Insects (Int)

PSYCHIC POWERS

Psychic Discipline

Minor Power (_____)

Minor Power (_____)

Minor Power (_____)

Discipline Power (_____)

Discipline Power (_____)

Discipline Power (_____)

MUTATIONS

XP to spend

Advancements Taken

Advancements Taken 500

Advancements Taken 1000

Advancements Taken 1000

Advancements Taken 1000

EXPERIENCE POINTS (XP)

Total XP

Spent

400

DARK HERESY

BACKGROUND NOTES


Here Cross - Manners, Poise 2nd Dexterity, Poverty and Personal Rights, Philanthropic

MELEE WEAPONS

CLUB				
NAME	CLASS	DAMAGE	TYPE	PEN.
MELEE	30in	10-10	10	0
SPECIAL RULES PRIMITIVE				
BOSS KNUCKLES				
NAME	CLASS	DAMAGE	TYPE	PEN.
MELEE	10in-1	10-10	10	0
SPECIAL RULES PRIMITIVE				
KNIFE				
NAME	CLASS	DAMAGE	TYPE	PEN.
MELEE	10in	10-5	10	0
SPECIAL RULES PRIMITIVE				
NAME	CLASS	DAMAGE	TYPE	PEN.
SPECIAL RULES				

HANDINESS

ARMOUR



HEAD (2-10)	
Type: <input type="radio"/>	
BODY (1-70)	
Type: <input type="radio"/> 4 MESH	
RIGHT ARM (1-100)	LEFT ARM (1-100)
Type: <input type="radio"/>	Type: <input type="radio"/>
RIGHT LEG (1-100)	LEFT LEG (1-100)
Type: <input type="radio"/>	Type: <input type="radio"/>

CHARACTERISTICS

WEAPON SKILL (IN)	
26	
BALLISTIC SKILL (IN)	
32	
STRENGTH (IN)	
37	
TOUGHNESS (I)	
34	
AGILITY (IN)	
29	
INTELLIGENCE (IN)	
32	
PERCEPTION (IN)	
30	
WILL POWER (IN)	
29	
LEADERSHIP (IN)	
40	

MISSILE WEAPONS

SHOTGUN				
NAME	CLASS	DAMAGE	TYPE	PEN.
BASE	30in	10-10-10	10	0
SPECIAL RULES SCATTER RELOAD 2				
LAS PISTOL				
NAME	CLASS	DAMAGE	TYPE	PEN.
PISTOL	10in-22	10-10	10	0
SPECIAL RULES 30in 5-1-1 CLIP 30 RELOAD				
KNIFE (THROW)				
NAME	CLASS	DAMAGE	TYPE	PEN.
THROW	10in	10-5	10	0
SPECIAL RULES PRIMITIVE				
NAME	CLASS	DAMAGE	TYPE	PEN.
SPECIAL RULES				

GEAR

Shotgun + 12 Shells
 Club
 Boss Knuckles
 Knife
 Mesh Vest
 Undergarment
 Straps (13) + Interference
 Absorbent I.D.
 Chaining
 Pack of 4 WHO STOPS

WEALTH

Threats (1)

13

Monthly Income

70

Walk (1/4 Action)

2

Walk (1/4 Action)

4

Charge

6

Run

12

Corruption Points

WOUNDS

Time	11
Current	

CRITICAL DAMAGE

Final	2
Current	2

FATE POINTS

Final	2
Current	2

INSTANTY POINTS

Instanty Points	
Degree of Malicious	
Results	

CORRUPTION POINTS



CAREER PATHS

GETTING STARTED

•

CHARACTER
ADVANCEMENTS

•

ADEPT

•

ARBITRATOR

•

ASSASSIN

•

CLERIC

•

GUARDSMAN

•

IMPERIAL PSYKER

•

SCUM

•

TECH-PRIEST

Глава 2: Карьерные пути

«Нет большей славы, чем жизнь в служении, исполненная сознанием долга».

- имперский афоризм.

Как аколит Инквизиции вы стоите особняком среди жителей Имперума. Человечество в своих трудах и молитвах не ведаёт о великих силах, грозящих погибелью всей галактике. Пока оно живёт своей жизнью, аколиты, подобные вам, ведут тайную войну против злобных созданий, чьи имена никогда не следует произносить. Пока общество спит, вы расследуете деятельность тайных культов, что прячутся во тьме, проливают кровь и молятся своим нечестивым богам. Пока оно надывается на мануфактурме, вы несёте праведный огонь извращённым мутантам из глубин улья. Пока оно, преисполненное страхом, всматривается в черноту космоса, вы погружаетесь в самую тьму, царящую меж звёзд, раскрывая древние ужасы на давно погибших планетах. Из всех миллиардов людей, вы были избраны, чтобы служить левой десницей Императора.

Не все аколиты одинаково служат Инквизиции. Временами инквизитору необходим умелый Гвардеец, могущий выжечь гнездо культистов, поклоняющихся ксеносам, или же Арбитр, способный выбить правду из мелкого воришки. Иногда он нуждается в услугах Адепта для перевода древних томов знаний, а иногда инквизитор вынужден пойти сделку с Негодеем, чтобы получить необходимое.

Ваш Карьерный путь определяет способности персонажа, его потенциальную эффективность и его роль в свите инквизитора. Он даёт представление о том, кем вы были до того, как присоединились к Инквизиции, и как вы будете развиваться в дальнейшем. Ваша карьера определяет, как о вас судят, какие новые способности вы можете изучить, а так же все остальное, на что вы вскоре будете способны. Часть удовольствия от игры в Тём-

ную Ересь заключается в принятии точного решения о дальнейшем развитии вашего персонажа внутри его Карьерного пути. Вам доступно множество вариантов развития, и ни один не является единственно «правильным».

Начало работы

«Служи Императору сегодня, завтра ты можешь умереть!»

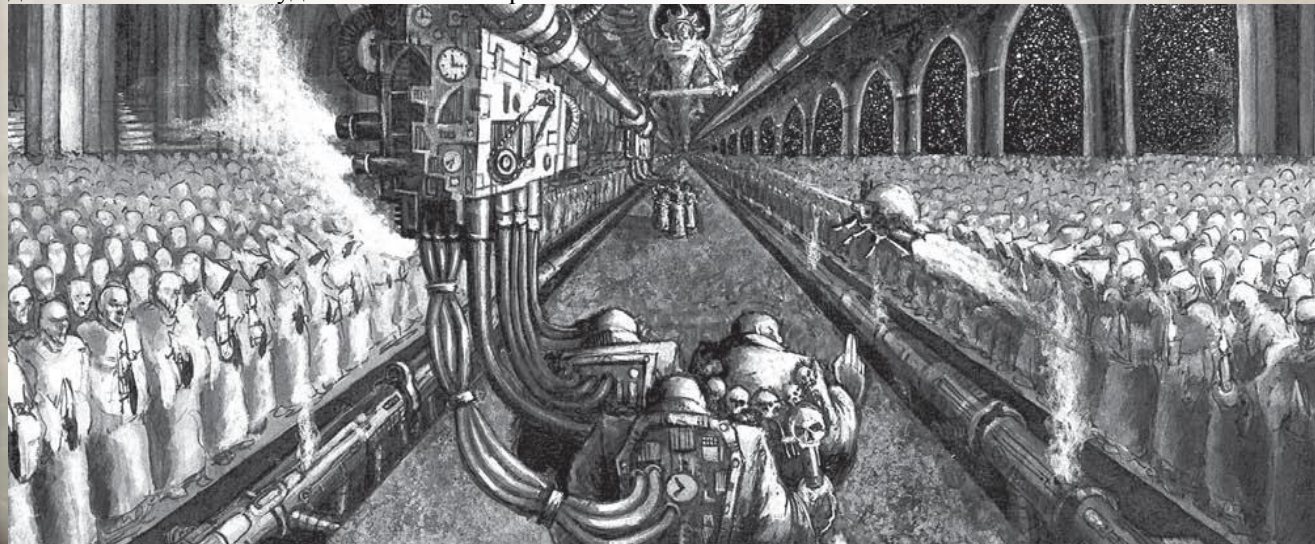
- Лексиканум Моралис

Вы выбрали свой Карьерный путь в процессе создания персонажа. От выбранного вами Родного мира зависит то, какие пути доступны вашему персонажу. Вы можете выбрать Карьерный путь сами или доверить случайный выбор таблицам в **Главе 1: Создание персонажа**.

Каждому Карьерному пути в этой главе посвящён отдельный раздел. Решив, по какому пути будет следовать персонаж, найдите время, чтобы хорошенько изучить соответствующий раздел. Там вы найдёте все важное, что необходимо знать для игры за вашего персонажа, а так же сможете спланировать его развитие.

Таблица 2-1: Карьеры

Карьера	Описание
Адепт	Компетентные схоласты и логики
Арбитр	Следователи и законники
Ассасин	Умелые убийцы
Клирик	Священники, дипломаты и лидеры
Гвардеец	Воины, солдаты и задиры
Имперский псайкер	Специалисты по психическим дисциплинам
Негодяй	Воры, отверженные и, кхм, негодяи
Техножрец	Хранители загадочных технологий



Формат Карьерного пути

Каждый Карьерный путь описан в следующем формате:

Описание

В разделе каждого Карьерного пути вы найдёте описание и иллюстрацию, которые дадут вам некоторые представления о вашем персонаже. Вы узнаете немного о подноготной карьеры и о том, какое место она занимает в Империи.

Карта Рангов

Каждый Карьерный путь разделён на ряд Рангов. Эта карта отображает их названия, а так же требуемый уровень развития, необходимый для достижения определённого Ранга.

Схема Улучшений Характеристик

Каждый Карьерный путь позволяет вам улучшать основные способности вашего персонажа или, другими словами, Характеристики. В зависимости от сущности Карьерного пути, некоторые Характеристики могут быть труднее улучшить, чем остальные. В этой схеме указана стоимость каждого доступного вам Улучшения Характеристики.

Схема Улучшений Рангов

Для каждого Ранга в рамках вашего Карьерного пути вы найдёте таблицу, содержащую новые способности, доступные для изучения вашему персонажу, а так же условия, необходимые для этого. Там же вы найдёте короткие цитаты и описания для каждого Ранга.

Развитие персонажа

«Мысль дня – тяжёлый труд побеждает все»
- Латунский учебник.

Во время ваших приключений в 41 тысячелетии, у вашего персонажа будет вдоволь возможностей для совершенствования. Ваш Мастер Игры будет награждать вас Очками опыта, которые вы можете потратить на дальнейшее развитие вашего персонажа. Каждая карьера предоставляет вам достаточно много возможностей для индивидуализации вашего персонажа, чтобы сделать его уникальным.

Существует три типа улучшений, доступных персонажам:

- Улучшение Характеристики – Увеличение ваших основных способностей
- Увеличение Ранга – Открывает новые возможности для профессионального роста
- Улучшение Умений или Талантов – Получение новых Умений или Талантов

Иногда вдобавок к списку Улучшений для Рангов внутри вашего Карьерного пути, МИ может позволить вам приобрести [Элитные Улучшения](#).

Улучшение Характеристики

Улучшение Характеристики позволяет увеличивать ваши основные способности. Приобретая его, вы добавляете +5 к Характеристике в вашем листке персонажа.

Улучшения характеристик разделены на 4 уровня прогрессии, перечисленных ниже:

Простой: Небольшое улучшение вашего потенциала.

Средний: Значительное улучшение ваших потенциальных возможностей.

Тренированный: Активное, целенаправленное самосовершенствование.

Опытный: Предел ваших естественных возможностей.

Решив увеличивать Характеристику, вы должны будете пройти через все стадии прогресса, начав с Простого и закончив Опытным.

Цена улучшения для каждой карьеры указана в таблице в соответствующем разделе и выглядит так:

Схема улучшений Характеристик

Арбитра

Х-ка	Простой	Средний	Тренирован	Опытный
НР	250	500	750	1000

Как вы можете видеть, первый прирост +5 к Навыкам Рукопашной для Арбитра стоит 250 Опыта, следующие +5 (Средний уровень прогресса) будут стоить 500 Опыта; последующее улучшение +5 (Уровень прогресса Тренированный) обойдётся вам в 750 Опыта, а максимально возможное улучшение (Уровень прогресса Опытный) стоит 1000 Опыта.

Улучшение Характеристики должно приобретаться последовательно. Вы не сможете просто заплатить 500 опыта и увеличить её на +10. Наоборот, вы платите 250 Опыта за Простой уровень улучшения и лишь затем – 500 опыта за Средний уровень.

Пример:

Стив решил, что хочет улучшить Навыки Рукопашной своего Арбитра. Его стартовое значение – 25. Стив желает увеличить его до 35. Просмотрев таблицу улучшения характеристик для карьеры Арбитра, он отмечает, что цена для Простого уровня прогрессии составляет 250 Опыта. Он приобретает это улучшение и увеличивает Навыки Рукопашной до 30 ($25+5=30$). Затем Стив отмечает, что цена Среднего уровня прогрессии составляет 500 Опыта. Он приобретает и это улучшение, увеличивая свои НР с 30 до 35 ($30+5=35$). В итоге, Стив заплатил 750 Опыта для улучшения своих Навыков Рукопашной на 10 ($250+500=750$).

Ранги

Ваш Ранг – это основной показатель ваших возможностей и вашей опытности. Он отражает развитие способностей вашего персонажа по мере того, как он пытается доказать, что достоин инквизиционного статуса. Ваш Ранг определяется суммой Очков Опыта, потраченных вашим персонажем. В Схемах Улучшений для каждого Ранга приведены различные Умения и Таланты, которые вы можете приобрести за Очки Опыта.

Вы можете приобретать Улучшения из Схемы вашего текущего Ранга или же из любых пройденных.

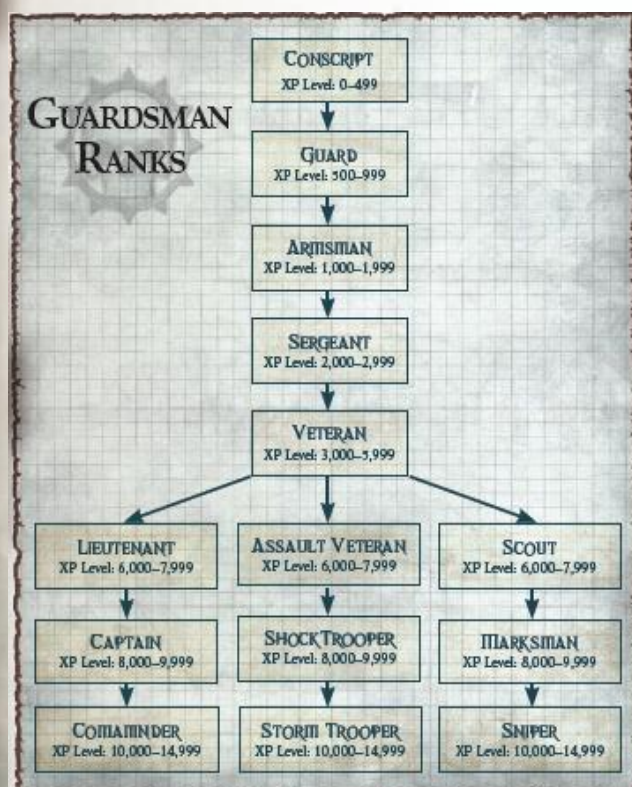
С ростом Ранга вам становится доступно все больше и больше Схем Улучшений, а вместе с тем и больше возможностей по индивидуализации вашего персонажа.

Так же как и в случае с Улучшениями Характеристик, получать первые Ранги легко, но становится все сложнее и сложнее с течением жизни вашего альтер-эго.

В каждом Карьерном пути свои уникальные Ранги. По мере роста силы вашего персонажа вы можете заметить, что вам стали доступны сразу два и более Ранга. В таких случаях вы должны выбрать один из доступных вам Рангов.

Для некоторых Рангов высокого уровня назначены предварительные условия. Это могут быть Умения, определённые значения Характеристик или предыдущие Ранги, которыми вы должны обладать, прежде чем сможете выбрать Ранг, предъявляющий эти требования.

Таблица Карьерных рангов выглядит так:



Получение Рангов

Персонажи получают Ранги автоматически, расходуя Очки Опыта. Как только сумма израсходованных Очков Опыта достигнет необходимого значения - ранг возрастает. Обратите внимание, Ранг всегда повышается только после того, как Улучшение уже приобретено.

Пример:

Персонаж Стива, гвардеец, потратил в сумме 2800 Опыта на Улучшения. Стив решает потратить следующие 500 на покупку Улучшения одной из его Характеристик. Стив получает разрешение МИ на приобретение этого Улучшения, после чего вычёркивает 500 Опыта из его текущего счета. Далее он записывает наименование Улучшения и вносит изменения в профиль персонажа. Наконец, он добавляет те 500 Опыта в общую сумму потраченных Очков Опыта. Всего Стив потратил 3300 Опыта (2800+500=3300). Посмотрев в таблицу рангов гвардейца, он видит, что потратил достаточно очков опыта для достижения нового Ранга «Ветеран». Он стирает предыдущий Ранг и записывает «Ветеран» в отведённый для этого раздел в листе персонажа.

Улучшения Умений и Талантов

Улучшения Умений позволяют вам изучать новые Умения, а так же совершенствовать имеющиеся. Улучшения Талантов обучают вас полезным уловкам и дают особые возможности.

В зависимости от выбранной вами карьеры, некоторые Умения и Таланты будет легче изучить, чем остальные. Учёный Адепт, к примеру, потратит намного меньше Очков Опыта на изучение Логик, чем Гвардеец. Широкий выбор Умений и Талантов позволит вам индивидуализировать вашего персонажа по собственному желанию.

Предварительные условия

Если вы посмотрите на список Улучшений для каждого Ранга, то заметите, что некоторые из них требуют от вас обладания Талантом или определенным значением Характеристики. Вы должны удовлетворять всем перечисленным предварительным условиям, прежде чем сможете приобрести Улучшение. Если у вас возникают сомнения насчёт условий, спросите своего МИ, который может отвергнуть или изменить предварительные условия по собственному желанию.

Приобретение Улучшений

Приобретать Улучшения просто. Как следует рассмотрите свою Схему Улучшений и выберите то, что хотите приобрести, а затем пройдите следующие шаги:

1) Спросите МИ, чтобы убедиться, что выбранное вами Улучшение доступно (МИ может запретить некоторые Умения и Таланты, если это отвечает нуждам кампании или предложить вам вариант получше).

2) Вычтите стоимость Улучшения из вашего текущего запаса Очков Опыта.

3) Запишите наименование Улучшения в соответствующий раздел листа персонажа.

4) Отметьте все изменения Характеристики, Умений, Талантов или Черт, принесённых Улучшением.

5) И наконец, добавьте потраченные Очки Опыта к общей сумме.

Путешествуя, вы будете получать Очки Опыта, в награду за хороший отыгрыш роли, завершение заданий и удачные мысли, способствующие вашим расследованиям. Эти награды позволят вам приобретать очередные Улучшения для вашего персонажа.

Планирование развития вашего персонажа

Первое время, процесс выбора Улучшений для вашего персонажа может вызвать у вас затруднения. Улучшения Характеристики, хоть и дороги, но оказывают всесторонний эффект на способности персонажа. Тогда как Умения и Таланты относительно дешёвы и открывают перед ним много новых возможностей. Вы должны решить, хотите ли вы сосредоточиться на улучшении ваших основных возможностей, сконцентрироваться на приобретении Умений и Талантов или же постараться найти компромисс между этими вариантами.

Вы можете рассчитывать на 200 Очков Опыта за каждую игровую сессию, разумеется, если вы достаточно хорошо играли свою роль и продвинулись в расследовании. Имейте это ввиду, планируя своего аколита, тогда вы сможете примерно оценить, сколько времени вам потребуется на конкретное Улучшение. Например, на покупку Простого +5 Улучшения Навыков Рукопашной, которое стоит 250 Опыта уйдёт две сессии, а новый Талант за 100 Опыта вы сможете приобрести уже через одну игровую сессию. Если вы запутались или просто не можете решить, какое Улучшение будет лучше для вашего персонажа, спросите совета у вашего МИ.



Элитные Улучшения

Выбранный Карьерный путь подробно описывает вашего персонажа, но перечисленные Улучшения – это далеко не все, что он может изучить. Иногда, в течение игры вашему персонажу могут открываться определённые Умения и Таланты. Например, вы можете провести приключение, живя среди кочевых племён Якци, разговаривающих на собственном наречии, или езда верхом на странном зверье ксеносов. Если вы считаете, что у вас есть веские причины для изучения нового Таланта или Умения, не указанного в вашей схеме Улучшений, вы можете попросить Элитное Улучшение у вашего МИ. Для этого вам необходимо следующее:

- Логическое обоснование Элитного Улучшения – например: «Я провёл три месяца вместе с племенем, так что для меня имеет смысл взять Умение Знание языков (Наречие племени Якци).
- Ролевое объяснение от лица персонажа как он получил Улучшение – например: «Я приглянулся одной поварихе и она обучила меня».
- Предложение того, сколько очков опыта вы готовы заплатить за приобретение этого Улучшения – например: «Я буду рад расстаться с 200 опыта, чтобы выучить Знание Языков (Наречие племени Якци)

Ваш МИ может решить не предоставлять вам Элитного Улучшения, или запросить больше Очков Опыта, чем вы предполагали. В таких случаях, наилучшим решением будет сдаться на милость МИ. Он так же может решить, что вам необходимо пройти ряд Тестов, чтобы успешно выучить запра-

шиваемое Умение или Талант. Это обычно связано с вашим объяснением того, как вы получили это Улучшение; например, пройти Тест на Обаяние, чтобы убедить повариху племени Якци в том, что вы достойны обучения. Квест на получение Элитного Улучшения может уже сам по себе являться приключением.

Иногда МИ сам может предложить вам Элитное Улучшение, как часть вознаграждения за завершение приключения. Например, в ходе вашего расследования вы столкнулись с могущественным псайкером. После победы над ведьмой, ваш МИ может предложить вам обрести Запретные знания (Варп). Временами такие Элитные улучшения могут идти вкупе с дополнительными эффектами, как-то: Очки Порчи или Безумия. Внимательно все обдумайте, прежде чем принять такое предложение.

В редких случаях вы можете получить Элитное Улучшение в результате определенных действий, например, заключив пакт с демоническими силами.

См. Главу 8: Мастер игры, чтобы узнать больше об [Элитных улучшениях](#) и [Темных пактах](#).

Создание своих Карьерных путей

Несмотря на то, что описанные здесь карьеры намеренно охватывают весь широкий спектр возможностей, набравшись опыта путешествий по 41-му тысячелетию, вам может показаться интересной идея разработать что-то более узкое. Возможно, вы хотите примерить маску чужеродной расы, или, может быть, всегда хотели быть пастухом гроксов. Если это так, то вам стоит тесно сотрудничать с вашим МИ для создания осмысленной и сбалансированной Схемы Улучшений. Не забудьте убедиться в том, что ваша новая карьера сочетается с другими членами вашей команды - ведь конце концов, если аколиты не смогут слаженно выполнять свою работу, мутанты, чужие и силы тьмы будут только рады использовать ваши слабости.

Завершение всех Рангов

Благодаря сочетанию навыков, осторожности и счастливой случайности, ваш персонаж может выживать среди того многообразия ужасов, что таит в себе 41-ое тысячелетие, достаточно долго, чтобы достичь вершины своей карьеры. Говоря игровыми терминами, персонаж, достигшей верхнего Ранга своей карьеры, завершил свой Карьерный путь. Такой персонаж выходит за рамки **Тёмной Ереси** и готов окунуться в другие ролевые игры по вселенной Warhammer 40000.

Вполне вероятно, что такому персонажу могут предложить стать дознавателем (после соответствующих ритуалов искупления, разумеется) или он сможет найти способ уйти от своего господина. Возможно, ему уготована роль, планетарного губернатора, должностного лица Администратума или понтифика Экклезиархии. Кто-то просто может

уйти в отставку, в то время как другой решит заняться грабежом далеких звезд в составе команды вольного торговца. Третьи же останутся лишь в бесславных легендах. Все ограничено лишь вашим воображением.



Адепт

«Это действительно просто. Если поставить символ в эту позицию, то остальная часть шифра разрешится сама собой»

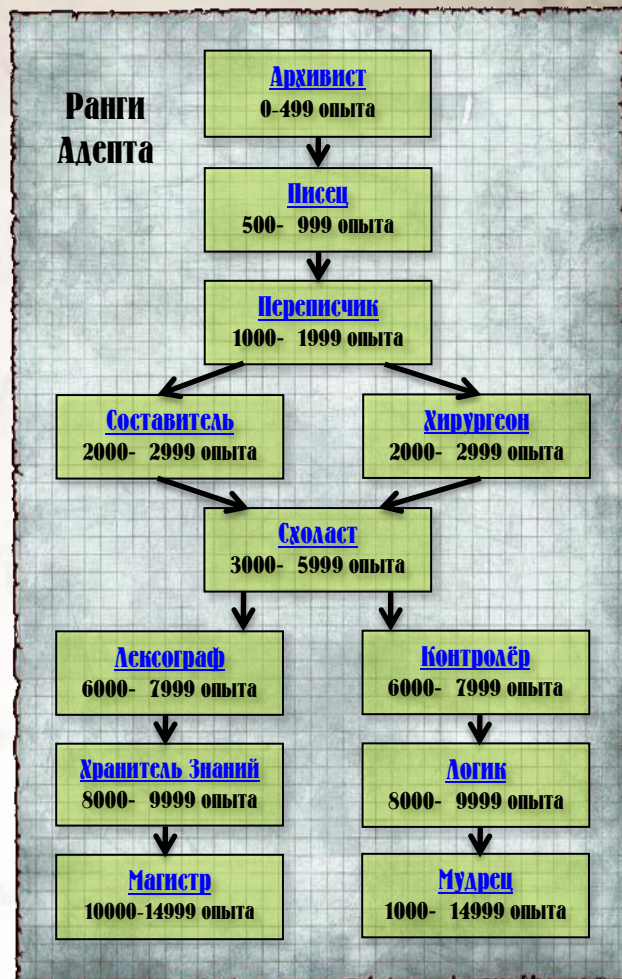
- Схоласт Габель Трокен, Библиариум Центрис, Сцинтилла

Администратум – огромная, монолитная организация, а так же самое крупное и могущественное подразделение Адептус Терра. Говорят, что Адептус Терра – это шестерёнки и механизмы, приводящие в движение Имперium, а Администратум – это смазка и масло, что покрывают детали этой машины. Без Администратума шестерни Адептус Терра сточатся и остановятся, и Имперium падет.

Сотрудников Администратума миллиарды. В большинстве своём это адепты различных рангов и специальностей. Многие из них наследуют свои должности, передающиеся из поколения в поколение. Администратум настолько колоссален, что были известны случаи, когда в море комплексной бюрократии пропадали целые отделы, всплывавшие только несколько веков спустя. Многие отделения были когда-то созданы и догматически продолжают существовать, не смотря на то, что первоначальные замыслы утратили всякий смысл.

Большинство адептов, трудятся ли они под гигантскими сводами залов забытых архивов или же сидят за древними логическими машинами, считывающими пергаменты, считаются обученными по имперским стандартам. Это могут быть как прилежные библиари, проводящих всю свою жизнь в пыльном заточении заполненных манускриптами архивов, до молодых, жадных до знаний, амбициозных схоластов, стремящихся подняться по обширной карьерной лестнице Администратума.

Инквизиторы и их агенты часто нуждаются в услугах профессоров, архивариусов, кураторов, переписчиков, логиков, переводчиков и прочих специалистах во всех возможных областях знаний. Адепты подключаются к работе инквизитора по разным причинам: некоторые уже находятся на службе Инквизиции, пути других могут невольно пересечься с инквизиционным расследованием, но большинство адептов прикомандировываются Администратумом. Для стареющих схоластов, привыкших к строгой, догматической рутине, поступление на службу к инквизитору становится пугающим опытом. Некоторые соглашаются на это против своей воли, потому что осознают всю важность своего долга. Другие могут возмущаться, давая понять, что они будут служить только из страха потерять свое положение, а вовсе не из-за идеалистических порывов о спасении Имперума. Но не все реагируют негативно. Некоторые, в особенности молодые, адепты видят в этом возможность, редкий шанс, вырваться из-под подавляющего устройства Администратума, дабы удовлетворить своё чувство любопытства и утолить жажду запретных знаний.



В бою адепты редко вооружены чем-то более существенным, нежели автопистолетом – огневая мощь не их забота. Они могут дать мудрый тактический совет, разгадать код, подтвердить наличие данных СШК или рассказать о местных обычаях и обрядах. Пусть их место в перестрелке и не на передовой, но от этого их роль не становится менее важной или опасной. Пока другие аколиты с помощью огневой мощи и психических сил удерживают хорошо охраняемую информационную крипто, кто-то должен загрузить с терминала информацию и расшифровать её в пылу битвы.

По сравнению с другими аколитами, адепт может показаться слабым, но он обладает доступом к одному из самых мощных оружий 41-го тысячелетия – знанию.

Таблица 2-2: Улучшение Характеристик Адепта

Характеристика	Простое	Среднее	Тренированный	Опытный
Навыки Рукопашной	500	750	1000	2500
Навыки Стрельбы	250	500	750	1000
Сила	500	750	1000	2500
Стойкость	500	750	1000	2500
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	100	250	500	500
Восприятие	100	250	500	750
Сила Воли	100	250	500	750
Общительность	250	500	750	1000

Улучшения Архивиста

(Archivist)

*«Трон тебя ослепи, па-
рень, принеси мне эти
книги, пока я не пустил
твою шкуру на пере-
плет!»*

Архивисты хранят ману-
скрипты и прислуживают
Мудрецам, снуя между
шаткими книжными пол-
ками и по инфокриптам,
ища любую возможность
увильнуть от работы.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Вождение (Наземный транспорт)	100	У	-
Вождение (Воздушный транспорт)	100	У	-
Пилот (Гражданские суда)	100	У	-
Схоластические знания (Легенды)	100	У	-
Ремесло (Повар)	100	У	-
Ремесло (Камердинер)	100	У	-
Сопротивление (Холод)	100	Т	-
Крепкое телосложение	100	Т	-
Спринт	100	Т	-
Неприметность	100	Т	-
Общие знания (Империи)	100	У	-
Общие знания (Техника)	100	У	-
Грамотность	100	У	-
Ремесло (Переписчик)	100	У	-
Чуткий сон	100	Т	-
Плавание	200	У	-
Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)	200	Т	-
Выучка с пистолетами (Примитивные)	200	Т	-
Выучка с пистолетами (Лаз)	200	Т	-
Выучка с пистолетами (СБ)	200	Т	-
Выучка с метательным оружием (Примитивное)	200	Т	-

Улучшения

Писца

(Scrivener)

«Даркинс, вы действительно рисуете как Рабеллий Вас ждет успех, просто не здесь.

Писцы сумели втереться в доверие и получить прямой доступ к свиткам, книгам и инфопланшетам. Конечно же, они являются главными угнетателями архивистов, так как это их единственное благо.

Улучшения

Переписчика

(Scribe)

«Переписчик всегда полезен. Знание может стать разницей между жизнью и смертью, особенно, если вы пошлете переписчика впереди себя...»

Переписчик – это сосуд знаний, искусный в запутанном деле добычи информации из всевозможных источников. Многие из них в душе боятся никогда не продвинуться по карьерной лестнице Администратума, вот почему они всегда готовы рискнуть, чтобы продвигаться вперед.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	У	-
Общие знания (Администратум)	100	У	-
Общие знания (Империиум) +10	100	У	Общие знания (Империиум)
Вожделение (Наземный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Наземный транспорт)
Вожделение (Воздушный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Воздушный транспорт)
Запретные знания (Культы)	100	У	-
Сбор сведений	100	У	-
Грамотность +10	100	У	Грамотность
Логика	100	У	-
Пилот (Гражданские суда) +10	100	У	Пилот (Гражданские Суда)
Схоластические знания (Легенды) +10	100	У	Схоластические Знания (Легенды)
Знание языка (Высокий готик)	100	У	-
Ремесло (Художник)	100	У	-
Ремесло (Картограф)	100	У	-
Шифры (Аколиты)	100	У	-
Выучка с ручным оружием (Примитивное)	100	Т	-
Связи (Ученые)	100	Т	Об 30
Трѐп	200	У	-
Связи (Администратум)	200	У	Об 30

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность +10	100	У	Бдительность
Общие знания (Администратум) +10	100	У	Общие знания (Администратум)
Общие знания (Экклезиархия)	100	У	-
Общие знания (Империиум) +20	100	У	Общие знания (Империиум) +10
Вожделение (Наземный транспорт) +20	100	У	Вожделение (Наземный) +10
Вожделение (Летающий транспорт) +20	100	У	Вожделение (Летающий) +10
Запретные знания (Культы) +10	100	У	Запретные знания (Культы)
Запретные знания (Ересь)	100	У	-
Грамотность +20	100	У	Грамотность +10
Пилот (Гражданские суда) +20	100	У	Пилот (Гражданские Суда) +10
Схоластические знания (Бюрократия)	100	У	-
Схоластические знания (Легенды) +20	100	У	Схоластические знания (Легенды) +10
Схоластические знания (Оккультизм)	100	У	-
Шифры (Аколиты) +10	100	У	Шифры (Аколиты)
Тайный язык (Аколиты)	100	У	-
Тайный язык (Администратум)	100	У	-
Выучка с ручным оружием (Лаз)	100	Т	-
Выучка с ручным оружием (СБ)	100	Т	-
Флагеллант	100	Т	-
Сопровождение (Яды)	100	Т	-
Трѐп +10	200	У	Трѐп
Использование электрографта	200	Т	-
Крепкое телосложение	200	Т	-
Амбидекстр	300	Т	Лов 30

Улучшения Составителя (Inditor)

«Если вы решили докопаться до самой сути чего бы то ни было, то тут составитель незаменим. Если он чего-то не знает, то узнает это для вас. Если не узнает... что ж, вероятно, вам и не следует этого знать».

Составители – доверенные члены Администрации, посвященные в некоторые его самые сокровенные тайны. Даже знания из областей остальных Адепта не уходят от их пристального взгляда.

Улучшения Хирургеона (Chirurgеon)

«Эти хирургионы – чудные ребята. Берегись, ежели кто-т из них предложит заштопать ты за бесплатно. А смотря они на ты так, будто уже роюца в твоих потрохах. Парниша вроде ты для них шота между есперментом и свиной на обед»

Хирургеоны исследуют тайны человеческого естества, изучают таинственные сердечные камеры, загадки плоти и костей, и, конечно же, влажные серые таинства мозга.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Общие знания (Техника) +10	100	У	Общие знания (Техника)
Общие знания (Культ Машины)	100	У	–
Оценка	100	У	–
Запретные знания (Мутанты)	100	У	–
Запретные знания (Инквизиция)	100	У	–
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Логика +10	100	У	Логика
Схоластические знания (Химия)	100	У	–
Схоластические знания (Нумерология)	100	У	–
Схоластические знания (Оккультизм) +10	100	У	Схоластические знания (Оккультизм)
Тайный язык (Аколиты) +10	100	У	Тайный язык (Аколиты)
Тайный язык (Администратум) +10	100	У	Тайный язык (Администратум)
Технопользование	100	У	–
Вспомнить все	100	Т	Инт 30
Быстрая атака	100	Т	НР 35
Бартер	200	У	–
Трѐп +20	200	У	Трѐп +10
Навигация (Звездная)	200	У	–
Выучка с рукопашным оружием (Шоковое)	200	Т	–
Оружейный мастер	200	Т	НС 30, Выучка с ручным оружием (любые две)
Меткий стрелок	300	Т	НС 35
Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Общие знания (Имперское Кредо)	100	У	–
Обман	100	У	–
Запретные знания (Мутанты)	100	У	–
Запретные знания (Инквизиция)	100	У	–
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Медика	100	У	–
Медика +10	100	У	Медика
Мастер хирургеон	100	Т	Медика +10
Тайный язык (Аколиты) +10	100	Т	Тайный язык (Аколиты)
Талантливый (Трѐп)	100	Т	Трѐп
Талантливый (Медика)	100	Т	Медика
Связи (Безумцы)	100	Т	Об 30
Кутѐж	200	У	–
Кутѐж +10	200	У	Кутѐж
Декаданс	200	Т	Ст 30
Усиленное чувство (Зрение)	200	Т	–
Усиленное чувство (Обоняние)	200	Т	–
Усиленное чувство (Осязание)	200	Т	–
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	200	Т	–
Обаяние	300	У	–
Ловкость рук	300	У	–

Улучшения

Схолоста

(Scholar)

«Идет схолост Даркинс – склони голову! Он нашел исцеление от Сочащегося Кашиля и Ужасной Оспы. Поговаривают, будто бы сам консул улья советует-ся с ним. Если бы не он, Трон знает, что бы с нами было!»

Схолост находится в полном рассвете своих сил. Он мудр, эрудирован и с лёгкостью получает все необходимое от всемогущей машины, коей является Администратум. Если им удастся избежать сварливых теоретических дебатов и внутренних распрей, они смогут добиться уважения и настоящей власти.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Адептус Арбитрес)	100	У	
Общие знания (Администратум) +20	100	У	Общие знания (Администратум) +10
Общие знания (Экклезиархия) +10	100	У	Общие знания (Экклезиархия)
Общие знания (Техника) +20	100	У	Общие знания (Техника) +10
Обман	100	У	–
Уклонение	100	У	–
Вожделение (Шагающий транспорт)	100	У	–
Запретные знания (Черная Библиотека)	100	У	–
Запретные знания (Ересь) +10	100	У	Запретные знания (Ересь)
Запретные знания (Инквизиция) +10	100	У	Запретные знания (Инквизиция)
Запретные знания (Мутанты) +10	100	У	Запретные знания (Мутанты)
Схоластические знания (Астрология)	100	У	
Схоластические знания (Бюрократия) +10	100	У	Схоластические знания (Бюрократия)
Схоластические знания (Геральдика)	100	У	–
Схоластические знания (Имперское Кредо)	100	У	–
Проницательность	100	У	–
Знания языков (Высокий готик) +10	100	У	Знания языков (Высокий Готик)
Броня презрения	100	Т	СВ 40
Двоичный код	100	Т	–
Навигация (Звездная) +10	200	У	Навигация (Звездная)
Выучка с ручным оружием (Болтерное)	200	Т	–
Крепкий орешек	200	Т	СВ 40
Выучка с пистолетами (Болтерные)	200	Т	–
Крепкое телосложение	200	Т	–
Шаг в сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение

Улучшения

Лексографа

(Lexographer)

«Лексографы такие вумные, они придумывают такие словечки, что никто и не подумает, что они ниобразованы»

Все знания Империи скрыты в храмах, святынях и архивах, под тонким почерком высокого готика. Лексографы являются стражниками и хранителями этих священных слов.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Аколиты) +20	100	У	Шифры (Аколиты) +10
Запретные знания (Культы) +20	100	У	Запретные знания (Культы) +10
Запретные знания (Ересь) +20	100	У	Запретные знания (Ересь) +10
Запретные знания (Инквизиция) +20	100	У	Запретные знания (Инквизиция) +10
Запретные знания (Мутанты) +20	100	У	Запретные знания (Мутанты) +10
Тайный язык (Аколиты) +20	100	У	Тайный язык (Аколиты) +10
Знания языков (Высокий готик) +20	100	У	Знания языков (Высокий Готик) +10
Соппротивление (Страх)	100	Т	–
Паранойя	100	Т	–
Бой вслепую	200	Т	Вос 30
Хорошая репутация (Администратум)	200	Т	Об 50
Выучка с пистолетами (Зажиг.)	200	Т	–
Выхватить оружие	200	Т	–
Чтение по губам	300	У	–

Улучшения Хранителя знаний (Loremaster)

«Познав тайну вселенной, вы познаете себя».

Хранителя знаний обладают таким высоким уровнем познаний о галактике, что теперь они направляют свое внимание вовне, проникая в самые таинственные уголки человеческой души.

Улучшения Контролера (Comptroller)

«Прекрати паяться, парень. Не пристало какому-то архивисту вроде тебя глазеть на контролера. Ну конечно у него есть дополнительный мозг. У тебя бы тоже был, если бы тебе пришлось работать как ему».

Контролеры направляют потоки информации, что проходят через Администратум, выуживая, казалось бы, несвязанные факты из моря знаний, чтобы составлять виртуозные решения и хитрые планы нападения.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Схоластические знания (Оккультизм) +10	100	У	Схоластические знания (Оккультизм)
Чтение по губам +10	200	У	Чтение по губам
Младшая психическая сила †	200	Т	—
Связи (Астропаты)	200	Т	Об 30
Быстрая перезарядка	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Связи (Инквизиция)	200	Т	—
Психонаука	300	У	Пси рейтинг 1
Выучка с экзотическим оружием (Игольный пистолет)	300	Т	—
Пси рейтинг 1	300	Т	—
Непоколебимая вера	300	Т	—
Выучка с пистолетами (Плазма)	400	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование	100	У	—
Общие знания (Культ Машины)	100	У	—
Общие знания (Культ Машины) +10	100	У	Общие знания (Культ машины)
Обман +10	100	У	Обман
Оценка	100	У	—
Оценка +10	100	У	Оценка
Сбор сведений +20	100	У	Сбор сведений +10
Тайный язык (Аколиты) +20	100	У	Тайный язык (Аколиты) +10
Схоластические знания (Астрология) +10	100	У	Схоластические знания (Астрология)
Схоластические знания (Бюрократия) +20	100	У	Схоластические знания (Бюрократия) +10
Схоластические знания (Химия)	100	У	—
Схоластические знания (Химия) +10	100	У	Схоластические знания (Химия)
Схоластические знания (Криптология)	100	У	—
Схоластические знания (Геральдика) +10	100	У	Схоластические знания (Геральдика)
Схоластические знания (Имперское Кредо) +10	100	У	Схоластические знания (Имперское Кредо)
Схоластические знания (Правосудие)	100	У	—
Схоластические знания (Нумерология)	100	У	—
Схоластические знания (Нумерология) +10	100	У	Схоластические знания (Нумерология)
Схоластические знания (Тактика Импералис)	100	У	—
Поиск	100	У	—
Тайный язык (Администратум) +10	100	У	Тайный язык (Администратум)
Тайный язык (Администратум) +20	100	У	Тайный язык (Администратум) +10
Химическая кастрация	100	Т	—
Пугающий голос	100	Т	—
Сопrotивление (Пси силы)	100	Т	—
Допрос	200	У	—
Технопользование	200	У	—
Технопользование +10	200	У	Технопользование
Бой вслепую	200	Т	Вос 30
Снайперский выстрел	200	Т	НС 30
Искушенный	300	Т	СВ 30

Улучшения Логика

(Logister)

«Серьезные размышления логика Верита сводятся к тому, что город должен быть разрушен до основания. Это наиболее изящным образом разрешит сразу две проблемы: преступности и застоя промышленности. Что? Нет, боюсь, что его план уже приведен в жизнь. Вы же сказали, что требуете незамедлительных решений...»

Логика применяют свои феноменальные способности к рассуждению и логическому мышлению для решения самых сложных проблем, рассекая возникшие сложности острым скальпелем своего интеллекта.

Улучшения Магистра

(Magister)

«Если и есть, что-то хуже псайкера, то только псайкер, которому известно все».

Магистры наделены полным пониманием природы галактики и места человечества в ней. Через постижение этого запретного знания, они раскрывают в себе потайные силы.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Адептус Арбитрес) +10	100	У	Общие знания (Адептус Арбитрес)
Общие знания (Экклезиархия) +20	100	У	Общие знания (Экклезиархия) +10
Логика +10	100	У	—
Логика +20	100	У	Логика +10
Схоластические знания (Криптология) +10	100	У	Схоластические знания (Криптология)
Схоластические знания (Имперское Кредо) +20	100	У	Схоластические знания (Имперское Кредо) +10
Схоластические знания (Правосудие) +10	100	У	Схоластические знания (Правосудие)
Схоластические знания (Тактика Импералис) +10	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис)
Поиск +10	100	У	Поиск
Дух власти	100	Т	Об 30
Ортопраксия	100	Т	—
Связи (Правительство)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Зажиг.)	100	Т	—
Соппротивление (Страх)	100	Т	—
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Соппротивление (Психические силы)
Талантливый (Логика)	100	Т	—
Командование +10	200	У	Командование
Допрос +10	200	У	Допрос
Связи (Инквизиция)	200	Т	—
Технопользование +20	200	У	Технопользование +10
Запретные знания (Археотехника)	300	У	Технопользование +20
Стальные нервы	300	Т	—
Связи (Адептус Механикус)	300	Т	Об 30
Связи (Экклезиархия)	300	Т	Об 30
Крепкое телосложение	300	Т	—

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Падение кошки	100	Т	Лов 30
Допрос	200	У	—
Психонаука +10	200	У	Психонаука
Технопользование +10	200	У	Технопользование
Выучка с экзотическим оружием (Игольная винтовка)	200	Т	—
Младшая психическая сила †	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Пси рейтинг 2	300	Т	Пси рейтинг 1
Выучка с рукопашным оружием (Шоковое)	400	Т	—
Выучка с пистолетами (Мельта)	400	Т	—
Пси рейтинг 3	500	Т	Пси рейтинг 2
† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза			

Улучшения Мудреца (Sage)

«Говорят, что разуму мудрецов подвластны даже тайны Звезды-Тирана».

Мало тайн осталось скрыто от разума мудреца.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Адептус Арбитрес) +20	100	У	Общие знания (Адептус Арбитрес) +10
Запретные знания (Культы) +20	100	У	Запретные знания (Культы) +10
Запретные знания (Ересь) +20	100	У	Запретные знания (Ересь) +10
Запретные знания (Инквизиция) +20	100	У	Запретные знания (Инквизиция) +10
Запретные знания (Мутанты) +20	100	У	Запретные знания (Мутанты) +10
Схоластические знания (Тактика Импералис) +20	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис) +10
Ментальная Крепость	100	Т	СВ 50, Непреклонный
Связи (Дворянство)	100	Т	Об 30
Командование +20	200	У	Командование +10
Выучка с экзотическим оружием (Сетевой пистолет)	200	Т	—
Выхватить оружие	200	Т	—
Быстрая перезарядка	200	Т	—
Талантливый (Командование)	200	Т	Командование
Маскировка	300	У	—
Запретные знания (Археотехника) +10	300	У	Запретные знания (Археотехника)
Запретные знания (Черная Библиотека) +10	300	У	Запретные знания (Черная Библиотека)
Связи (Адептус Арбитрес)	300	Т	Об 30
Крепкое телосложение	300	Т	—
<u>Неестественный интеллект</u>	500	-	—

Арбитр

«Он требует? Даже в улье Тарсус на первом месте стоят требования закона»

- Регулировщик Ханц Рикнан, 4-й участок, улей Тарсус.

Миллионы миров Империи кишат преступниками. И речь идет не только о мелких преступлениях, совершенных одиночками ради личной наживы, но и об организованной преступности, принявшей масштабы, невообразимые в прошлом. Целые суб-секторы и планеты были в рабстве у незаконных картелей и преступных организаций. Некоторые заблудшие планетарные губернаторы и вовсе отворачиваются от Империи и превращают вверенные им владения в свои собственные мелкие феодальные наделы, заявляя свои права на природные ресурсы планеты, труд и блага.

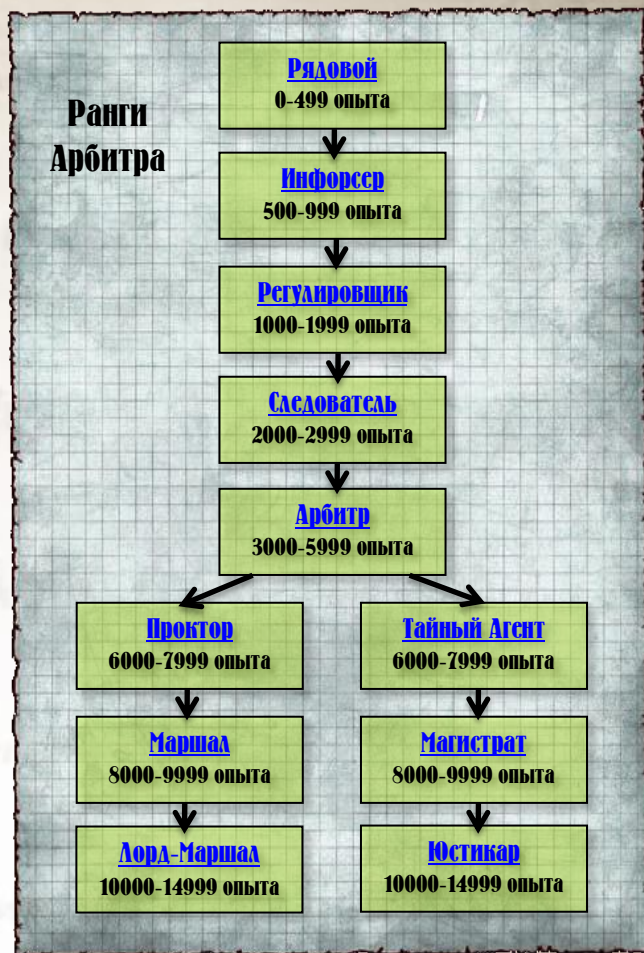
Именно в таких, крайних ситуациях, на плечи Адептус Арбитрес ложатся обязанности по обеспечению прав Империи и предотвращению перехода целых суб-секторов на нелегальное положение на несколько поколений, а то и навсегда. Адептус Арбитрес – это не силы галактической полиции, их мало интересуют мелкие преступления, такие как кражи, убийства и уклонения от уплаты налогов: все это попадает под ответственность местных планетарных сил. Адептус Арбитрес существуют, чтобы поддерживать порядок в значительно более крупных масштабах, чтобы искоренять коррупцию, следить за выплатой имперской десятины и защищать население от колдовства.

Грозные Арбитры составляют суть Адептус Арбитрес. Так же известные, как судьи, эти мужчины и женщины стоически выполняют свой долг и беззаветно преданы Империи. Инквизиторы часто обращаются к Адептус Арбитрес, когда им требуется надежный аколит, обученный соображать на ходу, закаленный в боях и безупречный в своей вере. Арбитры знамениты изумительной выносливостью, рвением и способностью преодолевать любые ранения в погоне за своей жертвой.

Арбитры полны решимости и бесстрашны. Они требуют абсолютного повиновения от граждан, с которыми вступают в контакт. Когда гражданское неповиновение и преступность угрожают стабильности мира, на поле боя появляются Арбитры. Они решительно берут под свое командование местных инфорсеров и отслеживают подстрекателей, чтобы восстановить закон и порядок.

Судьи действуют по-разному, но в целом их методы похожи на те, что в своей работе используют инквизиторы. Применяемые ими средства могут варьироваться в зависимости от их наставников, от того, какую Схолу Прогениум они закончили и от других подобных факторов. Однако, в отличие от инквизиторов, имеющих собственные скрытые замыслы, все члены Адептус Арбитрес несут одну и ту же ответственность и преследуют одну цель – поддерживать имперское правосудие.

Некоторые Арбитры открыто ведут расследования и не скрывают кого наметили своей жертвой, даже если она благородной крови или занимает высокое положение. Такое поведение часто приводит к открытой вражде между судьей и его целью, несмотря на то, что нет никаких сомнений, чью сторону займут внешние силы Империи, когда потребуется их внимание. Безусловно, существуют и другие способы ведения расследований. У некоторых офицеров Адептус Арбитрес вполне методичный подход, подразумевающий тщатель-



ный поиск доказательств и опрос информаторов и свидетелей.

Отношения между Инквизицией и Адептус Арбитрес, зачастую являются самыми искренними среди подразделений Адептус Терра. Арбитры часто работают вместе с Инквизицией, содействуя в насаждении правосудия. Однако, подобные соглашения не всегда приводят к хорошим результатам. Известны случаи, когда судьи поворачивались против инквизиторов, к которым они были приписаны, после того, как им становилось известно, что тот нарушил священный имперский закон. Вот почему инквизиторы из более радикальных фракций должны быть осторожны, вводя членов Адептус Арбитрес в штат своих аколитов.

Таблица 2-3: Улучшение Характеристики Арбитра

Характеристика	Простое	Среднее	Тренированный	Опытный
Навыки Рукопашной	250	500	750	1000
Навыки Стрельбы	100	250	500	750
Сила	500	750	1000	2500
Стойкость	100	250	500	500
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1000
Сила Воли	250	500	750	1000
Общительность	250	500	750	1000

Улучшения Рядового (Trooper)

«Ты называешь себя арбитром? Ты не достоин даже носить эту форму!».

Рядовой учится сражаться и познает свой долг перед Империем. Он отважен сердцем и полон решимости претворять в жизнь законы Императора.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	У	—
Общие знания (Адептус Арбитрес)	100	У	—
Общие знания (Адептус Арбитрес) +10	100	У	Общие знания (Адептус Арбитрес)
Общие знания (Империем)	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт)	100	У	—
Вожделение (Воздушный транспорт)	100	У	—
Сбор сведений	100	У	—
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Грамотность	100	У	—
Проницательность	100	У	—
Плавание	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (СБ)	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Лаз)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Примитивные)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (СБ)	100	Т	—
Быстрая перезарядка	100	Т	—
Крепкое телосложение †	100	Т	—
Выучка с метательным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выхватить оружие	100	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

Улучшения Инфорсера (Enforcer)

«К оружию! Мы сокрушим этих подонков нашими щитами и энергетическими дубинками!».

Инфорсер обучен тому, как поддерживать порядок в самых безвыходных ситуациях, стоя плечом к плечу со своими собратьями арбитрами

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Адептус Арбитрес) +20	100	У	Общие знания (Адептус Арбитрес) +10
Общие знания (Преступный мир)	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Наземный транспорт)
Запугивание	100	У	—
Взлом	100	У	—
Выслеживание	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Лаз)	100	Т	—
Обезоружить	100	Т	Лов 30
Двойная команда	100	Т	—
Вскочить	100	Т	Лов 30
Чуткий сон	100	Т	Вос 30
Выучка с рукопашным оружием (Шоковое)	100	Т	—
Связи (Адептус Арбитрес)	100	Т	Об 30
Сопротивление (Холод)	100	Т	—
Сопротивление (Жара)	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
На обе лопатки	100	Т	—
Бартер	200	У	—
Шифры (Аколиты)	200	У	—
Технопользование	200	У	—

Улучшения Регулировщика (Regulator)

«Я хочу, чтобы вы преследовали их как собак, которыми они и являются».

Регулировщики несут правосудие в преступный мир, выступая против любого, кто осмелится бросить вызов законам Империи.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	100	У	Бдительность
Шифры (Преступный мир)	100	У	—
Уклонение	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт) +20	100	У	Вожделение (Наземный транспорт) +10
Допрос	100	У	—
Схоластические знания (Правосудие)	100	У	—
Поиск	100	У	—
Крепкий орешек	100	Т	СВ 40
Крепкое телосложение	100	Т	—
Взбирание	200	У	—
Тихое движение	200	У	—
Выучка с ручным оружием (Зажиг.)	200	Т	—
Выучка с ручным оружием (ПУ)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (СБ)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Зажиг.)	200	Т	—
Тайный язык (Аколиты)	200	У	—
Спринт	200	Т	—
Уличный бой	200	Т	—
Парное оружие (Дальнего боя)	200	Т	НС 35, Лов 35
Парное оружие (Ближнего боя)	200	Т	НР 35, Лов 35
Выживание	300	У	—
Сокрушительный удар	300	Т	Сил 40

Улучшения Следователя (Investigator)

«Это будет непросто. Проникни в жилой блок и разузнай все, что известно этим людям».

Следователи изучают искусство сбора информации, используя связи, обаяние и грязные приемы они раскрывают правду.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Обаяние	100	У	—
Общие знания (Администратум)	100	У	—
Обман	100	У	—
Сбор сведений +20	100	У	Сбор сведений +10
Поиск +10	100	У	Поиск
Взлом +10	100	У	Взлом
Выслеживание +10	100	У	Выслеживание
Выучка с ручным оружием (Болтерное)	100	Т	—
Декаданс	100	Т	Ст 30
Трудная мишень	100	Т	Лов 40
Усиленное чувство (Слух)	100	Т	—
Усиленное чувство (Зрение)	100	Т	—
Железная челюсть	100	Т	Ст 40
Связи (Преступный мир)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Болтерные)	100	Т	—
Быстрая реакция	100	Т	Лов 40
Трёп	200	У	—
Кутёж	200	У	—
Оценка	200	У	—
Тайный язык (Аколиты) +10	200	У	Тайный язык (Аколиты)
Крепкое телосложение	200	Т	—
Технопользование +10	300	У	Технопользование

Улучшения

Арбитра

(Arbitrator)

«Он схлопотал шестнадцать пуль в живот, но все же схватил его. Вот для тебя пример настоящего арбитра...».

Арбитры – стажи порядка и гаранты главенства имперского закона. Непримириемые, неумолимые, практически непобедимые. – олицетворение Императорского правосудия

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Обаяние +10	100	У	Обаяние
Взбирание +10	100	У	Взбирание
Общие знания (Преступный мир) +10	100	У	Общие знания (Преступный мир)
Маскировка	100	У	–
Уклонение +10	100	У	Уклонение
Допрос +10	100	У	Допрос
Запугивание +10	100	У	Запугивание
Схоластические знания (Тактика Импералис)	100	У	–
Проницательность +10	100	У	Проницательность
Тайный язык (Преступный мир)	100	У	–
Амбидекстр	100	Т	Лов 30
Семижильный	100	Т	Ст 40
Стальные Нервы	100	Т	–
Связи (Правительство)	100	Т	Об 30
Уверенный удар	100	Т	НР 30
Шаг в сторону	100	Т	Лов 40, Уклонение
Стойкость кремня	100	Т	Ст 40
Запретные знания (Культы)	200	У	–
Запретные знания (Мутанты)	200	У	–
Логика	200	У	–
Схоластические знания (Оккультизм)	200	У	–
Слежка	200	У	–
Тихое движение +10	200	У	Тихое движение
Ловкость рук	200	У	–
Выучка с ручным оружием (Плазменное)	200	У	–
Мастер боя	200	Т	НР 30
Снайперский выстрел	200	Т	НС 30
Выучка с тяжелым оружием (Зажиг.)	200	Т	–
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	200	Т	–
Выучка с пистолетами (Плазма)	200	Т	–
Крепкое телосложение †	200	Т	–
Выучка с экзотическим оружием (Сетевой пистолет)	300	Т	–
Выучка с экзотическим оружием (Сетевик)	300	Т	–
Быстрая атака	300	Т	НР 35

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

Улучшения Тайного агента (Intelligencer)

«Они были изворотливы, но теперь тут появились тайные агенты. Святые угодники в помощь тем негодяям, на след которых напали эти ребята ...».

Тайные агенты – это мастера шпионажа, специалисты по тактике и судебные эксперты. Их могучий интеллект можно сравнить только с их преданностью Империи.

Улучшение Магистрата (Magistrate)

«Каждое преступление имеет собственную цену, и магистрат взимает этот долг».

Магистраты выносят судебные решения по делам, касательно запутанных ситуаций с ересью и подстрекательствами к мятежу. Отправляя людей на смерть, они сохраняют душу Империи живой.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Администратум) +10	100	У	Общие знания (Администратум)
Допрос +20	100	У	Допрос +10
Поиск +20	100	У	Поиск +10
Взлом +20	100	У	Взлом +10
Слежка +10	100	У	Слежка
Знания языка (Высокий готик)	100	У	–
Выслеживание +20	100	У	Выслеживание +10
Соппротивление (Безумие)	100	Т	–
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Соппротивление (Психические силы)
Вспомнить все	100	Т	Инт 30
Переодевание	200	У	–
Чтение по губам	200	У	–
Схоластические знания (Бюрократия)	200	У	–
Схоластические знания (Криптология)	200	У	–
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	200	Т	–
Мастер клинка	200	Т	НР 30, Выучка с рукопашным оружием (любое одно)
Крепкое телосложение	200	Т	–
Талантливый (Сбор сведений)	200	Т	Сбор сведений
Талантливый (Логика)	200	Т	Логика
Талантливый (Слежка)	200	Т	Слежка
Схоластические знания (Химия)	300	У	–
Тайный язык (Администратум)	300	У	Связи (Правительство), Общие знания (Администратум)
Контратака	300	Т	НР 40
Калечащий удар	300	Т	НР 50
Соппротивление (Психические силы)	300	Т	–

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Обаяние +20	100	У	Обаяние +10
Общие знания (Экклезиархия)	100	У	–
Общие знания (Имперское Кредо)	100	У	–
Грамотность +10	100	У	Грамотность
Схоластические знания (Бюрократия) +10	100	У	Схоластические знания (Бюрократия)
Схоластические знания (Криптология) +10	100	У	Схоластические знания (Криптология)
Схоластические знания (Правосудие) +10	100	У	Схоластические знания (Правосудие)
Схоластические знания (Оккультизм) +10	100	У	Схоластические знания (Оккультизм)
Схоластические знания (Философия)	100	У	–
Знания языка (Высокий готик) +10	100	У	Знания языков (Высокий Готик)
Бой вслепую	100	Т	Вос 30
Молниеносные рефлексy	100	Т	–
Выверенный удар	100	Т	НР 40, Уверенный удар
Соппротивление (Страх)	100	Т	–
Командование	200	У	–
Запретные знания (Ересь)	200	У	–
Дух власти	200	Т	–
Оружейный мастер	200	Т	НС 30, Выучка с ручным оружием (любые две)
Связи (Инквизиция)	200	Т	Об 30
Крепкое телосложение †	200	Т	–
Запретные знания (Псайкеры)	300	У	–
Яростный натиск	300	Т	НР 35

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

Улучшения Юстикара (Justicar)

«Когда слышна поступь юстикара, дворянство содрогается»

Юстикар несет свет правосудия Императора декадентским дворянам, коррумпированным чиновникам и мирам, попавшим под влияние темных культов.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Грамотность +20	100	У	Грамотность +10
Схоластические знания (Правосудие) +20	100	У	Схоластические знания (Правосудие) +10
Схоластические знания (Тактика Импералис) +10	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис)
Запретные знания (Культы) +10	200	У	Запретные знания (Культы)
Запретные знания (Ересь) +10	200	У	Запретные знания (Ересь)
Запретные знания (Мутанты) +10	200	У	Запретные знания (Мутанты)
Запретные знания (Псайкеры) +10	200	У	Запретные знания (Псайкеры)
Проницательность +20	200	У	Проницательность +10
Выучка с ручным оружием (Мельта)	200	Т	—
Двойной выстрел	200	Т	Лов 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Двойной удар	200	Т	Лов 40, Парное оружие (Ближнего боя)
Выучка ручным оружием (Болтерное)	200	Т	—
Стрельба от бедра	200	Т	НС 40, Лов 40
Независимое прицеливание	200	Т	НС 40
Железная дисциплина	200	Т	СВ 30, Командование
Связи (Дворянство)	200	Т	Об 30
Выучка с пистолетами (Мельта)	200	Т	—
Талантливый (Командование)	200	Т	Командование
Стена стали	200	Т	Лов 35
Запретные знания (Инквизиция)	300	У	—
Разрывной выстрел	300	Т	НС 40
Молниеносная атака	300	Т	Быстрая атака
Крепкое телосложение †	300	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Проктора (Proctor)

«Открыть огонь!»

Прокторы возглавляют отряды Адептус Арбитрес, усмиряющие мятежи, и силы подавления исключительно вооруженных и исключительно глупых преступников.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Взбирание +20	100	У	Взбирание +10
Командование	100	У	—
Допрос +20	100	У	Допрос +10
Запугивание +20	100	У	Запугивание +10
Выживание +10	100	У	Выживание
Выслеживание +20	100	У	Выслеживание +10
Оружейный мастер	100	Т	НС 30, Выучка с ручным оружием (любые две)
Стрельба от бедра	100	Т	НС 40, Лов 40
Шифры (Военный жаргон)	200	У	—
Оценка +10	200	У	Оценка
Тайный язык (Военные)	200	У	—
Выучка с ручным оружием (Мельта)	200	Т	—
Бой в слепую	200	Т	Вос 30
Выучка с тяжелым оружием (Болтерное)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Лаз)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (ПУ)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Примитивное)	200	Т	—
Меткий стрелок	200	Т	НС 35
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Мельта)	200	Т	—
Молниеносная атака	300	Т	Быстрая атака
Крепкое телосложение	300	Т	—

Улучшения Маршала (Marshal)

«Когда приходит маршал, за ним тянется кровавый след и стелется пороховой дым».

Маршалы несут главенство закона в самые темные логовища негодяев и порока, сея правосудие яркими дульными вспышками.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование +10	100	У	Командование
Схоластические знания (Тактика Импералис) +10	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис)
Взлом +20	100	У	Взлом
Крепкие бицепсы	100	Т	С 45
Двойной выстрел	100	Т	Лов 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Независимое прицеливание	100	Т	НС 40
Железная дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Сопrotивление (Яды)	100	Т	—
Общие знания (Война)	200	У	—
Ганслингер	200	Т	НС 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Выучка с тяжелым оружием (Плазма)	200	Т	—
Связи (Инквизиция)	200	Т	Об 30
Связи (Военные)	200	Т	Об 30
Разрывной выстрел	300	Т	НС 40
Крепкое телосложение †	300	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Лорда-маршала (Lord Marshal)

«Такие люди не ведают простого милосердия».

Как могущественен Империиум, так могущественен и Лорд Маршал. Его воля превыше любых мелочных причуд и обстоятельств. Холодное главенство закона - его единственная мера, и горе тем, кто не оправдает его ожиданий.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование +20	100	У	Командование +10
Схоластические знания (Правосудие) +10	100	У	Схоластические знания (Правосудие)
Схоластические знания (Правосудие) +20	100	У	Схоластические знания (Правосудие) +10
Схоластические знания (Тактика Импералис) +20	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис) +10
Знания языка (Высокий готик)	100	У	—
В пасти ада	100	Т	Железная дисциплина
Общие знания (Администратум) +10	200	У	Общие знания (Администратум)
Общие знания (Война) +10	200	У	Общие знания (Война)
Грамотность +10	200	У	Грамотность
Схоластические знания (Бюрократия)	200	У	—
Схоластические знания (Философия)	200	У	—
Очищение огнем	200	Т	Выучка с ручным оружием (Зажиг.)
Выучка с тяжелым оружием (Мельта)	200	Т	—
Контратака	300	Т	НР 40
Калечащий удар	300	Т	НР 50
Двойной удар	300	Т	Лов 40, Парное оружие (Ближнего боя)
Мощный выстрел	300	Т	НС 40
Крепкое телосложение †	300	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Ассасин

«Я убиваю, и это – прекрасно. Убийство – это вид искусства, который гораздо древнее какой-нибудь живописи или скульптуры»

-Лира Трикс, мальфийский ассасин дворянского дома.

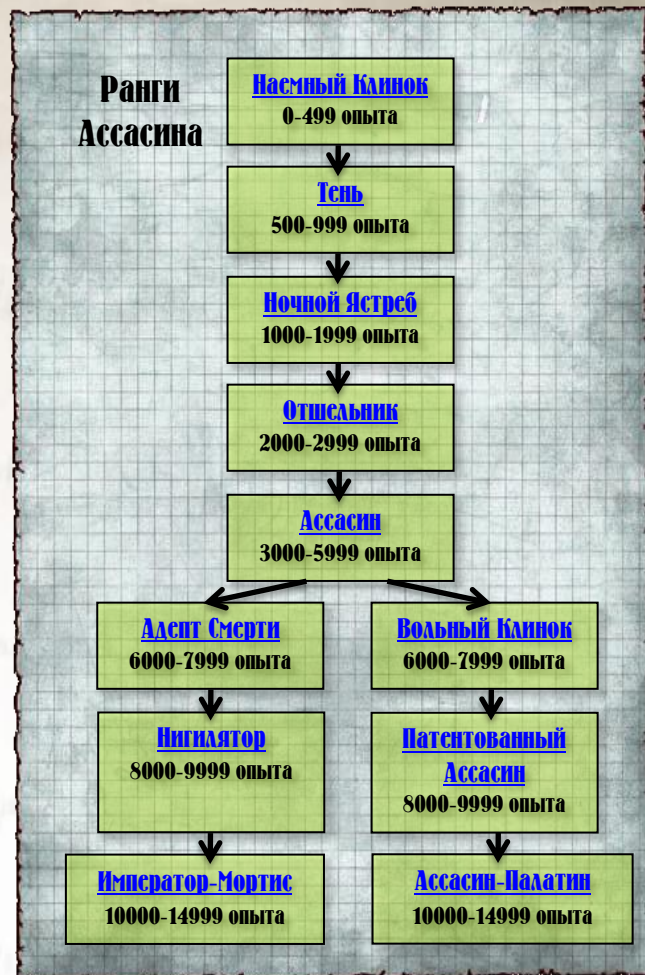
Убийство в Империи является ценным инструментом и используется повсеместно. От организаций Адепта до мелких королей преступного мира подульев – профессиональные убийцы нужны всем. Это могут быть как фрилансеры-самоучки, так и члены гильдий и орденов ассасинов.

Ассасины могут быть любых форм и обликов, и зачастую они выглядят именно так, чтобы их жертва даже подумать не могла, что это и есть подосланный к ним убийца. Это могут быть и грубые громилы, готовые переломать все кости заказанной цели, так и неброские обыватели, использующие зелья и яды, могущие подмешать смертельное варево в еду ничего не подозревающей жертвы.

В Империи процветает множество орденов, гильдий и культов смерти. Несмотря на то, что в осуществляемой ими деятельности есть элементы покаяния перед Императором, ордена представляют собой либо функциональные ответвления монолитных Адепта, либо имеют некий коммерческий интерес. Поэтому для получения их услуг требуется либо выплачивать десятину, либо предоставить определенные субсидии. Большинство этих полулегальных организаций и культов, (если не все) неведомо даже для их членов, являются всего лишь фасадами для Храмов Ассасинов, входящих в строго засекреченный Оффицио Ассасинорум, ведь именно там магистры Храмов вербуют самых многообещающих убийц.

Ассасины из таких орденов - это высококвалифицированные убийцы, наделенные мастерством, далеко превосходящим возможности простых людей. Будь то культист смерти или член ордена ассасинов, все они являются экспертами в использовании экзотического оружия, им так же близко знакомы другие смертоносные искусства, такие как использование ядов и изготовление смертоносных мин-ловушек. Методами, поведением и личностью убийцы отличаются друг от друга так же, как отличаются друг от друга орудия убийства, хотя наиболее сильное влияние на них оказывают учения и тренировки культов смерти и орденов.

Если Ассасин проживет достаточно долго, и наставники сочтут его достойным, то его тайно под-



вергнут испытанию. Испытания чрезвычайно смертоносны, поэтому те, кто оказался не готов, имеют очень мало шансов на выживание. Немногих успешно прошедших через испытания, принимают в один из Храмов Ассасинов, но даже на этом этапе Ассасин остается в неведении – настолько секретно все, что связано с Оффицио Ассасинорум.

Таблица 2-4: Улучшения характеристик Ассасина

Характеристика	Простой	Средний	Тренированный	Опытный
Навыки Рукопашной	100	250	500	750
Навыки Стрельбы	100	250	500	750
Сила	500	750	1000	2500
Стойкость	250	500	750	1000
Ловкость	100	250	500	750
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	250	500	750	1000
Общительность	500	750	1000	2500

Улучшения Наемного Клинка (Sell-Stell)

«Пусти каждому две пули в голову, чтобы убедиться, что они мертвы».

Империи кишат убийцами - мужчинами и женщинами, готовыми убивать за деньги. Некоторые даже в состоянии довести дело до конца.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	У	—
Взбирание	100	У	—
Уклонение	100	У	—
Вождение (Наземный транспорт)	100	У	—
Сбор сведений	100	У	—
Пилот (Гражданские суда)	100	У	—
Тихое движение	100	У	—
Плавание	100	У	—
Амбидекстр	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (Лаз)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (СБ)	100	Т	—
Падение кошки	100	Т	Лов 30
Усиленные чувства (Зрение)	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Лаз)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Примитивные)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (СБ)	100	Т	—
Крепкое телосложение †	100	Т	—
Выучка с метательным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Неприметность	100	Т	—
Грамотность	200	У	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Тени (Shadesman)

«Он убил их всех в одно мгновение: чисто, без суеты. После чего рас-творился в тени, будто его здесь и не было».

Тени — талантливые убийцы, чьи умения вы-ходят далеко за рамки обычных киллеров. Они стремятся превратить убийство в форму искус-ства, оттачивая свои кро-вопролитные навыки, и наполняя сознание бес-страстным стремлением к смерти.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика	100	У	—
Шифры (Аколиты)	100	У	—
Общие знания (Преступный мир)	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Наземный транспорт)
Вожделение (Воздушный транспорт)	100	У	—
Навигация (Планетарная)	100	У	—
Пилот (Гражданские суда) +10	100	У	Пилот (Гражданские суда)
Взлом	100	У	—
Слежка	100	У	—
Плавание +10	100	У	Плавание
Выслеживание	100	У	—
Усиленные чувства (Слух)	100	Т	—
Напор берсерка	100	Т	—
Яростный натиск	100	Т	НР 35
Крепкое телосложение	100	Т	—
Знания языка (Низкий готик) +10	200	Т	Знания языка (Низкий готик)
Погонщик скота	200	Т	—
Спринт	200	Т	—
Уверенный удар	200	Т	НР 30

Улучшения Ночного Ястреба (Nighthawk)

«Никогда не видела ни солнца, ни сострадания. Полагаю, убийце вроде неё, особо не нужно ни то, ни другое».

Во многих культурах су-ществует страх перед но-чью, и эти убийцы — одна из причин его появления. Нападая из темноты и разя наверняка, Ночные Ястребы оставляют после себя не только смерть, но и страх.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование	100	У	—
Шифры (Преступный мир)	100	У	—
Шифры (Военный жаргон)	100	У	—
Взбирание +10	100	У	Взбирание
Общие знания (Адептус Арбитрес)	100	У	—
Общие знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Общие знания (Преступный мир) +10	100	У	Общие знания (Преступный мир)
Общие знания (Война)	100	У	—
Маскировка	100	У	—
Уклонение +10	100	У	Уклонение
Вожделение (Наземный транспорт) +20	100	У	Вожделение (Наземный транс-порт) +10
Пилот (Гражданские суда) +20	100	У	Пилот (Гражданские суда) +10
Тайный язык (Аколиты)	100	У	—
Тихое движение +10	100	У	Тихое движение
Плавание +20	100	У	Плавание +10
Разрывной выстрел	100	Т	НС 40
Усиленные чувства (Обоняние)	100	Т	—
Искушенный	100	Т	СВ 30
Выучка с пистолетами (Зажиг.)	100	Т	—
Быстрая перезарядка	100	Т	—
Ловкость рук	200	У	—
Выживание	200	У	—
Выучка с ручным оружием (Зажиг.)	200	Т	—
Выучка с ручным оружием (ПУ)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (СБ)	200	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Электрическое)	200	Т	—
Мощный выстрел	200	Т	НС 40
Крепкое телосложение	200	Т	—
Быстрая атака	200	Т	НР 35
Парное оружие (Дальнего боя)	200	Т	НС 35, Лов 35
Парное оружие (Ближнего боя)	200	Т	НР 35, Лов 35

Улучшения Отшельника (Secluse)

«Мы даже не знали, что он там был, пока не поднялись крики, но, разумеется, тогда уже было слишком поздно...».

Привыкшие работать в одиночку, Отшельники - мастера проникновения и скрытности, они могут пробраться туда, куда другие не смогут и сделать то, от чего другие откажутся.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +10	100	У	Акробатика
Бдительность +10	100	У	Бдительность
Химпользование +10	100	У	Химпользование
Шифры (Военный жаргон) +10	100	У	Шифры (Военный жаргон)
Общие знания (Преступный мир) +20	100	У	Общие знания (Преступный мир) +10
Вожделение (Воздушный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Воздушный транспорт)
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Схоластические знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Проницательность	100	У	—
Поиск	100	У	—
Взлом +10	100	У	Взлом
Выслеживание +10	100	У	Выслеживание
Выучка с ручным оружием (Болтерное)	100	Т	—
Усиленные чувства (Вкус)	100	Т	—
Молниеносные рефлексy	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Болтерный)	100	Т	—
Выхватить оружие	100	Т	—
Общие знания (Экклезиархия)	200	У	—
Чтение по губам	200	У	—
Знания языков (Высокий готик)	200	У	—
Технопользование	200	У	—
Снайперский выстрел	200	Т	НС 30
Двойной выстрел	200	Т	Лов 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Выучка с экзотическим оружием (Игольный пистолет)	200	Т	—
Выучка с экзотическим оружием (Сетевой пистолет)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Зажиг.)	200	Т	—
Стрельба от бедра	200	Т	НС 40, Лов 40
Крепкое телосложение	200	Т	—
Выучка с метательным оружием (Шоковое)	200	Т	—

Улучшения

Ассасина

(Assassin)

«Мне кажется, что лорду Варкусу необходимо напомнить, где его место. Возможно, настало время представить лорда нашему общему другу».

Убийства применяются по всему Империуму и считаются приемлемым политическим инструментом на бесчисленных мирах. Абсолютная власть многих планетарных губернаторов очень часто зиждется на острие клинка ассасина.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Ловкач	100	У	—
Переодевание	100	У	—
Уклонение +20	100	У	Уклонение +10
Сбор сведений +20	100	У	Сбор сведений +10
Допрос	100	У	—
Запугивание	100	У	—
Поиск +10	100	У	Поиск
Шифры (Аколиты) +10	100	У	Шифры (Аколиты)
Взлом +20	100	У	Взлом +10
Слежка +10	100	У	Слежка
Выслеживание +20	100	У	Выслеживание +10
Усиленные чувства (Осязание)	100	Т	—
Вскочить	100	Т	Лов 30
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	100	Т	—
Быстрая реакция	100	Т	Лов 40
Химпользование +20	200	У	Химпользование +10
Шифры (Преступный мир)	200	У	—
Медика	200	У	—
Схоластические знания (Химия)	200	У	—
Схоластические знания (Геральдика)	200	У	—
Технопользование +10	200	У	Технопользование
Погонщик скота +10	200	У	Погонщик скота
Молниеносная атака	200	Т	Быстрая атака
Меткий стрелок	200	Т	НС 35
Крепкое телосложение	200	Т	—
Выучка с метательным оружием (Цепное)	200	Т	—
Выучка с ручным оружием (Плазма)	200	Т	—
Мастер клинка	200	Т	НР 30, Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)
Выучка с экзотическим оружием (Игольная винтовка)	200	Т	—
Выучка с экзотическим оружием (Сетевик)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (ПУ)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Примитивное)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Плазма)	200	Т	—
Снайпер	200	Т	НС 40, Снайперский выстрел

Улучшения

Адепта Смерти

(Death Adept)

«Твои крики — музыка, а твоя кровь — вино для меня».

Адепты Смерти продолжают возводить убийство в ранг искусства, доводя себя до совершенства в воинской грации и в смерти. Многие Адепты Смерти больше убивают не за деньги и не по прихоти своих хозяев, а скорее наслаждаются чистой самой смертью.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Военный жаргон) +20	100	У	Шифры (Военный жаргон) +10
Взбирание +20	100	У	Взбирание +10
Маскировка +10	100	У	Маскировка
Ловкач +10	100	У	Ловкач
Вожделение (Шагающий транспорт)	100	У	—
Запугивание +10	100	У	Запугивание
Тихое движение +20	100	У	Тихое движение +10
Выживание +10	100	У	Выживание
Амбидекстр	100	Т	Лов 30
Удар ассасина	100	Т	Лов 40, Акробатика
Двойная команда	100	Т	—
Бой вслепую	200	Т	Вос 30
Контратака	200	Т	НР 40
Двойной удар	200	Т	Лов 40, Парное оружие (Ближнего боя)
Неистовство	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Болтерное)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Лаз)	200	Т	—
Стальные нервы	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Мельта)	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Шаг в сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение

Улучшения Вольного Клинка (Freeblade)

«Я думал, что это был Фрестин, пришедший сменить нас, по крайней мере, пока он не выстрелил Янусу в лицо. Как позже выяснилось, Фрестин был мертв уже в течение нескольких дней»

Вольный Клинок - это лазутчик, мастер изменения внешности и обмана. Его тактика – ввести противников в замешательство, вынудить их сражаться с теньями, а самому подкрасться поближе и убить.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Переодевание +10	100	У	Переодевание
Чуткий сон	100	Т	Вос 30
Сопротивление (Яды)	100	Т	–
Трёп	200	У	–
Обаяние	200	У	–
Обман	200	У	–
Подрыв	200	У	–
Проницательность +10	200	У	Проницательность
Тайный язык (Аколиты) +10	200	У	Тайный язык (Аколиты)
Талантливый (Обаяние)	200	Т	Обаяние
Талантливый (Сбор сведений)	200	Т	Сбор сведений
Талантливый (Слежка)	200	Т	Слежка
Азартные игры	300	У	–
Шифры (Тайные общества)	300	У	–
Связи (Преступный мир)	300	Т	Об 30
Крепкое телосложение	300	Т	–

Улучшения Нигилятора (Nihilator)

«Он убивал и убивал и убивал, и все время, пока этот ублюдок был занят делом, на его лице блуждала кровавая ухмылка».

Нигилятор поднимает философию Адепта Смерти на следующую ступень, полностью отдаваясь моменту убийства - практически религиозному действию, отнятия жизни жертвы. Только закат чужой жизни, наполняет Нигилятора смыслом жизни, волнует сердце и затрагивает душу.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Ловкач +20	100	У	Ловкач +10
Слежка +20	100	У	Слежка +10
Выживание +20	100	У	Выживание +10
Пилот (Военные суда)	100	У	Пилот (Гражданские суда)
Обезоружить	100	Т	Лов 30
Мастер боя	200	Т	НР 30
Калечащий удар	200	Т	НР 50
Трудная мишень	200	Т	Лов 40
Выверенный удар	200	Т	НР 40, Уверенный удар
Выучка с тяжелым оружием (Мельта)	200	Т	–
Выучка с тяжелым оружием (Плазма)	200	Т	–
Крепкое телосложение	200	Т	–
Выучка с метательным оружием (Силовое)	200	Т	–

Улучшения Императора- мортиса (Imperator-Mortis)

«Я – воплощение смерти»

Император-мортис - олицетворение изящества бойни, ангел смерти, равных которому можно перечесть по пальцам.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +20	100	У	Акробатика +10
Маскировка +20	100	У	Маскировка +10
Запугивание +20	100	У	Запугивание
Пилот (Военные суда) +10	200	У	Пилот (Военные суда)
Ловкость рук +10	200	У	Ловкость рук
Боевая ярость	200	Т	Неистовство
Отразить выстрел	200	Т	Лов 50
Крепкое телосложение	200	Т	—
Стена стали	200	Т	Лов 35
Оружейный мастер	300	Т	НС 30, Выучка с ручным оружием (Любые две)
Бесстрашный	300	Т	—

Улучшения Патентованного ассасина (Assassin at Marque)

«Не позволяйте ее нарядам вас одурачить. Она выглядит как утонченная дама из благородной семьи, но за соответствующую плату она насадит ваше сердце на ту маленькую, изящную вилку, что она держит в своей руке»

Патентованные ассасины вращаются в высших кругах имперского общества, принимая контракты и разрешая споры между влиятельными группировками. Они работают и в тених и вне их, они чувствуют себя как дома и в бальных залах самых высоких шпилей, и в выгребных ямах жилых блоков.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Поиск +20	100	У	Поиск+10
Сопrotивление (Страх)	100	Т	—
Обаяние +10	200	У	Обаяние
Обман +10	200	У	Обман
Подрыв +10	200	У	Подрыв
Допрос +10	200	У	Допрос
Чтение по губам +10	200	У	Чтение по губам
Ганслингер	200	Т	НС 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Независимое прицеливание	200	Т	НС 40
Талантливый (Химпользование)	200	Т	Химпользование
Талантливый (Обман)	200	Т	Обман
Талантливый (Допрос)	200	Т	Допрос
Командование	300	У	—
Схоластические знания (Легенды)	300	У	—
Крепкое телосложение	300	Т	—

Улучшения Ассасина- палатина (Assassin Palatine)

«Он - хозяин, господин, сам бог ассасинов. Когда он приказывает убить, тебе, черт возьми, стоит сделать это хорошо».

Везде где есть ассасины, есть и ассасин-палатин. Управляя громадными гильдиями убийц, он сочетает в себе харизматичного лидера, и хладнокровного убийцу.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Переодевание +20	100	У	Переодевание +10
Трёп +10	200	У	Трёп
Кутёж	200	У	—
Обман +20	200	У	Обман +10
Знания языка (Высокий готик) +10	200	У	Знания языка (Высокий готик)
Талантливый (Трёп)	200	Т	Трёп
Талантливый (Переодевание)	200	Т	Переодевание
Талантливый (Проницательность)	200	Т	Проницательность
Запретные знания (Культы)	300	У	—
Запретные знания (Псайкеры)	300	У	—
Логика	300	У	—
Выучка с пистолетами (Мельта)	300	Т	—
Соппротивление (Психические силы)	300	Т	—
Крепкое телосложение	300	Т	—



Клирик

«Во имя всех Святых и самого Сигиллайта! Если вы не пошевелитесь, я этим молотом разможжу ваши головы!»

- Проповедник Силон Константин, Фенксворлд.

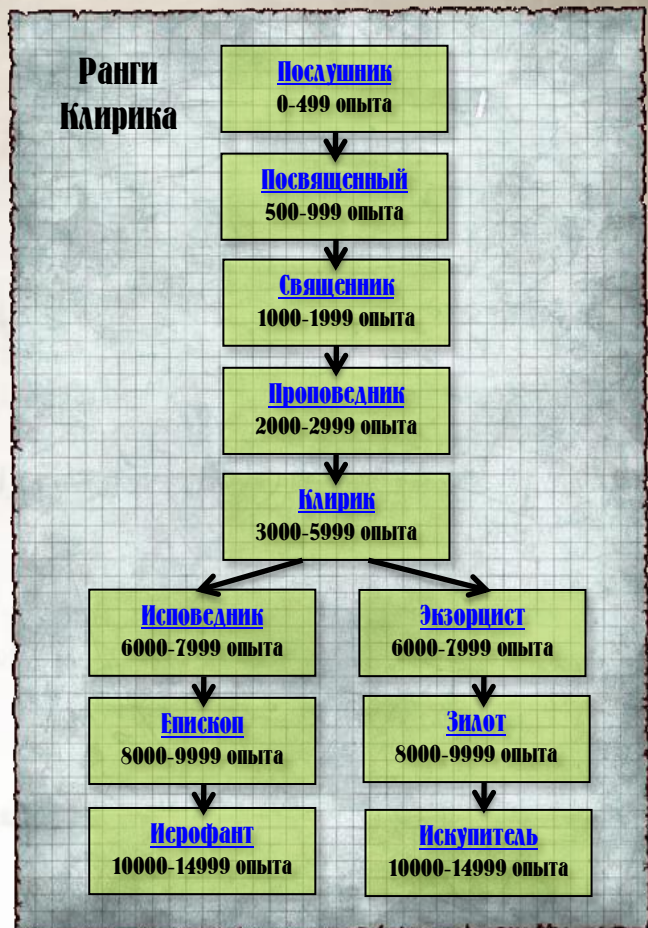
В попечении Адептус Министорум, или Экклезиархии, находятся религиозные нужды Имперiums. Он полностью отделен от Адептус Терра и занят заботами о духовных ценностях человечества, нежели поддержанием всегалактической империи. Тем не менее, Экклезиархия – это громадная и могущественная организация, включающая в себя миллионы священнослужителей и сотни тысяч епархий, разбросанных по всем уголкам имперского космоса. В прошлом это привело к тому, что Экклезиархия злоупотребила своей властью и разожгла гражданскую войну, известную как Эра Отступничества. Но и по сей день Министорум продолжает направлять человечество в его суеверном и догматическом поклонении Императору.

В авангарде этого необъятного духовенства стоят клирики, проповедники, исповедники и миссионеры. В отличие от кардиналов и понтификов, подметающих полами своих мантий древние коридоры великих соборов Святой Терры и Офелии IV, духовного дома Экклезиархии, клирики и подобные им представители духовенства живут и работают среди населения. Именно здесь они проповедают слово, распространяют веру и присматривают за человечеством, ибо, если бы они отвернулись бы от своего долга, Хаос занял бы их место.

Клирики – пылкие личности, ведущие людей за собой. Это харизматичные люди и великие ораторы, способные вдохновить народные массы своими речами, побуждая к лояльности, уважению и благоговению перед Императором и Его рукоположенными слугами. Имперium часто прибегает к помощи этих людей, когда в критические моменты требуется воодушевить народ и побудить его к действиям, будь то вторжение ксеносов или истребление глубоко пустившего корни культа Хаоса.

У клирика много талантов: он – оратор, способен постоять за себя в бою, и наделен достаточной мудростью. Однако такой широкий спектр навыков говорит о том, что они редко в чем-то специализируются. Тем не менее, внутри Министорума есть и те, кто продолжает неотступно следовать избранному ими пути. Это приводит к великому разнообразию среди духовенства: от чрезмерно подозрительных фанатиков, видящих ересь на каждом углу и подстрекающих гражданское население сжигать невинных на кострах, до тех, кто посвятил себя древним знаниям и проводит целые годы в огромных пыльных катакомбах, изучая ветхие свитки о бессмысленных хитросплетениях церемоний и ритуалов.

Невзирая на многочисленные попытки бесчисленных Экклезиархов, Министорум разбился на множество разрозненных групп и идеалов. Несмотря на то, что всех их объеди-



няет общая тема - поклонение Ему-на-Земле, разногласия и несоответствия проявляются в тонкостях следования вере. Со временем, это породило множество различных орденов внутри Экклезиархии, и большинство священников принадлежит к одному из них, что оказывает глубокое влияние на то, как они выполняют свои обязанности и проповедуют в массы. Хотя это никогда не выходило на публику, но ходят слухи, что иногда ордена воюют друг с другом, однако дело редко доходит до открытых кровопролитий.

Инквизиторы находят Клириков полезными аколитами, их способность оказывать влияние на местное население не раз доказывала свою ценность. С точки зрения Клирика, причины, побудившие его сложить свой долг перед Министорумом и стать агентом Инквизиции, могут быть различны. Некоторые видят в этом некую форму покаяния, другие смотрят на инквизиторов с благоговением и бездумно следуют за этими, самыми достойными из слуг Императора. Самые рьяные Клирики видят в служении инквизитору шанс самим сразиться с еретиками, очистить галактику от нечистых - возможности, от которых нельзя отказываться.

Таблица 2-5: Улучшения Характеристик Клирика

Характеристика	Простой	Средний	Тренированный	Опытный
Навыки Рукопашной	250	500	750	1000
Навыки Стрельбы	100	250	500	750
Сила	250	500	750	1000
Стойкость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	100	250	500	750
Общительность	100	250	500	750

Улучшения Послушника (Novice)

«Думаешь, святой Траст жаловался, когда его вздернула его собственная паства? Нет! Он не проронил ни единого слова! В этом и заключается благочестие. А теперь, неблагодарный, иди и работай!»

Послушники душой и телом преданы Экклезиархии, черпая вдохновение в деяниях имперских святых. Они так же прислуживают всем, кто выше их по сану (а таких не мало).

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	У	—
Общие знания (Экклезиархия)	100	У	—
Общие знания (Имперское Кredo)	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт)	100	У	—
Сбор сведений	100	У	—
Грамотность	100	У	—
Пилот (Гражданские суда)	100	У	—
Плавание	100	У	—
Ремесло (Повар)	100	У	—
Ремесло (Переписчик)	100	У	—
Ремесло (Камердинер)	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Лаз)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Примитивные)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (СБ)	100	Т	—
Соппротивление (Холод)	100	Т	—
Соппротивление (Жара)	100	Т	—
Крепкое телосложение †	100	Т	—
Тайный язык (Аколиты)	100	Т	—
Исполнитель (Певец)	200	У	—
Выучка с метательным оружием (Примитивное)	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

Улучшения Посвященного (Initiate)

«Даже скромный посвященный может стать мучеником, если его воля будет крепка».

Посвященные получили наставления защищать культ Императора не одними только словами, дабы донести свет Императора до невежественных и жестоких.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бартер	100	У	—
Взбирание	100	У	—
Общие знания (Экклезиархия) +10	100	У	Обычные знания (Экклезиархия)
Общие знания (Империиум)	100	У	—
Обман	100	У	—
Грамотность +10	100	У	Грамотность
Исполнитель (Певец) +10	100	У	Исполнитель (Певец)
Плавание +10	100	У	Плавание
Выучка с ручным оружием (Лаз)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (СБ)	100	Т	—
Крепкий орешек	100	Т	СВ 40
Флагеллант	100	Т	—
Ненависть (Мутанты)	100	Т	—
Связи (Экклезиархия)	100	Т	Об 30
Крепкое телосложение †	100	Т	—
Шифры (Аколиты)	200	У	—
Исполнитель (Музыкант)	200	У	—
Быстрая перезарядка	200	Т	—
Усиленные чувства (Слух)	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Священника (Priest)

«Зубы Императора! Вы, слабоумные идиоты, даже не сможете отличить еретика от волосатого грокса!»

Священник узнает много нового о силах, стремящихся уничтожить труды Императора, как узнает и о том, как повергнуть этих врагов.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	100	У	Бдительность
Трѐп	100	У	—
Обаяние	100	У	—
Общие знания (Имперское Кредо) +10	100	У	Обычные знания (Имперское Кредо)
Общие знания (Империиум) +10	100	У	Общие знания (Империиум)
Уклонение	100	У	—
Вождение (Наземный транспорт) +10	100	У	Вождение (Наземный транспорт)
Запретные знания (Ересь)	100	У	—
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Исполнитель (Музыкант) +10	100	У	Исполнитель (Музыкант)
Исполнитель (Певец) +20	100	У	Исполнитель (Певец) +10
Схоластические знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Схоластические знания (Легенды)	100	У	—
Проницательность	100	У	—
Тайный язык (Аколиты)	100	У	—
Тайный язык (Экклезиархия)	100	У	—
Плавание +20	100	У	Плавание +10
Обезоружить	100	У	Лов 30
Ненависть (Преступники)	100	У	—
Связи (Рабочие)	100	У	Об 30
Спринт	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
Технопользование	200	У	—
Трудная мишень	200	Т	Лов 40
Усиленные чувства (Зрение)	200	Т	—
Выхватить оружие	200	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Шоковое)	300	Т	—

Улучшения Проповедника (Preacher)

«Ты несешь в себе истину Императора! Никогда не забывай, что мы правы, а они заблуждаются!»

Проповедник знает, как управлять людьми, вдохновлять и направлять человечество, и готов нести слово Экклезиархии всюду - на зубьях эвисцератора, если это потребуются.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бартер +10	100	У	Бартер
Трёп +10	100	У	Трёп
Кутёж	100	У	—
Командование	100	У	—
Общие знания (Имперское Кредо) +20	100	У	Общие знания (Имперское Кредо) +10
Обман +10	100	У	Обман
Запретные знания (Культы)	100	У	—
Исполнитель (Рассказчик)	100	У	—
Пилот (Гражданские суда) +10	100	У	Пилот (Гражданские суда)
Схоластические знания (Легенды) +10	100	У	Схоластические знания (Легенды)
Схоластические знания (Оккультизм)	100	У	—
Тайный язык (Аколиты) +10	100	У	Тайный язык (Аколиты)
Знания языка (Высокий готик)	100	У	—
Декаданс	100	Т	Ст 30
Выучка с ручным оружием (Болтерное)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (Зажиг.)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (ПУ)	100	Т	—
Мастер клинка	100	Т	НР 30, Выучка с рукопашным оружием (любая)
Ненависть (Ксеносы – выберите один вид)	100	Т	—
Мастер оратор	100	Т	Об 30
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	100	Т	—
Связи (Средний класс)	100	Т	Об 30
Непоколебимая вера	100	Т	—
Крепкое телосложение †	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Болтерные)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Зажиг.)	200	Т	—
Талантливый (Азартные игры)	200	Т	Азартные игры
Переодевание	300	У	—
Азартные игры	300	У	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Клирика (Cleric)

«Император направляет нас в своей мудрости. Мы же всего лишь слепцы, бредущие на Его свет сквозь тьму вселенной»

Блуждая по извилистым коридорам власти, Клирик познает мудрость Экклезиархии и становится еще более лучшим лидером. Он может вдохновлять верующих на полях сражений, в залах познания или во владениях Министорума.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Обаяние +10	100	У	Обаяние
Командование +10	100	У	Командование
Общие знания (Экклезиархия) +20	100	У	Общие знания (Экклезиархия) +10
Вожделение (Наземный транспорт) +20	100	У	Вожделение (Наземный транспорт) +10
Запретные знания (Ересь) +10	100	У	Запретные знания (Ересь)
Запретные знания (Псайкеры)	100	У	—
Сбор сведений +20	100	У	Сбор сведений +10
Допрос	100	У	—
Схоластические знания (Философия)	100	У	—
Тайный язык (Экклезиархия) +10	100	У	Тайный язык (Экклезиархия)
Дух власти	100	Т	—
Ненависть (Псайкеры)	100	Т	—
Железная дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Железная челюсть	100	Т	Ст 40
Стальные нервы	100	Т	—
Стойкость кремня	100	Т	Ст 40
Выучка с тяжелым оружием (Зажиг.)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (СБ)	200	Т	—
Навигация (Планетарная)	200	У	—
Проницательность +10	200	У	Проницательность
Технопользование +10	200	У	Технопользование
Сокрушительный удар	200	Т	Сил 40
Парное оружие (Ближнего боя)	200	Т	НР 35, Лов 35
Талантливый (Медика)	200	Т	Медика
Крепкое телосложение	200	Т	—
Медика	300	У	—
Тайный язык (Преступный мир)	300	У	—
Быстрая атака	300	Т	НР 35

Улучшения Исповедника (Confessor)

«Нам пришлось придать огню половину из них, но отец Киринов все же принял все исповеди до последней».

Исповедник выявляет в людях слабость, ересь и сомнения. Многие подняли Молот Вероучения и Меч Благодетеля в знак их преданности человечеству и его повелителю, Императору.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Бартер +20	100	У	Бартер +10
Общие знания (Имперское Кредо) +20	100	У	Общие знания (Имперское Кредо) +10
Грамотность +20	100	У	Грамотность +10
Логика	100	У	—
Пилот (Гражданские суда) +20	100	У	Пилот (Гражданские суда) +10
Схоластические знания (Имперское Кредо) +10	100	У	Схоластические знания (Имперское Кредо)
Схоластические знания (Легенды) +20	100	У	Схоластические знания (Легенды) +10
Схоластические знания (Тактика Импералис)	100	У	—
Вскочить	100	Т	Лов 30
Связи (Администратум)	100	Т	Об 30
Быстрая реакция	100	Т	Лов 40
Соппротивление (Безумие)	100	Т	—
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Соппротивление (Психические силы)
Шифры (Аколиты) +10	200	У	Шифры (Аколиты)
Общие знания (Администратум)	200	У	—
Чтение по губам	200	У	—
Навигация (Планетарная) +10	200	У	Навигация (Планетарная)
Схоластические знания (Бюрократия)	200	У	—
Поиск	200	У	—
Тихое движение	200	У	—
Технопользование +20	200	У	Технопользование +10
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Уверенный удар	200	Т	НР 30
На обе лопатки	200	Т	—
Талантливый (Поиск)	200	Т	Поиск
Вспомнить все	200	Т	Инт 30
Парное оружие (Дальнего боя)	200	Т	НС 35, Лов 35
Соппротивление (Психические силы)	300	Т	—

Улучшения Экзорциста (Exorcist)

«Пусть лучше человек умрет чистый телом, чем будет жить с грязной душой»

Экзорцист изучает все запретное, испорченное и демоническое, чтобы быть готовым сразиться со всем, что может причинить Империи вред.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Уклонение +10	100	У	Уклонение
Запретные знания (Псайкеры) +10	100	У	Запретные знания (Псайкеры)
Допрос +10	100	У	Допрос
Схоластические знания (Имперское Кредо) +10	100	У	Схоластические знания (Имперское Кредо)
Схоластические знания (Оккультизм) +10	100	У	Схоластические знания (Оккультизм)
Знания языков (Высокий готик) +10	100	У	Знания языков (Высокий готик)
Очищение и искупление	100	Т	Выучка с ручным оружием (Зажиг.)
Ненависть (Демоны)	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	100	Т	—
Ортопраксия	100	Т	—
Соппротивление (Психические силы)	100	Т	—
Запретные знания (Демонология)	200	У	—
Запретные знания (Мутанты)	200	У	—
Запугивание	200	У	—
Выучка с ручным оружием (Плазма)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Плазма)	200	Т	—
Соппротивление (Страх)	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Общие знания (Война)	300	У	—
Выучка с тяжелым оружием (ПУ)	300	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Примитивное)	300	Т	—

Улучшения

Епископа

(Bishop)

«Следуй учению Бога-Императора, и твоя смерть не будет напрасной».

Епископ – это мудрец и харизматичный лидер, советник и защитник Экклезиархии. Близкие связи с Администратумом, принесли ему, а значит и Экклезиархии, знания и власть.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Трёп +20	100	У	Трёп +20
Кутёж +10	100	У	Кутёж
Обаяние +20	100	У	Обаяние +20
Командование +20	100	У	Командование +10
Обман +20	100	У	Обман +20
Допрос +10	100	У	Допрос
Логика +10	100	У	Логика
Схоластические знания (Бюрократия) +10	100	У	Схоластические знания (Бюрократия)
Схоластические знания (Тактика Импералис) +10	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис)
Тайный язык (Экклезиархия) +20	100	У	Тайный язык (Экклезиархия) +10
Знания языков (Высокий готик) +10	100	У	Знания языков (Высокий готик)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	100	Т	Об 50, Связи (Экклезиархия)
Чуткий сон	100	Т	Вос 30
Связи (Адептус Арбитрес)	100	Т	Об 30
Связи (Дворянство)	100	Т	Об 30
Сопrotивление (Яды)	100	Т	—
Взлом	200	У	—
Снайперский выстрел	200	Т	НС 30
Связи (Инквизиция)	200	Т	Об 30
Выучка с пистолетами (Плазма)	200	Т	—
Снайпер	200	Т	НС 40, Снайперский выстрел
Маскировка	300	У	—
Запретные знания (Мутанты)	300	У	—
Ловкость рук	300	У	—
Тайный язык (Администратум)	300	У	—
Амбидекстр	300	Т	Лов 30
Стена стали	300	Т	Лов 35
Крепкое телосложение	300	Т	—

Улучшения

Зилота

(Zealot)

«Сомнение – это слабость, его вырезать из плоти».

Зилот хорошо усвоил ужасный урок прошлого и понимает, что только глубокий фанатизм может противостоять порочащей хватке Хаоса.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Схоластические знания (Легенды) +20	100	У	Схоластические знания (Легенды) +10
Схоластические знания (Оккультизм) +20	100	У	Схоластические знания (Оккультизм) +10
Схоластические знания (Тактика Импералис)	100	У	—
Бесстрашный	100	Т	—
Ненависть (Куль – выберите один)	100	Т	—
Связи (Инквизиция)	100	Т	Об 30
Связи (Военные)	100	Т	Об 30
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Сопrotивление (Психические силы)
Запретные знания (Мутанты) +10	200	У	Запретные знания (Мутанты)
Запретные знания (Варп)	200	У	—
Запугивание +10	200	У	Запугивание
Хорошая репутация (Экклезиархия)	200	Т	Об 50, Связи (Экклезиархия)
Выучка с ручным оружием (Мельта)	200	Т	—
Исступленная вера	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Талантливый (Химпользование)	200	Т	Химпользование
Химпользование	300	У	—
Шифры (Военный жаргон)	300	У	—
Боевая ярость	300	Т	Неистовство
Крепкие бицепсы	300	Т	С 45
Разрывной выстрел	300	Т	НС 40
Неистовство	300	Т	—
Молниеносная атака	300	Т	Быстрая атака

Улучшения Иерофанта (Hierophant)

«Конечно же это имеет значение для Экклезиархии. Почему? По той простой причине, что это затрагивает Имперium».

Иерофант дает советы губернаторам и королям, консультируя их в делах духовных, политических и пагубных. Мудрый и смертельно опасный, он изучает главных врагов человечества, чтобы узнать, как сокрушить их с помощью армий подопечных ему народов.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Кутёж +20	100	У	Кутёж +10
Общие знания (Кульм Машины)	100	У	—
Допрос +20	100	У	Допрос +10
Логика +20	100	У	Логика +10
Схоластические знания (Философия) +10	100	У	Схоластические знания (Философия)
Схоластические знания (Тактика Импералис) +20	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис) +10
Знания языков (Высокий готик) +20	100	У	Знания языков (Высокий готик)
Погонщик скота	100	У	—
Мастер боя	100	Т	НР 30
Калечащий удар	100	Т	НР 50
Связи (Астропаты)	100	Т	Об 30
Связи (Правительство)	100	Т	Об 30
Чтение по губам +10	200	У	Чтение по губам
Двойной выстрел	200	Т	Лов 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Ганслингер	200	Т	НС 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Независимое прицеливание	200	Т	НС 40
Выучка с пистолетами (Мельта)	200	Т	—
Оценка	300	У	—
Запретные знания (Демонология)	300	У	—
Запретные знания (Псайкеры)	300	У	—
Запретные знания (Варп)	300	У	—
Крепкое телосложение	300	Т	—

Улучшения Искупителя (Redemptionist)

«Сжечь еретика!»

Искупители ведут людей в атаку, выкрикивая литании и уничтожая на своем пути всех, кто стремится причинить вред Императору, Империи и человечеству.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Обаяние +20	100	У	Обаяние +10
Командование +20	100	У	Командование +10
Запретные знания (Демонология) +10	100	У	Запретные знания (Демонология)
Запретные знания (Ересь) +20	100	У	Запретные знания (Ересь) +10
Запретные знания (Псайкеры) +20	100	У	Запретные знания (Псайкеры) +10
Допрос +20	100	У	Допрос +10
Тайный язык (Экклезиархия) +20	100	У	Тайный язык (Экклезиархия) +10
Знания языка (Высокий готик) +20	100	У	Знания языка (Высокий готик) +10
Мастер боя	100	Т	НР 30
Независимое прицеливание	100	Т	НС 40
В пасти ада	100	Т	Железная дисциплина
Литания ненависти	100	Т	Ненависть (любая)
Запретные знания (Варп) +10	200	У	Запретные знания (Варп)
Запретные знания (Инквизиция)	300	У	—
Запретные знания (Ксеносы)	300	У	—
Тайный язык (Военный жаргон)	300	У	—
Выучка с пистолетами (Мельта)	300	Т	—
Крепкое телосложение	300	Т	—

Гвардеец

«Заходим внутрь, убиваем все что движется, а потом подрываем здание взрывпакетом».

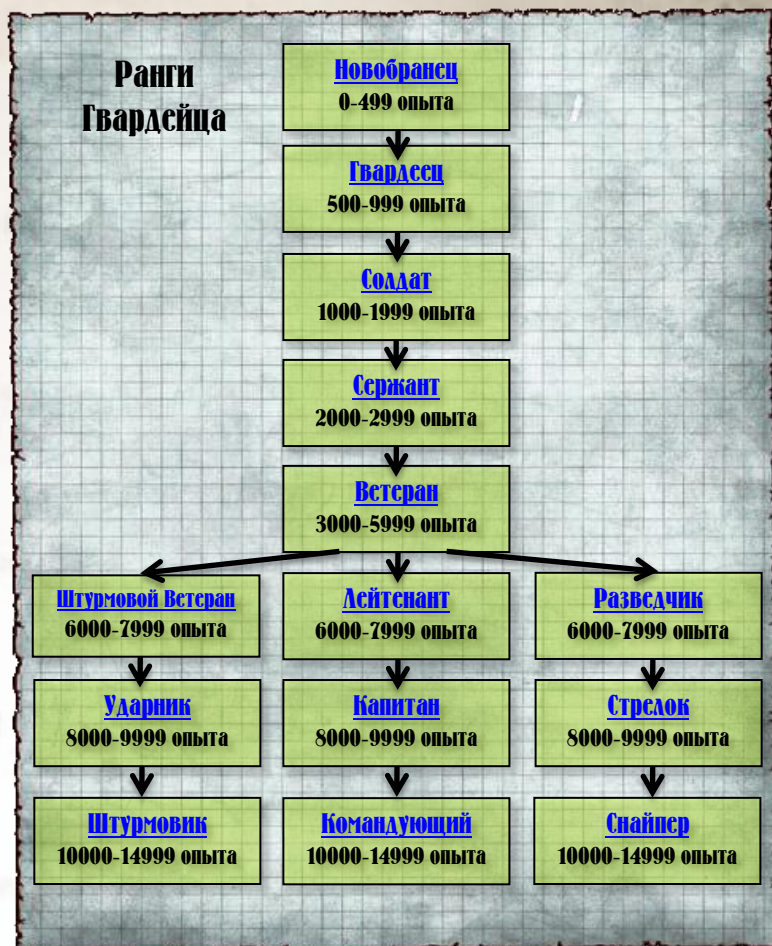
— Илий Плекс, штурмовой ветеран 21-го секундского.

Не имеет значения, насколько тонко аколиты ведут свое расследование, рано или поздно наступает момент, когда разговоры, скрытность и хитрость уже не помогают и встает вопрос о применении грубой силы. И здесь в дело вступают Гвардейцы. Они выносливы, беспощадны, эксперты в военном деле и во всем, что касается оружия дальнего боя — от скромной автопушки до изощренной снайперской винтовки.

Известная так же как Молот Императора, Имперская Гвардия представляет собой самую многочисленную военную силу за всю историю галактики. Она состоит из миллиардов и миллиардов солдат, рекрутированных с множества миров Империи. Перед Департаментом Муниторум поставлена задача по наблюдению, снабжению и формированию полков Имперской Гвардии, но даже эта организация не имеет представления о том, какие силы находятся под ружьём, поскольку непрерывные потери и приток новобранцев ежедневно исчисляются миллионами. Насколько различны планеты, на которых набираются полки Гвардии, настолько же различны их культуры, стиль одежды, технологическая база и военные традиции. Гвардия не пытается навязать всем одну и ту же униформу, вместо этого она пытается использовать сильные стороны каждой роты, будь то клан племенных воинов или тщательно вымуштрованное и дисциплинированное подразделение кадианцев. Надо так же добавить, что не существует официальных критериев обучения: считается, что каждый полк самостоятельно будет обучать своих солдат в соответствии с военным делом, принятым в их культуре. В действительности, единственное, что объединяет все подразделения Имперской Гвардии — это использование стандартной экипировки, такой как лазвинтовки.

Именно из этой громадной армии инквизиторы нанимают себе на службу мускулы, столь нужные им для выполнения их долга. Из-за того, что все полки отличаются друг от друга, Гвардейцы тоже не похожи друг на друга. Это могут быть профессиональные, элитные штурмовики; жестокие бандиты с мрачных индустриальных миров, которые, в большинстве своем, уже были убийцами, прежде чем их призвали на службу в Гвардию; или кровожадные варвары с топорами с далеких диких миров.

Главным образом, инквизиторы нанимают на службу Гвардейцев из-за их боевого опыта и профессионализма в обращении с оружием, хотя на их выбор может повлиять и второстепенный набор способностей, так или иначе применяемых на поле боя. К примеру, Гвардейцев часто обучают водить и обслуживать подвижной состав, сортировать и оказывать первую помощь раненым, или уве-



ренно пользоваться аппаратурой связи.

Не все гвардейцы – или то, что инквизиторы понимают под этим словом – напрямую набираются из Имперской Гвардии. Некоторые могут столкнуться с инквизитором будучи головорезом на службе другого агентства. Другие – своиравные наемники, всю свою жизнь бывшие вольными стрелками, которых вынудили служить Инквизиции. Третьи – просто бандиты из улья, имевшие глупость устроить на инквизитора засаду во время его редких визитов в подулей. Вне зависимости от происхождения, роль Гвардейца в группе – это всегда сражения и управление огнем.

Таблица 2-6: Улучшения Характеристик Гвардейца

Характеристика	Простой	Средний	Тренированный	Опытный
Навыки Рукопашной	100	250	500	750
Навыки Стрельбы	100	250	500	750
Сила	100	250	500	750
Стойкость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	500	750	1000	2500
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	500	750	1000	2500
Общительность	500	750	1000	2500

Улучшения Новобранца (Conscript)

«Если они могут истекать кровью и убежать, значит, могут и оружие держать».

Новобранцы обучаются основам ведения боя: нападению, обращению с винтовкой и штыком. Это могут быть новобранцы из пополнения Имперской Гвардии, вынужденные служить или штрафники, отбывающие наказание.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт)	100	У	—
Плавание	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Лаз)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (СБ)	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Лаз)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Примитивные)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (СБ)	100	Т	—
Крепкое телосложение †	100	Т	—
Выучка с метательным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Вожделение (Шагающий транспорт)	200	У	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

Улучшения Гвардейца (Guard)

«Они вышли из десантной капсулы новобранцами... а вернулись мужчинами».

Гвардеец смог прожить в бою достаточно долго, чтобы усвоить одно – залогом выживания является скорость и превосходное знания тактики.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Уклонение	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Наземный транспорт)
Шифры (Аколиты)	100	У	—
Шифры (Военный жаргон)	100	У	—
Общие знания (Имперская Гвардия)	100	У	—
Выживание	100	У	—
Плавание +10	100	У	Плавание
Выучка с ручным оружием (ПУ)	100	Т	—
Выхватить оружие	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
Общие знания (Война)	200	У	—
Вожделение (Шагающий транспорт) +10	200	У	Вожделение (Шагающий транспорт)
Сбор сведений	200	У	—
Выучка с тяжелым оружием (СБ)	200	Т	—
Парное оружие (Дальнего боя)	200	Т	НС 35, Лов 35

Улучшения

Солдата

(Armsman)

«Без смерти не будет и героев».

Солдаты узнают много нового об оружии, которое они могут поднять на врагов Императора. Они отважны сердцем и тверды рукой, люди, которым можно доверять, когда дело доходит до перестрелок.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Вожделение (Наземный транспорт) +20	100	У	Вожделение (Наземный транспорт) +10
Запугивание	100	У	—
Навигация (Планетарная)	100	У	—
Пилот (Военные суда)	100	У	—
Тайный язык (Аколиты)	100	У	—
Плавание +20	100	У	Плавание +10
Выучка с ручным оружием (Зажиг.)	100	Т	—
Калечащий удар	100	Т	НР 50
Выучка с пистолетами (Зажиг.)	100	Т	—
Быстрая перезарядка	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
Общие знания (Империи)	200	У	—
Вожделение (Шагающий транспорт) +20	200	У	Вожделение (Шагающий транспорт) +10
Азартные игры	200	У	—
Сбор сведений +10	200	У	Сбор сведений
Амбидекстр	200	Т	Лов 30
Выучка с рукопашным оружием (Шоковое)	200	Т	—
Быстрая атака	200	Т	НР 35
Грамотность	300	У	—

Улучшения

Сержанта

(Sergeant)

«Поднимайтесь и проваливайте из этого окопа, пока я не пришел и не поставил вас!».

Признанные воины, сержанты обучаются тонкостям нападения и расширяют спектр своих навыков, чтобы быть готовыми к любым неожиданностям.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Военный жаргон) +10	100	У	Шифры (Военный жаргон)
Общие знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Общие знания (Имперская Гвардия) +10	100	У	Общие знания (Имперская Гвардия)
Подрыв	100	У	—
Запугивание +10	100	У	Запугивание
Навигация (Планетарная) +10	100	У	Навигация (Планетарная)
Пилот (Военные суда) +10	100	У	Пилот (Военные суда)
Тайный язык (Военные)	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Болтерное)	100	Т	—
Двойной удар	100	Т	Лов 40, Парное оружие (Ближнего боя)
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Болтерные)	100	Т	—
Соппротивление (Страх)	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
На обе лопатки	100	Т	—
Кутёж	200	У	—
Допрос	200	У	—
Технопользование	200	У	—
Сокрушительный удар	200	Т	Сил 40
Двойной выстрел	200	Т	Лов 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Выучка с тяжелым оружием (Зажиг.)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Примитивное)	200	Т	—
Стрельба от бедра	200	Т	НС 40, Лов 40
Уверенный удар	200	Т	НР 30
Парное оружие (Ближнего боя)	200	Т	НР 35, Лов 35
Бартер	300	У	—

Улучшения Ветерана (Veteran)

«Парень, ты думаешь, что все плохо? Подожди, скоро в ход пойдет тяжёлая артиллерия!».

Ветераны безупречно владеют собой на поле боя, вдохновляя других своей доблестью, бесстрашием и абсолютной смертоносной силой. Их боевая мудрость не подлежит сомнению, а тот факт, что они дослужились до ветеранов говорит о большой удачливости.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Аколиты) +10	100	У	Шифры (Аколиты)
Шифры (Военный жаргон) +20	100	У	Шифры (Военный жаргон) +10
Командование	100	У	—
Подрыв +10	100	У	Подрыв
Уклонение +10	100	У	Уклонение
Пилот (Военные суда) +20	100	У	Пилот (Военные суда) +10
Тайный язык (Аколиты) +10	100	У	Тайный язык (Аколиты)
Тайный язык (Военные) +10	100	У	Тайный язык (Военные)
Выживание +10	100	У	Выживание
Оружейный мастер	100	Т	НС 30, Выучка с ручным оружием (любые две)
Выучка с ручным оружием (Мельта)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (Плазменное)	100	Т	—
Бой вслепую	100	Т	Вос 30
Крепкие бицепсы	100	Т	С 45
Крепкий орешек	100	Т	СВ 40
Трудная мишень	100	Т	Лов 40
Выучка с тяжёлым оружием (Болтерное)	100	Т	—
Выучка с тяжёлым оружием (Лаз)	100	Т	—
Выучка с тяжёлым оружием (ПУ)	100	Т	—
Шаг в сторону	100	Т	Лов 40, Уклонение
Стойкость кремня	100	Т	Ст 40
Взбирание	200	У	—
Азартные игры +10	200	У	Азартные игры
Медика	200	У	—
Поиск	200	У	—
Ненависть (Ксеносы – выберите один вид)	200	Т	—
Железная челюсть	200	Т	Ст 40
Крепкое телосложение †	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Штурмового Ветерана (Assault Veteran)

«Похоже, парни, будет нехилая мясорубка, не паникуйте и держитесь меня...».

Свобода покупается острием меча, и штурмовой ветеран прекрасно об этом знает. В давке ближнего боя они орудут своими цепными мечами со смертоносной эффективностью.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Имперское Кредо) +10	100	У	Общие знания (Имперское Кредо)
Подрыв +20	100	У	Подрыв +10
Выживание +20	100	У	Выживание +10
Мастер клинка	100	Т	НР 30, Выучка с рукопашным оружием (любое)
Мастер боя	100	Т	НР 30
Двойная команда	100	Т	—
Выверенный удар	100	Т	НР 40, Уверенный удар
Неистовство	100	Т	—
Яростный натиск	100	Т	НР 35
Вскочить	100	Т	Лов 30
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	100	Т	—
Химпользование	200	У	—
Уклонение +20	200	У	Уклонение +10
Контратака	200	Т	НР 40
Крепкое телосложение	200	Т	—
Молниеносная атака	300	Т	Быстрая атака

Улучшения Лейтенанта (Lieutenant)

«Держать строй и оставаться бдительными!».

Лейтенант ведет своих людей в славную битву. На его плечи ложится груз командования и ответственности за победу или поражение на поле боя.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование +10	100	У	Командование
Общие знания (Экклезиархия)	100	У	—
Общие знания (Имперское Кредо) +10	100	У	Общие знания (Имперское Кредо)
Допрос	100	У	—
Навигация (Планетарная) +20	100	У	Навигация (Планетарная) +10
Схоластические знания (Тактика Импералис)	100	У	—
Ремесло (Переписчик)	100	Т	—
Ненависть (Мутанты)	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	100	Т	—
Химпользование	200	Т	—
Общие знания (Война) +10	200	У	Общие знания (Война)
Грамотность +10	200	У	Грамотность
Медика +10	200	У	Медика
Проницательность	200	У	—
Выучка с пистолетами (Плазма)	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Трёп	300	У	—
Обаяние	300	У	—
Обман	300	У	—
Оценка	300	У	—

Улучшения Разведчика (Scout)

«Клянусь, мертвые шумят меньше, чем эти ублюдки».

Разведчики - специалисты в выслеживании врага на любой местности. Они – чуткие наблюдатели и мастера скрытности.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	100	У	Бдительность
Навигация (Планетарная) +20	100	У	Навигация (Планетарная) +10
Снайперский выстрел	100	Т	НС 30
Взбирание +10	200	У	Взбирание
Маскировка	200	У	—
Взлом	200	У	—
Тихое движение	200	У	—
Усиленные чувства (Слух)	200	Т	—
Усиленные чувства (Зрение)	200	Т	—
Усиленные чувства (Обоняние)	200	Т	—
Вскочить	200	Т	Лов 30
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—

Улучшения Ударника (Shock Trooper)

«Еретики еще падали на пол, сбитые с ног дверным зарядом, когда ударник убил их».

Ударники знают, как взять штурмом бункер и как сложить свои жизни во имя Императора. Они хорошо вооружены, хорошо подготовлены и хорошо вселяют страх.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Кутёж +10	200	У	Кутёж
Химпользование +10	200	У	Химпользование
Маскировка	200	У	—
Очищение и искупление	200	Т	—
Семижильный	200	Т	Ст 40
Выучка с тяжелым оружием (Мельта)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Плазма)	200	Т	—
Крепкое телосложение †	200	Т	—
Талантливый (Химпользование)	200	Т	Химпользование

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Капитана (Captain)

«Пятый взвод! Мне нужен подавляющий огонь на том укрытии! Седьмой взвод, занять позицию с фланга!».

Капитан командует войсковыми соединениями и боевыми группами. Навыки отважного Капитана жизненно необходимы для успеха любой операции, будь то нападение или оборона.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Имперская Гвардия) +20	100	У	Общие знания (Имперская Гвардия) +10
Допрос +10	100	У	Допрос
Схоластические знания (Имперское Кредо)	100	У	Общие знания (Имперское Кредо) +10
Схоластические знания (Тактика Импералис) +10	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис)
Тайный язык (Военные) +20	100	У	Тайный язык (Военные) +10
Дух власти	100	Т	Об 30
Ненависть (Псайкеры)	100	Т	—
Связи (Военные)	100	Т	Об 30
Выучка с пистолетами (Мельта)	100	Т	—
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Сопротивление (Психические силы)
Выучка с экзотическим оружием (Сетевой пистолет)	200	Т	—
Железная дисциплина	200	Т	СВ 30, Командование
Стальные нервы	200	Т	—
Крепкое телосложение †	200	Т	—
Талантливый (Трёп)	200	Т	Трёп
Талантливый (Обаяние)	200	Т	Обаяние
Логика	300	У	—
Молниеносная атака	300	Т	Быстрая атака
Сопротивление (Психические силы)	300	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Стрелка (Marksman)

«Возможно я выгляжу неказисто, но с помощью этой крошки, я смогу выбить твой левый глаз с тысячи ярдов»

Многие имперские силы используют стрелков для точной и дальнобойной поддержки личного состава. Они мастерски окапываются и методично отстреливают противников.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Выживание +20	100	У	Выживание +10
Мощный выстрел	100	Т	НС 40
Химпользование	200	У	—
Маскировка +10	200	У	Маскировка
Взлом +10	200	У	Взлом
Молниеносные рефлексy	200	Т	—
Меткий стрелок	200	Т	НС 35
Снайпер	200	Т	НС 40, Снайперский выстрел
Крепкое телосложение †	200	Т	—
Талантливый (Слежка)	200	Т	Слежка
Переодевание	300	У	—
Слежка	300	У	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Штурмовика (Storm Trooper)

«Штурмовики? Этим сияющим мальчикам-фанатикам вечно достаются все лакомые задания и — почести тоже. Не слушай пропаганду, это мы — обычная Гвардия, делаем всю тяжёлую работу».

Штурмовики несут полное разрушение. Регулярная Гвардия часто относится к ним как к самовлюбленным показушным обезьянам, но, тем не менее, их репутация лучших их лучших вполне заслужена.

Улучшения Командующего (Commander)

«Восстаньте, люди Империи, Император благоволит вам!».

Командующий контролирует весь ход битвы: от составления планов до их исполнения. В его распоряжении самая великая армия, которую только знала галактика, а он холоден и полон решимости использовать ее.

Улучшения Снайпера (Sniper)

«Есть что-то действительно успокаивающее в том, чтобы разнести, человеческую голову, будто перезревший арбуз. Разумеется, все во имя Императора».

Снайперы — мастера в своем деле, способные убить на расстоянии, а затем скрыться из поля зрения противника. Они бесшумны, опытни и обладают черным чувством юмора, из-за чего многие не могут найти с ними общий язык.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Запугивание +10	100	У	Запугивание
Боевая ярость	100	Т	Неистовство
Натиск берсерка	100	Т	—
Отразить выстрел	200	Т	Лов 50
Выучка с экзотическим оружием (Сетевой пистолет)	200	Т	—
Выучка с экзотическим оружием (Сетевик)	200	Т	—
Бесстрашный	200	Т	—
Иступленная вера	200	Т	—
Выучка с пистолетами (ПУ)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Мельта)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Плазма)	200	Т	—
Крепкое телосложение †	300	Т	—
† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза			

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование +20	100	У	Командование +10
Допрос +20	100	У	Допрос +10
Схоластические знания (Тактика Импералис) +20	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис) +10
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	100	Т	Об 50, Связи (Военные)
Неистовство	100	Т	—
Ненависть (Култ — выберите один)	100	Т	—
Талантливый (Обман)	100	Т	Обман
Вспомнить все	100	Т	Инт 30
Непоколебимая вера	100	Т	—
Кутёж +10	200	У	Кутёж
Общие знания (Война) +20	200	У	Общие знания (Война) +10
Маскировка	200	У	—
В пасти ада	200	Т	Железная дисциплина
Вскочить	200	Т	Лов 30
Литания ненависти	200	Т	Ненависть (любая)
Мастер оратор	200	Т	Об 30
Связи (Инквизиция)	200	Т	Об 30
Крепкое телосложение †	300	Т	—
† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза			

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Талантливый (Переодевание)	100	Т	Переодевание
Талантливый (Выслеживание)	100	Т	Выслеживание
Химпользование +10	200	У	Химпользование
Маскировка +20	200	У	Маскировка +10
Тихое движение +10	200	У	Тихое движение
Выучка с пистолетами (Мельта)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Плазма)	200	Т	—
Выслеживание	300	У	—
Разрывной выстрел	300	Т	НС 40
Выучка с экзотическим оружием (Игольная винтовка)	300	Т	—
Молниеносная атака	300	Т	Быстрая атака
Крепкое телосложение †	300	Т	—
† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза			

Имперский псайкер

«Представьте себе, что есть дверь в царство демонов, и малейшая невнимательность с вашей стороны приведет к тому, что они вырвутся на свободу и разорвут вас на мелкие кусочки. Теперь представьте, что эта дверь у вас в голове. Вот что значит быть псайкером»

— Кастус Люпа, савант-адьюнкт.

Никто не знает, когда среди людей появились первые псайкеры. Время стерло все упоминания об этом, но ясно одно, их пробуждение навсегда изменило судьбу человечества. Псайкеры — это величайшее благо и, вместе с тем, величайшее проклятие человечества. Сам Император является сильнейшим псайкером, какого еще не знала человеческая раса. Даже спустя десять тысяч лет, после того как Император был заточен в свой саркофаг, псайкеры продолжают питать Империум: каждый день бесчисленное число душ отправляется на черных Кораблях Инквизиции на Святую Терру, где им представится великая честь стать одним целым с Золотым Троном Императора. Благодаря этой жертве, Его свет не угаснет над галактикой и Империум продолжит существовать.

Несмотря на все приносимое ими благо, невыявленные или несанкционированные псайкеры могут подвергнуть целые народы и планеты ужасной опасности. Сущность псайкера, как наживка на леске, ярко светится в варпе, чем привлекает его злобных обитателей. Псайкеры, слабые разумом или необученные искусству защиты сознания, с легкостью могут быть осквернены, а в худшем случае, захвачены демоническими сущностями, чтобы в итоге стать вратами между реальным пространством и варпом.

Псайкеров, обнаруженных и доставленных на зловеющие Черные Корабли Инквизиции, ожидает два пути. Первый, и самый вероятный — тщательное сканирование сознания покажет, что они недостаточно талантливы и слабы разумом, чтобы служить в каком-либо ином качестве, нежели быть посланными на поклонение Золотому Трону. Тех немногих, кто пройдет тяжелые испытания санкционирования, помилуют и отберут для работы на благо Империума в несколько ином качестве. Некоторые будут служить Адептус Астра Телепатика в роли Астропатов. Еще меньше, выдержав тщательный осмотр, будут распределены по всему Империуму, где их ждет множество различных обязанностей. Они могут стать кабальными слугами высокопоставленных господ из Администратума, боевыми псайкерами, противостоящими таинственным силам ксеносов, или подданными Инквизиции. Но, даже занимая столь высокое положение, имперский псайкер (знает он об этом или нет) находится под постоянным наблюдением, поскольку не имеет значения, насколько истощающей была его подготовка — в варпе душа псайкера мерцает ярче прочих.

Инквизиция всегда использовала псайкеров в качестве своих агентов. Их способности варьируются от предсказаний и телепатии до пиромантии, телекинеза и много другого. Псайкер аколит, скорее всего, еще постигает свои возможности; со временем он сможет углубить свой потенциал и раскрыть доселе скрытые способности и поистине устрашающие силы.

Инквизитор и собратья аколиты одновременно приходятся псайкеру и спутниками, и потенциальными палачами, ведь чем больше силы проходит через него, тем больше соблазн поддаться Хаосу, тем пристальнее внимание демонов, жадно рыскающих в варпе.

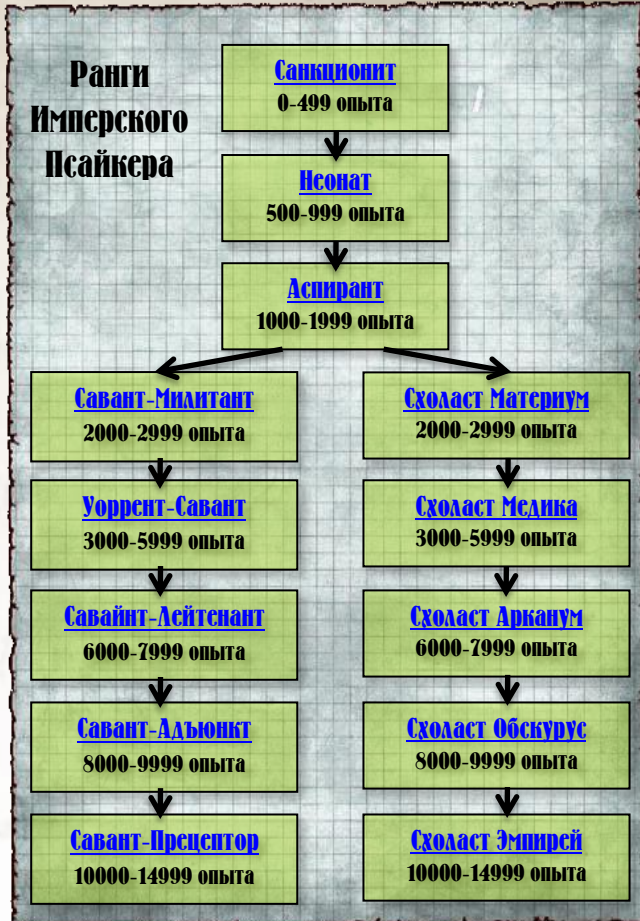


Таблица 2-7: Улучшения Характеристик Имперского псайкера

Характеристика	Простой	Средний	Тренированный	Опытный
Навыки Рукопашной	500	750	1000	2500
Навыки Стрельбы	250	500	750	1000
Сила	250	500	750	1000
Стойкость	250	500	750	1000
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	100	250	500	750
Сила воли	100	250	500	750
Общительность	500	750	1000	2500

Улучшения Санкционита (Sanctionite)

«Трон знает, что санкционеры делают с ними на Земле, но я еще никогда не видел нормального псайкера».

Санкциониты связаны с волей Императора, но за ними все равно постоянно следят. Они были подвергнуты испытаниям на Святой Терре и признаны годными... до поры до времени.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	У	—
Общие знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Общие знания (Империиум)	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт)	100	У	—
Запретные знания (Варп)	100	У	—
Воззвание	100	У	—
Грамотность	100	У	—
Психонаука	100	У	—
Схоластические знания (Оккультизм)	100	У	—
Плавание	100	У	—
Ремесло (Торговец)	100	У	—
Ремесло (Предсказатель)	100	У	—
Химическая кастрация	100	Т	—
Флагеллант	100	Т	—
Ненависть (Демоны)	100	Т	—
Медитация	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Малая психическая сила	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Лаз)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Примитивные)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (СБ)	100	Т	—
Пси рейтинг 1	100	Т	—
Выхватить оружие	100	Т	—
Неприметность	100	Т	—
Выучка с метательным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—

Улучшения

Неоната

(Neonate)

«Я всегда думал, что он - просто помощник Риви, но однажды оказалось, что все это время он был псайкером!»

Как и положено, неонаты являются слугами, подмастерьями и поручителями старших псайкеров или тех, кого Адептус Астра Телепатика сочтет пригодными. В это время они учатся смирению и повиновению, а так же познают истинную цену своей силы.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование	100	У	—
Шифры (Аколиты)	100	У	—
Обман	100	У	—
Запретные знания (Псайкеры)	100	У	—
Исполнитель (Музыкант)	100	У	—
Исполнитель (Певец)	100	У	—
Исполнитель (Рассказчик)	100	У	—
Пилот (Гражданские суда)	100	У	—
Погонщик скота	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Вскочить	100	Т	Лов 30
Чуткий сон	100	Т	Вос 30
Малая психическая сила †	100	Т	—
Паранойя	100	Т	—
Связи (Безумцы)	100	Т	Об 30
Быстрая перезарядка	100	Т	—
Ловкость рук	200	У	—
Пси рейтинг 2	200	Т	Пси рейтинг 1

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

Улучшения

Аспиранта

(Aspirant)

«Если хочешь стать савантом-милитант, то начинай привыкать к виду крови, к морю крови».

Доказав свою стойкость и покорность, аспиранты начинают задумываться о своем будущем, ходатайствуют в Адептус Астра Телепатика о назначении в Имперскую Гвардию, Схоластику Псайкана или в другие подобные учреждения.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	100	У	Бдительность
Трёп	100	У	—
Уклонение	100	У	—
Сбор сведений	100	У	—
Грамотность +10	100	У	Грамотность
Схоластические знания (Геральдика)	100	У	—
Схоластические знания (Легенды)	100	У	—
Тайный язык (Аколиты)	100	У	—
Технопользование	100	У	—
Ремесло (Переписчик)	100	У	—
Ремесло (Предсказатель) +10	100	У	Ремесло (Предсказатель)
Амбидекстр	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (Лаз)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (СБ)	100	Т	—
Бой вслепую	100	Т	—
Крепкий орешек	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Шоковое)	100	Т	—
Малая психическая сила †	100	Т	—
Связи (Ученые)	100	Т	Об 30
Быстрая реакция	100	Т	Лов 30
Непоколебимая вера	100	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант четыре раза

Улучшения Уоррент-саванта (Warrant-Savant)

«На своем веку я повидал много ужасных вещей, но они не идут ни в какое сравнение с тем, как псайкер расправляется со своими врагами»

Уоррент-савант показал свою надежность под огнем противника и должным образом готовит к новому назначению.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Кутёж +10	100	У	Кутёж
Шифры (Военный жаргон)	100	У	—
Общие знания (Имперская Гвардия)	100	У	—
Общие знания (Техника)	100	У	—
Общие знания (Война) +10	100	У	Общие знания (Война)
Вожделение (Воздушный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Воздушный транспорт)
Вожделение (Шагающий транспорт) +10	100	У	Вожделение (Шагающий транспорт)
Азартные игры	100	У	—
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Пилот (Военные суда)	100	У	—
Поиск	100	У	—
Тайный язык (Военные)	100	У	—
Технопользование +10	100	У	Технопользование
Ремесло (Повар) +10	100	У	Ремесло (Повар)
Ремесло (Техномат)	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Болтерное)	100	Т	—
Боевая ярость	100	Т	Неистовство
Разрывной выстрел	100	Т	НС 40
Снайперский выстрел	100	Т	НС 30
Стрельба от бедра	100	Т	НС 40, Лов 40
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	100	Т	—
Ментальная ярость	100	Т	Неистовство
Малая психическая сила	100	Т	—
Стальные нервы	100	Т	—
Технический стук	100	Т	Инт 30
Парное оружие (Дальнего боя)	100	Т	—
Парное оружие (Ближнего боя)	100	Т	—
Подрыв	200	У	—
Взлом	200	У	—
Выучка с пистолетами (Болтерные)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Зажиг.)	200	Т	—
Психическая сила	200	Т	—
Быстрая атака	300	Т	НР 45

Улучшения Схоласта медика (Scholar Medicae)

«Сир, он говорит, что разгадал загадку стали и теперь бормочет о молниях и мёртвых животных. Мерзопакость, да и только»

Схоласт медика хорошо усвоил знания, касающиеся первичных материй, и сейчас направил все свои силы на постижение загадок плоти, костей и тайн живой природы.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Бартер	100	У	—
Кутёж	100	У	—
Химпользование +20	100	У	Химпользование +10
Запретные знания (Мутанты)	100	У	—
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Грамотность +20	100	У	Грамотность +10
Медика +10	100	У	Медика
Схоластические знания (Архаика)	100	У	—
Схоластические знания (Химия) +10	100	У	Схоластические знания (Химия)
Схоластические знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Проницательность	100	У	—
Ремесло (Фермер)	100	У	—
Ремесло (Апотекарий)	100	У	—
Ремесло (Бальзамировщик)	100	У	—
Калечащий удар	100	Т	НР 50
Сокрушающий удар	100	Т	С 40
Декаданс	100	Т	Ст 30
Искушенный	100	Т	СВ 30
Мастер хирург	100	Т	Медика +10
Малая психическая сила †	100	Т	—
Психическая сила	100	Т	—
Уличный бой	100	Т	—
Парное оружие (Дальнего боя)	100	Т	—
Парное оружие (Ближнего боя)	100	Т	—
Конверсия плоти	200	Т	Пси рейтинг 2
Фокус на Дисциплине	200	Т	Пси рейтинг 3
Пси рейтинг 4	200	Т	Пси рейтинг 3
Крепкое телосложение	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Саванта- милитанта (Savant Militant)

«Не обращай внимания на распева, доносящиеся из их палаток, вот когда они замолчат, тогда тебе придется пойти проверить».

Имперская Гвардия очень часто использует савантов-милитантов, находя хорошее применение их разрушительным силам на поле боя.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бартер	100	У	—
Кутёж	100	У	—
Химпользование +10	100	У	Химпользование
Взбирание	100	У	—
Общие знания (Война)	100	У	—
Уклонение +10	100	У	Уклонение
Вожделение (Наземный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Наземный транспорт)
Вожделение (Воздушный транспорт)	100	У	—
Вожделение (Шагающий транспорт)	100	У	—
Логика	100	У	—
Навигация (Планетарная)	100	У	—
Выживание	100	У	—
Ремесло (Повар)	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Зажиг.)	100	Т	—
Очищение огнем	100	Т	Выучка с ручным оружием (Зажиг.)
Конверсия плоти	100	Т	Пси рейтинг 2
Калечащий удар	100	Т	НР 50
Сокрушительный удар	100	Т	С 40
Неистовство	100	Т	—
Трудная мишень	100	Т	Лов 40
Железная челюсть	100	Т	Ст 40
Малая психическая сила †	100	Т	—
Сопrotивление (Холод)	100	Т	—
Сопrotивление (Жара)	100	Т	—
Уличный бой	100	Т	—
Источник силы	200	Т	Пси рейтинг 2
Пси рейтинг 3	200	Т	Пси рейтинг 2
Психическая сила	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Схоласта материум (Scholar Materium)

«Он что-то болтал о рычагах и перемещении вселенной, сир. По-моему с ней и так всё нормально, но им, учёным виднее, да, сир?»

Как посвященный Схоластики Псайкана, схоласт материум занимается изучением основ бытия, сущность и постоянство форм.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование +10	100	У	Химпользование
Шифры (Оккультизм)	100	У	—
Общие знания (Техника)	100	У	—
Оценка	100	У	—
Запретные знания (Псайкеры) +10	100	У	Запретные знания (Псайкеры)
Воззвание +10	100	У	Воззвание
Логика	100	У	—
Медика	100	У	—
Психонаука +10	100	У	Психонаука
Схоластические знания (Астромантия)	100	У	—
Схоластические знания (Химия)	100	У	—
Тайный язык (Аколиты) +10	100	У	Тайный язык (Аколиты)
Знания языка (Высокий готик)	100	У	—
Технопользование +10	100	У	Технопользование
Ремесло (Изыскатель)	100	У	—
Ремесло (Зодчий)	100	У	—
Двоичный код	100	Т	—
Падение кошки	100	Т	Лов 30
Снайперский выстрел	100	Т	НС 30
Железная челюсть	100	Т	Ст 40
Малая психическая сила †	100	Т	—
Связи (Астропаты)	100	Т	Об 30
Спринт	100	Т	—
Технический стук	100	Т	Инт 30
Общие знания (Культе Машин)	200	У	—
Источник силы	200	Т	Пси рейтинг 2
Пси рейтинг 3	200	Т	Пси рейтинг 2
Психическая сила	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Саванта- лейтенанта (Lieutenant-Savant)

«Их называют офицерами, но будь я проклят, если когда-нибудь получу приказ от одного из них».

Савант-лейтенант наслаждается своим офицерским званием и даруемыми им привилегиями, но, тем не менее, все еще находится под постоянным, неусыпным надзором.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бартер +10	100	У	Бартер
Трёп +10	100	У	Трёп
Обаяние	100	У	—
Химпользование +20	100	У	Химпользование +10
Шифры (Военный жаргон) +10	100	У	Шифры (Военный жаргон)
Командование	100	У	—
Общие знания (Администратум)	100	У	—
Общие знания (Имперская Гвардия) +10	100	У	Общие знания (Имперская Гвардия)
Общие знания (Война) +20	100	У	Общие знания (Война) +10
Обман +10	100	У	Обман
Подрыв +10	100	У	Подрыв
Навигация (Планетарная) +10	100	У	Навигация (Планетарная)
Пилот (Военные суда) +10	100	У	Пилот (Военные суда)
Схоластические знания (Тактика Импералис)	100	У	—
Проницательность	100	У	—
Тайный язык (Военные) +10	100	У	Тайный язык (Военные)
Натиск берсерка	100	Т	—
Мастер клинка	100	Т	НР 30, Выучка с рукопашным оружием (любое)
Обезоружить	100	Т	Лов 30
Яростный натиск	100	Т	НР 35
Искушенный	100	Т	СВ 30
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	100	Т	—
Малая психическая сила †	100	Т	—
Выверенный удар	100	Т	НР 40, Уверенный удар
Сопrotивление (Страх)	100	Т	—
Уверенный удар	100	Т	НР 30
Стойкость кремня	100	Т	Ст 40
Допрос	200	У	—
Фокус на Дисциплине	200	Т	Пси рейтинг 3
Выучка с экзотическим оружием (Игольный пистолет)	200	Т	—
Связи (Военные)	200	Т	Об 30
Пси рейтинг 4	200	Т	Пси рейтинг 3
Крепкое телосложение	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения

Схоласта арканум (Scholar Arcanum)

«Я никогда не видел так много книжек, за каким они ему понадобились? Столько бумаги вредно для здоровья. Хотя бы теперь он больше не потрошит не мёртвых гроксов, сир».

Подкованный в вопросах первичной материи и плоти, схоласт арканум изучает сферу разума, область теории, академические познания и философские гипотезы.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Трёп +10	100	У	Трёп
Шифры (Оккультизм) +10	100	У	Шифры (Оккультизм)
Уклонение +10	100	У	Уклонение
Запретные знания (Псайкеры) +20	100	У	Запретные знания (Псайкеры) +10
Запретные знания (Варп)	100	У	Запретные знания (Варп)
Запретные знания (Ксеносы)	100	У	—
Допрос	100	У	—
Воззвание +20	100	У	Воззвание +10
Схоластические знания (Астромантия) +10	100	У	Схоластические знания (Астромантия)
Схоластические знания (Криптология)	100	У	—
Схоластические знания (Имперское Кредо) +10	100	У	Схоластические знания (Имперское Кредо)
Схоластические знания (Легенды) +10	100	У	Схоластические знания (Легенды)
Тайный язык (Аколиты) +20	100	У	Тайный язык (Аколиты) +10
Знания языков (Высокий готик) +10	100	У	Знания языков (Высокий готик)
Технопользование +20	100	У	Технопользование +10
Ремесло (Картограф)	100	У	—
Ремесло (Переписчик) +10	100	У	Ремесло (Переписчик)
Разрывной выстрел	100	Т	НС 40
Предусмотрительность	100	Т	Инт 30
Трудная мишень	100	Т	Лов 40
Имитатор	100	Т	—
Малая психическая сила †	100	Т	—
Связи (Рожденные в Пустоте)	100	Т	Об 30
Психическая сила ‡	100	Т	—
Соппротивление (Психические силы)	100	Т	—
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Соппротивление (Психические силы)
Фокус на Дисциплине (выберите одну)	200	Т	Пси рейтинг 3
Благоволение варпа	200	Т	СВ 35
Источник силы	200	Т	Пси рейтинг 2
Запретные знания (Ересь)	300	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

‡ За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Саванта- адьюнкта (Savant Adjunct)

«Следи за этим бледным парнем в свите офицера. Стоит ему только шепнуть на ухо командиру и все — мы уже на передовой»

Силы саванта-адьюнкта настолько возросли, что он без особых усилий способен рвать плоть, гнуть металл, направлять свое сознание через вражеские построения и распознавать противоестественную природу противника. Его ценят за эти способности, но, в то же время, он вызывает сильный страх у своего командования.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность
Общие знания (Адептус Арбитрес)	100	У	—
Общие знания (Экклезиархия)	100	У	—
Общие знания (Имперская Гвардия) +20	100	У	Общие знания (Имперская Гвардия) +10
Общие знания (Техника) +10	100	У	Общие знания (Техника)
Маскировка	100	У	—
Уклонения +20	100	У	Уклонение
Оценка	100	У	—
Запугивание	100	У	—
Логика +10	100	У	Логика
Медика	100	У	—
Схоластические знания (Правосудие)	100	У	—
Схоластические знания (Легенды) +10	100	У	Схоластические знания (Легенды)
Схоластические знания (Тактика Импералис) +10	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис)
Тайный язык (Военные) +20	100	У	Тайный язык (Военные) +10
Знания языков (Высокий готик)	100	У	—
Ремесло (Камердинер)	100	У	—
Обаяние +10	200	У	Обаяние
Запретные знания (Псайкеры) +10	200	У	Запретные знания (Псайкеры)
Воззвание +10	200	У	Воззвание
Источник силы	200	Т	Пси рейтинг 2
Крепкое телосложение	200	Т	—
Командование +10	300	У	Командование
Проницательность +10	300	У	Проницательность
Выучка с пистолетами (Плазма)	300	Т	—

Улучшения Схоласта обскуруса (Scholar Obscurus)

«Говоришь с ним, а он не отвечает. И такое чувство, будто он копается прямо в твоих мыслях. Можете выпороть меня, но он действительно так делает».

Отринув сферу мелочных человеческих знаний, схоласт обскурус начинает постигать мудрость и безрассудство человеческого духа. Погружаясь в забытые знания и постоянно бормоча катехизисы и наговоры против тварей варпа, эти псайкеры становятся чуждыми и отстраненными.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Оккультизм) +20	100	У	Шифры (Оккультизм) +10
Общие знания (Техника) +10	100	У	Общие знания (Техника)
Запретные знания (Мутанты) +10	100	У	Запретные знания (Мутанты)
Сбор сведений +20	100	У	Сбор сведений +10
Чтение по губам	100	У	—
Психонаука +20	100	У	Психонаука +10
Схоластические знания (Архаика) +10	100	У	Схоластические знания (Архаика)
Схоластические знания (Геральдика) +10	100	У	Схоластические знания (Геральдика)
Схоластические знания (Легенды) +20	100	У	Схоластические знания (Легенды) +10
Схоластические знания (Философия)	100	У	—
Проницательность +10	100	У	Проницательность
Ремесло (Предсказатель) +20	100	У	Ремесло (Предсказатель) +10
Ментальная крепость	100	Т	СВ 50, Непреклонный
Малая психическая сила †	100	Т	—
Психическая сила ‡	100	Т	—
Соппротивление (Страх)	100	Т	—
Запретные знания (Культы)	200	У	—
Запретные знания (Инквизиция)	200	У	—
Темная душа	200	Т	—
Фокус на Дисциплине (выберите одну)	200	Т	Пси рейтинг 3
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	200	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	200	Т	—
Связи (Инквизиция)	200	Т	Об 30
Пси рейтинг 5	200	Т	Пси рейтинг 4
Крепкое телосложение	200	Т	—
Запретные знания (Демонология)	300	У	—
Запретные знания (Ересь) +10	300	У	Запретные знания (Ересь)

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза

‡ За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Схоласта эмпирей (Scholar Empyrean)

«Удача, сир! Вчера он создал три фунта золота. Смешная штука, но он не выглядит счастливым и вообще не проявляет каких-либо эмоций, просто желает остаться наедине со своими собственными исследованиями, чтобы это там не значило».

Для разума схоласта эмпирей не существует границ, несмотря на то, что его воля все еще крепко скованна неизмеримой защитой, дарованной душой Императора. Схоласта эмпирей, постигающего сокровенные тайны психических способностей, мало заботят земные блага и нужды плоти.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Трёп +20	100	У	Трёп +10
Общие знания (Техника) +20	100	У	Общие знания (Техника) +10
Обман +10	100	У	Обман
Оценка +10	100	У	Оценка
Запретные знания (Археотехника)	100	У	—
Запретные знания (Мутанты) +20	100	У	Запретные знания (Мутанты) +10
Запретные знания (Варп) +20	100	У	Запретные знания (Варп) +10
Запретные знания (Ксеносы) +10	100	У	Запретные знания (Ксеносы)
Логика +10	100	У	Логика
Медика +20	100	У	Медика +10
Схоластические знания (Астромантия) +20	100	У	Схоластические знания (Астромантия) +10
Схоластические знания (Химия) +20	100	У	Схоластические знания (Химия) +10
Схоластические знания (Геральдика) +20	100	У	Схоластические знания (Геральдика) +10
Схоластические знания (Имперское Кредо) +20	100	У	Схоластические знания (Имперское Кредо) +10
Схоластические знания (Правосудие)	100	У	—
Проницательность +20	100	У	Проницательность +10
Ремесло (Художник)	100	У	—
Дух власти	100	Т	Об 30
Броня презрения	100	Т	СВ 40
Фокус на Дисциплине (выберите одну)	100	Т	Пси рейтинг 3
Бесстрашный	100	Т	—
Логис-имплант	100	Т	—
Мастер оратор	100	Т	Об 30
Малая психическая сила †	100	Т	—
Стальные нервы	100	Т	—
Связи (Правительство)	100	Т	Об 30
Психическая сила ‡	100	Т	—
Запретные знания (Культы) +10	200	У	Запретные знания (Культы)
Запретные знания (Инквизиция) +10	200	У	Запретные знания (Инквизиция)
Пси рейтинг 6	200	Т	Пси рейтинг 5
Хорошая репутация (Инквизиция)	200	Т	Об 50, Связи (Инквизиция)
Крепкое телосложение	200	Т	—
Запретные знания (Черная Библиотека)	300	У	—
Запретные знания (Демонология) +10	300	У	Запретные знания (Демонология)

† За ранг вы можете приобрести этот Талант четыре раза

‡ За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения Саванта- прецептора (Savant-Preceptor)

«Ты же знаешь, какими требовательными бывают комиссары? Так вот это все ничто по сравнению с прецептором. Он пристрелил своих людей во мгновение ока – и правильно сделал!».

Савант-прецептор – псайкер, обремененный множеством обязанностей. Он возглавляет савантов-милитант, защищает главный командный состав и инструктирует офицеров в вопросах наилучшего применения психических сил.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Военный жаргон) +20	100	У	Шифры (Военный жаргон) +10
Командование +20	100	У	Командование +10
Обман +20	100	У	Обман +10
Подрыв +20	100	У	Подрыв +10
Запретные знания (Псайкеры) +20	100	У	Запретные знания (Псайкеры) +10
Чтение по губам	100	У	—
Логика +20	100	У	Логика +10
Медика +10	100	У	Медика
Навигация (Звездная)	100	У	—
Навигация (Планетарная) +20	100	У	Навигация (Планетарная) +10
Пилот (Космические корабли)	100	У	—
Психонаука +10	100	У	Психонаука
Схоластические знания (Геральдика) +10	100	У	Схоластические знания (Геральдика)
Схоластические знания (Правосудие) +10	100	У	Схоластические знания (Правосудие)
Схоластические знания (Философия)	100	У	—
Схоластические знания (Тактика Империи) +20	100	У	Схоластические знания (Тактика Империи) +10
Проницательность +20	100	У	Проницательность +10
Дух власти	100	Т	Об 30
Броня презрения	100	Т	СВ 40
Двоичный код	100	Т	—
Предусмотрительность	100	Т	—
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	100	Т	Об 50, Связи (Имперская Гвардия)
В пасти ада	100	Т	Железная дисциплина
Железная дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Литания ненависти	100	Т	Ненависть (любое)
Ментальная крепость	100	Т	СВ 50, Непреклонный
Малая психическая сила †	100	Т	—
Связи (Правительство)	100	Т	Об 30
Психическая сила	100	Т	—
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Сопротивление (Психические силы)
Вспомнить все	100	Т	Инт 30
Запретные знания (Культы)	200	У	—
Запретные знания (Ересь)	200	У	—
Запретные знания (Инквизиция)	200	У	—
Фокус на Дисциплине (выберите одну)	200	Т	Пси рейтинг 3
Благоволение варпа	200	Т	СВ 35
Выучка с пистолетами (Мельта)	200	Т	—
Пси рейтинг 5	200	Т	Пси рейтинг 4
Крепкое телосложение	200	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант три раза



Негодяй

«Смотри, ты снова выиграл! Эх, я же говорил, что не силен в картах. Ладно, сыграем еще разок, раз ты настаиваешь».

— Рифей Орл, Лающий святой, улей Сибелиус.

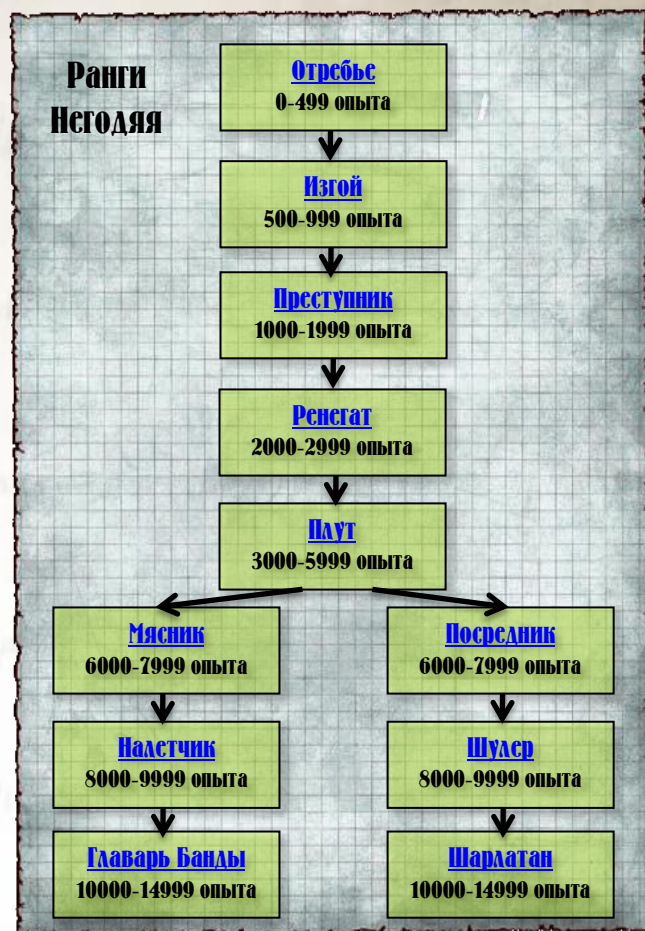
Темнейшие уголки вселенной кишат отбросами общества, которые будто притягиваются друг к другу, и так было всегда. Империя громадна и непрощающе жестока к своим обитателям, лишние и беспризорные люди стекаются в самые неприятные и суровые места, где и прозябают, а порой даже процветают. Подульи, заброшенные жилые блоки и даже целые планетарные спутники, лишенные всех полезных ископаемых - все это стало домом для тех, кого инфорсеры обобщенно называют негодяями. Они — щепень, отколовшийся от человечества, им нет места в имперском обществе, и даже Экклезиархия давно махнула на них рукой, однако некоторые миссионеры упорно пытаются спасти души негодяев, невзирая на то, что их не просят о заступничестве.

Термин Негодяй охватывает все криминальные и просто неприятные архетипы: воры, дезертиры Имперской Гвардии, беглые каторжники, самоуверенные жулики, падшие дворяне, бандиты, убийцы, мародеры и т.п. Несмотря на общее название, многие из них обладают навыками, которые инквизитор может счесть полезными в своей работе. Когда ему понадобится кто-то, не обремененный высокой моралью и способный по команде открыть огонь по невиновным или могущий без долгих раздумий выстрелить в спину, инквизитор остановит свой выбор на аколите, проводшем жизнь на краю имперского общества.

Помимо моральной гибкости, Негодяи часто обладают и более практичными навыками, могущими пригодиться в ходе расследования. Взлом частной собственности и незаметное проникновение, поиск товаров на черном рынке, охмурение свидетелей или запугивание подозреваемых — все эти таланты могут заметно облегчить жизнь аколитов.

Инквизитор не нанимает себе на службу первых попавшихся уголовников; чтобы стать аколитом Негодяй должен быть надежным (в определенной степени) и обладать полезными талантами. Он должен быть кем-то большим, нежели простым бандитом. Агентом может стать ловкий, феноменально-гибкий вор форточник, убедительный соблазнитель, способный долгое время обманывать свою жертву, никогда не проигрывающий карточный шулер или торговец краденым, имеющий контакты по всему суб-сектору.

Жившие и выжившие в крайне жестких условиях, Негодяи часто бывают желчными и не всегда ладят с остальными аколитами из своей ячейки. Их моральные ценности и мотивы могут в корне отличаться от остальных и стать основой для разногласий. Причины, изначально побудившие подобных персонажей присоединиться к свите инквизитора, могут быть самыми разными: одни хотят острых ощущений, другие видят в этом наказание за свои прошлые преступления, третьи работают по найму, а некоторых, обладающих навыками нужными инквизитору, заставили присоединиться принуждениями или угро-



зами. Для инквизитора мотивы Негодяя не имеют значения, до тех пор, пока тот делает свое дело. Инквизитор, во исполнение своего долга, использует все необходимые для того инструменты. Его не волнует, будет ли это благороднейший дворянин или самый отвязанный злодей – важна только конечная цель, а не примененные методы.

Таблица 2-8: Улучшения Характеристик Негодяя

Характеристика	Простой	Средний	Тренированный	Опытный
Навыки Рукопашной	250	500	750	1000
Навыки Стрельбы	100	250	500	750
Сила	500	750	1000	2500
Стойкость	500	750	1000	2500
Ловкость	100	250	500	750
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	250	500	750	1000
Общительность	100	250	500	750

Улучшения Отребья (Dreg)

«Не смотри на отребье, Таркус, ты их только спровоцируешь».

Попрошайки, воры и низкородные подонки – отребье, на удивление живучее и неожиданно способное.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	У	—
Бдительность +10	100	У	—
Бартер	100	У	—
Трѐп	100	У	—
Общие знания (Империи)	100	У	—
Обаяние	100	У	—
Обман	100	У	—
Уклонение	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт)	100	У	—
Навигация (Планетарная)	100	У	—
Плавание	100	У	—
Выучка с ручным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с ручным оружием (СБ)	100	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Лаз)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Примитивные)	100	Т	—
Выучка с пистолетами (СБ)	100	Т	—
Амбидекстр	100	Т	Лов 30
Неприметность	100	Т	—
Крепкое телосложение †	100	Т	—
Выучка с метательным оружием (Примитивное)	100	Т	—

† За ранг вы можете приобрести этот Талант два раза

Улучшения

Изгоя

(Outcast)

«Достаточно только посмотреть на них, чтобы это нищее отребье стащило хронометр с вашего запястья»

Прожив достаточно долго в отрыве от общества, Изгой привык к убогости своей жизни, ровно, как и развил способность уходить в тень при любом намеке на проблемы.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Аколиты)	100	У	—
Шифры (Преступный мир)	100	У	—
Общие знания (Преступный мир)	100	У	—
Маскировка	100	У	—
Сбор сведений	100	У	—
Тайный язык (Преступный мир)	100	У	—
Взлом	100	У	—
Ловкость рук	100	У	—
Плавание +10	100	У	Плавание
Чуткий сон	100	Т	Вос 30
Связи (Рабочие)	100	Т	Об 30
Связи (Преступный мир)	100	Т	Об 30
Выхватить оружие	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
Обман +10	200	У	Обман
Медика	200	У	—
Погонщик скота	200	У	—
Выучка с ручным оружием (Лаз)	200	Т	—
Грамотность	300	У	—

Улучшения

Преступника

(Outlaw)

«Казнь через повешение — это слишком просто. Бросьте его собакам, посмотрим, как он сможет воровать, когда ему откусят пальцы!»

Будучи осторожным человеком с весьма сомнительными моральными ценностями (если таковые вообще имеются) Преступник научился нападать и ретироваться, когда это необходимо, чтобы провернуть дельце в другой раз. Они с радостью возьмут все потребное и им наплевать на закон.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Аколиты) +10	100	У	Шифры (Аколиты)
Общие знания (Адептус Арбитрес)	100	У	—
Оценка	100	У	—
Азартные игры	100	У	—
Пилот (Гражданские суда)	100	У	—
Поиск	100	У	—
Бой вслепую	100	Т	Вос 30
Тайный Язык (Аколиты)	100	У	—
Трудная мишень	100	Т	Лов 40
Семижильный	100	Т	Ст 40
Усиленные чувства (Слух)	100	Т	—
Усиленные чувства (Зрение)	100	Т	—
Соппротивление (Яды)	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
Двойная команда	200	Т	—
Быстрая перезарядка	200	Т	—
Спринт	200	Т	—

Улучшения Ренегата (Renegade)

«Не путайся с ренегатами, мой мальчик, это все равно, что постучаться в дверь, за которой полно проблем и, черт побери, они тебе ответят»

Хитрые, быстрые и жестокие Ренегаты познали азы воровского ремесла и различные грязные приемы. Один ли, или с друзьями бандитами, Ренегат — опасный подонок.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Кутёж	100	У	—
Шифры (Преступный мир) +10	100	У	Шифры (Преступный мир)
Уклонение +10	100	У	Уклонение
Вожделение (Наземный транспорт) +10	100	У	Вожделение (Наземный транспорт)
Тайный язык (Преступный мир) +10	100	У	Тайный язык (Преступный мир)
Тихое движение	100	У	—
Падение кошки	100	Т	Лов 30
Контратака	100	Т	НР 40
Снайперский выстрел	100	Т	НС 30
Вскочить	100	Т	Лов 30
Быстрая реакция	100	Т	Лов 40
Крепкое телосложение	100	Т	—
Уличный бой	100	Т	—
Химпользование	200	У	—
Выучка с ручным оружием (Зажиг.)	200	Т	—
Выучка с ручным оружием (ПУ)	200	Т	—
Обезоружить	200	Т	Лов 30
Тренировка с тяжелым оружием (СБ)	200	Т	—
Стальные нервы	200	Т	—
Тренировка с пистолетами (Зажиг.)	200	Т	—
Уверенный удар	200	Т	НР 30
Выучка с рукопашным оружием (Шоковое)	300	Т	—

Улучшения Плута (Rogue)

«Кому-то из нас предназначено величие, а кому-то — бесчестье. Результат один: твое лицо попадает в пикт-передатчик и юные красотки выстраиваются в очередь, чтобы познакомиться с тобой поближе».

Закаленный трудностями жизни, Плут является умным, умелым и опасным противником, которого ни в коем случае нельзя недооценивать и никогда не спускать с него глаз.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	100	У	Бдительность +10
Бартер +10	100	У	Бартер
Шифры (Преступный мир) +20	100	У	Шифры (Преступный мир) +10
Общие знания (Империи) +10	100	У	Общие знания (Империи)
Общие знания (Преступный мир) +10	100	У	Общие знания (Преступный мир)
Вожделение (Наземный транспорт) +20	100	У	Вожделение (Наземный транспорт) +20
Оценка +10	100	У	Оценка
Оружейный мастер	100	Т	НС 30, Выучка с ручным оружием (любые две)
Выучка с ручным оружием (Болтерное)	100	Т	—
Меткий стрелок	100	Т	НС 35
Тренировка с пистолетами (Болтерные)	100	Т	—
Тайный язык (Аколиты) +10	100	Т	Тайный язык (Аколиты)
Снайпер	100	Т	НС 40, Снайперский выстрел
Запугивание	200	У	—
Проницательность	200	У	—
Схоластические знания (Правосудие)	200	У	—
Технопользование	200	У	—
Выслеживание	200	У	—
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
На обе лопатки	200	Т	—
Парное оружие (Дальнего боя)	200	Т	НС 35, Лов 35

Улучшения

Мясника

(Cutter)

«Читай по губам - ты пойдешь туда и попросишь прощения. Если Лекс пошлет за тобой Мясника, будь уверен, во всем улье и даже в других нет такого места, где ты сможешь почувствовать себя в безопасности».

Будучи непревзойденным бойцом на мечах, рэкетиром и охотником за головами, Мясник — самый опасный человек, что только может наступать тебе на пятки.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика	100	У	—
Взбирание	100	У	—
Командование	100	У	—
Общие знания (Преступный мир) +20	100	У	Общие знания (Преступный мир) +10
Ловкач	100	У	—
Подрыв	100	У	—
Уклонение +20	100	У	Уклонение +10
Ловкость рук +10	100	У	Ловкость рук
Плавание +20	100	У	Плавание
Крепкий орешек	100	Т	СВ 40
Соппротивление (Холод)	100	Т	—
Соппротивление (Страх)	100	Т	—
Соппротивление (Жара)	100	Т	—
Парное оружие (Ближнего боя)	100	Т	НР 35, Лов 35
Допрос	200	У	—
Запугивание +10	200	У	Запугивание
Медика +10	200	У	Медика
Железная челюсть	200	Т	Ст 40
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	200	Т	—
Шаг в сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение
Крепкое телосложение	200	Т	—
Тренировка с тяжелым оружием (Болтерное)	300	Т	—
Тренировка с тяжелым оружием (ПУ)	300	Т	—
Быстрая атака	300	Т	НР 35

Улучшения

Налетчика

(Stubjack)

«Они забрали всё, даже кольцо, оставшееся от матери. Напали на мой грависедан среди бела дня! У одного из налётчиков даже хватило наглости подмигнуть мне и назвать меня "дамочкой"! Персивас, я требую, чтобы вы зачистили весь квартал»

Сообразительный и жестокый, Налетчик специализируется на засадах, разбое и уличных войнах. Одни возглавляют банды, другие работают в одиночку, в любом случае, они полагаются на силу, хитрость и шантаж, чтобы получать то, что им нужно.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +10	100	У	Акробатика
Шифры (Аколиты) +20	100	У	Шифры (Аколиты) +10
Взбирание +10	100	У	Взбирание
Командование +10	100	У	Командование
Общие знания (Адептус Арбитрес) +10	100		Общие знания (Адептус Арбитрес)
Маскировка +10	100	У	Маскировка
Ловкач +10	100	У	Ловкач
Подрыв +10	100	У	Подрыв
Оценка +20	100	У	Оценка +10
Допрос +10	100	У	Допрос
Навигация (Планетарная) +10	100	У	Навигация (Планетарная)
Поиск +10	100	У	Поиск
Взлом +10	100	У	Взлом
Слежка	100	У	—
Тихое движение +10	100	У	Тихое движение
Яростный натиск	100	Т	НР 35
Стойкость кремня	100	Т	Ст 40
Шифры (Военный жаргон)	200	У	—
Схоластические знания (Тактика Импералис)	200	У	—
Выслеживание +10	200	У	Выслеживание
Декаданс	200	Т	Ст 30
Искушенный	200	Т	СВ 30
Выучка с тяжелым оружием (Зажиг.)	300	Т	—
Крепкое телосложение	300	Т	—

Улучшения Главаря банды (Gang Lord)

«Его зовут Монахом-грабителем, лоснящийся как серебро и вдвойне проворный. Говорят, он может украсть твою тень, пока ты моргаешь. Богатеи шипя трясутся от страха перед ним и, помяните мои слова, сегодня ночью опустеет далеко не один фамильный сейф».

Главарь банды поднаторел в делах, где ставки высоки: от убийства до кражи со взломом и хищения информации. Он может сколотить свою банду или просто вызывать благоговейный страх в преступном мире своей изворотливостью и высоким доходом.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +20	100	У	Акробатика
Взбирание +20	100	У	Взбирание +10
Командование +20	100	У	Командование +10
Маскировка +20	100	У	Маскировка +10
Ловкач +20	100	У	Ловкач +10
Подрыв +20	100	У	Подрыв +10
Допрос +20	100	У	Допрос +10
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Навигация (Планетарная) +20	100	У	Навигация (Планетарная) +10
Пилот (Гражданские суда) +10	100	У	Пилот (Гражданские суда)
Схоластические знания (Криптология)	100	У	—
Поиск +20	100	У	Поиск +10
Взлом +20	100	У	Взлом +10
Слежка +10	100	У	Слежка
Тихое движение +20	100	У	Тихое движение +10
Ловкость рук +20	100	У	Ловкость рук
Технопользование +10	100	У	Технопользование
Дух власти	100	Т	Об 30
Мастер клинка	100	Т	НР 30, Выучка с рукопашным оружием (любая)
Мастер боя	100	Т	НР 30
Калечащий удар	100	Т	НР 50
Двойной удар	100	Т	Лов 40, Парное оружие (Ближнего боя)
Выучка с экзотическим оружием (Игольный пистолет)	100	Т	—
Хорошая репутация (Преступный мир)	100	Т	Об 50, Связи (Преступный мир)
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	100	Т	—
Стена стали	100	Т	Лов 35
Логика	200	У	—
Молниеносные рефлексy	200	Т	—
Запретные знания (Археотехника)	300	У	—
Связи (Инквизиция)	300	Т	Об 30
Крепкое телосложение	300	Т	—

Улучшения Посредника (Fixer)

«Я знаю одного парня... он поможет тебе во всем разобраться. Конечно, его услуги недешевы, но ты не в том положении, чтобы торговаться, не так ли?»

Посредник умеет находить вещи и людей, неважно вне закона ли они, опасны ли и насколько хорошо спрятаны. Умелый торговец краденым и великолепный вор, Посредник рыщет по улью или городским улицам с непринуждённым изяществом хищника.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Кутёж +10	100	У	Кутёж
Обаяние +10	100	У	Обаяние
Шифры (Аколиты) +20	100	У	Шифры (Аколиты) +10
Общие знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Общие знания (Империиум) +20	100	У	Общие знания (Империиум) +20
Общие знания (Война)	100	У	—
Переодевание	100	У	Переодевание
Азартные игры +10	100	У	Азартные игры
Сбор сведений +10	100	У	Сбор сведений
Тайный язык (Преступный мир) +20	100	У	Тайный язык (Преступный мир) +10
Декаданс	100	Т	Ст 30
Выучка с экзотическим оружием (Сетевой пистолет)	100	Т	—
Мощный выстрел	100	Т	НС 40
Вспомнить все	100	Т	Инт 30
Исполнитель (Танцор)	200	У	—
Исполнитель (Музыкант)	200	У	—
Исполнитель (Певец)	200	У	—
Погонщик скота +10	200	У	Погонщик скота
Ганслингер	200	Т	НС 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Стрельба от бедра	200	Т	НС 40, Лов 40
Связи (Военные)	200	Т	Об 30
Крепкое телосложение	200	Т	—

Улучшения Шулера (Shark)

«Отец мой, я пишу вам с просьбой пересмотреть ваше решение. Если я инвестирую свое наследство в это дело, мистер Курзон гарантирует его возвращение со стопроцентной прибылью! Это не уловка мошенников – я самолично осмотрел шахты!»

Будь-то карты или обманное предприятие, Шулеры охотятся на невежд, гордецов и простаков. С улыбкой на лице эти мастера лжи и запугивания обирают своих жертв.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бартер +20	100	У	Бартер +10
Трёп +10	100	У	Трёп
Обаяние +20	100	У	Обаяние +10
Общие знания (Администратум)	100	У	—
Общие знания (Экклезиархия)	100	У	—
Обман +10	100	У	Обман
Переодевание +10	100	У	Переодевание
Азартные игры +20	100	У	Азартные игры +10
Сбор сведений +20	100	У	Сбор сведений +10
Чтение по губам	100	У	—
Пилот (Гражданские суда) +10	100	У	Пилот (Гражданские суда)
Схоластические знания (Геральдика)	100	У	—
Ловкость рук +10	100	У	Ловкость рук
Ремесло (Переписчик)	100	У	—
Мастер клинка	100	Т	НР 30, Выучка с рукопашным оружием(любая)
Тренировка с пистолетами (Мельта)	100	Т	—
Тренировка с пистолетами (Плазма)	100	Т	—
Шаг в сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение
Крепкое телосложение	200	Т	—
Связи (Администратум)	300	Т	Об 30
Связи (Экклезиархия)	300	Т	Об 30
Связи (Средний класс)	300	Т	Об 30

Улучшения Шарлатана (Charlatan)

«Он казался таким милым молодым человеком...»

Шарлатан – искусный вор, способный опутать своей паутиной изощренного обмана даже планетарных губернаторов. Эти архитекторы лжи и ухищрений используют сложные и долгосрочные планы, способные поставить в тупик даже самых лучших представителей закона.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Трёп +20	100	У	Трёп +10
Кутёж +20	100	У	Кутёж +10
Общие знания (Культ Машины)	100	У	—
Обман +20	100	У	Обман +10
Переодевание +20	100	У	Переодевание +10
Уклонение +20	100	У	Уклонение +10
Запугивание +10	100	У	Запугивание
Чтение по губам +10	100	У	Чтение по губам
Пилот (Гражданские суда) +20	100	У	Пилот (Гражданские суда) +10
Схоластические знания (Криптология)	100	У	—
Схоластические знания (Легенды)	100	У	—
Поиск +10	100	У	Поиск
Взлом +10	100	У	Взлом
Знания языков (Высокий готик)	100	У	—
Дух власти	100	Т	Об 30
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	100	Т	—
Медика +10	200	У	Медика
Схоластические знания (Правосудие) +10	200	У	Схоластические знания (Правосудие)
Технопользование +10	200	У	Технопользование
Крепкий орешек	200	Т	СВ 40
Двойной выстрел	200	Т	Лов 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Яростный натиск	200	Т	НР 35
Независимое прицеливание	200	Т	НС 40
Мастер оратор	200	Т	Об 30
Связи (Инквизиция)	200	Т	Об 30
Связи (Правительство)	300	Т	Об 30
Связи (Дворянство)	300	Т	Об 30
Крепкое телосложение	300	Т	—

Техножрец

«Бзззтт... наше сотрудничество завершается здесь — ваши цели более несовместимы с моими».

— Квинтас Дельта III, мех-ремесленник, Станки.

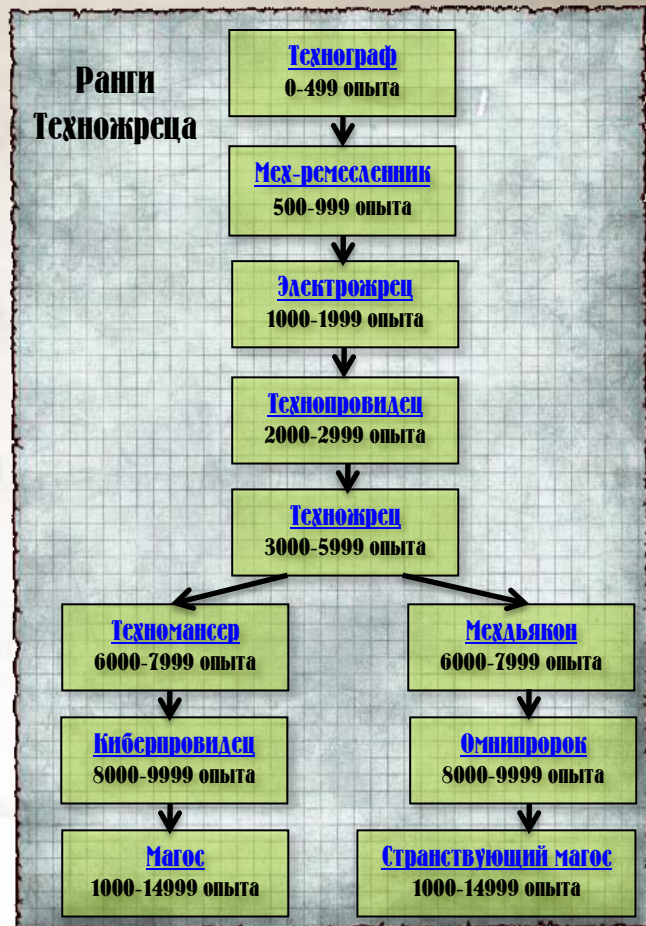
Култ Механикус держит фактическую монополию на технологию. Их догмы и верования просачиваются посредством их ритуалов в мирские суеверия имперских граждан. Адептус Механикус управляется техножрецами Марса, обособленным духовенством, члены которого поклоняются Богу-Машине и мечтают собрать все технологии, утраченные после Эры Раздора. Низшие ранги техножрецов в основном исполняют обслуживающие и строительные функции, но, по мере того, как техноадепт прогрессирует и приобретает новые знания, его освобождают от обыденных ежедневных задач и позволяют изучать и постигать гораздо более таинственные и утерянные методики. Подобный подход препятствует любому прогрессивному развитию технологической базы Империи.

Все техножрецы обладают продвинутыми навыками обслуживания большинства стандартных технологий, используемых по всему Империи. Кроме того они могут приобрести много специальностей, например: биологиус, ксенология и применение заново открытых средств вооружения.

Присутствие техножрецов не ограничивается Марсом или множеством миров-кузниц, разбросанных по всей галактике. Многие отправляются на поиски утерянных технологий или расследуют слухи об обнаружении шаблонов СШК. Именно во время этих миссий техножрецы чаще всего сталкиваются с инквизитором или ячейкой аколитов.

Отношения между Инквизицией и Духовенством Марса всегда были бурными, от открытой вражды до простой натянутости в менее смутные времена. Тем не менее, эти две могущественные организации часто работают вместе, особенно когда преследуют общие цели. В таких ситуациях техножрец может присоединиться к ячейке. Его познания в области имперской, и даже ксено технологии всегда могут оказаться полезными. Способность техножреца посредством нейронного гнезда напрямую взаимодействовать с машинным духом некоторых технологий делает его весьма желанным союзником. Однако, техножрецы решительно независимы и не доверяют тем, кто не поклоняется Культуре Машины; они холодны, методичны и немногословны. Аколит техножреца редко может сработаться с командой, состоящей из не Механикусов.

Внешность техножрецов может испугать и даже ужаснуть тех, кто никогда раньше не встречался с подобными существами. Техножрец может заменить вплоть до пятидесяти или шестидесяти процентов своего тела бионикой и даже дополнительными конечностями, такими как мехадендриты или встроенным вооружением. Пропорции органических и машинных частей изменяются по мере того, как техножрец стареет. Они объясняют это тем, что подобные изменения приближают их к Богу-Машине, Омниссии, и освобождают от слабостей брэнной плоти. Самые высокопоставленные техножрецы, известные как магосы, нередко практически полностью становятся машинами, чей последний кусочек иссохшего органического материала утратил все человеческое столетия назад. Инквизиторы всегда с осторожностью идут на союз с магосами, поскольку существует вероятность, что те будут преследовать свои собственные цели, которые зачастую весьма далеки от целей остальных аколитов.



Способности Техножрецов в игровой механике

Пусть способности техножрецов и представляют собой сложную смесь технологии, церимониала и религии, будет не лишним узнать, как подобные, казалось бы, сверхъестественные силы, описываются игровыми терминами.

Что касается ИП, способности техножрецов объясняются очень просто. В **Темной Ереси** каждый такой персонаж начинает игру с Чертой [Имплантаты Механикуса](#). Она отражает разнообразную аугментацию, вживленную в него. Расходуя Очки Опыта на приобретение некоторых Талантов, персонаж учится использовать эти имплантаты для воспроизводства всевозможных эффектов, от зарядов биоэлектрической энергии до мощных магнитных полей.

Аугментации, описанные в Черте Имплантаты Механикус, настолько тесно сплелись с телом техножреца, что не считаются снаряжением. Они неотделимы от их смертной оболочки. Эти имплантаты стали настолько неотъемлемой частью тела техножреца, что он не сможет (и не захочет) пережить их полного удаления. Жизнь без них нельзя назвать жизнью в полном смысле этого слова. Во всех отношениях, Раны техножреца отражают как повреждения его мягких тканей, так и перечисленной в Черте аугментации. Когда техножрец залечивает свои ранения, считается, что он также ремонтирует все повреждения, нанесенные его машинерии.

В дополнение к этим «бесплатным» аугментациям, персонаж-техножрец может приобрести и другие кибернетические имплантаты, такие как уловители Оже, мехадендриты и бионические конечности. В отличие от аугментаций, предоставляемых Чертой Имплантаты Механикуса, эти улучшения считаются обычными кибернетическими имплантатами. Они могут быть повреждены, удалены, улучшены и быть целью атаки – смотрите подробности в Главе 5: [Бионическая замена конечностей и частей тела](#).

Как всегда, вопросы о повреждении или удалении имплантатов, а так же о том, как это повлияет на Таланты техножреца следует решать с Мастером Игры. Без сомнений, этот мудрый и достойный человек проявит здравомыслие и даст ответ, устраивающий всех.

Таблица 2-8: Улучшения Характеристик Техножреца

Характеристика	Простой	Средний	Тренированный	Опытный
Навыки Рукопашной	250	500	750	1000
Навыки Стрельбы	250	500	750	1000
Сила	500	750	1000	2500
Стойкость	100	250	500	750
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	100	250	500	750
Общительность	N/A	N/A	N/A	N/A

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Аколиты)	100	У	—
Подрыв	100	У	—
Общие знания (Техника) +10	100	У	Общие знания (Техника)
Вождение (Наземный транспорт) +10	100	У	Вождение (Наземный транспорт)
Вождение (Шагающий транспорт)	100	У	—
Медика	100	У	—
Схоластические знания (Химия)	100	У	—
Взлом	100	У	—
Технопользование +10	100	У	Технопользование
Ремесло (Оружейник)	100	У	—
Ремесло (Шахтер)	100	У	—
Ремесло (Кузнец)	100	У	—
Ремесло (Техномат)	100	У	—
Оружейный мастер	100	Т	НС 30, Выучка с ручным оружием (любые две)
Снайперский выстрел	100	Т	НС 30
Усиленные чувства (Зрение)	100	Т	—
Железная челюсть	100	Т	Ст 40
Заряд Люмина	100	Т	Техножрец
Имитатор	100	Т	—
Связи (Адептус Механикус)	100	Т	Об 30
Выхватить оружие	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
Бой вслепую	200	Т	Вос 30
Шок Люмина	200	Т	Техножрец

Улучшения Электрожреца (Electro-priest)

«Не знаю, что он там наговорил, но под капюшоном электрожреца вспыхнули эти красные огни, потом оно коснулось его и, Трон меня ослепи, если он не пролетел через всю комнату и, с ужасным грохотом вмазался в стену! Я знал, что они не зря сторожат храм-генератор».

Достигнув определенного мастерства в изучении форм и материальных компонентов, электрожрецы готовят себя к священному знанию о естестве энергии. С этого момента они познают ритуалы пробуждения машинных духов и способы их умиротворения.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Культи Машин) +10	100	У	Общие знания (Культи Машин)
Общие знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Общие знания (Империи)	100	У	—
Вожделение (Наземный транспорт) +20	100	У	Вожделение (Наземный транспорт) +10
Вожделение (Воздушный транспорт)	100	У	—
Вожделение (Шагающий транспорт) +10	100	У	Вожделение (Шагающий транспорт)
Грамотность +20	100	У	Грамотность +20
Логика +10	100	У	Логика
Схоластические знания (Нумерология)	100	У	—
Тайный язык (Техника) +10	100	У	Тайный язык (Техника)
Знания языка (Высокий готик)	100	У	—
Ремесло (Зодчий)	100	У	—
Разрывной выстрел	100	Т	НС 40
Электрическая поддержка	100	Т	Техножрец
Усиленные чувства (Слух)	100	Т	—
Усиленные чувства (Осязание)	100	Т	—
Вскочить	100	Т	Лов 30
Использование мехадендритов (Сервисный)	100	Т	Техножрец
Стальные нервы	100	Т	—
Крепкое телосложение	100	Т	—
Тайный язык (Аколиты)	200	У	—
Выучка с ручным оружием (Болтерное)	200	Т	—
Выучка с ручным оружием (ПУ)	200	Т	—
Взрыв Люмина	200	Т	Техножрец
Использование мехадендритов (Медицинский)	200	Т	—
Выучка с рукопашным оружием (Шоковое)	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Болтерные)	200	Т	—

Улучшения Технопровидца (Engineeer)

«Так точно, сэр, я знаю, что технопровидец раздражен, но нам пришлось вскрыть корпус машины... да, но мы бы потеряли Химеру, если бы не подлатали её... что?.. Он требует наложить епитимью? Вы сказали на передовую? Трон... что ж, если Император повелевает...».

Технопровидцы объединяют свои знания о форме, энергии и материальных компонентах в искусство обслуживания сложных машин. Используя магическую силу молитв и ритуалов, они улещивают духов машин пробуждаться, обнаруживают неисправности и устраняют ошибки во всевозможных видах технологий.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование	У	100	—
Общие знания (Культ Машины) +20	У	100	Общие знания (Культ Машины) +10
Общие знания (Война)	У	100	—
Подрыв +10	У	100	Подрыв
Вожделение (Воздушный транспорт) +10	У	100	Вожделение (Воздушный транспорт)
Вожделение (Шагающий транспорт) +20	У	100	Вожделение (Шагающий транспорт) +10
Оценка +10	У	100	Оценка
Навигация (Звездная)	У	100	—
Навигация (Планетарная)	У	100	—
Пилот (Военные суда)	У	100	—
Схоластические знания (Астромантия)	У	100	—
Схоластические знания (Химия) +10	У	100	Схоластические знания (Химия)
Схоластические знания (Нумерология) +10	У	100	Схоластические знания (Нумерология)
Взлом +10	У	100	Взлом
Ремесло (Оружейник)	У	100	—
Ремесло (Техномат) +10	У	100	Ремесло (Техномат)
Ремесло (Зодчий) +10	У	100	Ремесло (Зодчий)
Амбидекстр	Т	100	Лов 30
Выучка с ручным оружием (Зажиг.)	Т	100	—
Тайная полость	Т	100	—
Калечащий удар	Т	100	НР 50
Привлечение железа	Т	100	Техножрец
Выучка с тяжелым оружием (СБ)	Т	100	—
Усиленные чувства (Обоняние)	Т	100	—
Использование мехадендритов (Манипулятор)	Т	100	—
Использование мехадендритов (Оптический)	Т	100	—
Выучка с пистолетами (Зажиг.)	Т	100	—
Сопrotивление (Яды)	Т	100	—
Вспомнить все	Т	100	Инт 30
Парное оружие (Дальнего боя)	Т	100	НС 35, Лов 35
Парное оружие (Ближнего боя)	Т	100	НР 35, Лов 35
Бдительность	У	200	—
Общие знания (Имперская Гвардия)	У	200	—
Тайный язык (Аколиты) +10	У	200	Тайный язык (Аколиты)
Выучка с рукопашным оружием (Цепное)	Т	200	—
Сопrotивление (Страх)	Т	200	—
Крепкое телосложение	Т	200	—

Улучшения Техножреца (Tech-Priest)

«Босым и покорным, он стоял вентиляционной системой. Таким образом, на языке техножрецов, он просил двигатели запуститься, чтобы улей мог вздохнуть полной грудью. Затем он нажал священную руну, обулся и вдруг! Вентиляторы снова ожили».

Техножрецы посвящены в самые глубокие таинства технологии и познали множество обрядов обслуживания, запуска двигателей и перезагрузки. От простых дверных механизмов и до древней техники, найденной в осыпающихся руинах, они тщательно разыскивают все возможные обличия Омниссии, чтобы внести еще больше знаний в информационные крипты Адептус Механикус.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Администратум)	100	У	—
Общие знания (Имперское Кредо) +10	100	У	Общие знания (Имперское Кредо)
Общие знания (Империиум) +10	100	У	Общие знания (Империиум)
Общие знания (Техника) +20	100	У	Общие знания (Техника) +10
Вожделение (Воздушный транспорт) +20	100	У	Вожделение (Воздушный транспорт) +10
Запретные знания (Археотехника)	100	У	—
Запретные знания (Адептус Механикус) +20	100	У	Запретные знания (Адептус Механикус) +10
Логика +20	100	У	Логика +10
Схоластические знания (Архаика)	100	У	—
Схоластические знания (Химия) +20	100	У	Схоластические знания (Химия) +10
Схоластические знания (Имперское Кредо)	100	У	—
Схоластические знания (Тактика Империиалис)	100	У	—
Взлом +20	100	У	Взлом +10
Знания языков (Высокий готик) +10	100	У	Знания языков (Высокий готик)
Тайный язык (Техника) +20	100	У	Тайный язык (Техника) +10
Технопользование +20	100	У	Технопользование +10
Ремесло (Оружейник) +20	100	У	Ремесло (Оружейник) +10
Ремесло (Техномат) +20	100	У	Ремесло (Техномат) +10
Ремесло (Зодчий) +20	100	У	Ремесло (Зодчий) +10
Мастер клинка	100	Т	НР 30, Выучка с рукопашным оружием (любое)
Мастер боя	100	Т	НР 30
Пугающий голос	100	Т	—
Энергетический запас	100	Т	Техножрец
Независимое прицеливание	100	Т	НС 40
Обряд благословения	100	Т	Техножрец
Крепкое телосложение	100	Т	—
Быстрая атака	100	Т	НР 35
Пилот (Космические корабли)	200	У	—
Выучка с ручным оружием (Мельта)	200	Т	—
Выучка с ручным оружием (Плазма)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Болтерное)	200	Т	—
Магнитная грация	200	Т	Техножрец
Выучка с рукопашным оружием (Силовое)	200	Т	—
Использование мехадендритов (Баллистический)	200	Т	Техножрец
Уклонение	300	У	—
Командование	300	У	—
Сбор сведений	300	У	—
Запугивание	300	У	—

Улучшения Техномансера (Technomancer)

«Острый, как нож, интеллект и хорошие связи в Администратуме. Не мешайся под ногами у техномансера, особенно если ты работаешь на космическом корабле. Тебя назначат заделывать пробоины раньше, чем ты успеешь сотворить знамение аквилы».

Техномансеры применяют все свои значительные умственные способности, чтобы извлекать информацию, которая может быть полезной для Культа Машины. Будь то заискивания перед Экклезиархией или допрос ксенозаключенных, техномансеры добиваются результатов с безжалостной логической эффективностью.

Улучшения Киберпровидца (Cyber Seer)

«Они уже не совсем люди. Я имею в виду, в большей степени, чем среднестатистический техножрец. Никто не может держать все эти... ну вы знаете... опасные штуки в своем черепе и оставаться нормальным».

Киберпровидцы с пугающим рвением погружаются в изучение запрещенных и оккультных вопросов, касающихся машин. Будь то неестественная геометрия или затронутая варпом автономия, киберпровидец, в своем поиске знаний, не будет колебаться или уваливать от изучения проклятых и еретических вещей.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Секретное общество)	100	У	—
Общие знания (Адептус Арбитрес)	100	У	—
Общие знания (Экклезиархия)	100	У	—
Общие знания (Имперское Кредо) +20	100	У	Общие знания (Имперское Кредо) +10
Общие знания (Империиум) +20	100	У	Общие знания (Империиум) +10
Оценка +20	100	У	Оценка +10
Допрос	100	У	—
Медика +10	100	У	Медика
Схоластические знания (Бюрократия)	100	У	—
Схоластические знания (Правосудие)	100	У	—
Поиск	100	У	—
Знания языков (Высокий готик) +20	100	У	Знания языков (Высокий готик) +10
Броня презрения	100	Т	СВ 40
Автосангвинация	100	Т	—
Бесстрашный	100	Т	—
Благословение оружия	100	Т	Техножрец
Искушенный	100	Т	—
Мастер хирург	100	Т	Медика +10
Ортопраксия	100	Т	—
Выучка с пистолетами (Плазма)	100	Т	—
Обман	200	У	—
Выучка с экзотическим оружием (Игольный пистолет)	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Выучка с метательным оружием (Шоковое)	300	Т	—

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Адептус Арбитрес) +10	100	У	Общие знания (Адептус Арбитрес)
Общие знания (Экклезиархия) +10	100	У	Общие знания (Экклезиархия)
Запретные знания (Археотехника) +10	100	У	Общие знания (Археотехника)
Запретные знания (Варп)	100	У	—
Схоластические знания (Бюрократия) +10	100	У	Схоластические знания (Бюрократия)
Схоластические знания (Правосудие) +10	100	У	Схоластические знания (Правосудие)
Схоластические знания (Легенды)	100	У	—
Схоластические знания (Окультизм)	100	У	—
Поиск +10	100	У	Поиск
Двойной выстрел	100	Т	Лов 40, Парное оружие (дальнего боя)
Предусмотрительность	100	Т	Инт 30
Молниеносные рефлексы	100	Т	—
Меткий стрелок	100	Т	НС 35
Ментальная крепость	100	Т	СВ 50, Непреклонный
Быстрая реакция	100	Т	—
Сопrotивление (Психические силы)	100	Т	—
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Сопrotивление (любое)
Шаг в сторону	100	Т	Лов 40, Уклонение
Обман +10	200	У	Обман
Допрос +10	200	У	Допрос
Схоластические знания (Нумерология) +20	200	У	Схоластические знания (Нумерология) +10
Темная душа	200	Т	—
Призыв железа	200	Т	Привлечение железа, Техножрец
Магнитное превосходство	200	Т	Магнитная грация, Техножрец
Связи (Администратум)	200	Т	Об 30
Просангвинация	200	Т	—
Крепкое телосложение	200	Т	—
Выучка с метательным оружием (Цепное)	300	Т	—

Улучшения

Магоса

(Magos)

«Магос Адептус Механикус — существо ограниченных, но крайне глубоких взглядов. Каждый из них выбирает свою сферу власти и бросает все силы на изучение всего, что с ней связано. Остерегайтесь их, их изобретательности и их одержимостей».

Магос усовершенствовал и оптимизировал область своих познаний, став специалистом в конкретной сфере. От познавших тайны плоти магосов-биологис до охотящихся на чужие формы жизни магосов-ксенологис, все эти мудрецы служат Адептус Механикус посредством невероятных накопленных знаний.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Запретные знания (Археотехника) +20	100	У	Запретные знания (Археотехника) +10
Запретные знания (Демонология)	100	У	—
Запретные знания (Ересь)	100	У	—
Запретные знания (Инквизиция)	100	У	—
Запретные знания (Псайкеры)	100	У	—
Запретные знания (Варп) +10	100	У	Запретные знания (Варп)
Схоластические знания (Бюрократия) +20	100	У	Схоластические знания (Бюрократия) +10
Схоластические знания (Правосудие) +20	100	У	Схоластические знания (Правосудие) +10
Схоластические знания (Легенды) +10	100	У	Схоластические знания (Легенды)
Схоластические знания (Оккультизм) +10	100	У	Схоластические знания (Оккультизм)
Схоластические знания (Философия)	100	У	—
Двойной удар	100	Т	Лов 40, Парное оружие (Ближнего боя)
Трудная мишень	100	Т	Лов 40
Железная дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Молниеносная атака	100	Т	Быстрая атака
Допрос +20	200	У	Допрос +10
Медика +20	200	У	Медика +10
Поиск +20	200	У	Поиск +10
Связи (Экклезиархия)	200	У	Об 30
Связи (Инквизиция)	200	У	Об 30
Обряд чистой мысли	200	Т	Техножрец
Крепкое телосложение	200	Т	—
Выучка с пистолетами (Мельта)	300	Т	—
Выучка с метательным оружием (Силовое)	400	Т	—

Улучшения

Мехдьякона

(Mach-Deacon)

"Энта мехдьякон Абнайт изменил порядки на кузне, и во фрезеровочном, и на очистительном. Мы щас вдвое больше делаем, чем раньше. Он, поди, все знает, точно грю!"

Мехдьякон ступает на широкую дорогу познания, изучая способы ведения дел с непосвященными в тайны Омниссии. Так же он обучается искусству самозащиты, чтобы защищать себя во время странствий.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие знания (Преступный мир)	100	У	—
Подрыв +20	100	У	Подрыв +10
Оценка +20	100	У	Оценка +10
Схоластические знания (Архаика) +10	100	У	Схоластические знания (Архаика)
Поиск	100	У	—
Тайный язык (Военные)	100	У	—
Ловкость рук	100	У	—
Ремесло (Апотекарий)	100	У	—
Ремесло (Бальзамировщик)	100	У	—
Ремесло (Каменщик)	100	У	—
Ремесло (Кожевник)	100	У	—
Автосангвинация	100	Т	—
Крепкие бицепсы	100	Т	С 45
Очищение и искупление	100	Т	Выучка с ручным оружием (Зажиг.)
Двойной выстрел	100	Т	Лов 40, Парное оружие (Дальнего боя)
Двойной удар	100	Т	Лов 40, Парное оружие (Ближнего боя)
Благословление оружия	100	Т	Техножрец
Трудная мишень	100	Т	Лов 40
Обман	200	У	—
Сбор сведений +10	200	У	Сбор сведений
Медика +10	200	У	Медика
Проницательность	200	У	—
Выучка с тяжелым оружием (Лаз)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (ПУ)	200	Т	—
Выучка с тяжелым оружием (Примитивное)	200	Т	—
Железная дисциплина	200	Т	СВ 30, Командование
Крепкое телосложение	200	Т	—

Улучшения Омнипророка (Omniprophet)

«Внемлите пророку Омнисси! Преклоните колени и благодарите системы рециркуляции воздуха за их благословенность. Сам воздух в ваших легких – снизшедшее на вас благословение! Молитесь, дабы мы не изгнали вас из шахты, как еретиков!»

Омнипророк говорит со всеми представителями Империиума, от усыпанных драгоценностями торговых баронов до нищих колонистов. Он распространяет учение Культа Механикус, а так же разыскивает предметы и все, что может заинтересовать техножрецов Марса.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Военный жаргон)	100	У	—
Общие знания (Эклезиярхия)	100	У	—
Схоластические знания (Геральдика)	100	У	—
Схоластические знания (Тактика Импералис) +10	100	У	Схоластические знания (Тактика Импералис)
Тайный язык (Администратум)	100	У	—
Тайный язык (Экклезиархия)	100	У	—
Ловкость рук +10	100	У	Ловкость рук
Выслеживание	100	У	—
Ремесло (Торговец)	100	У	—
Броня презрения	100	Т	СВ 40
Декаданс	100	Т	Ст 30
Яростный натиск	100	Т	НР 35
Искушенный	100	Т	СВ 30
Меткий стрелок	100	Т	НС 35
Шаг в сторону	100	Т	Лов 40, Уклонение
Бартер	200	У	—
Обман +10	200	У	Обман
Ремесло (Торговец)	200	У	—
Призыв железа	200	Т	Привлечение железа, Техножрец
Выучка с Тяжелым Оружием (Мельта)	200	Т	—
Выучка с Тяжелым Оружием (Плазма)	200	Т	—
Магнитное превосходство	200	Т	Техножрец, Магнитная грация
Связи (Имперский Флот)	200	Т	Об 30
Крепкое телосложение	200	Т	—

Улучшения Странствующего магоса (Magos Errant)

«Все что мы знаем об Адрантидских кровавых свечениях, мы почерпнули из работы, принадлежащей перу Абнайта, странствующего магоса, приписанного к судну вольного торговца «Люминол». Свиток был исправлен Адептус Механикус по каким-то своим соображениям, но все же мы можем многое почерпнуть из того, что осталось».

Будучи мастерами множества ремесел, странствующие магосы отправляются на исследования новых рубежей, миров и технологий от имени Адептус Механикус, а их посвященность во всевозможные тайные знания делает их готовыми к любым неожиданностям.

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Преступный мир)	100	У	—
Общие знания (Адептус Арбитрес)	100	У	—
Запретные знания (Археотехника) +10	100	У	Запретные знания (Археотехника)
Запретные знания (Ксеносы)	100	У	—
Азартные игры	100	У	—
Допрос	100	У	—
Схоластические знания (Архаика) +20	100	У	Схоластические знания (Архаика) +10
Схоластические знания (Твари)	100	У	—
Схоластические знания (Легенды)	100	У	—
Схоластические знания (Оккультизм)	100	У	—
Отразить выстрел	100	Т	Лов 50
Крепкий орешек	100	Т	СВ 40
Бесстрашный	100	Т	—
Мастер хирург	100	Т	Медика +10
Ортопраксия	100	Т	—
Соппротивление (Психические силы)	100	Т	—
Непреклонный	100	Т	СВ 30, Соппротивление (Психические силы)
Ремесло (Предсказатель)	200	У	—
В пасти ада	200	Т	Железная дисциплина
Связи (Преступный мир)	200	Т	Об 30
Просангвинация	200	Т	—
Обряд страха	200	Т	Техножрец
Крепкое телосложение	200	Т	—
Бартер +10	300	У	Бартер
Обман +20	300	У	Обман +10
Исполнитель (Музыкант)	300	У	—



SKILLS



Глава 3: Умения

«Похоже на то, что я забыл об Империи больше, чем ты когда-либо будешь знать, аколит».
- Кайос Вибл, Автосавант.

Часть удовольствия от игры в **Темную Ересь** заключается в выборе того, какие Умения развивать и изучать по мере карьерного роста вашего персонажа. Эта глава содержит всю информацию, которая может потребоваться вам, чтобы использовать Умения в полную силу. Подробности о Тестах на Умения, Характеристики и о том, как их проходить, смотрите в [Главе 7: Игровой процесс](#).

Получение Умений

«Дураки те, кто ничего не боится, и те, кто кричит, что знает все».
- Лексиканум Моралис.

Когда вы создавали своего персонажа, вы получили некоторые стартовые Умения от своего Родного мира, а так же выбрали несколько Умений, предоставленных Карьерой. Эти Умения представляют собой то, чему вы научились до того, как решили примкнуть к Инквизиции. Со временем вы получите дополнительный Опыт, который сможете потратить на приобретение новых Умений или улучшение имеющихся.

Мастерство в Умениях

Иногда у вас будет возможность приобрести Мастерство в имеющемся Умении, что отражает переподготовку и накапливаемый стаж. Мастерство в Умениях представлено в Схеме Улучшений Карьеры как основное умение с бонусом +10 или +20. Прежде всего, нужно приобрести основное умение, затем версию +10 и наконец - +20. Так как разрешается приобретать улучшения из предыдущих рангов, вы всегда можете приобрести пропущенное основное умение, чтобы получить доступ к Мастерству.

Пример:

Мордекай приобрел Умение Допроса в ранге Регулировщика. Достигнув ранга Арбитр, он сможет приобрести Допрос +10, что даст ему бонус +10 ко всем тестам, проводимым на это умение. Если Мордекай затем перейдет в ранг Тайного Агента, ему станет доступно Умение Допрос +20, что даст ему бонус +20 к тестам на это Умение. Если Мордекай не приобрел Допрос пока был Регулировщиком, но, став Арбитром, решил, что ему нужно это Умение, он все еще может приобрести базовую версию из схемы улучшений Регулировщика, а затем взять +10 версию из Арбитра.

Базовые и Продвинутое Умения

«Даже низшее ремесло благословенно, если творится во имя Императора».
- Девиз Администратума.

Умения делятся на две категории: Базовые и Продвинутое. Различие состоит в том, что первые вы можете применять без специальной подготовки, а вторые – нет.

Базовые Умения

Базовые Умения повседневно применяются гражданами по всему Империи, и даже простое взросление в мире, находящемся под имперской властью, знакомит персонажей с основами этих Умений. Вот почему вы можете проходить Тесты на Базовые Умения, даже не владея ими. Однако, так как вы полагаетесь скорее на природную одаренность, чем на какую-либо образование, то вам придется пройти этот Тест против половины значения (округленного в меньшую сторону) вашей Характеристики. Характеристика делится до применения любых модификаторов. Например, Легкий Тест на не изученное Базовое умение будет считаться как $(\text{Характеристика}/2)+30$, а не $(\text{Характеристика}+30)/2$.

Продвинутое Умения

Чтобы постичь и понять Продвинутое Умение, требуется определенная подготовка и квалификация. Если у вас нет Продвинутого Умения, то вы не можете даже пытаться использовать его. Не имеет значения, насколько вы умны, вы не сможете, например, получить доступ к зашифрованному когитатору без формального обучения.

Дескрипторы Умений

Некоторые Умения отмечены специальными дескрипторами, такими как Боевое, Ремесло, Взаимодействие, Следствие, Движение или Оператор. Эти Умения используют специальные правила, описанные в **Главе 7: Игровой процесс** и в **Главе 8: Мастер Игры**. Вкратце, Ремесленные умения используются для создания вещей с нуля и из запасных частей. Умения Взаимодействия используются для взаимодействия с НИП. Умения Следствия позволяют добывать дополнительную информацию о субъекте. Умения Движения предлагают альтернативные способы передвижения по окружающему миру. И, наконец, Умения Оператора дают возможность управлять средствами передвижения.

Ремесленные Умения

Эти Умения позволяют вам создавать предметы из деталей и материалов. Чтобы это сделать, вы должны иметь доступ к материалам, определенным МИ. Затем нужно пройти Тест на соответствующее Умение (например. Химпользование или Ремесло (любое)), применяя любые бонусы и штрафы в зависимости от качества материалов, дополнительных факторов и всего остального, определяемого МИ. В

случае успеха вы создаете предмет. Отметьте, что качество/ завершенность/ применимость этого предмета улучшается с каждой степенью успеха. Три степени неудачи означают, что вы испортили некоторое количество материалов. Пять или более степеней неудачи означают, что вы полностью испортили все материалы и должны начинать с нуля. Обратите внимание, что время, требующееся для создания предмета, определяется МИ.

Умения Взаимодействия

Сложность Теста на Умения Взаимодействия зависит от того, как цель к вам относится, что определяется МИ. В [Главе 8: Мастер Игры](#) вы найдете дополнительную информацию. Обратите внимание, МИ волен изменять Сложность Теста, основываясь на обстоятельствах конкретного события.

Группы Умений

Некоторые из перечисленных ниже Умений представляют собой группы связанных друг с другом способностей. Группы Умений перечислены в одной записи для простоты понимания, однако каждое Умение в группе это отдельная способность, и должно изучаться независимо от других. Для примера: Схоластические знания (Имперское право) и Схоластические знания (Имперская история) это разные Умения. Персонаж с Умением Схоластические знания (Имперская история) не может проходить Тест на Умение Схоластические знания (Имперское право) и наоборот.

Таблица 3-1: Умения

Название умения	Тип	Характеристика	Дескриптор
Азартные игры	Базовое	Интеллект	-
Акробатика	Продвинутое	Ловкость	Движение
Бартер	Базовое	Общительность	-
Бдительность	Базовое	Восприятие	-
Взбирание	Базовое	Сила	Движение
Взлом	Продвинутое	Ловкость	-
Вожделение †	Продвинутое	Ловкость	Оператор
Воззвание	Продвинутое	Сила воли	-
Выживание	Продвинутое	Интеллект	-
Выслеживание	Продвинутое	Интеллект	-
Грамотность	Продвинутое	Интеллект	-
Допрос	Продвинутое	Сила воли	Следствие
Запретные знания †	Продвинутое	Интеллект	Следствие
Запугивание	Базовое	Сила	Взаимодействие
Знание языка †	Продвинутое	Интеллект	-
Исполнитель †	Продвинутое	Общительность	-
Командование	Базовое	Общительность	Взаимодействие
Кутёж	Базовое	Стойкость	-
Ловкач	Базовое	Ловкость	Движение
Ловкость рук	Продвинутое	Ловкость	-
Логика	Базовое	Интеллект	Следствие
Маскировка	Базовое	Ловкость	-
Медика	Продвинутое	Интеллект	-
Навигация †	Продвинутое	Интеллект	-
Обаяние	Базовое	Общительность	Взаимодействие
Обман	Базовое	Общительность	Взаимодействие
Общие знания †	Продвинутое	Интеллект	Следствие
Оценка	Базовое	Интеллект	Следствие
Переодевание	Базовое	Общительность	-
Пилот †	Продвинутое	Ловкость	Оператор
Плавание	Базовое	Сила	Движение
Погонщик скота	Продвинутое	Интеллект	-
Подрыв	Продвинутое	Интеллект	Ремесло
Поиск	Базовое	Восприятие	-
Проницательность	Базовое	Восприятие	-
Психонаука	Продвинутое	Восприятие	-
Ремесло †	Продвинутое	Интеллект	Ремесло
Сбор сведений	Базовое	Общительность	Следствие
Слежка	Продвинутое	Ловкость	-
Схоластические знания †	Продвинутое	Интеллект	Следствие
Тайный Язык †	Продвинутое	Интеллект	-
Технопользование	Продвинутое	Интеллект	-
Тихое движение	Базовое	Ловкость	-
Трёп	Продвинутое	Общительность	Взаимодействие
Уклонение	Базовое	Ловкость	Движение
Химпользование	Продвинутое	Интеллект	Ремесло, Следствие
Чтение по губам	Продвинутое	Восприятие	-
Шифры †	Продвинутое	Интеллект	-

† Обозначает Группу Умений

Описание Умений

«Обучите людей без веры, и вы сделаете их умными дьяволами».

- Кросс Воргт, аббат-инструктор.

Акробатика

(Acrobatics)

(Продвинутое, Движение)

Ловкость

Умение Акробатика охватывает множество способов передвижения, недоступных менее гибким аколитам. Оно расширяет возможности вашего движения, от сальто до кувырков, от разворотов в воздухе до отчаянных скачков и прыжков.

Используйте это Умение для выполнения впечатляющих безрассудных трюков. Сложность зависит от выбранного действия. Чем труднее маневр, (например обратное сальто через группу взбешенных культистов, с целью схватиться за шасси взлетающего Стервятника) тем выше сложность. Чем больше степеней успеха вы получите, тем более впечатляющим будет результат.

Есть два специальных правила, относящихся к этому Умению:

Отрыв: Вы можете попробовать пройти Тест на Акробатику, предпринимая Действие [Отрыв](#), чтобы сократить его до Полудействия.

Подпрыгнуть и Перепрыгнуть: Вы можете заменить Тестом на Акробатику Тест на Ловкость, когда Подпрыгиваете, или Тест на Силу, когда Перепрыгиваете.

Тест на Акробатику - это, как правило, Полное Действие

Бдительность

(Awareness)

(Базовое)

Восприятие

Умение Бдительность отражает вашу способность чувствовать скрытые опасности и подмечать мелкие детали вашего физического окружения. Вы используете Умение Бдительность для обнаружения засад, скрытых ловушек и для распознавания прочих угроз себе и своим союзникам. Бдительность не связана с каким-

то одним конкретным чувством, она охватывает их все.

Используя Бдительность для обнаружения затаившегося врага, вы всегда проходите Встречный Тест. Сложность поиска какого-либо объекта основана на том, на сколько хитро он спрятан.

Тест на Бдительность обычно является Свободным Действием, предпринимаемым в качестве реакции на что-либо.

Бартер

(Barter)

(Базовое)

Общительность

Вы можете использовать Умение Бартер, чтобы вести деловые переговоры и добиваться выгодных для себя цен на товары и услуги. Имея дела с повседневными заботами, например, торгуясь на базаре за отличный набор карт Таро, или обменивая палочки-лху на еду в тюремном блоке арбитров, достаточно одного Теста на Бартер. Однако, для важных сделок, влекущих за собой большой риск для одной из сторон, заключающихся в опасных условиях или же вовлекающих большое количество тронов (для примера, обсуждения награды за голову опасного чужого), Мастер Игры может потребовать пройти Встречный Тест, где обе стороны будут использовать свои Умения Бартера. Ориентировочно, успешный тест понизит цену предмета торга на 10%, +5% за каждую степень успеха.

Типичный Тест на Бартер длится около 5 минут, но некоторые щекотливые дела и сложные переговоры могут потребовать больше времени, по решению МИ.

Трёп (Blather)

(Продвин, Взаимодействие)

Общительность

Когда вы предпринимаете Тест на Трёп, вы начинаете тянуть время, болтая безумолку, извергая поток слов и неся околесицу, в попытках смутить и отвлечь собеседника. Тест на Трёп всегда Встречный против Силы Воли (или Проницательности) вашего оппонента. Если ваш Тест был успешен, а противника - нет, то вам удалось сбить его с толку, и он не может ничего делать в течение Раунда, ошарашено вопрошая себя - пьяны ли вы, или безумны, или и то и другое сразу. С каждой степенью успеха вы ошарашиваете оппонента на дополнительный Раунд.

Если Тест вашего оппонента успешен, а ваш - нет, или оба Теста провалились, то ваша попытка жонглирования словами не удалась и противник может действовать в этот Раунд как обычно. В случае если оба Теста были удачны, исход дела определяет персонаж с большими степенями успеха.

Также вы можете использовать Трёп против нескольких оппонентов. Для схожих оппонентов (имеющих одинаковые Характеристики) пройдите обычный Тест на Трёп, при этом МИ бросает только один Тест на Силу Воли. Если вы выигрываете этот Встречный Тест, вы воздействуете на число целей, равное вашему бонусу Общительности.

Неигровые персонажи, хоть и озадаченные вашими шутками, не подвержены действию ваших слов, если им грозит очевидная опасность или если им ясно, что им собираются причинить вред. Цель должна понимать язык, на котором вы говорите, иначе Тест будет автоматически провален - для примера, вы не можете использовать это Умение на животных.

Тест на Трёп - это Полное Действие.

Кутеж (Carouse) (Базовое) Стойкость

Неважно, что вы пьете – изысканный амасек или дешевую кишкообдирающую сивуху, вы используете Умение Кутежа, чтобы сопротивляться эффектам алкоголя и наркотиков. У опытных кутил может появиться заметная невосприимчивость, позволяющая им сохранять ясность ума и вменяемость, даже тогда, когда все вокруг уже стали жертвами злоупотребления. Используйте этот Тест всякий раз, когда вам нужно противостоять действию алкоголя или схожих токсинов.

Всякий раз, принимая дозу алкоголя, или чего-то одурманивающего, проходите Тест на Кутеж. При провале вы получаете уровень Усталости. Напившись, таким образом, до бесчувствия, вы теряете сознание на число часов, равное $1k10$ минус бонус Стойкости (минимум один час). МИ может подвергнуть штрафу все последующие Тесты после первого из-за воздействия принимаемого интоксиканта.

Тест на Кутеж это Свободное Действие. Вы проходите его всякий раз, когда употребляете что-либо.

Обаяние (Charm) (Базовое, Взаимодействие) Общительность

Умение Обаяние используется, чтобы расположить к себе других людей. Вы можете предпринять Тест на Обаяние когда хотите, чтобы отдельный человек или небольшой группа изменили свои решения, чтобы умолять или чтобы соблазнять. Вы не должны использовать Тест на Обаяние каждый раз при разговоре с неигровым персонажем, а только в тех случаях, когда вы хотите изменить его мнение о вас или убедить его сделать для вас что-то, например, дать совет, станцевать или поцеловать.

Тест на Обаяние может подействовать на число людей, равное вашему бонусу Общи-

тельности. Ваши цели должны хорошо вас видеть и слышать, а также понимать то, что вы говорите.

Тест на Обаяние, как правило, занимает одну минуту.

Химпользование (Chem-Use) (Продвинутое, Ремесло, Следствие) Интеллект

Вы можете использовать Умение Химпользование для безопасного обращения и приготовления химикатов, особенно токсинов, ядов и наркотиков. К Химпользованию относится использование и производство токсинов, а также опознание химических элементов (во время Следствия).

Чтобы подготовить или применить химикат вы должны успешно пройти Тест на Химпользование, с модификаторами, установленными МИ. Проваленный Тест означает, что химикаты потрачены впустую. Если вы провалили тест на 5 или более степеней, то случайно отравили себя или приняли слишком большую дозу. Подробности о химикатах и их эффектах смотрите в **Главе 5: Арсенал**.

Успешно пройдя Тест на Химпользование, вы можете вдвое сократить время, требуемое для применения токсинного жезла или введения антидота.

Тест на Химпользование при применении химиката занимает Полное Действие.

При использовании этого Умения для создания токсинов применяются правила для [Создания предметов](#).

Шифры (Ciphers) (Продвинутое) Интеллект

Группа умений: Аколиты, Военный жаргон, Тайные общества, Оккультизм и Преступный мир.

Умение Шифры отражает способность понимать условные коды, используемые некоторыми социальными группами для выражения базовых понятий, предупреждений, и информации конкретной специфики. Шифр

может предстать в виде языка жестов или в виде символов, записанных на какой-либо поверхности, обычно в незаметном месте. Обычно, шифры не очень сложны и в основном используются, чтобы предупреждать об опасности, указывать цель или намекать о защите. Вам не нужно проходить Тест, чтобы прочесть простое послание, но он может потребоваться для расшифровки сложных сообщений или истертих, повреждённых символов.

Аколиты: шифр используется для общения тайным и заранее определенным способом между членами ячейки аколитов. Имейте ввиду, что у каждой ячейки уникальный шифр.

Военный жаргон: используется для отдачи приказов войскам при помощи сигналов рукой, жестикующей или музыкальными кодами.

Тайные общества: шифр используется членами отдельного тайного общества или культа для идентификации свой\чужой и передачи простых сообщений. Этот шифр также уникален для каждого общества.

Оккультизм: мистические жесты, применяемые для фокусировки сознания во время колдовства. Используются, чтобы опознавать собратьев колдунов, а также, чтобы умолять или порицать демонов.

Преступный мир: запутанные системы жестов, стилей одежды, знаков и прочих уверток, используемые криминальными кланами для передачи ключевой информации.

Тест на Шифры как правило занимает Полное Действие для передачи или записи знака и Свободное Действие для его расшифровки.

Взбирание (Climb) (Базовое, Движение) Сила

Умение Взбирание используется для подъема или спуска с отвесных поверхностей. Отвесные поверхности - это стены без скоб, выступов и прочие труднодоступные места. Обычно, успешный Тест позволяет вам

подняться или спуститься на половину значения вашего движения Полушагом. Отметьте, что особо плохие условия могут наложить штрафы на ваш Тест. Подробности смотрите в [Главе 7: Игровой процесс](#).

Тест на Взбирание – это Полудействие.

Командование

(Command)

(Базовое)

Общительность

Командование нужно для того, чтобы подчиненные следовали вашим приказам. Вы можете использовать это Умение только на людях, находящихся в вашей власти. Успешный Тест на Командование гарантирует, что они будут прямо следовать вашим инструкциям. Проваленный Тест означает, что они либо неправильно поняли команду, либо вообще не будут ничего делать, или, если вы провалили Тест на 5 и более степеней, полностью откажутся выполнять ваш приказ.

Тест на Командование воздействует на число людей, равное вашему бонусу Общительности. Они должны вас видеть и отчетливо слышать, а также понимать то, что вы говорите.

Для Теста на Командование требуется Полудействие для простых команд и Полное Действие для более детальных инструкций.

Общие знания

(Common Lore)

(Продвинутое, Следствие)

Интеллект

Группа умений: Адептус Арбитрес, Культ Машины, Администратум, Экклезиархия, Имперское Кredo, Имперская Гвардия, Империиум, Техника, Преступный мир, Война. Прочие Общие знания могут быть доступны по решению Мастера Игры.

Общие знания используются, чтобы вспомнить обычаи, органы власти, традиции, публичных лиц, суеверия конкретного мира, культурной группы, организации или расы. Это Умение не дает научных познаний (для этого

есть Умение Схоластические знания), не раскрывает тайные факты (для этого есть Запретные знания), а скорее отображает некие основы, изученные вами по мере взросления или частых путешествий по данному региону.

Проходя Тест на Общие знания, вы вспоминаете основную информацию об объекте Теста. По решению МИ, каждая степень успеха может раскрыть еще немного информации.

Адептус Арбитрес: знание различного вооружения и структуры арбитров, в том числе и их ранговую структуру, а также обычные процедуры.

Культ машины: общее понимание символов и практик механикумов, знание формальных приветствий и понимание иерархии.

Администратум: широкое знание внутреннего устройства, правил и распорядка Администратума.

Экклезиархия: понимание иерархии Культа Императора, приветствий и общих практик.

Имперское Кredo: знание обрядов и практик Имперского Культа, самых распространенных праздников и знаменитых святых.

Имперская Гвардия: базовая информация об иерархии, логистике и структуре Имперской Гвардии, а так же их общие практики, как тактические, так и стратегические.

Империиум: знание секторов, сегментов и самых известных миров Империиума.

Техника: понимание простых литаний и ритуалов успокоения и умиротворения духов машины.

Преступный мир: понятие об организованной преступности и мятежниках Империиума.

Война: знание великих битв, выдающихся (и печально известных) полководцев и героев, а также знаменитых военных хитростей.

Использование Общих знаний не требует времени. Вы либо знаете что-то, либо не знаете.



Маскировка

(Concealment)

(Базовое)

Ловкость

Умение Маскировка применяется, когда вы хотите скрыться из виду. Для использования этого Умения необходимо соответствующее окружение (деревья, стены, строения или какие-то другие преграды) или же естественные маскирующие эффекты, например туман или темнота. В любом другом случае Тест автоматически проваливается. Тест на Маскировку всегда является Встречным Тестом, то есть вы проходите его против Теста на Бдительность вашего оппонента (или против половины значения его Восприятия, если у него нет Умения Бдительность). Вам не

требуется проходить этот тест, когда вы прячетесь, а только в том случае, если кто-то хочет вас найти. Если Тест успешен, то вы остаетесь незамеченным.

Если вы остаетесь совершенно неподвижным, то получаете бонус в +10 к вашему Тесту. Для Теста на Маскировку обычно требуется Полудействие.

Ловкач

(Contortionist)

(Базовое, Движение)

Ловкость

Умение Ловкач используется для того, чтобы освободиться от пут,

протиснуться через узкую щель или вывернуться из захвата.

Освобождение от пут

Когда вы пытаетесь освободиться от каких-либо пут, вы должны пройти Тест на Умение Ловкач. Сложность зависит в первую очередь от Интеллекта того, кто связал вас. Если значение его Интеллекта больше, чем значение вашей Ловкости, то Тест считается Сложным (-20). Прочие факторы так же могут влиять на Сложность Теста, например, использовались ли простые наручники, или же это фиксаторы арбитра, торопился ли тот,

кто вас связывал, или же проделал все о.

Уход от Захвата

Если вы попали в Захват в бою, вы можете использовать Умение Ловкач для высвобождения. Пройдите Тест на Ловкача против Силы противника. В случае успеха вы освобождаетесь, в случае неудачи остаетесь Захваченным.

Протиснуться через щель

Вы можете пройти Тест на Ловкача для того, чтобы протиснуться сквозь узкое отверстие, например через прутья решетки, завал, или через вентиляцию космического скитальца. Сложность этого Теста зависит от размера отверстия, через которое предстоит протискиваться. Мастер Игры, руководствуясь здравым смыслом, вправе решить, что отверстие слишком мало, чтобы протиснуться через него. Успех позволяет вам беспрепятственно преодолеть преграду, тогда как провал Теста означает, что вам не удалось этого сделать. Если вы провалили Тест на 5 и более степеней, то застреваете в отверстии до тех пор, пока не сможете успешно пройти Тест на Ловкача, или какой-нибудь человек не поможет вам выбраться, вытащив вас или смазав жиром стенки и т.д.

Чаще всего Тест на это Умение занимает одну минуту, а каждая степень успеха понижает это время на 10 секунд. Уход от Захвата в бою занимает Полное Действие.

Обман

(Deceive)

(Базовое, Взаимодействие)

Общительность

Умение Обман используется, чтобы лгать и обманывать. Вы должны проходить Тест на Обман каждый раз, когда хотите убедить кого-то в чем-то, что не обязательно является правдой, хотите одурачить, ввести в заблуждение или сбить с толку. Вам не требуется проходить его всякий раз, когда вы врете неигровому персонажу, а лишь в том случае, когда вы хотите изме-



нить его мнение о вас или убедить сделать что-либо.

Тест на Обман может воздействовать на число целей, равное вашему бонусу Общительности, жертвы должны видеть вас и отчетливо слышать ваши слова и понимать смысл сказанного. Тесту на Обман, как правило, противостоит Тест на Проницательность.

Тест на Обман обычно занимает одну минуту.

Подрыв

(Demolition)

(Продвинутое, Ремесло)

Интеллект

Вы можете использовать Умение Подрыв, чтобы поднять что-нибудь на воздух и не пострадать самому. Умение применяется для закладки взрывных устройств и разминирования бомб, а также для безопасного обращения со взрывчаткой и её производства. Умение Подрыв относится к закладываемым взрывным устройствам, а не к тем, которые просто бросаются в противника.

Производство взрывчатки

Располагая достаточным количеством времени и ресурсами, вы можете использовать Умение Подрыв для производства взрывных устройств с нуля или для превращения обычно безопасных устройств в бомбы. Сложность Теста варьируется в зависимости от того какие ингредиенты у вас имеются и как долго вы можете с ними возиться. Подготовить бомбу из осколочной гранаты гораздо проще, чем изготовить мельта бомбу с нуля. Обычно, для изготовления взрывчатки используются правила [Создания предметов](#).

Закладка взрывчатки

Взрывные устройства, например подрывные заряды, мельта-бомбы и крак-гранаты гораздо более эффективны, когда установлены на цель. Для закладки взрывчатки пройдите Тест на Подрыв. Успешное прохождение означает, что вы удачно заложили бомбу, установили взрыватель и задали условия взрыва по своему выбору. Взрывателем может

служить таймер, запал, датчик присутствия или пульт дистанционного управления. Провал Теста означает, что, по вашему мнению, вы все сделали правильно, но инициация взрывателя ни к чему не приводит. Если вы провалили тест на 5 или более степеней, то вы случайно подрываете себя. Бум!

Вы можете добровольно увеличить Сложность Теста, например, увеличить время закладки бомбы, чтобы поставить её в самом уязвимом месте. Сделав это, вы увеличиваете наносимый взрывом Урон на +2 за каждый дополнительный уровень Сложности или за каждую дополнительную минуту, потраченную на минирование.

Каждая степень успеха, полученная при прохождении Теста на Подрыв, увеличивает сложность обнаружения и разминирования бомбы. Запишите это значение – оно может потребоваться для Встречного Теста на Подрыв, для поиска и обезвреживания бомбы.

Разминирование

Персонаж также может проходить Тест на Подрыв для обезвреживания бомб. Для разминирования вы должны пройти Встречный Тест против аналогичного Теста вашего оппонента, установившего бомбу. Успешное прохождение Теста означает, что разминирование прошло вовремя. Провал - что вы еще не обезвредили бомбу, но можете попробовать сделать это в следующем Раунде, если конечно осталось время до взрыва. Провал на 5 и более степеней означает, что из-за вашей оплошности бомба взорвалась раньше времени.

Тест на Умение Подрыв для установки или обезвреживания бомб обычно требует Полного Действия. Тест, сделанный для производства взрывного устройства, длится минимум 1 минуту, а обычно значительно дольше, в зависимости от взрывного сложности устройства.

Переодевание

(Disguise)

(Базовое)

Общительность

Умение Переодевание позволяет скрывать свою настоящую внешность. Залог успешного изменения облика - подходящая одежда, бутафория, грим и всевозможные накладки на лицо. Есть и более радикальные средства – пластическая хирургия, бионические импланты и полиморфины. Замаскироваться можно под человека противоположного пола, другой расы или, что сложнее, под конкретного человека. Обычно, Тесту на Переодевание Встречен Тест на Проницательность противника. Время, требующееся для маскировки, сильно зависит от сложности изменения внешности, но обычно требует как минимум одну минуту для простого Переодевания.

Уклонение

(Dodge)

(Базовое, Боевое)

Ловкость

Вы можете использовать Умение Уклонения один раз за Раунд, чтобы попытаться избежать удачного удара или выстрела. Если Тест пройден успешно - вы не получаете Урона. Смотрите [Главу 7: Игровой процесс](#) для дополнительной информации об [Уклонении](#).

Тест на Уклонение - это Реакция.

Вожделение

(Drive)

(Продвинутое, Оператор)

Ловкость

Группа умений: Наземный транспорт, Воздушный транспорт, Шагоход.

Умение Вожделение используется для управления автомобилями, грузовиками, лендспидерами и другими типами наземного или воздушного транспорта. Управление при обычных условиях не требует прохождения Теста. Однако, Тест может потребоваться при передвижении по опасной поверхности, на

большой скорости или при совершении экстремальных маневров. Во время погони между беглецами и преследователями применяются Встречные Тесты на Вождение.

Тест на Вождение, как правило, требует Полудействия, но некоторые маневры могут занять больше или меньше времени.

Оценка

(Evaluate)

(Базовое, Следствие)

Интеллект

Вы можете использовать Умение Оценка для определения примерной стоимости обычных предметов, артефактов археотехники и прочих предметов искусства. Успешное прохождение Теста определяет рыночную стоимость и, возможно, дает немного информации о вещи. Поскольку провал Теста означает неверную оценку стоимости предмета, МИ рекомендуется самому делать скрытые броски на Оценку и сообщать игроку сведения, которые его персонаж принимает за правду.

Оценка предмета обычно занимает, по крайней мере, одну минуту, однако МИ может дать бонус персонажу, уделившему осмотру больше времени, или же штраф бросившему мимоцелный взгляд.

Запретные знания

(Forbidden Lore)

(Продвинутое, Следствие)

Интеллект

Группа умений: Черная Библиотека, Культи, Ересь, Демонология, Инквизиция, Археотехника, Мутанты, Ордосы, Адептус Механикус, Псайкеры, Варп и Ксеносы.

Запретные знания представляют собой опасные и часто еретические сведения, по крупицам собранные из мириадом необычных источников, часто оказывающихся в руках аколитов. Это Умение представляет комбинацию теории и знаний, полученных практическим путем. Одно-го только владения Запретными

Транспортные средства Империи

Человечество использует огромное количество различного транспорта, от хрупких телег до могучих линкоров класса Император. Ниже перечислены несколько примеров различных транспортных средств, которые аколиты могут использовать в игре **Темная Ересь**.

Ездовые животные

В галактике существует бесчисленное множество существ, использующихся в качестве ездовых животных. Наиболее распространена лошадь, следовавшая вместе с человеком в странствиях между звезд. Множество планет зависят от лошадей, особенно дикие миры и низкотехнологичные агропланеты.

Мотоциклы

Мотоциклы широко используются по всему Империи, в том числе разнообразие гражданских моделей и тяжелобронированные и вооруженные байки, созданные для боевых действий. Каждый мотоцикл может нести одного водителя со снаряжением, и еще одного пассажира, если имеется достаточно места.

Боевые катера

Боевые катера это легкие летательные аппараты, обычно способные к подъему на низкие орбиты. Они хорошо подготовлены для боя, и обычно несут на борту тяжелое вооружение. Как следствие, имеют устрашающий внешний вид, они часто применяются для рискованного бизнеса. Большинство катеров могут перевозить экипаж и небольшое количество пассажиров.

«Химера»

Бронетранспортер «Химера» это основной транспорт и легкое средство поддержки для военных и полувоенных организаций всего Империи. Химера хорошо бронирована, может нести разнообразное тяжелое вооружение, а также перевозить экипаж из трех человек и до двадцати пассажиров.

Челнок «Аквила»

Этот судно обычно используется Имперским Флотом для перевозки чиновников, официальных лиц и прочих высокопоставленных личностей на поверхность планеты и обратно с космических кораблей. Название челнока происходит от характерного двуглавого символа Империи, на который похож корпус и крылья «Аквила». Челнок не предназначен для межпланетных полетов, а является отличным средством орбитальной доставки для чиновников и их свиты, с вместимостью семь пассажиров плюс пилот.

знаниями достаточно, чтобы получить ордер на уничтожение из рук Инквизиции, поэтому персонаж должен быть осторожным, показывая свои знания.

Пройдя Тест на Запретные Знания, вы вспоминаете основную информацию о субъекте. Каждая степень успеха открывает дополнительные сведения, определяемые МИ.

Персонаж, который изучает Запретные знания во время игры, или использует их для того, чтобы заглянуть в тайны галактики,

может получить некоторое количество Очков Порчи или Очков Безумия, число которых зависит от опасности, тающейся в знании, и решения МИ.

Черная Библиотека: тайное знание о Черной Библиотеке, её запретном содержанием, странных механизмах и невыразимо бледных, безволосых созданиях, трудящихся в ее стенах.

Культи: знания о наиболее злостных имперских культах, некоторых их подсектах и отколовшихся кликах.

Демонология: ужасающе познания о некоторых описанных сущностях варпа и их различных проявлениях.

Ересь: неприятное понимание действий и практик, считающихся в Империи еретическими.

Инквизиция: общее понимание деятельности (часто основанное на слухах и домыслах) самой пугающей и секретной организации, известной как Инквизиция.

Археотехника: знание о великих технических достижениях прошлого и догадки об их функциях и назначении.

Мутанты: познания о стабильных и нестабильных мутациях и о некоторых наиболее неблагоприятных последствиях.

Ордосы: Маллеус, Еретикус и Ксенос. Несколько более точные сведения об их деятельности.

Адептус Механикус: понимание последователей Бога-Машины, знание их ритуалов, распространенных верований и основных философских принципов.

Псайкеры: умение замечать признаки псайкеров, а также знание последствий воздействия их сил и границ их возможностей.

Варп: понимание путей варпа, особенно в части взаимодействия с реальным миром, а также то, как его приливы и водовороты могут повлиять на путешествия меж звезд.

Ксеносы: знание о наиболее распространенных в Империи видах чужих.

Использование Запретных знаний не требует времени. Вы либо знаете тот или иной факт, либо не знаете, а последствия осведомленности в подобных вопросах могут преследовать вас всю жизнь...

Азартные игры

(Gamble)

(Базовое)

Интеллект

Это Умение используется, когда вы принимаете участие в азартных играх, например в карточных или примитивных (и часто

жестоких) играх в кости, популярных в низших слоях общества. Каждый участник игры вносит равную ставку и совершает Встречный Тест на Азартные Игры. Персонаж с наивысшей степенью успеха (или меньшей степенью неудачи) срывает банк. Вы можете, по своему желанию, выйти из игры, в таком случае вы автоматически проигрываете.

Вы можете использовать Умение Ловкость рук, чтобы достать туза из рукава, или же подменить кость. Успешный Тест на Ловкость рук дает бонус +20 к результату Теста на Азартные игры. Однако, провал Теста на Ловкость рук на 5 и более степеней означает, что ваш обман раскрыт, и вас ждут предсказуемые и неприятные последствия.

Один Тест Азартные игры может отражать как одну раздачу карт, так и целый день, проведенный за игрой.

Сбор сведений

(Inquiry)

(Базовое, Следствие)

Общительность

Умение Сбор сведений отражает вашу способность собирать слухи, секреты и охраняемую информацию задавая правильные вопросы, угощая выпивкой и просто держа ухо востро. Это Умение может использоваться двумя способами. Первый – самый обычный сбор общих сведений о местных делах. Успешный Тест открывает основную информацию, а так же дополнительные и более точные сведения за каждую степень успеха.

Второй – это использование Сбора сведений в качестве Умения Следствия, то есть в том случае, когда вы охотитесь за каким-то конкретным фактом или тайной. Дополнительная информация о [Следствии](#) содержится в [Главе 7: Игровой процесс](#).

Прохождение Теста на Сбор сведений обычно занимает около часа, но может длиться больше или меньше времени, в зависимости от обстоятельств.

Допрос

(Interrogation)

(Продвинутое, Следствие)

Сила Воли

Допрос – это ключевой инструмент арсенала инквизитора, позволяющий извлекать информацию из сопротивляющегося человека. Допрос от грубой пытки отделяет тонкая грань. Что касается пытки, то субъект скорее расскажет то, что палач желает услышать, тогда как при допросе, опытный допрашивающий с помощью разнообразных устройств, медикаментов и приемов может выудить самые тщательно скрываемые тайны.

Снаряжение, окружающие условия и обстоятельства могут наложить дополнительные модификаторы, на усмотрение МИ. Пройдите Встречный Тест на Умение Допрос против Силы Воли оппонента. Если вам удалось его сломать, то вы получаете ответ на один вопрос, плюс дополнительный ответ за каждую степень успеха. Если же вы провалили Тест, то не добились ничего стоящего. При провале Теста вы допускаете небрежность и причиняете жертве 1к10 + ваш БСВ Урона. Если вы провалили Тест на пять и более степеней, то вы наносите Урон, как написано выше, и допрашиваемый получает +30 бонус к Тесту на Силу Воли на противодействие Допросу.

Каждый Тест на Допрос дает один уровень Усталости допрашиваемому. Тест на Допрос требует как минимум 1к5 часов времени.

Запугивание

(Intimidate)

(Базовое, Следствие)

Сила

Вы можете использовать Умение Запугивание, когда хотите принудить или запугать отдельного человека или небольшую группу людей. Однако, вы не должны проходить Тест каждый раз, когда кому-то угрожаете. Обычно Тест на Запугивание проходит по показателю Силы, но для более тонких угроз, например шантажа, могут применяться показате-

тели Интеллекта или Общительности, по решению МИ. Чем успешнее Тест, тем сильнее запуган субъект.

Тест на Запугивание воздействует на число людей, равное вашему бонусу Силы, Интеллекта или Общительности, в зависимости от того, какую Характеристику вы использовали для Теста. В дополнение к этому, ваши жертвы должны вас видеть, слышать и понимать ваши слова.

Тест на Запугивание это Полное Действие.

Воззвание

(Invocation)

(Продвинутое)

Сила Воли

Тест на Воззвание позволяет вам при использовании Психических сил добавить к Броску Силы значение равное вашему бонусу Силы Воли. Тест на Воззвание – это Полное Действие. В течение этого времени вы различными способами очищаете свой разум, например, бормочите мантры, медитируете, крутите в пальцах пси-фокус и так далее. Успешный Тест означает, что ваш разум хорошо подготовлен к прикосновению варпа. В следующий Раунд вы можете добавить ваш бонус Силы Воли к Броску Силы, в дополнение к прочим бонусам.



Пример

Док Череп решает применить Младшую психическую силу «Причинить боль» на своего заклятого врага – Скользкого Зима. Он тратит целый Ход, потряхивая своей костяной погремушкой, и злорадно бормоча, в качестве Теста на Воззвание. Далее Док бросает кубики, чтобы понять, не прошли ли приготовления даром, и сможет ли он сфокусировать Силу. Его результат равен 15 – успешно! В следующий Раунд он пытается проявить психическую силу «Причинить боль». Череп получает на Броске Силы 4 очка, и добавляет бонус своей Силы Воли, равный 3, к своему результату. Так как ему удалось успешно пройти Тест на Воззвание, то он

может добавить еще 3 очка к своему броску. Итого, Док Череп получает результат Броска Силы равный 10 (4 + 3 + 3). Ему удалось сфокусировать Силу, и Скользкий Зим складывается пополам от боли

Провал Теста на Воззвание означает, что вам не удалось сконцентрироваться должным образом, чтобы получить выгоду от своих приготовлений. В том случае, если вы успешно прошли Тест на Воззвание, а в свой следующий ход решили не предпринимать Действие Фокусировка Силы, какие-либо побочные эффекты отсутствуют (не считая того, что, возможно, со стороны вы выглядите несколько глупо).

Чтение по губам

(Lip reading)

(Продвинутое)

Восприятие

Вы можете использовать Умение Чтение по губам для «подслушивания» разговоров, ведущихся вне досягаемости слуха. Для использования этого Умения вы должны беспрепятственно видеть губы говорящего, а также понимать язык, на котором ведется разговор. Дистанция здесь – решающий фактор. Чем дальше от вас находятся собеседники, тем сложнее пройти Тест. Начальный уровень Сложности – Серьезный (+0) и увеличивается за каждые дополнительные 10 метров дистанции. Оборудование, улучшающее зрение, может использоваться для нивелирования этого штрафа и даже для получения бонусов.

Успешный Тест открывает основное содержание беседы, например, что человек говорит о погоде, повышении цен в космических доках и так далее. Каждая степень успеха раскрывает более конкретные детали.

Тест на Чтение по губам занимает Полное Действие, но длится на протяжении всего разговора.

Грамотность

(Literacy)

(Продвинутое)

Интеллект

Умение Грамотность предоставляет возможность читать на любом известном вам языке. Обычно вам не требуется проходить Тест на Грамотность для будничных случаев чтения и письма, но МИ может потребовать от вас пройти этот Тест, в том случае, если вы пытаетесь прочесть надпись на редком диалекте, или сделанную плохим почерком, зашифрованную туманными формулировками, и архаичными или необычными идиомами.

При чтении одной страницы текста, приблизительно в 750 слов, Тест на Грамотность занимает около одной минуты.

Логика

(Logic)

(Базовое, Следствие)

Интеллект

Умение Логика отражает ваши математические способности и умение решать задачи. Тест на Логiku может быть вызван необходимостью расшифровки кода, или решением особенно трудных вычислений. Логика также используется Техножрецами для проведения математических ритуалов над машинами. Имейте в виду, что Логика это исключительно теоретическое Умение – Умение Технопользование является его практическим эквивалентом.

Тест на Логiku обычно занимает около минуты обдумывания и размышлений, однако особенно сложные задачи могут потребовать гораздо больше времени.

Медика

(Medicae)

(Продвинутое)

Интеллект

Умение Медика используется для обработки и лечения телесных повреждений, путем зашивания ран и восстановления баланса жидкостей тела. Есть два основных способа использовать Медику: Первая Помощь и Восстановительный Уход. Вы може-

те использовать первый способ для оказания первой помощи павшим или раненым товарищам, а второй способ служит для ускорения заживления ран.

Первая помощь

Использование Умения Медика в качестве Первой Помощи предполагает быстрые действия по перевязке раненых или умирающих персонажей. Успешный Тест на Медицину аннулирует Урон, равный вашему бонусу Интеллекта для Легко Раненых, 1 очко Урона для Тяжело Раненых и 1 очко Критического Урона для Критически Раненых персонажей. Провал Теста не несет никаких негативных последствий для пациента, он просто удаляет Урон с обычной скоростью исцеления. Однако, провал Теста на три и более степени наносит Легко и Тяжелораненным 1 очко Урона, а персонажи с 0 Ран должны пройти Тест на Стойкость или умереть.

Первая Помощь может быть использована лишь один раз за каждое сражение, в котором были получены ранения, и требует Полного Действия от вас и от вашего пациента.

Восстановительный Уход

Восстановительный уход ускоряет процесс лечения. Вы можете ухаживать за количеством пациентов, равным вашему бонусу Интеллекта. Каждый раненый сверх этого значения дает вам кумулятивный штраф -10 к Тесту на Медику. Для Легкораненых вы можете сделать один Тест в конце каждого дня. Для Тяжело или Критически Раненых пациентов Тест проводится однократно в конце каждой недели. В случае успеха, ваш пациент удаляет Урон вдвое больше обычного (в первую очередь Критический, далее - Обычный), плюс единицу Урона за каждую степень успеха. При провале Теста ваши действия не увенчались успехом, и раненый удаляет Урон обычным образом. Провал Теста на три и более степени означает, что все Легко и Тяжелораненные получают 1 единицу Урона (если это наносит Критический Урон - используйте пра-

вило Внезапная смерть). Провал на пять и более степеней означает, что все пациенты получают 1к10 дополнительного Урона (и вновь, если нанесен Критический Урон - используйте правило Внезапная смерть).

Дополнительная информация об Исцелении содержится в **Главе 7: Игровой процесс.**

Примечание: Талант [Мастер хирург](#) расширяет возможности Умения Медика.

Навигация

(Navigation)

(Продвинутое)

Интеллект

Группа умений: Планетарная, Звездная.

Вы используете Умение Навигации всякий раз, когда хотите прочесть карту, считать показания приборов, вспомнить знания о местности и воспользоваться ориентирами, чтобы выбрать верный курс и не заблудиться. Успешный Тест на Навигацию также позволяет на основе географии, космографии, времени года, погоде и прочих факторах примерно оценить время путешествия. При нормальных обстоятельствах одного Теста в день достаточно для сохранения верного курса, хотя МИ может потребовать пройти дополнительный Тест при возникновении новых факторов, например перемещающихся континентов, кружащих водоворотов плазмы или свирепых штормов.

Планетарная навигация используется для поиска пути по поверхности планеты, с помощью логи-компасов, карт и знания географии.

Звездная навигация применяется для прокладки маршрута в космосе между планетами с использованием звездных таблиц и ритуалов картомантии.

Тест на Навигацию обычно занимает несколько часов для вычерчивания курсов, сверки с картами и внесения поправок, однако может потребовать всего минуту или менее, если вы хотите просто понять, где находитесь.



Исполнитель

(Performer)

(Продвинутое)

Общительность

Группа умений: Танцор, Музыкант, Певец, Рассказчик. Прочие могут быть добавлены по решению Мастера Игры.

Умение Исполнитель может использоваться для развлечения и увлечения толпы зрителей. Это Умение также может применяться для дополнительного заработка, почти как Ремесло. В дополнение к этому, Умение Исполнитель в особых обстоятельствах может служить заменой для других Умений.

Чарующее исполнение: Вы можете пройти Трудный (-10) Тест на Исполнителя (Рассказчик) или Тест на Исполнителя (Певец) вместо Теста на Обаяние, чтобы полностью завладеть аудиторией и добиться более благосклонного к вам отношения.

Захватывающее исполнение: Вы можете пройти Трудный (-10) Тест на Исполнителя (Музыкант) или Тест на Исполнителя (Певец) вместо Теста на Треп, чтобы полностью увлечь зрителей и завладеть их вниманием. Это исполнение подчиняется обычным правилам по применению Умения Треп.

Тест на Исполнителя может занять разное количество време-

ни, и может представлять собой как короткую поэму или песню, так и детально проработанную и длинную оперу.

Пилот

(Pilot)

(Продвинутое, Оператор)

Ловкость

Группа умений: Гражданские суда, Военные суда, Космические корабли.

Умение Пилот используется для полетов куда бы то ни было как на малых атмосферных аппаратах, таких как орнитоптеры и челноки, так и на космических кораблях. Управление кораблем в нормальных условиях не требует прохождения Теста, однако Тест может быть вызван необходимостью полетов в шторм, на высокой скорости или при выполнении опасных маневров.

Во время погони, вы и ваш оппонент проходите Встречные Тесты на Пилота.

Тест на Пилота – это, как правило, Полудействие, но некоторые маневры могут потребовать большего или меньшего времени.

Психонаука

(Psyniscience)

(Продвинутое)

Восприятие

Вы можете использовать Умение Психонауки чтобы настроиться на течения варпа и имматериума. Обычно это Умение применяется для того, чтобы ощутить присутствие или отсутствие демонов или других псайкеров. Для этого пройдите Тест на Психонауку. В случае успеха, вы расширяете ваши чувства на расстояние, равное сумме вашего бонуса Восприятия + 1к10 метров. Каждая дополнительная степень успеха позволяет добавить к этому расстоянию дополнительные 1к10 метров.

Вы также можете использовать это Умение для обнаружения необычных психических феноменов, мест, где целостность реального мира нарушена, мест, где Имматериум блокирован (или экранирован) и так далее. Мастер Игры может решить са-

мостоятельно, в тайне, сделать этот Тест, в зависимости от того, что может обнаружить псайкер.

Результаты любых Тестов на Психонауку приведены в следующей таблице.

Степени успеха	Результат
Успех	Ощущение возмущений в имматериуме
Одна	Примерное местоположение эпицентра феномена
Две+	Точное местоположение личности, использующей или блокирующей Имматериум.

Использование Психонауки требует Полного Действия.

Схоластические знания

(Scholastic Lore)

(Продвинутое, Следствие)

Интеллект

Группа умений: Архаика, Астромантия, Твари, Бюрократия, Химия, Криптология, Геральдика, Имперское Кредо, Правосудие, Легенды, Нумерология, Окультизм, Философия, Тактика Империалис.

Схоластические знания дают вам познания в конкретных областях науки. Успешное прохождение Теста позволяет вам вспомнить имеющие отношение к делу факты и, если у вас имеется доступ к соответствующему оборудованию и ресурсам, провести исследования. Схоластические знания представляют собой уровень информированности, глубоко превосходящий Общие знания, и требуют усердного изучения. Вы проходите Тест на Схоластические знания для идентификации объекта, существа или места, которые относятся к вашей области знания. Успешный Тест открывает основную информацию, каждая дополнительная степень успеха добавляет больше сведений о субъекте.

Степени успеха

Степени успеха	Результат
Успех	Открывает базовую информацию, доступную людям с вашими знаниями.
Одна	Открывает малоизвестную, даже среди ваших коллег, информацию.
Две	Открывает скрытую информацию о предмете, известную только нескольким схоластам.
Три+	Открывает крайне малоизвестную информацию, доступную только горстке экспертов.

В некоторых областях Схоластические знания пересекаются с Общими и Запретными знаниями, но всегда предполагают намного больший и более академичный уровень знаний. Персонаж с Умением Общие знания (Имперское Кредо) может знать о ежедневных ритуалах и молитвах только по своему опыту общения с религией, тогда как персонаж с Умением Схоластические знания (Имперское Кредо) способен объяснить причины существования этих ритуалов и перечислить происходившие в них за тысячелетия изменения.

Чтобы вспомнить факт или характерную деталь о чем либо вам не нужно тратить время. Вы либо знаете это, либо не знаете. Исследования, если конечно вы находитесь в подходящей обстановке, требуют гораздо больше времени. Вы можете проходить один Тест на Схоластические знания раз в 1к10 часов. Смотрите подробности в [Главе 7: Игровой процесс](#).

Архаика: понимание темного прошлого Империи и изменений, происшедших с человечеством на протяжении долгих тысячелетий.

Астромантия: знание звезд, небесных тел и природы планет, а также теоретические знания об использовании телескопов, астрологий и подобных инструментов.

Твари: понимание классификации животных и знакомство с особенностями многих полуразумных существ.

Бюрократия: понимание взаимоотношений с властью, особенно с Администратумом, и их многочисленными и разнообразными департаментами, формами и методами.

Химия: знание химических веществ, их алхимического употребления и их применения в Империи.

Криптология: понимание кодов, шифров, тайных языков и цифровых ключей. Может использоваться как для взлома кода, так и для его создания.

Геральдика: знание принципов геральдики, а также знание наиболее распространенных ливрей, печатей и геральдических эмблем, используемых в Империи.

Имперское Кредо: понимание ритуалов Экклезиархии, конструкции их храмов и отдельных моментов литургий. Может применяться для проведения обрядов.

Правосудие: знание соответствующих наказаний для миллионов преступлений и ересей, преследуемых имперским законом.

Легенды: знание о великих исторических событиях прошлого, таких как ужасающая Ересь Хоруса и Темная Эра Технологий.

Нумерология: понимание таинственных свойств чисел, от теории Катастроф до Садлейрианской литании.

Оккультизм: понимание оккультных ритуалов, теорий и суеверий, а также глубокие познания о мистическом использовании оккультных предметов.

Философия: знание о теориях познания, веры и критики. Может использоваться при дебатах или для создания философских трудов.

Тактика Импералис: понимание основ Тактики Импералис, а также прочих военных теорий, развертывания войск и боевых тактик. Может использоваться для планирования боя или предсказаний дальнейшего развития войны.

Проницательность (Scrutiny) (Базовое) Восприятие

Используйте Умение Проницательность для оценки людей, с которыми встречаетесь, для отделения правды от лжи, для распознавания скрытых мотивов и составления первого впечатления о других людях. Когда вы пытаетесь распознать жульничество или любой другой обман, вы должны пройти Встречный Тест, на Проницательность против Теста на Обман оппонента. Если вы превзошли оппонента по количеству степеней успеха, то догадывается о неправомерности происходящего.

Имейте в виду, что Проницательность это не телепатия и не может использоваться, чтобы раскрыть все секреты человека. Проницательность, скорее, служит в качестве противодействия попыткам манипулирования вами при помощи Умений Взаимодействия, таких как Обаяние, Обман и Запугивание.

Поиск (Search) (Базовое) Восприятие

Используйте Умение Поиск, когда хотите осмотреть местность на наличие спрятанных предметов, улик и всего остального, что может быть скрыто. Поиск отличается от Бдительности тем, что Тесты на Бдительность пассивны, вы проходите их, чтобы почувствовать грозящую опасность или заметить какую-то мелкую деталь, проходя мимо неё. Поиск же подразумевает активные действия по обыску местности.

Одного Теста на Поиск достаточно для проверки маленькой комнаты или области. Когда объект или человек преднамеренно спрятан, Тест на Поиск проходит как Встречный Тест против Маскировки оппонента.

Тест на Поиск занимает минимум пять минут, и зависит от размера обыскиваемого пространства.

Тайный язык (Secret Tongue) (Продвинутое) Интеллект

Группа умений: Аколиты, Администратум, Экклезиархия, Преступный мир, Военный жаргон, Технический. Прочие Тайные языки могут быть доступны по решению МИ.

Тайный язык - это непонятный и таинственный язык, использующийся для общения между представителями определенной профессии, организации или социального класса. Этот диалект больше похож на шифр, чем на реальный язык. При помощи знаков, жестов и кодовых слов, владеющие Тайным языком могут говорить на понятном языке, но использовать скрытое значение слов или передавать большое количество информации несколькими словами. При обычных обстоятельствах прохождение Теста на Тайный Язык не требуется, если все говорящие знают этот его. Однако Тест может потребоваться при разговоре в неблагоприятных условиях, например на шумной улице или во время хаоса сражения. Группа аколитов может разработать свой собственный закодированный язык, уникальный для своей ячейки.

Аколиты: заранее установленная серия кодовых фраз и модуляций голоса, понятных только члену группы. Имейте в виду, что каждая группа аколитов имеет собственную версию этого языка.

Администратум: собрание акронимов, жаргона и процедурных формальностей, используемых Администратумом. Имейте в виду, что это чрезвычайно многоречивый язык.

Экклезиархия: аллегоричный язык набожности и политики, наполненный странными метафорами и заимствованиями из Высокого готика.

Преступный мир: гибридная версия Низкого готика, распространенная среди низших слоев имперского общества, состоящая из мешанины красочных сленговых терминов.

Военный жаргон: подборка кодовых фраз, жаргона, отсылок на древние битвы и удивительное количество слов для обозначения смерти.

Техника: язык Адептус Механику Лингва Технис, включает в себя жаргон, бинарный код и, в некоторых случаях, низко или высокочастотные звуковые волны.

Тест на Тайный язык – это, обычно, Свободное Действие.

Взлом (Security) (Продвинутое) **Ловкость**

Вы можете использовать Умение Взлом для обхода замков и прочих с систем безопасности. Применять это Умение без надлежащих инструментов чрезвычайно сложно. Все попытки взломать замок или обойти защиту без мультключей или других инструментов получают штраф -20. Сложность Теста зависит от качества защиты. Обычно требуется прохождение одного Теста, но более сложные системы могут потребовать дополнительных Тестов или степеней успеха.

Тест на Взлом занимает одну минуту, каждая степень успеха понижает это время на 10 секунд.

Слежка (Shadowing) (Продвинутое) **Ловкость**

Умение Слежка позволяет вам следовать за другим человеком или транспортным средством, не обнаруживая своего присутствия. Слежка отличается от Маскировки тем, что вы движетесь, скрывая свое присутствие, часто перемещаетесь из одного укрытия в другое, а если это невозможно, то ведете себя так, как будто заняты чем-то посторонним, например, читаете инфопланшет, изучаете доску со списком разыскиваемых лиц, или что-либо еще, позволяющее вам слиться с окружающей средой. Тест на Слежку всегда является Встречным против Бдительности оппонента (или половины значения его Характеристики Воспри-

ятия, если у него нет Бдительности).

Один Тест на Слежку позволяет вам оставаться незамеченным на протяжении минуты.

Тихое движение (Silent Move) (Базовое) **Ловкость**

Вы можете использовать Умение Тихого движения для того, чтобы беззвучно прокрасться куда-либо. Сложность Теста зависит от поверхности, по которой вы движетесь – разбитое стекло, хворост, гравий и прочее могут стать источниками дополнительного шума. Тест на Тихое движение всегда Встречный против Бдительности оппонента (или половину значения его Характеристики Восприятия, если у него нет Бдительности).

Тест на Тихое Движение – это, обычно, Свободное Действие, являющееся частью Действия Движения.

Ловкость рук (Sleight of Hand) (Продвинутое) **Ловкость**

Умение Ловкость рук используется, чтобы красть вещи, лазить по карманам или показывать трюки с маленькими предметами, вроде монет или карт. Чем меньше предмет, тем проще с ним манипулировать, что отражается на сложности задачи и устанавливается МИ. В большинстве случаев Тест на Ловкость рук является Встречным против Бдительности вашего оппонента (или половины значения его Характеристики Восприятия, если у него нет Бдительности).

Вы также можете решить использовать Умение Ловкость рук вместо Умения Азартные игры, чтобы спрятать туза в рукав или подменить кость. Смотрите описание Умения Азартные игры для дополнительной информации.

Для Теста на Ловкость рук обычно требуется Полудействие. Вы можете пройти Тест как Свободное Действие, но должны увеличить Сложность на -10.

Знание языка (Speak Language) (Продвинутое) **Интеллект**

Группа умений: Высокий готик, Диалект улья, Низкий готик, Корабельный диалект, Племенной диалект. Прочие языки могут быть доступны по решению МИ.

Умение Знание языка предоставляет возможность общения с людьми на одном языке. Хотя люди в Империи широко разбросаны – они объединены официальным языком – низким готиком. Однако, каждый мир имеет свои локальные диалекты и специфику, а иногда и свой собственный язык. При обычных обстоятельствах, Тест на Знание языка не требуется, если все говорящие понимают языки друг друга.

Высокий готик: язык знати, закона и литургий Экклезиархии.

Диалект улья: упрощенная форма Низкого готика, специфичная для каждого улья.

Низкий готик: обычный диалект Империи.

Корабельный диалект: коды, сленг и идиомы, уникальные для каждого судна.

Племенной диалект: грубый и примитивный язык аборигенов конкретной планеты.

Тест на Знание языка – это, обычно, Свободное Действие.

Общение без слов

В месте, настолько огромном, как Империя, персонажи игроков могут встретиться с ксеносами, не освоенными славой Императора, и не понимающими ваш любимый язык. Хотя многие аколиты склонны общаться с ксеносами посредством доброго выстрела из болтера, могут возникнуть ситуации, когда контакт будет необходим. В таких случаях, персонаж, чтобы передать смысл, должен прибегнуть к пантомиме. Для этого, персонаж должен пройти Тест на Общительность, а субъект пройти Тест на Интеллект. Очевидно, что фразы типа «он стоит за тобой» сравнительно легки для передачи,

однако перевести более сложные толки может быть достаточно трудно. Каждая степень успеха при прохождении Теста на Общительность предоставляет субъекту бонус +10 к результату его Теста на Интеллект для понимания того, что вы хотели сказать. Провал Теста на Общительность означает, что сообщение осталось непонятым. Провал Теста на Интеллект означает, что вас поняли неправильно, а это может иметь неприятные последствия.

Выживание

(Survival)

(Продвинутое)

Интеллект

Вы можете использовать Умение Выживание для существования в дикой природе. Это Умение отражает способность рыбачить, охотиться, разводить огонь, искать съедобную пищу, строить импровизированные укрытия, находить безопасные места для ночлега и прочие необходимые вещи. Сложность Теста зависит от окружающей среды, так, на мирах смерти гораздо сложнее выжить, чем на агропланетах.

Провал Теста на Выживание обычно означает неудачу в поисках чего-то, что вы искали, либо по вашей вине, либо потому, что этого просто не существует. Провал Теста на пять и более степеней означает, что вы крупно напортачили, и нашли лишние проблемы на свою голову, быть может, вызвав обвал или провалившись в пещеру со злыми иловыми медведями, а может глупо наелись ядовитых ягод.

Тест на Выживание занимает один час, каждая степень успеха понижает это время на десять минут. В особых случаях, вроде попытки найти укрытие под метеоритным дождем, Сложность Теста может быть увеличена, а время сокращено до одной минуты.

Плавание

(Swim)

(Базовое, Движение)

Сила

Умение Плавание используется для плавания и ныряния. Плавание в обычных условиях не требует прохождения Теста. Однако, Тест может потребоваться в опасных водах, или при плавании в течение длительного времени. Дополнительная информация о Плавании содержится в [Главе 7: Игровой процесс.](#)

Умение Плавание предполагает, что персонаж пытается плыть в воде, но на чужих мирах вам могут встретиться необычные жидкости, например озера серной кислоты. Сложность Теста может быть повышена для отражения конкретных условий. Умение Плавания не защищает персонажа от урона, получаемого от нахождения в токсичных или прочих опасных жидкостях, а также не отменяет требования к защитной одежде.

Тест на Плавание - это Свободное Действие, являющийся частью Действия Движения.

Технопользование

(Tech-Use)

(Продвинутое)

Интеллект

Персонаж может применять Технопользование для ремонта механических предметов и исследования принципов работы необычных технических артефактов. Для использования простого элемента технического снаряжения, например вокса или ауспекса в обычных обстоятельствах прохождение Теста не требуется. Тест может быть необходим в том случае, если устройство необычное, не работает, или используется в особенно трудных условиях. Например, вы пытаетесь использовать ауспекс во время электрического шторма, или пробуете запустить древний варп-двигатель после тысячи лет бездействия.

Технопользование может применяться для ремонта неисправных или поврежденных предметов, Сложность Теста за-

висит от сложности предмета и нанесенных ему повреждений.

Технопользование иногда может применяться для создания механических устройств с нуля, хотя обычно используется соответствующее Ремесло.

Тест на Технопользование, объясняющий принципы работы предмета, обычно занимает около минуты, но может потребовать больших или меньших временных затрат в зависимости от Сложности. Тест, направленный на ремонт предмета может длиться гораздо дольше, обычно не менее часа, минус 10 минут за каждую дополнительную степень успеха.

Выслеживание

(Tracking)

(Продвинутое)

Интеллект

Умение Выслеживание используется для преследования добычи, будь то животное или что-то иное. Преследование по заметным следам не требует прохождения Теста и может осуществляться без остановки. Однако в случаях, когда освещение, климат или состояние поверхности могут помешать вам - Тест необходим. Сложность Теста зависит от качества следов и прочих обстоятельств. Например, недавний снегопад сделает Тест Трудным (-10) или даже Сложным (-20). При Выслеживании по нечетким следам, Скорость Движения следопыта сокращается в два раза.

Иногда, вы будете следовать за добычей, пытающейся замести следы, в этом случае требуется пройти Встречный Тест против Теста на Маскировку оппонента.

Вы можете пройти Тест, чтобы определить расстояние до добычи, ее численность и расовый тип.

Теста на Выслеживание - это Свободное Действие, являющееся частью Действия Движения.

Ремесло

(Trade)

(Продвинутое, Ремесло)

Различные Характеристики

Группа умений: Фермер (С), Апотекарий (Инт), Оружейник (С), Художник (Лов), Картограф (Лов), Повар (Инт), Переписчик (Инт), Бальзамировщик (Инт), Каменщик (Лов), Торговец (Об), Шахтер (С), Проспектор (С), Гравировщик (Лов), Кузнец (С), Предсказатель (Об), Кожевник (С), Техномат (Инт), Камердинер (Об) и Зодчий (Инт). Прочие ремесла могут быть доступны по решению Мастера Игры.

Наличие Умения Ремесло означает, что вы обучены какой-либо профессии или ремеслу. С этим Умением вы можете зарабатывать себе на жизнь или создавать предметы, соответствующие вашему ремеслу. Вы также можете пройти Тест на Ремесло, чтобы идентифицировать работу конкретного ремесленника, или узнать что-нибудь об имеющемся предмете. Подробности в правиле [Создание вещей](#)

Для Теста на Ремесло, как правило, требуется один день усердной работы. Тест на Ремесло, пройденный для идентификации вещи или ее изготовителя обычно занимает Полное Действие, во время которого ремесленник цокает языком и вздыхает, прежде чем высказать свое предположение.

Фермер: выращивание и сбор урожая, забота о животных.

Апотекарий: смешивание и подготовка растительных лекарств.

Оружейник: производство и обслуживание брони и оружия.

Художник: создание предметов искусства.

Картограф: аккуратные измерения и перенос их на карты.

Повар: приготовление и идентификация еды.

Переписчик: быстрое копирование текстов, украшение манускриптов и подделка письменных документов.

Бальзамировщик: подготовка и сохранение трупов.

Каменщик: оценка и строительство каменных зданий.

Торговец: поиск, закупка и продажа коммерческих товаров.

Шахтер: добыча минералов, обслуживание шахт и обнаружение обычных опасностей.

Проспектор: поиск и распознавание ценных материалов.

Гравировщик: гравировка узоров, текста и изображений на различных материалах.

Кузнец:ковка металлов.

Предсказатель: позволяет делать вид, будто вы предсказываете будущее.

Кожевник: подготовка и дубление шкур.

Техномат: обслуживание механизмов и предметов техники, часто безо всякого понятия о настоящем назначении машины.

Камердинер: позволяет принимать безупречный внешний вид, молча высмеивать окружающих, а так же заботиться о нуждах господ с неизменной вежливостью.

Зодчий: оценка, проектирование и строительство зданий, машин и тому подобного.

Погонщик скота

(Wrangling)

(Продвинутое)

Интеллект

Это Умение можно использовать для поездок на одомашненных животных подходящего размера.

Умение Погонщик скота также позволяет вам заботиться о

домашних животных и командовать ими, например, кровавыми гончими, шипосвиньями, лошадьми, гроксами и им подобными. Ежедневный уход и кормление не требуют прохождения Теста. Тест, как правило, требуется для обнаружения заболеваний, или признаков недомоганий, или для особых задач (например, подготовка верхового животного для парада).

Умение также используется для дрессировки животных для выполнения трюков и подчинения простым командам. Правильная дрессировка животного занимает некоторое время. Тесты следует проходить один раз за каждую неделю тренировок. Простому трюку животное можно обучить за один успешный Тест, трюку средней сложности можно обучить за три Теста, и, наконец, сложный Трюк можно изучить за десять успешных Тестов. Обычные трюки это охрана, поиск, нападение и так далее.

Вы можете также использовать это Умение для приручения животных. Домашние животные всегда относятся к вам дружелюбно. Диких или сторожевых животных можно успокоить с помощью успешного Теста. МИ может наложить штрафы за особо верных или злобных животных.

Умение бесполезно применять на киберживотных, таких как фамилары, даже если они созданы на основе животных.

Для Теста на Погонщика скота может потребоваться различное количество времени, зависящее от того, что ваш персонаж собирается сделать. Дрессировка животного занимает как минимум неделю тяжелого труда, тогда как попытка подружиться с животным занимает Полное Действие.



TALENTS



Глава 4: Таланты

«Используйте талант, полученный тяжким трудом, какой прок от солнечной батареи в тени?»

- Катильдин, Некогда чистый улей.

Выполняя свой долг, аколит свершает множество деяний во имя Инквизиции. От сражений с никчемными мутантами до исследований ксеноруин, всюду аколитам потребуется широкий спектр способностей, чтобы выжить в 41-ом тысячелетии.

Подобно Умениям, Таланты представляют собой некоторые из возможностей вашего персонажа. Обычно это то, чего персонаж добился благодаря тренировкам, например быстрый бег или способность не обращать внимания на практически фатальные раны. В остальных случаях это особые или уникальные способности, например Психические Таланты, или сверхъестественные силы техножрецов. В отличие от Умений, вам, в большинстве случаев, не нужно проходить никакие Тесты, чтобы активировать Таланты. Большинство из них всегда активны. Более того, есть множество Талантов, которые дают бонусы к вашим Тестам на Умения или даже позволяют использовать их другими способами.

Процесс выбора Талантов для своего персонажа, может доставить удовольствие, но может и поставить вас перед очень сложным выбором. К счастью, схемы улучшений в **Главе 2: Карьерные пути** предоставят вам необходимую помощь.

Получение Талантов

Создавая своего персонажа, вы автоматически получили несколько Талантов (подробности в **Главе 1: Создание персонажа**). Начав играть, вы будете получать Очки Опыта, на которые сможете покупать новые Таланты из различных схем улучшений вашего Карьерного пути (подробности в **Главе 2: Карьерный путь**).

Группы Талантов

Некоторые из нижеперечисленных Талантов образуют группы связанных друг с другом способностей. Группы Талантов перечислены в одном параграфе из соображений простоты, но каждая способность в группе является отдельным Талантом и должна приобретаться самостоятельно. Для примера Выучка с ручным оружием (Лаз) и Выучка с ручным оружием (Болтерное) это разные Таланты. Если персонаж хочет одинаково эффективно использовать лазерную винтовку и болтер, то он должен изучить оба этих Таланта.

Требования

Для того чтобы изучить некоторые Таланты, персонаж должен соответствовать особым требованиям. Обычно эти требования представляют собой определенный уровень Характеристики или наличие другого Умения или Таланта, хотя иногда для получения Таланта может потребоваться нечто более специфическое – например, способность персонажа использовать Психические силы.

Таланты

«Выбор – это тяжкая ноша, да не по наши спины».

- Поговорка Горгонидской шахты.

Таблица 4-1: Таланты

Название Таланта	Требования	Действие
Автосангвинация	-	Излечение 2 очков Урона в день, всегда легкораненый.
Амбидекстр	Лов 30	Одинаково ловкие руки.
Бесстрашный	-	Иммунитет к Страху и Подавлению
Благоволение варпа	СВ 35	Дважды бросьте кубик на Психический Феномен и выберите лучший результат.
Благословение оружия	Техножрец	Снять заедания у числа оружия, равного бонусу Инт в радиусе 10м.
Боевая ярость	Неистовство	Парирование в состоянии Неистовства.
Бой вслепую	Вос 30	Получение половины обычного штрафа в бою при ограниченной видимости.
Броня презрения	СВ 40	Вы устойчивы к Порче.
Быстрая атака	НР 35	Две Атаки за Полное Действие.
Быстрая перезарядка	-	Уменьшение времени перезарядки.
Быстрая реакция	Лов 40	Тест на Ловкость для предотвращения эффекта неожиданности.
В пасти ада	Железная дисциплина	Подчинённые имеют иммунитет к Подавлению и Страху в вашем присутствии.

Взрыв Люмина	Техножрец	Энергетический Выстрел с уроном 1к10 + бонус СВ. Вызывает Усталость.
Вскочить	Лов 30	Встать на ноги за Свободное Действие.
Вспомнить все	Инт 30	Способность запоминать банальные факты и мелкие детали.
Выверенный удар	НР 40; Уверенный удар	Отсутствие штрафов к Объявленным Ударам
Выучка с метательным оружием †	-	Умение обращаться с метательным оружием.
Выучка с пистолетами †	-	Умение обращаться с пистолетами.
Выучка с рукопашным оружием †	-	Умение обращаться с группой оружия ближнего боя.
Выучка с ручным оружием †	-	Умение обращаться с группой оружия без штрафа.
Выучка с тяжелым оружием	-	Опыт обращения с тяжелым вооружением.
Выучка с экзотическим оружием †	-	Использование экзотического оружия без штрафов.
Выхватить оружие	-	Действие Подготовка занимает Свободное Действие.
Ганслингер	НС 40; Парное оружие	Стрельба из двух пистолетов ведется со штрафом в - 10.
Двойная команда	-	Дополнительный бонус +10 за численное превосходство.
Двойной выстрел	Лов 40; Парное оружие	Поражение противника дважды за один Тест на Навыки Стрельбы.
Двойной удар	Лов 40; Парное оружие	Поражение противника дважды за один Тест на Навыки Рукопашной.
Двоичный код	-	Бонус +10 к управлению сервиторами.
Декаданс	Ст 30	Дает необыкновенное сопротивление действию наркотиков и алкоголя.
Дух власти	Об 30	Тесты воздействуют на большее количество целей.
Железная дисциплина	СВ 30, Командование	Подчиненные могут перебрасывать Тесты на Страх и Подавление.
Железная челюсть	Ст 40	Избавиться от эффектов Оглушения при успешном Тесте на Стойкость.
Заряд Люмина	Техножрец	Тест на Стойкость для питания/зарядки техники. Вызывает Усталость.
Имитатор	-	Способность копировать голоса.
Искусный стук	Инт 30	Устранение Заедания оружия за Полудействие.
Искушенный	СВ 30	Очки Безумия не начисляются от земных ужасов.
Использование мехадендритов †	Техножрец	Вы можете использовать мехадендриты.
Использование электрографта	-	Бонус +10 к Сбору сведений, Технопользованию, Общим знаниям.
Иступленная вера	-	Переброс эффектов Шока.
Источник силы	Пси рейтинг 2	Бонус к Броскам Силы.
Калечащий удар	НР 50	Наносит дополнительно +1к5-1 Критического Урона с оружием ближнего боя.
Конверсия плоти	Пси рейтинг 2	Подорвать здоровье, чтобы усилить Бросок Силу
Контратака	НР 40	Каждое успешное Парирование дает новую атаку.
Падение кошки	Лов 30	Понижает Урон от падения.
Крепкие бицепсы	Сила 45	Для некоторого оружия не требуется установка на опору.
Крепкий орешек	СВ 40	Переброс броска на смерть из-за Потери крови.
Крепкое телосложение	-	Получение дополнительных Ран.
Литания ненависти	Ненависть	Расширение эффектов Таланта Ненависть на союзников.
Логис имплант	-	Бонус +10 к НР и НС при успешном Тесте на Технопользование.
Магнитная грация	Техножрец	Парение 1к10 + БСт минут один раз в день.
Магнитное превосходство	Техножрец, Магнитная грация	Парение 1к10 + БСт минут дважды в день.
Малая психическая сила †	-	Вы получаете Малую психическую силу.
Мастер боя	НР 30	Противник не получает бонус за численное превосходство.
Мастер клинка	НР 30, Выучка с ру-	Переброс промаха в ближнем бою, один раз за Раунд.

	копашным оружием (любая)	
Мастер оратор	Об 30	Тесты на Общительность действуют на в 10 раз большее число целей.
Мастер хирург	Медика +10	Выполнение сложных медицинских процедур.
Медитация	-	Способность входить в транс для снятия Усталости.
Ментальная крепость	СВ 50; Непреклонный	Защита от психических атак.
Ментальная ярость	Неистовство	Вы можете использовать Психические силы в состоянии Неистовства.
Меткий стрелок	НС 35	Отсутствие штрафов при стрельбе на Дальние и Экстремальные дистанции.
Молниеносная атака	Быстрая атака	Три Атаки за Полное Действие.
Молниеносные рефлексy	-	Добавление двойного бонуса Ловкости к броскам на Инициативу.
Мощный выстрел	НС 40	Дополнительно +2 Урона для стрелковых атак.
На обе лопатки	-	Специальная атака, позволяющая Оглушить противника.
Напор берсерка	-	Бонус +20 при Натиске.
Независимое прицеливание	НС 40	Стрельба по двум целям, отстоящим друг от друга дальше 10м.
Неистовство	-	Позволяет входить в психотическую ярость для получения преимуществ в бою.
Ненависть †	-	Бонус +10 к атакам против ненавистных существ.
Непоколебимая вера	-	Переброс проваленных Тестов на Страх.
Непреклонный	СВ 30; Сопrotивление (Психические силы)	Переброс проваленных Тестов на Силу Воли на сопротивление Психическим силам.
Неприметность	-	Вас трудно запомнить.
Обезоружить	Лов 30	Выбить оружие из рук противника.
Ортопраксия	-	Бонус +20 к на сопротивление контролю над разумом или допросу.
Оружейный мастер	НС 30, Выучка с ручным оружием (любые две)	Использование незнакомого оружия со штрафом -10
Перегрузочный визг	Техножрец	Радиус 30 метров, Тест на Силу Воли или потеря Полудействия.
Отразить выстрел	Лов 50	Вы можете Парировать атаки примитивного оружия дальнего боя.
Очищение и искупление	Выучка с ручным оружием (Зажиг.)	Штраф к попыткам увернуться от вашего зажигательного оружия.
Паранойя	-	Вы знаете о грозящей опасности.
Парное оружие †	НР 35 или НС 35; Лов 35	Две Атаки при использовании двух экземпляров оружия одновременно.
Предусмотрительность	Инт 30	Обдумать свои действия для получения бонуса +10 к следующему Тесту.
Привлечь железо	Техножрец	Тест на СВ, чтобы призвать 1кг/БСВ металлических объектов.
Призвать железо	Техножрец, Привлечь железо	Тест на СВ, чтобы призвать 2кг/БСВ металлических объектов.
Просангвинация	Автосангвинация	Восстановление 1к5 Урона один раз в день.
Пси рейтинг 1	-	Дает силы. Бросок Силы равен 1к10 + БСВ
Пси рейтинг 2	Пси рейтинг 1	Дает силы. Бросок Силы равен 2к10 + БСВ
Пси рейтинг 3	Пси рейтинг 2	Дает силы. Бросок Силы равен 3к10 + БСВ
Пси рейтинг 4	Пси рейтинг 3	Дает силы. Бросок Силы равен 4к10 + БСВ
Пси рейтинг 5	Пси рейтинг 4	Дает силы. Бросок Силы равен 5к10 + БСВ
Пси рейтинг 6	Пси рейтинг 5	Дает силы. Бросок Силы равен 6к10 + БСВ
Психическая сила †	-	Дополнительная Психическая сила.
Пугающий голос	-	Бонус +10 к Запугиванию и Допросу, штраф -10 к Общительности.
Разрывной выстрел	НС 40	Наносит дополнительно +2 Критического Урона с оружием дальнего боя.
Ритуал благоговения	Техножрец	Штраф -10 ко всем Тестам из-за Страхa. Радиус 50 метров.
Ритуал страха	Техножрец	Рейтинг Страхa 1 на 2 минуты. Радиус 50м.
Ритуал чистой мысли	Техножрец	Вы не испытываете эмоций.

Связи †	Об 30	Бонус +10 к Тестам на Общительность при взаимодействии с организацией.
Семижильный	Ст 40	Вы всегда лечитесь так, будто Легко Ранены.
Снайпер	НС 40; Снайперский выстрел	Отсутствие штрафов для Объявленных Выстрелов.
Снайперский выстрел	НС 30	Объявленный Выстрел со штрафом -10.
Сокрушительный удар	Сила 40	Наносит +2 Урона с оружием ближнего боя.
Сопротивление †	-	Бонус +10 к Тестам на сопротивление.
Спринт	-	Повышенная скорость в бою.
Стальные нервы	-	Переброс проваленных Тестов против Подавления.
Стена стали	Лов 35	Дополнительное Парирование каждый Раунд.
Стойкость кремня	Ст 40	Уменьшение получаемого Критического Урона.
Стрельба от бедра	НС 40; Лов 40	Атака во время совершения Полного Движения.
Тайная полость	-	В вашем теле имеется секретный отсек.
Талантливый †	-	Бонус +10 к соответствующему Тесту на Умение.
Темная душа	-	Уменьшает штраф в два раза для Тестов на Пагубу.
Трудная мишень	Лов 40	Противник получает штраф -20 к Тесту на НС, во время вашего Натиска или Бега.
Уверенный удар	НР 30	Выбор места удара при успешной атаке.
Удар ассасина	Лов 40, Акробатика	После рукопашной атаки, успешно пройдя Тест на Акробатику, вы можете передвинуться за Свободное Действие.
Уличный бой	-	Дополнительно +2 Критического Урона для ударов ножами и без оружия.
Усиленные чувства †	-	Бонус в +10 к конкретному чувству.
Флагеллант	-	Ранить себя, чтобы обрести силу духа.
Фокус на Дисциплине	Пси рейтинг 3	+2 к броскам Силы на проявление сил дисциплины.
Химическая кастрация	-	Иммунитет к обольщению, сопротивление обаянию.
Хорошая репутация †	Об 50; Связи	Вы имеете отличную репутацию среди какой-либо группы людей.
Чуткий сон	Вос 30	Персонаж считается бодрствующим, даже если спит.
Шаг в сторону	Лов 40; Уклонение	Дополнительное Уклонение каждый Раунд.
Шок Люмина	Техножрец	Энергетический удар с Уроном 1к10+3. Вызывает Усталость.
Электрическая поддержка	Техножрец	Бонус +10 к Тесту на Стойкость для снятия Усталости.
Энергетический запас	Техножрец	Взрыв Люмина, Заряд и Шок не вызывают Усталость.
Яростный натиск	НР 35	Дополнительный удар при Атаке всеми силами.

† Обозначает группу Талантов

Дух власти (Air of Authority)

Требования: Об 30

Вы окружены естественной аурой власти, внушающей подчинение в окружающих. Успешно пройдя Тест на Командование, вы можете воздействовать на количество целей, равное 1к10 + бонус Ваш голос настолько властен, что даже люди, не находящиеся у вас в подчинении, начинают внимательно слушать, когда вы говорите. Вы можете попытаться отдать команды тем, кто вам не подчиняется, пройдя Тест на Командование со штрафом в -10. Этот Талант действует только на НИП и не действует на враждебные цели.

Амбидекстр (Ambidextrous)

Требования: Ловкость 30

Вы одинаково хорошо владеете обеими руками и не получаете обычный штраф -20 для атак основной рукой.

Дополнительно: Если у вас есть Талант Парное оружие, то штраф за атаки обоими оружиями в один Ход понижается до -10.

Броня презрения (Armour of Contempt)

Требования: Сила Воли 40

Вы облачаете себя в броню презрения и ненависти. Всякий раз, когда вы должны получить Очки Порчи, уменьшайте их количество на 1. Вдобавок, вы можете пройти Тест на Силу Воли за Свободное Действие, чтобы игнорировать эффекты накоплен-

ной Порчи в течение одного Раунда.

Оружейный мастер (Arms Master)

Требования: Навыки Стрельбы 30; Выучка с двумя типами ручного оружия.

Вы настолько хорошо обращаетесь с оружием, что можете взять незнакомое и использовать его так, словно делали это годами. Вы можете использовать нетренированное стрелковое оружие со штрафом -10, вместо обычного штрафа -20.

Удар ассасина

(Assassin Strike)

Требования: Ловкость 40; Акробатика.

В бою вы подобны безмятежному танцору, прыгающему и кружащему среди расчлененных трупов, словно мясник-балерина. Всякий раз, когда вы сходитесь с противником в ближнем бою и производите рукопашную атаку, вы можете пройти Тест на Акробатику, чтобы передвинуться на расстояние Полушага за Свободное Действие. Ваш противник не может применить обычную свободную атаку.

Автосангвинация

(Autosanguine)

Древняя и благословенная технология очищает вашу кровь. Передаваемые из поколения в поколение, эти импланты заживляют легкие ранения. С точки зрения лечения, вы всегда считаетесь Легко Раненым. Вдобавок, ваше естественное исцеление ускорено - каждый день вы удаляете 2 Очка Урона. Более того, автосангвинаторы снимают легкую боль и воспаление, причиняемое давлением благословенного метала ваших имплантов на слабую плоть. Это не имеет никакого игромеханического эффекта, но делает персонажа несколько менее раздражительным.

Выучка с ручным оружием

(Basic Weapon Training)

Группа Талантов: Болтерное, Зажиг., Лаз, ПУ, Мельта, Плазма, Примитивное, СБ.

Вы выучились обращаться с группой ручного оружия и можете использовать его без штрафов.

Боевая ярость

(Battle Rage)

Требования: Талант Неистовство.

Несмотря на свой неистовый характер, вы держите себя в руках, когда вступаете в ближний бой. Вы можете использовать Реакцию на Парирование в состоянии Неистовства.

Напор берсерка

(Berserk Charge)

Вы бросаетесь на врагов в безрассудном порыве, используя мощь Натиска для усиления своих ударов. Когда вы совершаете Действие Натиск вы получаете бонус +20 к Навыкам Рукопашной, в отличие от обычного бонуса в +10.

Двоичный код

(Binary Chatter)

Вы мастерски управляетесь с сервиторами. Вы получаете бонус в +10 к любым попыткам инструктора, программирования или допроса сервиторов.

Мастер клинка

(Blademaster)

Требования: Навыки Рукопашной 30; Выучка с рукопашным оружием.

Вы превосходно владеете мечом и ножом, ваш клинок всегда бьет точно в цель. Совершая атаку мечом или ножом любого типа, в том числе цепным и силовым, вы можете перебросить промах один раз за Раунд.

Бой вслепую

(Blind Fighting)

Требования: Восприятие 30.

Благодаря годам тренировок и неустанному развитию чувств, вам больше не обязательно видеть противника, чтобы поразить его. Штрафы в бою в условиях ограниченной видимости (туман, дым, темнота) уменьшаются вдвое.

Крепкие бицепсы

(Bulging Biceps)

Требования: Сила 45.

Там, где слабого человека отшвырнет отдачей мощного оружия, ваше крепкое телосложение позволит вам остаться на ногах. Вы можете стрелять из тяжелого оружия очередями или полуочередями без установки на опору.

Падение кошки

(Catfall)

Требования: Ловкость 30.

Вы проворны и грациозны словно кошка, и способны прыгать с большей высоты, чем остальные, без какого-либо вреда. Во время падения вы можете пройти Тест на Ловкость за Свободное Действие. В случае успеха, и за каждую степень успеха, уменьшите высоту падения на число метров, равное вашему бонусу Ловкости, чтобы определить Урон, полученный при падении.

Химическая кастрация

(Chem Geld)

Разнообразные химические и хирургические вмешательства сделали вас безразличным к искушениям плоти. Попытки обольстить вас автоматически проваливаются, и Сложность всех Тестов на Обаяние, направленных на вас, увеличивается на один шаг (Серьезные Тесты (+0) становятся Трудными (-10) и так далее). При приобретении этого Таланта вы получаете одно Очко Безумия.

Очищение и искупление

(Cleanse and Purify)

Требования: Выучка с ручным оружием (Зажигательное).

Сжечь! Сжечь! Сжечь! Никто не сможет избежать вашей пламенной ярости! Противник, попавший под залп вашего огнемета, получает штраф в -20 к попытке увернуться.

Мастер боя

(Combat Master)

Требования: Навыки Рукопашной 30.

Благодаря сочетанию рефлексов и обостренного восприятия, вы способны держать на расстоянии гораздо больше врагов, чем менее опытный аколит. Противник, сражающийся с вами в ближнем бою, не получает бонусов за численное превосходство.

Тайная полость

(Concealed Cavity)

В вашем теле есть небольшая потайная камера. Это может быть карман внутри плоти, или же полость в одном из ваших имплантов. Вы можете использовать эту камеру, чтобы спрятать предмет,

размером не больше вашей ладони. Камера может быть обнаружена при помощи Трудного (-10) Теста на Поиск. Если обыскивающий применяет какую-то технологию, например медицинский сканер или хим-сниффер, то Сложность Теста понижается до Обыденной (+10).

Конверсия плоти (Corpus Conversion)

Требования: Пси рейтинг 2.

Вы можете зачерпнуть здоровье своего тела, чтобы напитать свою психическую силу. Псайкер может навсегда пожертвовать одно очко Стойкости, чтобы получить бонус 1к10 к следующему броску Силы. Псайкер может жертвовать в течение одного раунда Стойкость вплоть до числа бонуса СВ, получая за каждое пожертвованное очко бонус в 1к10 к броску Силы

Контратака (Counter-attack)

Требования: НР 40.

Вы способны перейти от обороны к нападению в мгновение ока. Если вы успешно Парируете атаку противника, то можете незамедлительно провести собственную атаку, используя оружие, которым Парировали. Эта атака проводится со штрафом -20 к Тесту.

Разрывной выстрел (Crack Shot)

Требования: НС 40.

Вы умеете стрелять в наиболее уязвимые места противника. В том случае, если ваша стрелковая атака наносит Критический Урон, вы можете добавить к нему дополнительные 2 очка.

Калечащий удар (Crippling Strike)

Требования: НР 50.

Вы знаете, куда обрушить свой удар, чтобы причинить как можно больший урон. Всякий раз, нанося Критический Урон оружием ближнего боя, вы можете наносить дополнительно 1к5-1 очков.

Сокрушительный удар (Crushing Blow)

Требования: Сила 40.

Ваши удары настолько сильны, что могут сокрушать кости. Вы наносите +2 Урона при каждой удачной атаке в ближнем бою.

Темная душа (Dark Soul)

Ваша душа, неведомо для вас, запятнана и устойчива к эффектам Порчи. Всякий раз, когда вам нужно проходить Тест на Пагубу, вы получаете только половину от обычного штрафа. Подробности о Порче смотрите [Главе 8: Мастер игры](#).

Снайперский выстрел (Deadeye Shot)

Требования: НС 30.

Вы всегда попадаете врагу прямо промеж глаз... или куда-то еще, куда целились. При Объявленном Выстреле вы получаете штраф -10, вместо обычного -20.

Декаданс (Decadance)

Требования: Стойкость 30.

Благодаря ментальному или физическому кондиционированию или же за долгие годы злоупотреблений, ваш организм выработал устойчивость к химикатам. При употреблении алкоголя, или похожих напитков вы не отключаетесь до тех пор, пока не провалите количество Тестов на Стойкость равное двойному бонусу Стойкости. Вы также получаете бонус +10 к Тестам на повторные применения наркотиков в течение 24 часов.

Отразить выстрел (Deflect Shot)

Требования: Ловкость 50.

Вы можете отбивать Метательное оружие и снаряды, выпущенные из Примитивного оружия. Вы можете потратить Реакцию, чтобы Парировать стрелковые атаки, совершенные при помощи Примитивного или Метательного оружия.

Крепкий орешек (Die Hard)

Требования: Сила Воли 40.

Вас не так-то просто прикончить. Когда вы страдаете от Потери крови, вы можете дважды бросать кубик, чтобы избежать смерти.

Обезоружить (Disarm)

Требования: Ловкость 30.

Вы способны выбить оружие из рук противника. Во время боя с противником, вооруженным оружием ближнего боя, вы можете использовать Полное Действие, чтобы обезоружить врага, пройдя Встречный Тест на НР. Если вы превосшли противника, то он роняет оружие к своим ногам. Если вы превосшли его на три и более степени, то не только обезоруживаете врага, но и отнимаете его оружие.

Фокус на Дисциплине (Discipline Focus)

Группа Талантов: Биомантия, Предсказание, Пиромантия, Телекинез, Телепатия.

Требования: Пси рейтинг 3.

Вы прикладываете много времени и усилий, для того, чтобы постичь свою Дисциплину. Выберете одну из своих Дисциплин. Вы получаете бонус +2 к броску Силы, на проявление любой Силы этой Дисциплины.

Пугающий голос (Disturbing Voice)

У вас зловещий и пугающий голос. Этот эффект может быть вызван инфразвуковыми модуляциями, воспроизводимыми вашим вокс-синтезатором, большим опытом в допросах или же врожденной аурой злобы. Вы получаете бонус +10 ко всем Тестам на Допрос и Запугивание с использованием вашего голоса. Вы получаете штраф -10 к Тестам на Общительность, когда имеете дело с персонажами, которым могут быть не приятны ваши манеры (псайкеры, маленькие дети, нервные гроксы и т.д.).

Двойная команда (Double Team)

Вы сражаетесь лучше, когда стоите плечом к плечу с верным союзником. Набросившись вдвоем на врага, вы получаете бонус +10 к Тестам на Навыки Рукопашной. Если и у вас, и союзника есть этот Талант, то каждый из вас получает еще один бонус +10, таким образом вы оба получаете по бонусу +20. Этот бонус складывается с бонусом за превосходство в численности.

Двойной выстрел (Dual Shot)

Требования: Ловкость 40; Парное оружие.

Вы можете сфокусировать огневую мощь двух пистолетов, чтобы максимизировать ударную силу. Если вы вооружены двумя пистолетами, вы можете выстрелить из них одновременно за Полное Действие. Пройдите один Тест на Навыки Стрельбы. В случае успеха, вы поражаете цель обоими выстрелами. Так как двойной выстрел считается одной атакой, вы можете использовать Действие Прицеливания перед выстрелом, чтобы получить бонус +10 или +20 к НС. Лазерный Прицел, установленный хотя бы на одно оружие, дает свой бонус +10. Вы не получаете обычного штрафа -20 к НС за ношение двух оружий. При попадании, Очки Брони вычитаются обычным образом из каждого из обоих попаданий, но Стойкость вычитается только один раз из суммы Урона от обоих попаданий. Один успешный Тест на Уклонение позволяет избежать обоих выстрелов.

Двойной удар (Dual strike)

Требования: Ловкость 40; Парное оружие.

Вы можете сфокусировать свои удары в ближнем бою, чтобы максимизировать ударную силу. Если вы держите по оружию ближнего боя в каждой руке, вы можете атаковать ими одновременно за Полное Действие. Пройдите один Тест на Навыки

Рукопашной. В случае успеха, оба ваших удара попадают в цель. Так как двойной удар считается одной атакой, вы можете использовать Действие Прицеливания перед ударом, чтобы получить бонус +10 или +20 к НР. Вы не получаете обычного штрафа -20 к НР за ношение двух оружий. При попадании, Очки Брони вычитаются обычным образом из каждого из обоих попаданий, но Стойкость вычитается только один раз из суммы Урона от обоих попаданий. Один успешный Тест на Уклонение или Парирование позволяет избежать обоих ударов.

Электрическая поддержка (Electrical Succour)

Требования: Техножрец (Электру индуктор/Катушка потенция).

Вы взываете к священному потоку энергии, чтобы пополнить силы вашей слабой плоти. Установив контакт с работающей машиной или полностью заряженной батареей, вы можете пройти Обыденный (+10) Тест на Стойкость. В случае успеха удалите один уровень Усталости и дополнительный уровень Усталости за каждую степень успеха. Для активации процедуры требуется одна минута медитаций и произнесения ритуальных магических формул.



Использование электрографта

(Electro Graft Use)

При помощи электрографта вы можете подключаться к информационным узлам и взывать к духам машин. Этот Талант предоставляет бонус +10 к Тестам на Общие знания, Сбор сведений и Технопользование пока вы остаетесь подключенными к информационному узлу.

Энергетический запас

(Energy Cache)

Требования: Техножрец (Катушка потенция).

Вы научились заимствовать энергию, хранящуюся в вашей Катушке Потенция. Вы больше не получаете Усталость при использовании Светового взрыва, Заряда и Шока.

Выучка с экзотическим оружием

(Exotic Weapon Training)

Группа Талантов: Все экзотическое оружие.

Вы научились использовать какой-либо вид экзотического оружия, и можете применять его без штрафов.

Благоволение варпа

(Favoured by the Warp)

Требования: Сила Воли 35.

Всякий раз, когда Бросок Силы вызывает Психический феномен, вы можете дважды бросить кубик по таблице феноменов и выбрать наиболее приемлемый результат.

Бесстрашный

(Fearless)

Толи из-за пламенной верности, то ли из-за психического расстройства вас невозможно запугать или лишить присутствия духа. Вы иммунны к эффектам Страх и Подавления. Но, чтобы выйти из боя или отказаться от драки, вы должны успешно пройти Тест на Силу Воли.

Перегрузочный визг

(Feedback Screech)

Требования: Техножрец (Респираторный модуль).

Бормоча себе под нос нелогичные формулы, вы можете спровоцировать ответную реакцию своих вокс синтезаторов. Ваши аудиоцепи протестуют и раздражаются ужасным визгом, в равной степени шокирующим и отвлекающим окружающих. Все существа, за исключением демонов и машин, в радиусе 30 метров должны пройти Тест на Силу Воли или потерять Полудействие в свой следующий Ход, содрогаясь, бранясь, затыкая уши, или как-то иначе реагируя на этот ужасный шум. Применение данного Таланта требует Полного Действия и не может использоваться повторно в течении 1к5 Раундов, необходимых для перезагрузки аудиоцепей.

Привлечь железо

(Ferric Lure)

Требования: Техножрец (Электрондуктор/Катушка потенция)

Вы можете притянуть себе в руку незакрепленный видимый металлический предмет. Вес предмета не может превышать одного килограмма на единицу вашего бонуса Силы Воли. Объект должен находиться в пределах 20 метров. Для использования этого Таланта вы должны пройти Тест на Силу Воли и потратить Полное Действие.

Призвать железо

(Ferric Summons)

Требования: Техножрец (Электрондуктор/Катушка потенция), Привлечь железо

Вы можете притянуть себе в руку незакрепленный видимый металлический предмет. Вес предмета не может превышать двух килограмм на единицу вашего бонуса Силы Воли. Объект должен находиться в пределах 40 метров. Для использования этого Таланта вы должны пройти Тест на Силу Воли и потратить Полное Действие.

Предусмотрительность

(Foresight)

Требования: Интеллект 30.

Вы можете просчитать последствия любого действия. Если вы потратите немного времени на обдумывание своей задачи, то сможете избрать лучший курс действий. Вы можете потратить десять минут на обдумывание проблемы, чтобы получить бонус +10 к соответствующему Тесту на Интеллект.

Флагеллант

(Flagellant)

Вы посвятили свою боль служению Императору. Каждый день вы должны проводить двадцать минут в молитвах и самобичевании, нанося себе 1 Урона. Вы не можете излечить этот Урон или позволить излечить его. Усмирив свою плоть, вы получаете бонус +10 к Тестам на Силу Воли на сопротивление Пагубе или контролю над вашим разумом. Вдобавок, если у вас есть Талант Неистовство, то вы можете войти в Неистовство за Свободное Действие. Если в какой-то из дней вы не сможете заняться флагелляцией, то получите штраф -5 ко всем Тестам, из-за гложущего вас чувства вины и стыда.

Неистовство

(Frenzy)

Вы можете разжечь в себе klokoчущую ярость. Вы должны потратить один Раунд на накручивание себя (ревя, колотя себя или вводя психостимулирующие наркотики). В следующий Раунд боя вы теряете контроль над собой и становитесь берсерком, получая бонус +10 к НР, Силе, Стойкости и Силе Воли, и штраф -20 к НС и Интеллекту. Вы должны атаковать ближайшего противника в ближнем бою, если это возможно. Если вы не в бою с ближайшим противником, вы должны пойти к нему и вступить в бой, если это возможно. Вы не будете совершать каких-то очевидно суицидальных действий, таких как спрыгнуть с крыши, чтобы сразиться с кем-то внизу, но предпримите все возможное, чтобы сойтись в рукопашном бою

с ближайшим врагом. В Неистовстве, вы не подвержены Страху, Подавлению и Оглушению, а также эффектам Усталости, не можете Парировать, отступать и спастись бегством. Вы должны использовать Маневр Атака всеми силами, если это возможно. Вы остаетесь в Неистовстве до конца боя. Некоторым существам, например демонам, не нужно тратить Раунд, чтобы войти в Неистовство – они либо всегда в Неистовстве, либо могут входить в него при одном только желании. Во время Неистовства вы не можете использовать Психические силы, только если у вас нет подходящего таланта.

Яростный натиск (Furious Assault)

Требования: НР 35.

Ваши удары следуют один за другим, обрушиваясь на врага, словно горящие стрелы. Если во время Маневра Атака всеми силами вы попадаете по врагу, вы можете потратить свою Реакцию на чтобы провести дополнительную атаку (эта дополнительная атака имеет все бонусы и штрафы первой).

Хорошая репутация (Good Reputation)

Требования: Общительность 50; Связи.

Группа Талантов: Администратум, Экклезиархия, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Преступный мир.

К вам хорошо относятся внутри вашей социальной группы или организации. Вы получаете дополнительный бонус +10 к Тестам на Общительность, когда имеете дело с этими людьми. Этот Талант складывается с Талантом Связи, и дает общий бонус +20.

Благословение оружия (Gun Blessing)

Требования: Техножрец (Электруиндуктор/Катушка потенциала).

Взмахом руки вы можете снять Заедание у числа оружия, равного вашему Бонусу Интеллекта в радиусе 10м. Чтобы сделать это, пройдите Тест на Ин-

телект. Успех означает, что вы привели духов оружия в порядок. Благословение это Полное Действие.

Ганслингер (Gunslinger)

Требования: Навыки Стрельбы 40; Парное оружие.

Вы готовы к любому повороту событий, когда сжимаете в обеих руках по пистолету. Вооруженные таким образом, вы можете снизить штраф за бой парным оружием на 10. Если у вас есть Талант Амбидекстр, вы не получаете никаких штрафов при стрельбе из двух оружий.

Трудная мишень (Hard Target)

Требования: Ловкость 40.

Лучший способ выжить – продолжать двигаться, не взирая ни на что. Если вы предпринимаете Действия Натиск или Бег, все враги, стреляющие по вам, получают штраф -20 к Тестам на НС. Этот штраф действует до начала вашего следующегохода.

Семижильный (Hardy)

Требования: Стойкость 40.

В вопросах излечения Урона вы всегда считаетесь Легкораненым.

Ненависть (Hatred)

Группа Талантов: Преступники, Культы (конкретные), Демоны, Ксеносы (конкретные), Псайкеры, Еретики, Мутанты.

У вас есть причины ненавидеть конкретную расу или организацию, и вы даете выход своей злобе в ближнем бою. Выберите объект своей ненависти. При сражении с врагом, который является членом ненавистной вам группы, вы получаете бонус +10 ко всем Тестам на НР, направленным на атаку данного субъекта.

Выучка с тяжелым оружием (Heavy Weapon Training)

Группа Талантов: Болтеры, Зажиг., Лаз, ПУ, Мельта, Плазма, Примитивное, СБ.

Вы знаете, как правильно использовать конкретный тип тяжелого оружия и можете делать это без штрафов.

Усиленные чувства (Heightened Senses)

Группа Талантов: Зрение, Слух, Обоняние, Вкус, Осязание.

Одно из ваших пяти чувств развито лучше прочих. При получении данного Таланта выберите одно из чувств. Вы получаете бонус +10 ко всем Тестам, связанным с этим чувством. Обратите внимание, что Усиленное Зрение не дает бонуса +10 к НС.

Стрельба от бедра (Hip Shooting)

Требования: Навыки Стрельбы 40; Ловкость 40.

Вы можете стрелять в движении. За Полное Действие вы можете продвинуться на расстояние Шага одновременно с одиночной атакой из пистолета.

Независимое прицеливание (Independent Targeting)

Требования: НС 40.

Вы достаточно натренированы, чтобы вести огонь по двум направлениям одновременно. При стрельбе из двух оружий вы можете выбирать цели, расположенные более чем в 10 метрах друг от друга.

Исступленная вера (Insanely Faithful)

Вы нашли спасение в своем безумии. Бросая на определение эффектов Шока, вы можете дважды бросить кубик и выбрать лучший результат.

В пасти ада (Into the Jaws of Hell)

Требования: Железная дисциплина.

Вы вселяете в ваших последователей такое рвение и верность, что они готовы отправиться за вами куда угодно, даже на поиски зловещей Звезды-Тирана. Пока вы находитесь в зоне их видимости, ваши подчиненные иммунны к Страху и Подавлению.

Железная дисциплина (Iron Discipline)

Требования: Сила Воли 30, Командование.

Не милосердием и добротой, но твердой волей и справедливостью вы вселяете верность в своих подчиненных. Пока вы находитесь в зоне их видимости, ваши подчиненные могут перебрасывать проваленные Тесты Силы Воли на Страх и Подавление. Железная Дисциплина воздействует на число целей, равное вашему БСВ и находящихся под вашим командованием. ИП получают преимущества от Железной дисциплины только если персонаж с этим Талантом является официальным лидером группы.

Железная челюсть (Iron Jaw)

Требования: Стойкость 40.

Вы слеплены из крепкого теста, и можете выдержать незначительные удары. Если вас Оглушили, вы можете пройти Тест на Стойкость чтобы оправиться от эффектов Оглушения.

Искушенный (Jaded)

Требования: Сила Воли 30.

Вы повидали столько зла в этой галактике, что привыкли к виду самых отвратительных ужасов. Вы никогда не получаете Очков Безумия при виде крови, смерти, насилия или же каких-то земных ужасов. Однако, сверхъестественные страхи все еще пугают вас обычным образом.

Вскочить (Leap Up)

Требования: Ловкость 30.

Вас тяжело прижать к земле. Вы можете Встать на ноги за Свободное Действие.

Чуткий сон (Light Sleeper)

Требования: Восприятие 30.

Вы чутко спите, и остаетесь настороже, даже когда остальные крепко спят. В контексте Тестов на Бдительность, при Неожиданности или во время спешного подъема вы всегда считаетесь бодрствующим, даже если спите. С другой стороны, вы часто чувствуете усталость днем, и, как результат, раздражительны или рассеяны.

Молниеносная атака (Lightning Attack)

Требования: Быстрая атака.

За Полное Действие в свой Ход вы можете провести три атаки в ближнем бою. Этот Талант заменяет Талант Быстрая атака. Вы не можете использовать Талант Двойной удар в то Полное Действие, когда применяете Молниеносную Атаку. Если у вас есть Талант Парное оружие и вы держите в руках два оружия ближнего боя, вы получаете преимущество от Молниеносной атаки только для одного из оружий и наносите один удар другим. Если у вас есть Талант Парное оружие и вы держите в одной руке оружие ближнего боя и пистолет в другой, вы получаете преимущество от Молниеносной атаки для оружия ближнего боя и делаете один выстрел из пистолета.

Молниеносные рефлексy (Lightning Reflexes)

Ваши рефлексy подобны вспышке молнии. При бросках на Инициативу, вы добавляете к 1k10 двойной бонус Ловкости.

Литания Ненависти

Требования: Ненависть (любая).

Вы настолько охвачены своей ненавистью, что можете пробудить в других чувство схожей силы. За Полное Действие, вы можете пройти Тест на Обаяние, для того, чтобы расширить действие Ненависти на окружающих вас людей. Успешное прохождение теста предоставляет бонус +10 к Тестам на НР в сражении с ненавистными врагами числу союзников, равному вашему бонусу Общительности. Эффект действует до окончания боя.

Логис имплант (Logis Implant)

Вы можете использовать аналитические цепи для расчета траекторий и ответных реакций со сверхъестественной скоростью. Ваша способность просчитывать возможные последствия позволяет вам предугадывать передвижения противника. За Реакцию вы можете пройти Тест на Технопользование, чтобы активировать Логис имплант. Имейте в виду, что это расходует вашу Реакцию в данном Раунде. До конца вашего следующегохода, вы получаете бонус +10 к Тестам на НР и НС. При каждом успешном использовании данного Таланта вы должны пройти Тест на Стойкость или получить один уровень Усталости.

Взрыв Люмина (Luminen Blast)

Требования: Техножрец (Электру индуктор/Катушка потенциа)

С надлежащей молитвой, вы можете поразить врагов Омниссии воплощением своей воли. При помощи электру индукторов вы можете создать искрящийся шар биоэлектрической энергии, который можно швырнуть в неприятеля. Успешно пройдя Тест на НС, вы можете направить этот шар в одну цель в пределах 10 метров. Противник получает 1k10+БСВ Энергетического Урона. При каждом использовании данного Таланта вы должны пройти Тест на Стойкость или получить один уровень Усталости.

сти. Взрыв Люмина это Стандартная Атака и требует Полудействия.

Заряд Люмина (Luminen Charge)

Требования: Техножрец (Электру индуктор/Катушка потенциа)

Вы научились одалживать свою жизненную силу технике. Успешно пройдя Тест на Стойкость, вы можете использовать свое биоэлектрическое поле для перезарядки или питания механизмов. Чтобы сделать это, вы должны провести одну минуту медитируя и произнося ритуальные заклинания. Сложность Теста на Стойкость зависит от природы техники:

Сложность	Пример
Обыденно (+10)	Химическая батарея, светосфера.
Серьезно (+0)	Батарея лазера, инфопланшет, персональный обогреватель.
Трудно (-10)	Сверхзарядная батарея, модуль охлаждения воздуха, сервочереп.
Сложно (-20)	Двигатель лэнд-спидера, батарея лазпушки, сервитор.
Очень Сложно (-30)	Индустриальный пресс, двигатель когитатора, ксенотехника.

Имейте в виду, что по решению Мастера Игры, некоторая техника может быть попросту слишком таинственной, сломанной или энергоемкой, чтобы вы могли её активировать. При каждом использовании данного Таланта вы должны пройти Тест на Стойкость или получить один уровень Усталости.

Шок Люмина (Luminen Shock)

Требования: Техножрец (Электру индуктор/Катушка потенциа).

Фокусируя биоэлектрическую энергию в электру индукторах, вы можете разить своих врагов. Чтобы эта способность сработала, вы должны прикоснуться к врагу. В

бою вы должны либо успешно пройти Тест на НР, либо быть в Захвате чтобы передать заряд. Шок Люмина наносит $1k10+3$ Энергетического Урона. При каждом использовании данного Таланта вы должны пройти Тест на Стойкость или получить один уровень Усталости. Шок Люмина это Стандартная Атака и требует Полудействия

Магнитная грация (Maglev Grace)

Требования: Техножрец (Катушка потенциа).

Проведя долгие часы, заучивая наизусть древние знания, вы постигли одно из чудес Омниссии. За Полудействие, вы можете оторваться от поверхности на 20-30 сантиметров на число минут, равное $1k10 +$ бонус Стойкости. Вы можете передвигаться с обычной скоростью шага и должны тратить Полудействие каждый Раунд, концентрируясь на поддержании ритуала. Вы можете активировать этот ритуал во время падения, чтобы замедлить скорость снижения. В этом случае считайте, что весь Урон от падения составит $1k10+3$ Ударного Урона. Каждое использование Магнитной грации истощает вашу катушку потенциа, поэтому вы можете использовать этот ритуал не чаще чем один раз в двенадцать часов.

Магнитное превосходство (Maglev Transcendence)

Требования: Техножрец (Катушка потенциа), Магнитная грация.

Преданность Богу-Машине даровала вам великое знание чудес. За Полудействие, вы можете оторваться от поверхности на 20-30 сантиметров на время, равное $2k10 +$ бонус Стойкости. В таком состоянии вы можете передвигаться с обычной скоростью бега и должны тратить Полудействие каждый Раунд, концентрируясь на поддержании ритуала. Вы можете активировать этот ритуал во время падения для осуществления контролируемого спуска. Если вам хватило сил поддерживать ритуал до окончания спуска, то вы не получаете Урона от паде-

ния. Вы можете исполнять этот ритуал два раза каждые двенадцать часов.

Меткий стрелок (Marksman)

Требования: НС 35.

Расстояние не имеет для вас значения, когда вы сжимаете в руках оружие и можете подстрелить дальние мишени так, словно они находятся рядом. Вы не получаете штрафов при стрельбе на дальнюю или экстремальную дистанции.

Мастер хирург (Master Surgeon)

Требование: Медика +10.

Вы обучены наиболее продвинутым медицинским техникам, известным человечеству. Вы получаете бонус +10 ко всем Тестам на Медику. Если вы лечите Тяжелые или Критические Раны, то успешный Тест излечивает 2 Раны, вместо обычной 1. Если пациент подвергается опасности потерять конечность от Критического Ранения (смотрите Главу 7: Игровой процесс), то вы также предоставляете ему бонус +20 к Тесту на Стойкость на сопротивление потери конечности.

Мастер оратор (Master Orator)

Требования: Общительность 30.

Вы умеете выступать перед большими аудиториями. Ваши Тесты на Общительность, а также все Тесты на Умения, основанные на Общительности, могут воздействовать на десятикратно большее число людей, чем обычно.

Использование мехадендритов (Mechadendrite Use)

Требования: Техножрец (Кибермантия/Черепая схема).

Группа Талантов: Баллистический, Манипулятор, Медицинский, Оптический, Сервисный.

Вы получили соответствующее обучение, посвящение и гипнонаставление по использованию конкретного типа мехадендритов.

Медитация

(Meditation)

Очистив разум и войдя в транс, вы можете восстановить свои силы. Вы должны успешно пройти Тест на Силу Воли. В этом случае, за каждые десять минут медитации, вы снимаете один уровень Усталости.

Выучка с рукопашным оружием

(Melee Weapon Training)

Группа Талантов: Примитивное, Цепное, Шоковое, Силовое.

Вы прошли основную подготовку с конкретным типом оружия ближнего боя и можете использовать его без штрафов.

Ментальная крепость

(Mental Fortress)

Требования: Сила Воли 50; Непреклонный.

Вы научились агрессивно противостоять психическим атакам. Когда вы становитесь целью психической атаки, атакующий вас псайкер должен пройти Тест на Силу Воли. Если он провалит этот Тест, то получает 1к10 Урона, плюс единицу Урона за каждое очко вашего бонуса Силы Воли. Этот Урон считается Ударным, направленным в голову (или точнее, в лицо). Псайкер может снизить этот Урон на свой БСВ. Этот Урон игнорирует броню и все бонусы Стойкости.

Ментальная ярость

(Mental Rage)

Требования: Неистовство.

Вы обращаете свое безумие и ненависть в Психические силы. Вы можете использовать Психические силы в состоянии Неистовства.

Мощный выстрел

(Mighty Shot)

Требования: НС 40.

Вы знаете, как палить из пушки, чтобы причинять как можно больше урона. Вы наносите дополнительно +2 Урона из стрелкового оружия.



Имитатор

(Mimic)

Вы имеете необыкновенную способность копировать тембр голосов других людей. Причинами этого может быть имплантированный вокс синтезатор, тренировки или врожденный талант. Чтобы должным образом изучить тембр, вы должны слушать голос цели как минимум один час. Вы должны понимать язык, на котором она говорит, и быть с ней одной расы (например, человек, не может убедительно воспроизвести голос Орка). Слышащие вас должны пройти Трудный (-10) Тест на Проницательность, чтобы понять, что вы тот человек, кото-

рого имитируете. Если вы изучали голос жертвы не в «живую» (например, по аудиозаписи, или путем подслушивания комм-линка переговоров), то Сложность Теста понижается до Серьезного (+0). Имейте в виду, что данный Талант не делает вас похожим на копируемого человека, вы просто звучите как он. Если слушатель ясно видит, что вы не тот, за кого себя выдаете, то ваш обман автоматически раскрывается.

Младшая психическая сила

(Minor Psychic Power)

Группа Талантов: Все Младшие психические силы.

Вы постигли новую психическую способность. Вы получаете

одну Младшую психическую силу.

Стальные нервы (Nerves of Steel)

Вы сохраняете спокойствие, даже если мимо вас свистят пули и вокруг падают бомбы. Вы можете перебросить проваленный Тест на Силу Воли, чтобы избежать или оправиться от Подавления.

Ортопраксия (Orthoproxy)

Вы научились черпать силу духа из литургических цепей, покоящихся глубоко внутри вашего черепа. Вы можете «отключить» попытки контролировать ваше сознание, сконцентрировавшись на молитвах, декламируемых прокси модулем. Это дает вам бонус +20 к Тестам Силы Воли на сопротивление контролю сознания или допросу.

Паранойя (Paranoia)

Вы живете в ожидании опасности и, втайне от других, знаете, что вся галактика ополчилась против вас. Вы получаете бонус +2 к броскам на Инициативу. Вдобавок, Мастер Игры может тайно провести Тест на ваше Восприятие, чтобы узнать, ощутили ли вы скрытую угрозу. Остальные члены группы, однако, могут счесть ваше постоянно бормотание и бегающий взгляд нервными.

Связи (Peer)

Требования: Общительность 30.
Группа Талантов: Ученые, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Экклезиархия, Жители диких миров, Правительство, Жители ульев, Инквизиция, Средний класс, Военные, Дворянство, Безумцы, Преступный мир, Пустотники, Рабочие.

Вы знаете как надо вести дела с определенной социальной группой или организацией. Вы получаете бонус +10 ко всем Тестам на Общительность для взаимодействия с этой группой.

Выучка с пистолетами (Pistol Training)

Группа Талантов: Болтерные, Зажиг., Лаз, ПУ, Мельта, Плазма, Примитивные, СБ.

Вы научились использовать конкретную группу пистолетов, и можете использовать их без штрафов.

Источник силы (Power Well)

Требования: Пси рейтинг 2.

Энергия наполняет вашу сущность, что облегчает вам проявление психических сил. Проявляя психические силы, вы получаете +1 к броскам Силы. Вы можете приобретать этот Талант несколько раз, его эффект складывается.

Выверенный Удар (Precise Blow)

Требования: Навыки Рукопашной 40; Уверенный удар.

Вы умеете наносить сложные удары. При совершении Объявленного Удара оружием ближнего боя вы не получаете обычный штраф -20.

Просангвинация (Prosanguine)

Требования: Автосангвинация.

Усилием воли вы можете ускорить работу своих автосангвинаторов. Каждые 12 часов вы можете пройти один Тест на Технопользование. В случае успеха вы снимаете 1к5 Очков Урона. Однако, если выпадает 96-100, то, помимо провала теста, вы перегружаете свои импланты, и они отключаются на одну неделю. В течение этой недели вы не можете использовать данный Талант, и не получаете преимуществ от Таланта Автосангвинация. По прошествии недели оба Таланта восстанавливаются. Активация Просангвинации требует десять минут медитаций и произнесения ритуальных заклинаний.

Пси рейтинг 1 (Psy Rating 1)

Вы раскрыли свои психические способности. Выберите количество Младших психических сил,

равное половине вашего бонуса Силы Воли (округлять вверх) из списка, перечисленного в **Главе 6: Психические силы**. Вы получаете Пси рейтинг 1 и используете 1к10+БСВ для проявления Психических сил.

Примечание: Если в будущем бонус Силы Воли увеличится, вы не получите задним числом дополнительные Психические силы.

Пси рейтинг 2 (Psy Rating 2)

Требования: Пси рейтинг 1.

Вы углубились в познании психических сил. Выберите дополнительное количество Младших психических сил, равное половине бонуса Силы Воли (округлять вверх). Теперь ваш Пси рейтинг равен 2, и вы можете кидать вплоть до 2к10+БСВ для проявления Психических сил.

Примечание: Если в будущем бонус Силы Воли увеличится, вы не получите задним числом дополнительные Психические силы.

Пси рейтинг 3 (Psy Rating 3)

Требования: Пси рейтинг 2.

Сила и искусство ваших психических способностей возросли. Выберите одну Дисциплину и одну Психическую силу из данной Дисциплины. Вы также получаете Малые Психические силы, количество которых равно половине вашего бонуса Силы Воли (округленного вверх). Теперь ваш Пси рейтинг равен 3, и вы можете кидать вплоть до 3к10+БСВ для проявления Психических сил.

Примечание: Если в будущем бонус Силы Воли увеличится, вы не получите задним числом дополнительные Психические силы.

Пси рейтинг 4 (Psy Rating 4)

Требования: Пси рейтинг 3.

Вы прославились своим умением обращаться с психическими энергиями и широтой познания в психических силах. Вы получаете Психические силы, принадлежащие к уже изученной вами Дисциплине, количество которых равно половине вашего бонуса

Силы Воли (округленного вверх), столько же Малых психических сил. В качестве альтернативы, вы можете выбрать одну новую Дисциплину и изучить в данной Дисциплине одну Психическую силу. Теперь ваш Пси рейтинг равен 4, и вы можете кидать вплоть до 4k10+БСВ для проявления Психических сил.

Примечание: Если в будущем бонус Силы Воли увеличится, вы не получите задним числом дополнительные Психические силы.

Пси рейтинг 5

(Psy Rating 5)

Требования: Пси рейтинг 4.

Вы, несомненно, принадлежите к числу наиболее сильных псайкеров Имперума. Вы получаете число Психических сил в известных вам Дисциплинах, равное половине вашего бонуса Силы Воли (округленного вверх). В качестве альтернативы, вы можете постичь новую Дисциплину и изучить в ней одну Психическую силу. Теперь ваш Пси рейтинг равен 5, и вы можете кидать вплоть до 5k10+БСВ для проявления Психических сил.

Примечание: Если в будущем бонус Силы Воли увеличится, вы не получите задним числом дополнительные Психические силы.

Пси рейтинг 6

Требования: Пси рейтинг 5.

Вы достигли, возможно, наивысшего, доступного человеку потенциала в психических силах, и лишь немногие могут сравниться с вашим мастерством. Вы получаете число Психических сил в известных Дисциплинах, равное половине вашего бонуса Силы Воли (округленного вверх), и столько же Малых психических сил. В качестве альтернативы, вы можете постичь новую Дисциплину и изучить в ней одну Психическую силу. Теперь ваш Пси рейтинг равен 6, и вы можете кидать вплоть до 6k10+БСВ для проявления Психических сил.

Примечание: Если в будущем бонус Силы Воли увеличится, вы не получите задним числом дополнительные Психические силы.

Психическая сила

(Psychic Power)

Группа Талантов: Все Психические силы.

Вы приобрели дополнительную Психическую силу. Вы можете выбрать одну Силу из любой известной вам Дисциплины.

Вывалить оружие

(Quick Draw)

Вы резки в движениях и можете вывалить оружие и приготовиться к бою в мгновение ока. Действие Подготовка для пистолета, ручного оружия и для одно-ручного оружия ближнего боя занимает Свободное Действие.

Быстрая реакция

(Rapid reaction)

Требования: Ловкость 40.

Вы словно спусковой крючок и мгновенно реагируете на изменение обстановки. В случае Неожданности или засады, вы можете пройти Тест на Ловкость, чтобы действовать обычным образом.

Быстрая перезарядка

(Rapid Reload)

Вы провели долгие часы, отрабатывая упражнения с оружием, и можете перезаряжать его на раз-два. Время перезарядки любого оружия снижается в два раза (округлять вниз), то есть перезарядка за Полудействие становится Свободным Действием, перезарядка за Полное Действие - Полудействием и так далее.

Сопротивление

(Resistance)

Группа Талантов: Холод, Страх, Жар, Яды, Психические силы, Безумие.

Возможно благодаря тому, что в прошлом вы часто подвергались подобным воздействиям, или благодаря изнурительной физической подготовке или же удачной генетике вы обладаете высокой сопротивляемостью к чему-либо. При выборе этого Таланта выберите группу, к которой вы имеете сопротивление. Вы получаете бонус +10 к Тестам на

попытки противостоять или избежать объекта вашего сопротивления.

Ритуал благоговения

(Rite of Awe)

Требования: Техножрец (Респираторный модуль).

Вы можете декламировать инфразвуковую литургию, вызывающую благоговение и страх. Все люди в радиусе 50 метров, независимо от способности слышать, ощущают ужас и чувство религиозной вины. Помимо этих эмоциональных потрясений, все люди получают штраф -10 к своим следующим Тестам на Умения. Персонажи могут пройти Тест на Силу Воли, чтобы оправиться от этих эффектов. Исполняя ритуал, вы не можете говорить ни на какой другой частоте. Ритуал длится две минуты и литургию непрестительно прерывать в любой момент времени. Имейте в виду, что люди без слуховых имплантов не могут слышать инфразвук, поэтому считают, что вы молчите.

Ритуал Страх

(Rite of Fear)

Требования: Техножрец (Респираторный модуль).

Вы можете декламировать инфразвуковую панихиду, вызывающую ужас у слабых духом. Все люди в радиусе 50 метров, независимо от их способности слышать, считают, что у вас Рейтинг Страх 1. Произнося магические формулы панихиды, вы не можете вы не можете говорить ни на какой другой частоте. Ритуал длится две минуты и его непрестительно прерывать в любой момент времени. Имейте в виду, что люди без слуховых имплантов не могут слышать инфразвук, поэтому считают, что вы молчите.

Ритуал чистой мысли

(Rite of Pure Thought)

Требования: Техножрец (Черепные схемы).

Вы заменили творческое правое полушарие своего мозга на когитатор. Вы более не испытываете эмоций, вместо этого вы

наполнены холодной чистотой логики. Вы приобретаете иммунитет к Страху, Подавлению и прочим эффектам, вызывающим эмоциональные нарушения. Отныне вы, мягко говоря, вызываете беспокойство у окружающих. Ваш Мастер Игры может решить удалить неактуальные Ментальные Травмы, и добавить новые равной тяжести.

Снайпер (Sharpshooter)

Требования: Навыки Стрельбы 40; Снайперский выстрел.

Вы умеете делать сложные выстрелы. При совершении Объявленного Выстрела вы не получаете обычный штраф -20. Данный Талант заменяет Талант Снайперский выстрел.

Крепкое телосложение (Sound Constitution)

Вы можете поглотить больше урона, прежде чем умереть. Вы получаете дополнительную Рану. Если ваш карьерный путь позволяет, вы можете приобретать этот Талант несколько раз.

Спринт (Sprint)

Вы способны резко увеличить скорость, чтобы быстро убежать (или прибежать) от проблем. Совершая Действие Полное Движение вы можете дополнительно продвинуться на несколько метров, число которых равно вашему бонусу Ловкости. При Беге вы можете на один Раунд удвоить проходимое расстояние. При использовании этого Таланта два хода подряд, вы получаете один уровень Усталости.

Шаг в сторону (Step Aside)

Требования: Ловкость 40; Уклонение.

Вы умеете быстро уходить с направления атаки. Вы получаете одно дополнительное Уклонение в Раунд. В качестве эффекта, этот Талант дает дополнительную Реакцию, которая может быть потрачена только на Уклонение. Имейте в виду, что от одной ата-

ки можно попытаться уклониться лишь один раз.

Уличный бой (Street Fighting)

Вы мастерски владеете грязными приемами уличного боя, такими как удар в пах и нож в брюхо. При нанесении Критического Урона голыми руками или ножом, вы наносите дополнительно +2 Очка Урона.

Непреклонный (Strong Minded)

Требования: Сила Воли 30; Сопротивление (Психические силы).

Ваш разум подобен крепости, защищенной от психических атак. Вы можете перебросить проваленный Тест на Силу Воли, сделанный для сопротивления любой Психической силе, влияющей на ваш разум. Этот Талант не действует на Психические силы, имеющие физические эффекты, например на Телекинез.

Уверенный удар (Sure Strike)

Требования: HP 30.

Вы бьете метко, обрушивая свои удары именно туда, куда намеревались попасть. Определяя, куда вы поразили противника в ближнем бою, вы можете либо принять выброшенное на кубиках значение, либо перевернуть его.

Пример: Бим выбрасывает 37 на попадание по Орку. В обычном случае, Бим наносит удар по соответствующему 73 месту — правой ногой — но, так как Бим обладает Талантом Уверенный удар, он может перевернуть значение, и выбрать место, соответствующее значению 37 — корпус.

Быстрая атака (Swift Attack)

Требования: Навыки Рукопашной 35.

Затратив Полное Действие, вы можете провести две атаки в ближнем бою за один Ход. Если у вас есть Талант Парное оружие и вы держите в руках два оружия

ближнего боя, вы получаете преимущество от Быстрой атаки только для одного из оружий и наносите только один удар другим. Если у вас есть Талант Парное оружие и вы держите в одной руке оружие ближнего боя и пистолет в другой, вы получаете преимущество от Быстрой Атаки для оружия ближнего боя и делаете один выстрел из пистолета

На обе лопатки (Takedown)

Вы умеете брать противника живым. За Полудействие, до прохождения Теста на HP, вы можете объявить, что пытаетесь применить этот Талант. Если ваша атака достигнет цели, и вы нанесете хотя бы 1 Очко Урона, то этот урон игнорируется, и ваш противник должен пройти Тест на Стойкость или будет Оглушен на один Раунд.

Талантливый (Talented)

Группа Талантов: Все Умения.

Выберите одно из своих Умений. Вы получаете бонус +10 ко всем Тестам на это Умение.

Искусный стук (Technical Knock)

Требования: Интеллект 30.

Льстивым шепотом и ритуальными жестами вы можете побудить спящих оружейных духов к еще одному яростному действию. Вы можете устранить Заведение любого оружия за Полудействие. Для проведения этого ритуала нужно прикоснуться к неисправному оружию. Вы можете исполнять ритуал над одним оружием один раз за Раунд, вторая попытка будет явным неуважением.

Выучка с метательным оружием (Throwing Weapon Training)

Группа Талантов: Примитивное, Цепное, Шоковое, Силовое.

Вы прошли основную подготовку с конкретным типом метательного оружия, и можете использовать его без штрафов.



Вспомнить все

(Total Recall)

Требования: Интеллект 30.

За долгие годы ментального кондиционирования и практик, ваш разум стал подобен архиву, способному хранить и восстанавливать в памяти огромное количество информации. Вы можете автоматически вспомнить любые общие факты или порции информации, которые вы могли почерпнуть в прошлом. Пытаясь вспомнить точные детали произошедшего или смутные факты, например, точное расположение вещей на месте преступления или страницу из древнего гримуара, прочитанную пять лет назад, Мастер Игры может потребовать от вас прохождения Теста на Интеллект.

Стойкость кремня

(True Grit)

Требования: Стойкость 40.

Вы не обращаете внимания на раны, способные свалить с ног менее сильного человека. При получении Критического Урона, уменьшите его на половину (округлите вверх).

Пример:

У Дрейка есть Талант Стойкость кремня, и выстрел наносит ему 12 очков Урона. У Дрейка бонус Стойкости 3, 2 Очка Брони и 3 оставшиеся Раны. Это означает, что после снижения полученного Урона броней, бонусом Стойкости и Ранами, полученный Критический Урон (т.е. Урон, нанесенный персонажу после достижения 0 Ран) равен 4. ($12 - 3 - 2 - 3 = 4$). Так как у Дрейка есть Талант Стойкость Кремня, то этот Критический Урон делится пополам. В итоге Дрейк получает только 2 очка Критического Урона.

Парное оружие

(Two-Weapon Wielder)

Группа Талантов: Дальний бой, Ближний бой.

Требования: Навыки Стрельбы 35 или Навыки Рукопашной 35; Ловкость 35.

Вооружившись двумя оружием одного типа, вы можете потратить Полное Действие, чтобы в свой ход атаковать обоими. К каждому Тесту на атаку этими оружием применяется штраф -20 (подробности в Главе 7: Игровой процесс). Вы должны иметь Парное оружие (Ближний бой) и Парное оружие (Дальний бой), если хотите стрелять из пистолета и сражаться в ближнем бою одновременно.

Неприметность

(Unremarkable)

У вас незапоминающееся лицо и вы умеете растворяться в толпе. Попытки идентифицировать вас среди других людей, попытаться описать ваши приметы или вспомнить черты лица выполняются со штрафом в -20.

Непоколебимая вера

(Unshakeable Faith)

Вы столь рьяно верите в то, что Император защитит вас, что вы не боитесь идти навстречу опасности. Вы можете перебрасывать любые проваленные Тесты на Силу Воли для избегания эффектов Страх.

Стена стали

(Wall of Steel)

Требования: Ловкость 35.

Ваш клинок настолько быстр, что образует стену неприступной стали. Вы получаете дополнительное Парирование в Раунд. В качестве эффекта, этот Талант дает персонажу дополнительную Реакцию, которая может быть использована только для Парирования, таким образом, представляя вам два Парирования в Раунд. Имейте в виду, что вы можете попытаться парировать каждую атаку лишь один раз.



ARMOURY



Глава 5: Арсенал Деньги

«Верь в Императора и всегда носи с собой большую пушку.»

- Мордекай Вогт, верховный маршал.

41-ое тысячелетие - опасное место, раздираемое войнами и конфликтами, и, если аколит хочет выжить, он должен быть хорошо вооружен и экипирован. Эта глава представляет некоторые из множества типов оружия, брони и снаряжения, существующих в Империи. Экипировка, а особенно оружие и броня, жизненно важная часть ресурсов аколита и разница между успехом и провалом задания зачастую лежит в правильном выборе снаряжения.

Темная Эра Технологий

В 41-ом тысячелетии большинство технологий загадочны для человека и многие секреты были похоронены под бесчисленными веками невежества и суеверий. Аколиты могут понимать, на каком уровне, как работает их оружие и техника, по крайней мере, знать принципы, но скорее всего, они просто знают, что если они пробормочут верные слова, совершат правильные движения и жесты (втереть масло сюда, повернуть эту шишку туда), то их экипировка будет работать. Всегда мудро выказывать свое уважение духам, что обитают внутри оружия и только те, кто хочет, чтобы оружие подвело в пылу битвы, пусть пренебрегут этим знанием.

«Вы видите небо, полное звезд, Я вижу потенциальный доход»

- Госпожа Катрина Заат, вольный торговец.

Аколиты быстро понимают, что деньги — это важная часть механизма, движущего Империум. Деньги занимают важное место в жизни каждого, от простого уличного лоточника с презренного дикого мира до самого могущественного вольного торговца.

Трон-валюта

Богатство и деньги принимают много обликов по всему сектору Каликсида. На некоторых мирах аколиты могут обнаружить, что люди торгуют при помощи изысканных ракушек или монет из драгоценных металлов, на других столкнутся с финансовыми документами и валютой, существующей только в логических цепях когитаторов. В **Темной Ереси** все эти виды валюты представлены как трон гельт или троны. Трон — это валюта, распространенная по всему сектору Каликсида, обеспеченная огромными суммами, накапливаемыми для выплаты имперской десятины. В самом буквальном значении, трон гельт это, по существу, деньги Императора.

Вы можете использовать троны, чтобы измерять стоимость вещей от мира к миру, а также личное богатство аколита, даже если у него при себе мириады разных видов валюты.

Таблица 5-1: Доход и Социальный класс

Соц. Класс	Трон/мес	Надбавка	Описание
Отбросы (Негодяй)	20†	Особая†	Те, у кого нет законного места в структуре имперского общества, находятся ниже даже самых низших классов.
Рабочий класс	30	3	Те, кто трудится на полях, факториумах и в ульях Империи. Несомненно, большая часть человечества.
Военный (Гвардеец)	50	5	Те, кто сражается.
Служащий (Арбитры, Псайкеры)	70	7	Те, кто служит высшим классам и получает свою выгоду из богатств хозяев.
Образованный (Адепт)	100	10	Те, кто прокладывает свой путь при помощи знаний.
Ремесленники (Ассасины)	120	12	Те, кто покупает и продает или владеет ремеслом.
Механикус (Техножрец)	150	15	Те, кто поклоняются Богу-Машине, образуют свой собственный класс.
Министорум (Клирик)	200	20	Те, кто принадлежит Культуре Императора и получает выгоду из Его бесчисленных богатств.
Дворянство	500	50	Те, кто рожден в богатстве и могуществе по праву крови.
Вне Класа	<удалено>		Те, кто волен свободно перемещаться по Империи, например инквизиторы ужасающих Ордосов или неуправляемые вольные торговцы

† смотрите Таблицу 5-2: Доход Негодяя.

Доходы

Все аколиты, находясь на службе у инквизитора, получают ежемесячный доход. Он отражает те деньги, что они зарабатывают в свободное время, занимаясь другой (иногда сомнительной) работой, капиталовложения или трасты, в которых они могут участвовать, или даже жалование от своего выдающегося нанимателя. В условиях игры, однако, персонаж всегда получает свой доход без необходимости что-то делать для этого. МИ, естественно, всегда может увеличить, уменьшить или совсем обнулить доходы аколита если он решит что к этому призывает сюжет, или если его хозяин недоволен им.

Все доходы основаны на социальном классе. Начальная Карьера аколита определяет его социальный класс и, следовательно, его начальный капитал — **см. Таблицу 1-9: Начальный капитал**. Всё это, естественно, не мешает персонажу вводить новые схемы заработка в процессе игры.

Каждый раз, когда персонаж получает новый Ранг в своей Карьере, его месячный доход может увеличиться, при согласии МИ, на сумму, указанную в колонке «Надбавка» **Таблицы 5-1: Ранг и социальный класс**.

Пример:

Основной месячный доход Гвардейца составляет 50 тронов. Его доход увеличится до 55 тронов, когда он достигнет второго Ранга в своей Карьере

МИ волен изменять основанное на Рангах увеличение дохода в зависимости от таких достижений как титулы и почести, которые могут не иметь других игровых эффектов.

Игроки с персонажами Негодьями должны бросать 1к10 и сверяться с **Таблицей 5-2: Доходы Негодя**, чтобы определять сколько, они «зарабатывают» каждый месяц.

Таблица 5-2: Доход Негодя

К10	Результат	Доход
1-3	Попрошайничество	10+1к10
4-5	Афера	15+ БО к10
6-7	Кража	15+ БЛ к10
8-9	Махинация	15+ БИ к10
10	Удача	50+ ОС к10

БО = бонус Общительности, БЛ = бонус Ловкости, БИ = бонус Интеллекта, ОС = Очки Судьбы

Пример:

Пинчер Смит, Негодяй из подулья, вычисляет свой доход, бросая 1к10 и сверяясь с таблицей. Пинчер выбрасывает 6, значит он получает доход по большей части от воровства. Доход Пинчера составил 28 тронов. (Бросив 3к10 (бонус Ловкости 3), получил 3, 4 и 6 — в сумме 13. Прибавление их к 15 даёт в сумме 28).

Жалование аколита

Если аколит доказывает свою ценность, успешно выполняя задания и приказы, инквизитор может решить выказать ему поддержку в дальнейшем. Например, это может быть увеличение дохода аколита на 10-50 тронов и более, или организация регулярных поставок боеприпасов. В конечном счёте, решение за МИ, ведь это важный признак того, что инквизитор благосклонен к своим аколитам.

Валюты сектора Каликсиды

Несмотря на то, что троны — обычное название по всему сектору, большинство людей продолжает использовать местные названия валюты. Они могут сильно отличаться от планеты к планете, и даже внутри одного мира могут быть различия. Здесь приведены наиболее примечательные названия тронов в секторе Каликсиды:

«Скинты», «скольды» и «скабы» — названия, использующиеся в ульях Сицинтиллы и ставшие синонимами для большинства наиболее крупных купцов, обеспеченных, в немалой степени, исключительным богатством этого мира.

«Души» — на Иокантосе, мире войны, многие верят, что их деньги навсегда запятнаны кровью наемников, подавших идею продавать себя за души павших воинов.

«Патроны» — используются в глубинах Латунного Города, где стандартные патроны иногда используются как валюта.

«Чипы» или «глыбы» — в шахтах и деревнях Сеферис Секундус жизнь вращается вокруг бесконечных шахтных работ, поэтому здесь чипы и глыбы руды являются синонимами тронов.

«Лорды» и «леди» — в средневековом захолустье Акриджа каждый дворянин имеет право чеканить свои монеты. Ценность их зависит от состояний тех лордов или леди, изображение которых несут монеты.

«Чешуйки» или «плавники» — на Спекторисе, водном мире, все аспекты жизни зависят от рыбы, поэтому здесь быть особенно богатым означает иметь кучу плавников или выглядеть покрытым чешуёй.

Доступность

«Слушай, друг, может там, откуда ты, у каждого мужика и его грокса есть по лазвинтовке, но в моём магазине ты либо покупаешь арбалет, либо идёшь к чёрту».

-Гриб, оружейник Порта-Страдание.

Наличие денег не гарантирует, получения нужных вам товаров или услуг. На убогих средневековых мирах гораздо меньше дорогих товаров, чем на рынках городов-ульев. Более того, найти высококачественное оружие на захолустной планете гораздо сложнее, чем в переполненном мегаполисе. Чтобы отразить доступность, все снаряжение и услуги имеют параметр Доступности, имеющий значения от обильности до большой редкости. МИ может использовать нижеследующие правила, чтобы определять, есть ли в наличии искомый предмет или нет.

Персонаж, ищущий конкретную вещь или услугу должен пройти Тест на Сбор сведений с модификатором Доступности. **Таблица 5-3: Значения Доступности** задаёт базовый модификатор для Теста на Сбор сведений на нахождение предмета в сообществе размером от 1000 человек и меньше. Для сообществ менее 10000 уменьшите Сложность на 1 шаг. В сообществах свыше 10000 – на 2 шага. Если в сообществе меньше 100 человек – увеличьте Сложность на 1 шаг. **Таблица 5-4: Доступность среди населения** показывает, как изменяется Сложность в зависимости от численности населения.

Пример:

Дрейку нужна новая лазвинтовка. Это Обычный предмет, а раз так, он получает бонус +10 к Тестам на Сбор сведений в среднем населённом пункте. Если он ищет в удалённом фермерском посёлке с населением всего 400 человек, то Сложность возрастает до Серьёзной (+0), если же он ищет в городе с населением в 80000 человек, Сложность уменьшается до Рутины, что даёт ему бонус +20.

Таблица 5-3: Значения доступности

Доступность	Сложность	Мод.
Большая Редкость	Очень Сложно	-30
Редкость	Сложно	-20
Дефицит	Трудно	-10
Средняя	Серьёзно	+0
Обычная	Обыденно	+10
Распространено	Рутина	+20
Обильно	Легко	+30

Доступность и Технология

Обнаружить некоторые вещи в некоторых мирах не то, чтобы сложно, а попросту невозможно. К примеру, лазвинтовка может быть распространённым оружием в большей части Империиума, но вряд ли вы сможете найти хоть одну на диком или средневековом мире. В каждом конкретном случае решение остается за МИ, будет ли предмет сложно либо невозможно найти ввиду технологических особенностей мира либо места.

Время

То, что в большом сообществе есть нужная персонажу вещь, ещё не означает, что её будет легко найти. Чем крупнее сообщество, тем больше времени нужно, чтобы отыскать требуемую вещь. Размер сообщества определяет базовую часть времени, необходимого для поисков. Каждая Степень Успеха уменьшает это время на определённое количество (минуты, часы, дни, недели или месяцы, в зависимости от базовой части времени). **См. Таблицу 5-5: Доступность и время.** МИ должен сделать тайный бросок для особенно опасных или дорогих вещей, чтобы подчеркнуть сложности и возможные риски, связанные с такими поисками.

Качество вещей

«Ты будешь ценить это оружие, ты будешь мудро использовать его в битве, ты будешь молитвой почитать его священный дух, ибо после твоей смерти это оружие ещё долго будет продолжать служить Императору».
-Эргар Кир, технопровидец.

Не все вещи одного качества. В пределах громадного Империиума, и за его границами, качество вещей может широко варьироваться - от грубо сделанного ширпотреба до изготовленных вручную шедевров.

Качество обычных товаров и услуг имеет небольшой эффект на игровой процесс. Как правило, вещи Скверного Качества склонны отказам и поломкам, тогда как вещи Хорошего и Лучшего Качества относительно надежны. Но, как и когда скажутся эти эффекты, остаётся на усмотрение МИ. В отношении оружия и доспехов, качество влияет на показатели или вес вещи (будет описано позже), для обычных же товаров и услуг разница в качестве, в основном, описательная. МИ может уменьшить Сложность некоторых тестов, но это полностью на его усмотрении. Если не указано иного, то предмет считается Обычного качества.

Качество	Множитель цены	Доступность
Лучшее	*10	Ниже на 2 шага
Хорошее	*3	Ниже на 1 шаг
Обычное	*1	-
Скверное	*1/2	Выше на 1 шаг

Таблица 5-5: Доступность и Время

Население	Б. Редкость	Сложность по населению (базовое время по Доступности)					
		Редкость	Дефицит	Средняя	Обычная	Распр.	Обильно
Ниже 1000	1к10 часов	1час	30 мин	15мин	10 мин	5 минут	1 минута
Ниже 10000	1к10 дней	1к10ч	1час	30мин	15 мин	10 минут	5 минут
Ниже 100000	1к10 недель	1к10д	1к10 час	1час	30 мин	15 минут	10 минут
Больше 100000	1к5 месяцев	1к10нед	1к10 дней	1к10час	1 час	30 минут	15 минут

Таблица 5-4 Доступность среди населения

Доступность	Сложность по населению			
	Меньше 1000	Меньше 10000	Меньше 100000	Больше 100000
Большая Редкость	По Усмотрению МИ	Очень Сложно	Сложно	Трудно
Редкость	Очень Сложно	Сложно	Трудно	Серьезно
Дефицит	Сложно	Трудно	Серьезно	Обыденно
Средняя	Трудно	Серьезно	Обыденно	Рутин
Обычная	Серьезно	Обыденно	Рутин	Легко
Распространено	Обыденно	Рутин	Легко	Автоматически
Обильно	Рутин	Легко	Автоматически	Автоматически



Пример:

Дрейк понимает, что не может позволить себе новенькую лазвинтовку поэтому он решает взять лазвинтовку Скверного Качества. Стоимость этого оружия вполнину меньше и кругом их много, ведь Доступность увеличилась с Обычной до Распространенной.

Оружие

«С пушкой не поспоришь».

-Древняя (до ереси) поговорка.

Оружие делится на несколько групп, охватывающих всё разнообразие стрелкового оружия, от арбалетов до плазменных пушек, и холодного, включающего в себя все виды оружия ближнего боя. Всё оружие, даже если оно Скверного Качества, имеет соответствующую кобуру или ремень для переноски, включенный в цену.

У каждого оружия есть профиль, в котором описаны следующие данные, предоставляющие игрокам и МИ всю необходимую информацию:

Галактика пушек

Империиум огромен, и среди миллиардов обитаемых миров существует бесчисленное множество миров-кузниц, факторий, ремесленников, мастеров и кузнецов, выпускающих оружие и доспехи. Несложно догадаться, что они изготавливают свою продукцию в безграничном количестве моделей, типов и марок. Невозможно было бы описать каждую модель оружия в Империиуме (или даже небольшую их часть), поэтому оружие, доспехи и экипировка в этой главе представлены в наиболее общих моделях и конструкциях. Вы, разумеется, можете создавать подходящие вам модели и марки оружия; в конце концов, иметь Вдоводел Н-12 системы Горгон гораздо круче чем просто стаб револьвер.

Название: как называется оружие.

Класс: описывает, к какому классу относится оружие: ближнего боя, метательное, пистолеты, ручное или тяжёлое.

- **Оружие ближнего боя** используется в рукопашной схватке. При использовании оружия этого класса вы добавляете свой бонус Силы к наносимому повреждению.

- **Метательное оружие**, приводится в движение исключительно силой мышц. Это ножи, топоры, копья и так далее. Метательное оружие не может использоваться в ближнем бою (если используется, то считается импровизированным оружием) кроме тех случаев, когда оно классифицируется ещё и как ближнего боя. При использовании Метательного оружия вы добавляете свой бонус Силы к наносимому урону (за исключением взрывчатки, такой как гранаты).

- **Пистолеты** — стрелковое одноручное оружие, могут быть использованы в ближнем бою. Однако, при использовании пистолета в ближнем бою, стрелок не получает бонусов и штрафов за расстояние или снаряжение улучшения прицеливания. Пистолеты с качеством Разлет, при стрельбе в ближнем бою, считаются стреляющими в упор. Однако, не получают бонус +30 к НС за нахождение на расстоянии в упор.

- **Ручное оружие** обычно требует двух рук, но может быть использовано как одноручное со штрафом -20 к попаданию.

- **Тяжёлое оружие** всегда требует двух рук и должно иметь опору для стрельбы без штрафа. Обычно это либо сошки, либо тренога, но также это может быть и подоконник или мешок с песком (или плечо стрелка в случае реактивных гранатомётов). Стрельба из тяжёлого оружия без опоры налагает штраф -30 к попаданию и исключает Полуавтоматический и Автоматический режимы стрельбы.

Установка на опору

Установка оружия на опору занимает Полудействие и, однажды установив оружие на опору, стрелок не может перемещаться, не теряя полученных преимуществ. Тем не менее, он может поворачивать оружие в зависимости от типа опоры (например, опора в виде подоконника или кучи мусора позволит повернуть оружие только в пределах 45 градусов, как будто оружие просто лежит на земле, сошки дадут угол в 90 градусов, а тренога — 180, тогда как установленное на неподвижной оси оружие можно поворачивать в любом направлении).

Дальнобойность: В таблицах оружия указана эффективная дальнобойность всего оружия. Близкая дистанция — это меньше половины от этого числа, дальняя дистанция — больше, чем это число, умноженное на 2, экстремальная дистанция — умноженное на 3 и максимальная дистанция — на 4. Дистанция меньше трех метров — это дистанция в упор. Например, указанная дальнобойность лазвинтовки 100м. Тогда близкая дистанция это от 3 до 50, средняя — 50-200, дальняя дистанция — 200-300 и экстремальная — 300-400.

Скорострельность: Показывает, сколько патронов/зарядов оружие выстреливает в Автоматическом или Полуавтоматическом режиме, если имеет эти режимы. Скорострельность оружия имеет три поля для записи доступных оружию режимов стрельбы. Первое поле показывает, может ли оружие стрелять одиночными выстрелами (О). Второе поле показывает, может ли оружие стрелять в Полуавтоматическом режиме, а число описывает выстрелы. Третье поле показывает, может ли оружие стрелять в Автоматическом режиме. Режим, который оружие не может использовать помечается «-».

Некоторое оружие может стрелять в нескольких режимах. Если это так, то каждый из режимов будет отражен в профиле оружия. Персонаж должен выбрать, в каком режиме он будет стрелять перед началом атаки.

Урон: Тяжесть причиняемых оружием повреждений и их вид в случае Критического Урона (указан в скобках): (Э) Энергетический, (Х) Взрывной, (Р) Режущий, (У) Ударный.

Пробиваемость: Отражает, насколько хорошо оружие пробивает броню. Когда выстрел или удар этого оружия попадает по цели, уменьшите Очки Брони на величину Пробиваемости оружия. Результат меньший 0 считается как 0 (т.е. броня защиты не даёт). Затем подсчитайте Урон как обычно. Например, если из оружия с Пробиваемостью равной 3 попадают по цели с 5 Очками Брони, считается что у цели только 2 Очка Брони против урона от этого попадания. Заметьте, что Пробиваемость не оказывает эффекта на поля, но влияет на укрытия.

Магазин: Сколько патронов/зарядов содержит оружие, если полностью заряжено.

Перезарядка: Сколько Действий занимает перезарядка оружия. Обычно это Полу (Полудействие) или ПД (Полное Действие). Перезарядка некоторых видов оружия может занимать несколько Раундов. Количество Раундов отображается числом, например 2Р означает, что перезарядка займёт 2 Полных Раунда.

Дополнительно: Здесь говорится о возможных особых качествах, таких как взрыв снаряда при попадании или необходимость перезарядки между выстрелами.

Вес: Указывает, сколько весит оружие, обычно в килограммах.

Цена: Показывает стандартную цену на это оружие в Империуме. Цена всегда отображается в тронах.

Доступность: Отображает доступность этого оружия (см. [Таблицу 5-3: Значения Доступности](#)).

Особые Качества Оружия

Некоторое оружие наделено особыми качествами, чтобы отразить такие свойства, как особый урон или необычные эффекты

Качество оружия

Все оружие, описанное здесь, Обычного Качества. Для Оружия лучшего или худшего качества используйте следующие модификаторы:

Скверное: это дешевое оружие, склонное к неисправностям. Дистанционное оружие Скверного качества имеет свойство Ненадежное. Если у оружия уже есть такое свойство, то оно будет заедать при каждом проваленном броске на попадание. Оружие Рукопашного боя Скверного качества получает штраф -10 к броскам на попадание.

Хорошее: Добротно собранное из качественных деталей, это оружие гораздо надежнее скверного. Дистанционное оружие Хорошего качества имеет свойство Надежное. Если у оружия уже есть это качество, то это не получает никакого дополнительного эффекта. Хорошее оружие Ближнего боя получает бонус +5 к броскам на попадание.

Если у обычного оружия этой модели есть качество Ненадежное, то экземпляр Хорошего качества этого оружия не будет Надежным. Два качества отменяют друг друга, и у оружия не остается ни того, ни другого.

Лучшее: Это оружие настоящее произведение искусства, созданное умелым мастером и, зачастую, многовековой древности. Дистанционное оружие Лучшего качества никогда не заедает и не перегревается. Если по результатам броска должен произойти один из этих эффектов, то считайте это простым промахом. Лучшее оружие Рукопашного боя получает бонус +10 к броскам на атаку и +1 наносимому урону.

Точное (Accurate)

Некоторое оружие изготовлено с особой тщательностью и превосходно ложится в умелые руки. Оно дает дополнительный бонус +10 к НС, когда используется Действие Прицеливание, этот бонус добавляется к бонусу, предоставляемому Прицеливанием. Вдобавок к этому, Прицельно стреляя одиночными выстрелами из одного Точного Ручного оружия, вы получаете дополнительный к10 Урона за каждые две степени успеха, максимум 2 дополнительных к10.

Сбалансированное (Balanced)

Некоторое оружие, например, мечи и ножи, сделано так, что вес рукояти уравнивает вес клинка, что делает такое оружие удобнее и проще в обращении. Сбалансированное оружие дает бонус +10 к тестам на Парирование.

Взрыв (X) (Blast)

Ракеты, гранаты и некоторое другое оружие создают взрыв при попадании. При поражении из Взрывного оружия, все, находящиеся в радиусе взрыва (указанном в скобках) также считаются пораженными. Сделайте отдельные броски для определения Места поражения и Урона для каждой пораженной цели.

Защитное (Defensive)

Защитное оружие, такое как щит, предназначено для блокирования атак. Использовать такое оружие для нападения затруднительно. Защитное оружие дает бонус +15 к тестам на Парирование и штраф -10 к тестам на Атаку.

Зажигательное (Flame)

Зажигательное оружие создает конус огня в радиусе поражения. В отличие от остального оружия, огнеметы имеют всего одно значение Дальности и, после выстрела, создают огненный ад в этой зоне. Стрелку не нужно проходить Тест на НС, он просто стреляет. Все существа на пути пламени, 30-ти градусной конической области, увеличивающейся из вершины в точке выстрела до максимальной дальности оружия, должны пройти Тест на Ловкость или попасть в огонь и получить урон. Если они получили урон, то должны пройти еще один Тест на Ловкость или загореться. Укрытия не защищают от атак огнем.

Так как Зажигательное оружие не требует броска на попадание, считается, что оно всегда поражает в грудь и заедает, если стрелок выбрасывает 9 при броске на Урон.

Обычно, при попытках стрельбы из оружия без соответствующих талантов или из тяжелого оружия без установки на опору, стрелок получает штрафы -20 и -30 к НС соответственно. Так как Зажигательное оружие не использует НС при стрельбе, вместо штрафов к атаке, все в зоне поражения огнем получают бонусы +20 и +30 к Тестам на Ловкость при уклонении от огня.

Гибкое (Flexible)

Некоторое оружие сделано из множества свободно соединенных частей, например цепи, или сплетено из кожи, например кнут. Оружие такого типа наносит хлесткие удары и не может быть Парировано.

Неточное (Inaccurate)

Оружие с этим качеством либо неудачно сконструировано, либо ужасающе собранно. Не важно, насколько заботливо вы обращаетесь с ним, шансы на попадание немногим больше, чем простая удача. Неточное оружие не дает бонус при Прицеливании.

Перегревающееся (Overheats)

Некоторое оружие склонно к перегревам. Будь то из-за неудачной конструкции или из-за стрельбы нестабильной сверхгорячей амуницией. Не модифицированный бросок на попадание равный 91 и больше вызывает перегрев оружия. Сделайте бросок по **таблице 5-6: Перегрев оружия**, чтобы узнать о последствиях.

Таблица 5-6: Перегрев Оружия

Бросок	Эффект
1-5	Стрелок должен пройти Тест на Стойкость или уронить оружие. Оружие не пригодно для стрельбы в течение 1к10 Раундов
6-8	Стрелок получает 1к10+2 Энергетического урона и должен бросить оружие. В добавок, оружие слишком раскалено, чтобы поднять его (Каждый, кто попытается, получает 1к10+1 Энергетического урона) в течение 1к10 Раундов.
9-10	Оружие взрывается и уничтожается. Стрелок и все в радиусе 4х метров получают Урон, равный обычному выстрелу из этого оружия.

Силовое поле (Power Field)

Оружие с этим качеством окружено силовым полем, которое повышает Урон и Пробиваемость. Эти модификаторы уже включены в профиль оружия. Каждый раз, когда вы успешно парируете этим оружием оружие без силового поля, у вас есть 75% шанс уничтожить оружие оппонента.

Примитивное (Primitive)

Грубое и простое, оружие такого типа весьма смертоносно, но малоэффективно против современной брони. Очки Брони удваиваются против такого оружия, только если сама броня также не является Примитивной. Очки не примитивной Брони удваиваются до вычитания Пробиваемости. Например, Гвардейский бронежилет (ОБ 4) против Двуручного оружия (Примитивное, Пробиваемость 2) дает ОБ: (4*2) -2

Перезарядка (Recharge)

Либо из-за высокой энергозависимости боеприпасов, либо из-за особенностей конструкции, такое

оружие требует времени между выстрелами для Перезарядки. После выстрела должен пройти Раунд для подготовки нового заряда – другими словами оружие может стрелять только через Раунд.

Надежное (Reliable)

Основанное на проверенной временем технологии, Надежное оружие редко подводит. Если Надежное оружие Заедает, бросьте 1к10, и только при выпадении 10 оружие все же Заедает, а в остальных случаях просто промахивается.

Разлет (Scatter)

Стандартные боеприпасы такого оружия разбрасываются после выстрела, поражая большую зону. При выстреле в упор, каждые две степени успеха дают дополнительное попадание (используйте [Таблицу 7-6: Множественные попадания](#)). Однако, на дальних дистанциях разлет маленьких снарядов теряет свою эффективность. Все Очки Брони удваиваются против оружия с Разлетом на Дальней и Экстремальной дистанциях.

Шоковое (Shocking)

Шоковое оружие может Оглушить противника мощным приливом энергии. Цель, которая после вычитания ОБ и бонуса Стойкости, получает как минимум 1 очко Урона от Шокового оружия, должна пройти Тест на Стойкость, при этом получая бонус +10 за каждое очко брони, имеющееся в месте попадания. При провале цель будет Оглушена на число Раундов, равное половине полученного Урона.

Дымовое (Smoke)

Вместо нанесения Урона, такое оружие создает защитный дымовой покров. При попадании из оружия с таким свойством, создается дымовой экран 3к10 метров в диаметре от точки попадания. Экран существует в течение 2к10 раундов либо меньше, если погодные условия неблагоприятны (смотрите эффекты дыма в [Главе 7: Игровой Процесс](#)).

Обездвиживающее (Snare)

Оружие с этим качеством создано, чтобы ловить врагов. При успешном попадании, цель должна пройти Тест на Ловкость или будет обездвижена. Обездвиженная цель не может предпринимать никаких действий, кроме попыток освободиться. Оковы можно либо порвать (Тест на Силу), либо выбраться (Тест на Ловкость) в свой ход. Цель считается беспомощной, пока не освободится.

Разрывное (Tearing)

Разрывные оружия – жестокие устройства, обычно состоящие из множества быстро движущихся зубчатых зубцов. А так же осколочные или взрывные боеприпасы, разрывающие плоть и кости. С таким оружием бросайте одну дополнительную кость на Урон и отбрасывайте наименьшее значение.

Токсичное (Toxic)

Некоторое оружие для нанесения Урона полагается на яды и токсины. Любой, получивший (после вычитания Брони и бонуса Стойкости) Урон от Токсичного оружия, должен пройти Тест на Стойкость со штрафом -5 за каждое полученное очко Урона. В случае успеха оружие не оказывает никакого дальнейшего эффекта. Провал же незамедлительно наносит 1к10 дополнительного Ударного Урона, не уменьшаемого Броней и БСт.

Несбалансированное (Unbalanced)

Тяжелое и неудобное, такое оружие получает штраф -10 при Парировании.

Ненадежное (Unreliable)

Некоторое оружие подводит гораздо чаще прочих. Либо из-за плохого обслуживания, либо из-за некачественной сборки. Ненадежное оружие Заедает при выпадении 91 и больше, даже при Полуавтоматической и Автоматической стрельбе.

Нестабильное (Unstable)

Оружие с этим свойством использует нестабильные боеприпасы, ведущие себя после детонации непредсказуемо. При попадании из такого оружия, бросьте 1к10. При выпадении 1 наносится только половина Урона, при выпадении 2-9 наносится обычный урон, при 10 – двойной.

Громоздкое (Unwieldy)

Огромное и, зачастую, слишком тяжелое. Громоздкое оружие слишком неуклюжее, что им защищаться. Таким оружием нельзя Парировать.

Использование Оружие без Таланта

Большинство упоминаемого здесь оружия требует наличия определенных Талантов для использования. Отсутствие Талантов делает использование оружия потенциально опасным. Тем не менее, обстоятельства могут вынудить персонажа использовать незнакомое оружие. В этом случае персонаж получает штраф -20 на все соответствующие Тесты. Если это Зажигательное оружие, то его цель получает бонус +20 к Тесту на Ловкость, при попытке избежать атаку. Вдобавок, дистанционное оружие получает качество Ненадежное, что повышает шанс Заедания.

Таблица 5-7: Дистанционное Оружие

Таблица 5-7: Дистанционное Оружие											
Лазерное оружие											
Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ.
Лазпистолет	Пистол.	30м	О/-/-	1к10+2Э	0	30	ПД	Надежное	1,5кг	50	Обычная
Лаз карабин	Ручное	60м	О/2/-	1к10+2Э	0	40	ПД	Надежное	3кг	75	Обычная
Лазвинтовка	Ручное	100м	О/3/-	1к10+3Э	0	60	ПД	Надежное	4кг	75	Обычная
Длиннолаз	Ручное	150м	О/-/-	1к10+3Э	1	40	ПД	Точное, Надежное	4,5кг	100	Дефицит
Переносное лаз орудие	Тяж.	300м	О/-/-	5к10+10Э	10	5	2Р	-	55кг	5000	Б. Ред-кость
Оружие со сплошным боеприпасом											
Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ.
Автопистолет	Пистол.	30м	О/-/6	1к10+2У	0	18	ПД	-	2,5кг	75	Обычная
Стаб-револьвер	Пистол.	30м	О/-/-	1к10+3У	0	6	2Р	Надежное	1кг	40	Обильно
Автостаб	Пистол.	30м	О/3/-	1к10+3У	0	9	ПД	-	1,5кг	50	Распрост
Ручная пушка	Пистол.	35м	О/-/-	1к10+4У	2	5	2Р	-	3кг	65	Средняя
Автопушка	Ручное	90м	О/3/10	1к10+3У	0	30	ПД	-	3,5кг	100	Средняя
Охотничья винтовка	Ручное	150м	О/-/-	1к10+3У	0	5	ПД	Точное	5кг	100	Дефицит
Дробовик	Ручное	30м	О/-/-	1к10+4У	0	2	2Р	Разлет, Надежное	5кг	60	Обычная
Помповый дробовик	Ручное	30м	О/-/-	1к10+4У	0	8	2Р	Разлет	5кг	75	Средняя
Боевой дробовик	Ручное	30м	О/3/-	1к10+4У	0	18	ПД	Разлет	6,5кг	150	Дефицит
Тяжелый стаббер	Тяж.	120м	-/-/10	1к10+4У	3	200	2Р		35кг	750	Дефицит
Болтерное оружие											
Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ.
Болт-пистолет	Пистол.	30м	О/2/-	1к10+5Х	4	8	ПД	Разрывное	3,5кг	250	Редкость
Болтер	Ручное	90м	О/2/-	1к10+5Х	4	24	ПД	Разрывное	7кг	500	Б. Ред-кость
Тяжелый болтер	Тяж.	120м	-/-/10	2к10Х	5	60	2Р	Разрывное	40кг	2000	Б. Ред-кость
Мельта оружие											
Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ.
Инферно-пистолет	Пистол.	10м	О/-/-	2к10+4Э	12	3	ПД	-	2,5 кг	7500	Б. Ред-кость
Мельтавинтовка	Ручное	20м	О/-/-	2к10+4Э	12	5	2Р	-	8кг	4000	Редкость
Плазменное оружие											
Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ.
Плазменный пистолет	Пистол.	30м	О/-/-	1к10+6Э	6	10	4Р	Перегревающееся, Перезарядка	4кг	4000	Б. Ред-кость
Плазменная винтовка	Ручное	90м	О/2/-	1к10+6Э	6	20	8Р	Перегревающееся, Перезарядка	11кг	3000	Б. Ред-кость

Таблица 5-7: Дистанционное Оружие

Зажигательное оружие

Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ
Ручной огнемёт	Пистол.	10м	О/-/-	1к10+4Э	2	2	2Р	Зажига- тельное	3.5кг	200	Редкость
Огнемёт	Ручное	20м	О/-/-	1к10+4Э	3	3	2Р	Зажига- тельное	6кг	300	Дефицит

Примитивное оружие

Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ
Болас	Мет-ое	10м	О/-/-	-	0	1	-	Примитив, Обездвиж, Неточное	1.5кг	10	Средняя
Ручной лук	Пистол.	15м	О/-/-	1к10Р	0	1	ПД	Примитив	1кг	200	Редкость
Кремни- евый пистолет	Пистол.	15м	О/-/-	1к10+1У	0	1	3Р	Примитив, Ненадежно, Неточное	4кг	10	Обычная
Мушкет	Ручное	30м	О/-/-	1к10+2У	0	1	5Р	Примитив, Ненадежно, Неточное	7кг	30	Обычная
Лук	Ручное	30м	О/-/-	1к10Р	0	1	По- луД	Примитив, Надежное	2кг	10	Обычная
Праща	Ручное	15м	О/-/-	1к10-2У	0	1	ПД	Примитив	0.5кг	10	Распро- стр
Арбалет	Ручное	30м	О/-/-	1к10Р	0	1	2Р	Примитив	3кг	10	Обычная

Пусковые установки

Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ
Гранато- мет	Ручное	60м	О/-/-	*	*	6	ПД	*	9кг	500	Дефицит
РГ	Тяж.	120м	О/-/-	*	*	1	ПД	*	15кг	1200	Редкость

**Урон, Пробиваемость и Особые свойства определяются амуницией.*

Гранаты

Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ
Оско- лочн	Мет-ное	БС*3		2к10 X	0			Взрыв (4)	0.5кг	10	Обычная
Крак	Мет-ное	БС*3		2к10+4X	6			-	0.5кг	50	Редкость
Ослеп- ляющая	Мет-ное	БС*3		-	0			Дымовое	0.5кг	25	Дефицит
Фотоно- вая Вспышка	Мет-ное	БС*3		Особый	0			-	0.5кг	60	Дефицит
Галлю- циноген	Мет-ное	БС*3		Особый	0			-	0.5кг	40	Редкость
Огненная бомба	Мет-ное	БС*3		1к10+3Э	6			Взрыв (3)	0.5кг	5	Распро- стр

Экзотическое оружие

Название	Класс	Даль	Скор	Урон	П	Маг	Прзк	К-во	Вес	Цена	Доступ
Иголь- ный пи- столет	Пистол.	30м	О/-/-	1к10Р	0	6	ПД	Точное, Токсичное	1.5кг	1250	Б. Ред- кость
Сетевой пистолет	Пистол.	30м	О/	-	0	1	ПД	Обездвиж	3.5кг	1200	Редкость
Игольная винтовка	Ручное	180м	О/	1к10Р	0	6	2Р	Точное, Токсичное	2кг	1000	Б. Ред- кость
Сетевик	Ручное	50м	О/	-	0	1	ПД	Взрыв (5), Обездвиж	8кг	1800	Редкость

Лазерное оружие

Лазерное или «лаз» – самое распространенное оружие в Империи. Основанное на надежной технологии, оно дешево в производстве и неприхотливо в обслуживании. Лаз оружие стреляет короткими, острыми импульсами лазерной энергии, излучаемой высокеемкостными быстро-разрядными конденсаторами. Каждое нажатие спускового крючка сопровождается вспышками света и характерными щелчками, похожими на удары кнута. Для использования различных типов лаз оружия нужно иметь таланты: Выучка с пистолетами (Лаз), Выучка с ручным оружием (Лаз) или Выучку с тяжелым оружием (Лаз).

Лазпистолет

Лазпистолет это легкое, компактное и надежное оружие. Его дизайн широко разнится: от тщательно изготовленных наследственных экземпляров, украшенных орнаментом и золотой филигранью, до простых и грубых орудий, используемых бандитами и преступниками.

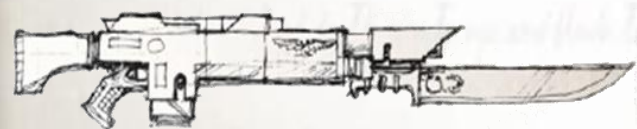


Лаз карабин

Облегченная и урезанная версия лазвинтовки. У лаз карабина меньше зарядов и ниже дальность, но он легче и проще в использовании и обычно оборудован складным прикладом. Из лаз карабина можно стрелять с одной руки, получая при этом штраф -10, в отличие от стандартного для ручного оружия штрафа -20.



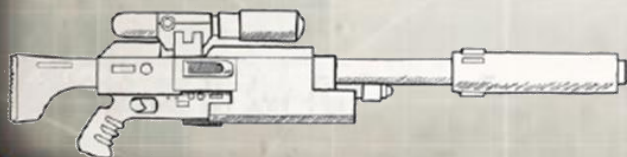
Лазвинтовка



Производимые в бесчисленном множестве различных стилей и систем, лазерные винтовки встречаются практически во всех мирах Империи, где за прочную конструкцию и надежность их любят как верные слуги Императора, так и для множества его врагов.

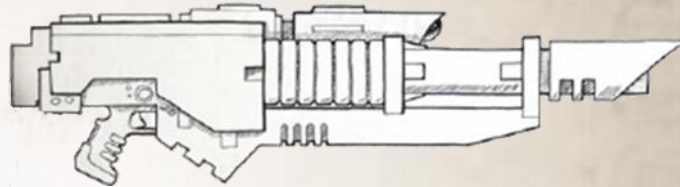
Длиннолаз

Любимый снайперами, длиннолаз - это особым образом модифицированная версия лазвинтовки, с улучшенной точностью и повышенной дальностью. Как следует из названия, ствол длиннолаза значительно длиннее, чем у лазвинтовки, что делает его громоздким в ближнем бою.



Переносное лаз орудие

Созданное для войны, лаз орудие использует огромные энергетические батареи, дающие достаточно энергии, чтобы пробивать дыры в толстейшей броне даже на очень больших расстояниях. Лаз орудие использует внешние энергетические батареи, поэтому обычно обслуживается двумя и более людьми.



Перезарядка энергетических батарей

Одна из причин широкого распространения лазерного оружия в Империи - это относительный избыток амуниции. Лазерные энергетические батареи могут быть заряжены в полевых условиях от большинства энергетических источников. Персонажи могут пройти Тест на Технопользование, чтобы успешно зарядить энергетическую батарею от любого доступного подходящего источника. Время подзарядки определяется мощностью источника и, главным образом, МИ и обычно занимает несколько часов. С другой стороны, батареи могут быть заряжены, если поместить их в огонь. Однако, такой способ требует как минимум одного дня и навсегда уменьшает емкость батареи в два раза (только в первый раз). А так же лишает оружие качества Надежное, либо дает качество Ненадежное, если оружие не было Надежным. При каждой зарядке в огне есть 30% шанс навсегда испортить батарею.

Оружие со сплошным боеприпасом

Оружие со сплошным боеприпасом, или свинцеметы, практически также широко распространено в Империи, как и лазерное. Одинаково популярное среди слуг Императора и ренегатов, оно ценится за простоту изготовления и универсальность, не говоря уже об удовлетворяющем звуке выстрела. Ни один другой вид вооружения не может похвастаться таким разнообразием. Свинцеметы могут предложить оружие для всех ситуаций. Чтобы использовать все возможные виды оружия со сплошным боеприпасом необходимы следующие таланты: Выучка с пистолетами (СБ), Выучка с ручным оружием (СБ) или Выучка с тяжелым оружием (СБ).

Автопистолет

Компактные и скорострельные, автопистолеты любимы бандитами и преступниками.



Стаб-револьвер

Сделанные по древней и хорошо себя зарекомендовавшей технологии, стаб револьверы представляют собой идеальное резервное оружие.



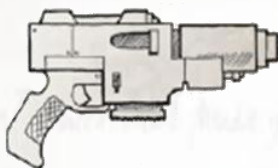
Автостаб

Столь же популярный, как и револьвер, автостаб обладает повышенной скорострельностью и расширенным магазином, платя за это надежность.



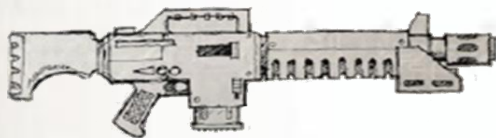
Ручная пушка

Вариация стаб револьвера, большая ручная пушка стреляет громадными пулями, разработанными с целью не только сбивать с ног, но и издавать громкий и пугающий звук. Это оружие имеет столь чудовищную отдачу, что дает штраф -10 к НС, если не стрелять с двух рук.



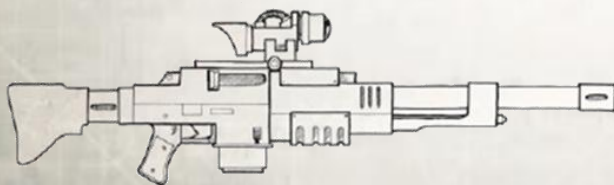
Автопушка

Дешевая и простая в производстве (даже на низкотехнологичных планетах), автопушка — основное оружие Империи. Долговечное, прочное, удобное в хранении, с легкодоступной амуницией, это оружие можно встретить всюду, особенно в неблагополучных частях галактики.



Охотничья винтовка

Охотничьи винтовки можно встретить в руках пограничного охотника или богатого спортсмена, преследующего добычу. Высокоточная (в умелых руках) даже на экстремально больших дистанциях, охотничья винтовка одинаково хороша и против людей и против животных.

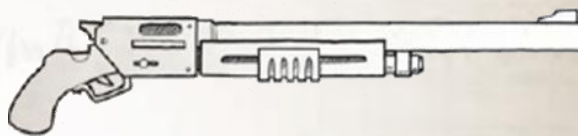


Дробовик



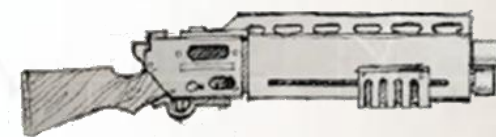
Даже самые низкотехнологичные фабрики могут производить это оружие, что делает его обычным зрелищем в галактике. Применяемые преимущественно в городских условиях и в коридорах кораблей, где требуется их убойная, на коротких дистанциях, сила, Дробовики используются в арсеналах многих имперских организаций.

Помповый дробовик



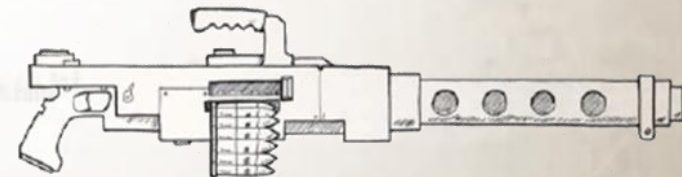
Любимый инфорсерами, помповый дробовик вдобавок к увеличенному магазину обладает всеми преимуществами двустволки. Также стоит упомянуть характерный (и пугающий) звук, с которым помповый дробовик подает новый патрон.

Боевой дробовик



Эти автоматические дробовики, часто с барабанным магазином, разработанные специально для боевых действий, смертоноснее обычных дробовиков. Вдобавок к разрушительной, на коротких дистанциях, мощи, они выбивают устрашающий грохот при стрельбе.

Тяжелый стаббер



Тяжелый стаббер, идеально подходит для сражений против большого числа противников и даже легкобронированной техники. Это главное оружие поддержки на низкотехнологичных планетах, он также популярен среди преступников и бандитов. Тяжелый стаббер может быть использован вместе с барабанным магазином (вместо ленты), что сокращает емкость магазина до 40 патронов, увеличивает стоимость на 100 тронов и сокращает время перезарядки до одного Полного Действия.

Болтерное оружие

Если и есть такое оружие, которое могло бы охарактеризовать Империум, то это болтер. Ни одно другое оружие не сочетает в себе высокие технологии с преднамеренной грубостью. Ни одна другая раса, кроме человека, даже не задумалась бы о его создании. Болтерное оружие стреляет самодвижущимися, масс-реактивными патронами, называемыми болтами, которые взрываются только после проникновения. В целом, это превосходные устройства, требующие умелого обслуживания, с применением правильных ритуалов и молитв. Кроме того, это очень редкое оружие, доступное только счастливым или людям с хорошими связями. Многим экземплярам, переходящим от ветеранов к наследникам, уже целые столетия, с некоторыми связаны длинные легенды о великом прошлом. Однако, будет ошибкой путать это, «гражданское» оружие, с тем, что используют Адептус Астарес.

Болтерную амуницию трудно и дорого производить, и только у элиты Империума есть к ней свободный доступ. Стандартный болтерный патрон имеет .75 калибр, сверхпрочный сердечник и алмазный наконечник. Чтобы использовать различное болтерное оружие необходимы следующие таланты: Выучка с пистолетами (Болтерные), Выучка с ручным оружием (Болтерное) и Выучка с тяжелым оружием (Болтерное).

Болт-пистолет

Ношение болт-пистолета - это знак высокого статуса в Империуме. Из-за высокой стоимости обслуживания и амуниции, лишь немногие могут позволить себе это оружие. Однако, еще меньше смогут поспорить с его разрушительной мощностью. Опробовав болт-пистолет в бою, человек может обречь себя на нищету, лишь бы завладеть им.



Болтер

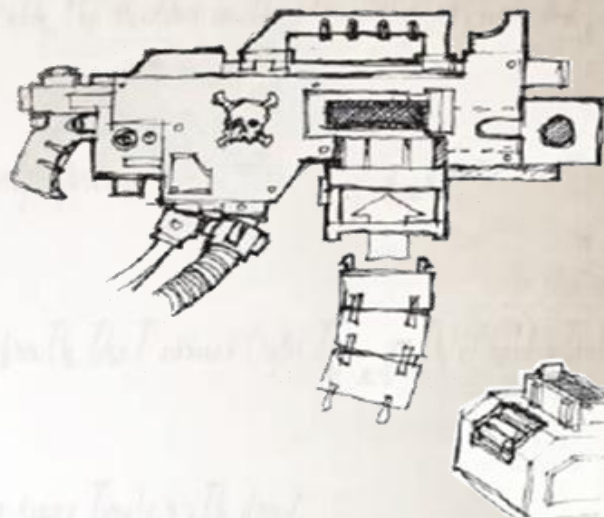
Болтеры знамениты уникальным рёвом, который они издают при стрельбе, когда воспламеняется топливо патронов и вскоре раздается взрыв, когда болт настигает свою цель. Это впечатление лишь немногим уступает наслаждению от лицензирования последствий стрельбы из болтера.



Тяжелый болтер

Эту увеличенную версию болтера являющуюся оружием поддержки, редко можно увидеть за пределами военных организаций. Он использует значительно более крупные болты, с большим

количеством боезаряда для увеличения дистанции и останавливающей силы. Это также делает тяжелый болтер смертоноснее для бронированной техники.



Мельта оружие

Мельта (также известное как печка или плавитель) - это оружие узкого профиля, обладающее малой дистанцией, но ужасающей мощностью. Большинство таких орудий работает по принципу связывания газов, находящихся под высоким давлением, в нестабильное, субмолекулярное термическое состояние, которое выстреливается интенсивной вспышкой жара, способной даже танковую броню обратить в расплавленный шлак. Цели испаряются за секунды, обычно под аккомпанемент характерного свиста выкипающей из воздуха воды. Чтобы использовать различные виды мельта оружия необходимы следующие таланты: Выучка с пистолетами (Мельта), Выучка с ручным оружием (Мельта) и Выучка с тяжелым оружием (Мельта).

Инферно-пистолет

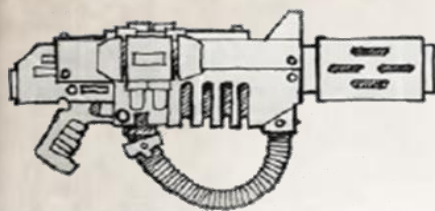
Технологию, лежащую в основе Инферно-пистолета, сложно воспроизвести, что делает это оружие исключительно редким и дорогим. Обладание Инферно-пистолетом - это знак статуса, и только очень могущественные и влиятельные персоны достойны чести владеть одной из этих драгоценных реликвий.



Мельтавинтовка

Мельтавинтовка - это самый распространенный вид мельта оружия, обожаемый солдатами за огромную, на близком расстоянии, разрушительную силу. Существует очень мало вещей, столь же действенных в пробивании брони, как мельтавинтовка. Она часто применяется для штурма укреплений. Как альтернативный вариант,

мельтавинтовка может быть использована с заплечным рюкзаком вместо подключаемых канистр. Это удваивает размер магазина, добавляет бкг веса и увеличивает стоимость на 100 тронов.



Плазменное оружие

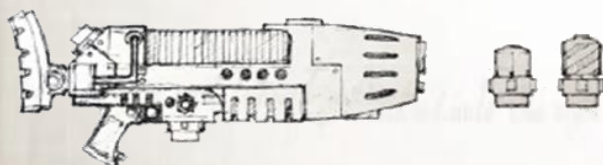
Плазменное оружие - образец практически забытого в Империи искусства. Секрет его производства известен только горстке Адептус Механикус, входящих во внутренний круг Магос Муниторума и их кустарям. Плазменное оружие использует прочные колбы с кислородом, поддерживаемом в фотонном состоянии, который является топливом, необходимым для плазменной реакции. Это фотоводородное топливное ядро при выстреле выделяет колоссальный жар, и стрелок обычно должен дать ядру остыть и перезарядиться перед следующим выстрелом. Чтобы использовать различные виды плазменного оружия необходимы следующие таланты: Выучка с пистолетами (Плазма), Выучка с ручным оружием (Плазма) и Выучка с тяжелым оружием (Плазма).

Плазменный пистолет

Найдется немного пистолетов, смертоноснее плазменного, и тот, кто пойдет на риск использовать его, обретет оружие способное на близкой дистанции поразить практически любого врага.



Плазменная винтовка



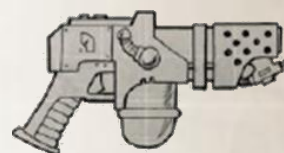
Это оружие редко встречается даже среди Имперской Гвардии или прославленных Адептус Астарес. Большинству существующих плазменных винтовок уже сотни, если не тысячи лет. Однако, в подтверждение искусности их конструкции, они и по сей день остаются столь же смертоносными, как и в день производства. Как альтернативный вариант, плазменная винтовка может быть использована с заплечным рюкзаком с подающей трубкой вместо подключаемых колб. Это удваивает боезапас, добавляет бкг веса и увеличивает стоимость на 100 тронов.

Зажигательное оружие

Все зажигательное оружие действует практически по одному принципу – выстреливает в цель сгусток огня. В качестве топлива используется, главным образом, прометий, хотя это может быть и самодельное варевое или иное химическое зелье – все зависит от местного технического уровня. Интенсивная струя, выплескиваясь из дула оружия, создает поток жидкого огня, который быстро разгорается в бушующий ад, горящий даже на воде. Загоревшись, враги оказываются в неприятной ситуации и должны сбить огонь. Чтобы использовать различные виды Зажигательного оружия необходимы следующие таланты: Выучка с пистолетами (Зажиг.), Выучка с ручным оружием (Зажиг.) и Выучка с тяжелым оружием (Зажиг.).

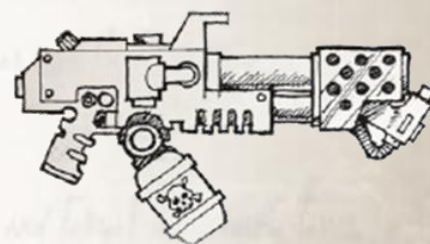
Ручной огнемет

Пламе-пистолет или ручной огнемет создан для одиночного боя на ближней дистанции, где их малая дальность и скверная точность не представляют проблемы.



Огнемет

Огнеметы – это ужасающе оружие неизбирательного действия, идеально подходящее против врагов, находящихся в укрытиях или в ограниченных пространствах. Как альтернативный вариант, огнемет может использоваться с заплечным рюкзаком вместо подствольной канистры. Это удваивает боезапас, увеличивает вес на бкг и стоимость на 100 тронов.



Примитивное оружие

Даже в 41-ом тысячелетии найдется место для низкотехнологичного оружия. Оно встречается на диких, неоткрытых планетах или в постапокалиптических мирах, где технологии были утеряны, или в жестоких мирах-ульях, где сражения принимают любые формы. Не смотря на то, что это оружие, возможно, безнадежно устарело по сравнению с продвинутым вооружением, в руках опытного бойца оно может быть столь же смертоносным. Чтобы использовать различные виды Примитивного оружия необходимы следующие таланты: Выучка с пистолетами (Примитивные), Выучка с ручным оружием (Примитивное) и Выучка с тяжелым оружием (Примитивное).

Болас

Обычно, болас не смертельное оружие и как таковое используется охотниками за головами или членами локальных инфорсерских организаций. Эти крутящиеся шары (некоторые стили используют до восьми), могут опутать цель прочными шнурами или проводом.



Ручной лук

Это оружие, объединяющее в себе ударную силу арбалета с пистолетной рукояткой, подходит для стрельбы одной рукой, но действенно лишь на коротких дистанциях. Простота, с которой лук может быть разобран и замаскирован, а так же его тихая работа, делают его излюбленным оружием ассасинов.

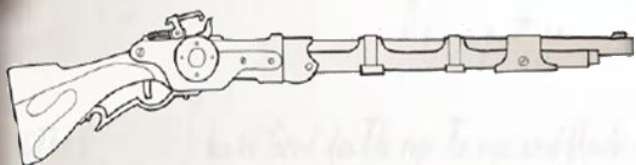


Кремниевый пистолет

Это примитивное пороховое оружие может принимать множество обликов, от искусно сработанных пистолетов, сделанных специально для дворянства низкотехнологических миров, до простой трубки с порохом, используемой отбросами поддолья.



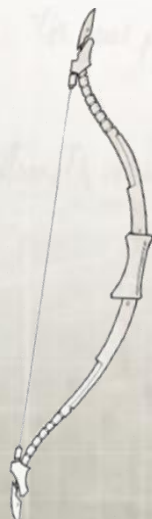
Мушкет



Эти грубые устройства могут сделать лишь один выстрел, после чего им требуется перезарядка, в добавок, они склонны к неисправностям, и только самый низкотехнологичный дикарь или отчаявшийся ренегат станет стрелять из такого оружия. Однако, если мушкет все таки стреляет, он смертоносен для небронированных врагов.

Лук

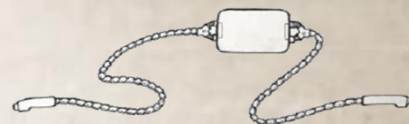
Луки мало изменились за бесчетные века использования, их можно встретить по всей галактике во множестве различных видов и конструкций. Даже на высокотехнологичных мирах это оружие, например ручной лук, любимо многими ассасинами и бандитами за его тишину и надежность.



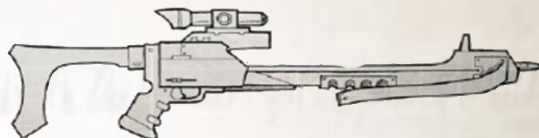
Праща

Праща – оружие, которым сложно овладеть, но его можно

использовать для метания всего, от камней, подобранных с земли, до специальных металлических шаров, или даже гранат. Используя пращу для метания гранаты, замените её урон на эффект гранаты, но оставьте дальнююбойность.



Арбалет



Арбалеты встречаются реже луков, так как требуют более продвинутой механической отладки, но столь же смертоносны.

Пусковые установки и гранаты

В галактике, раздираемой войной и беспорядками, всегда есть спрос высокий на разрушительную артиллерию. Вот почему взрывчатка, гранаты и другое, похожее вооружение, течет рекой из миров-кузниц Империи. Что-то из этого потока может осесть в руках асолитов, что-то в руках их врагов. Чтобы использовать различные виды пусковых установок необходимы следующие таланты: Выучка с пистолетами (ПУ), Выучка с ручным оружием (ПУ) и Выучка с тяжелым оружием (ПУ). Установка взрывчатки требует умения [Подрыв](#).

Метание гранат

Для метания гранат не требуется особых тренировок или Талантов. Оно выполняется при помощи теста на НС, так же, как если бы персонаж стрелял из оружия, включая модификаторы за дальность, видимость и тому подобное.

Гранатомет

Стандартный гранатомет использует заряды сжатого газа, чтобы запускать различные типы гранат во врага. Стрелять можно как навесом, в качестве подавительного огня по врагам в укрытии, так и напрямую в противника.



Рективный гранатомет



Усиленная версия стандартного гранатомета, РГ способен с высокой точностью поражать цели на дистанции в сотни метров.

Гранаты

Все гранаты, описанные ниже, могут как бросаться рукой, так и запускаться из гранатомета и РГ.

Осколочная

Эти гранаты содержат взрывной заряд и шрапнель в качестве наполнителя. Имперские осколочные гранаты имеют размер сжатого кулака и ребристую поверхность, что улучшает хватку и увеличивает число осколков.



Крак

Крак гранаты содержат мощный концентрированный заряд, способный пробивать дыры в бронированных целях, таких как боевые машины и бункеры. Будучи мощнее Осколочной гранаты, крак не дает ударной волны при детонации, что, вместе с фокусированным взрывом, делает её непрактичной против людей.



Ослепляющая

Ослепляющие гранаты при взрыве выпускают облако плотного дыма, отражатели ИК и электро-магнитные глушители, что блокирует определение целей, находящихся в облаке. Сенсоры и визоры, способные разглядеть цели в обычном облаке дыма, не могут видеть сквозь завесу, созданную ослепляющей гранатой. В спокойных условиях облако достигает 3м в ширину и 2 метра в высоту и длится 3 раунда. При сильном ветре эти значения могут уменьшиться.



Слепота

Слепые персонажи лишены зрения и, следовательно, находятся в гораздо более затруднительном положении, нежели обычно. Слепые персонажи автоматически проваливают тесты на НС и любые другие тесты, затрагивающие зрение. В добавок они получают штраф -30 к НР, Уклонению и Парированию. В конце концов, слепые персонажи движутся с половиной от их нормальной скорости по незнакомой местности. При попытке двигаться быстрее, персонаж должен пройти Сложный (-10) Тест на Ловкость или упасть на землю по окончании движения.

Галлюциноген

Этот тип гранат вызывает различные кратковременные психические состояния и бред. Все в радиусе 10м от взрыва галлюциногенной гранаты должны пройти Сложный (-10) Тест на Стойкость или впасть в состояние бреда и галлюцинаций на 1к10 Раундов. Попад под действие гранаты, персонаж в свой ход должен бросить к100. При результате 50 или меньше, персонаж действует как обычно. При броске 51-75, персонаж бежит кругами что-то крича в ответ своим дикими видениям. При результате 76 и больше, персонаж атакует ближайшее к нему создание (в независимости, враг это или друг), используя текущее оружие.



Оptionальное правило: при первоначальном воздействии галлюциногена, вы можете сделать бросок по [Таблице 5-8: Эффекты галлюциногена](#), чтобы выяснить, как ваш персонаж будет вести себя в течение следующих 1к10 раундов.

Огненная Бомба

Сравнительно примитивная граната, огненная бомба представляет собой разрушаемую емкость с легковоспламеняющейся жидкостью и взрывателем, сделанном из ткани или другого материала, который можно намочить. Взрыватель поджигается, бомба швырнется во врага, емкость разбивается при столкновении и разливает воспламеняющуюся жидкость. Цель огненной бомбы должна пройти Тест на Ловкость или [загореться](#).

Неудачи со взрывчаткой

Если при броске гранаты на костях выпадает Заедание, то происходит нечно неприятное. Сделайте бросок по таблице ниже, чтобы узнать результат.

Бросок Результат

1-5

Пустышка. Взрывчатка или снаряд не разорвались. В случае с гранатометом, оружие должно быть перезаряжено перед новым выстрелом.

6-8

«Должно быть в порядке...» Ничего не происходит. Сделайте еще один бросок по этой таблице на следующий раунд.

9-0

БУМ! Снаряд или взрывчатка мгновенно детонирует. Центр взрыва приходится на персонажа. Если это был гранатомет, граната взрывается прямо в стволе, и, в добавок к своему обычному эффекту, уничтожает оружие.

Таблица 5-8: Эффекты Галлюциногена

Бросок	Эффект
01-10	Жукижукижукижуки! Персонаж падает на пол, вертясь и крича, в попытках стряхнуть воображаемых насекомых. Персонаж считается Оглушенным.
11-20	Мои руки...! Персонаж убежден, что его руки превратились в желеобразные щупальца, или, возможно, плоть начала облезать с костей кровавой массой. В независимости от подробностей, персонаж бросает все, что держал в руках и проводит все время галлюцинации уставившись на свои руки и крича. Персонаж считается Оглушенным.
21-30	Они Появляются из стен! Персонаж видит отвратительных чужих, лезущих сквозь стены/потолок/пол/кусты и открывает огонь. Персонаж должен обстреливать случайные объекты местности в зоне видимости каждый раунд. Любое существо, попавшее на линию огня подвергается атаке обычным образом. Каждый раунд выбирайте новое направление стрельбы (закрепите направления за значениями кости, где 1 – стрельба в землю, а 10 – в воздух).
31-40	Меня никто не видит! Персонаж убежден, что он невидим и начинает бесцельно бродить, корча рожи окружающим. Он ходит в развалочку в случайном направлении каждый раунд, используя Полное Действие для движения. Персонаж сохраняет свои Реакции.
41-50	Я могу летать! Небо кажется таким большим и манящим, персонаж начинает махать руками, подражая птеро-белке. Он не может делать ничего кроме, прыжков на одном месте, но случись оказаться на возвышенности, может броситься в случайном направлении и испытать на себе обычные для падения последствия – скорее всего, ужасные травмы или смерть.
51-60	Они все хотят меня убить... Персонаж одержим паранойей, подозревая даже своих товарищей в намерениях убить его. В свой ход, персонаж должен двигаться в укрытие, уходя из поля зрения всех остальных персонажей. Он прячется до окончания эффекта.
61-70	Мама, они достали меня... Персонаж верит, что галлюциногенный газ токсичен и обрушивается на пол замертво. Персонаж считается беспомощным. Любой другой персонаж, видевший эту «смерть», должен пройти Тест на Интеллект или поверить, что тот в самом деле умер.
71-80	Я вас всех завалю! Персонажа переполняет пылающая ярость и жажда насилия. Персонаж впадает в Неистовство и атакует ближайшего оппонента.
81-90	Я еще маленький! Персонаж уверен, что съёжился, стал в 2 раза меньше обычного, а всё вокруг него большое и пугающее. Все прочие персонажи получают Рейтинг Страх 3 для него.
91-00	Черви! Персонаж отчаянно пытается избавиться от воображаемого червя с огромными клыками обвивающего ногу его и медленно ползущего вверх. Если в руках есть оружие, он стреляет в себя из него, если нет – бьет себя по ноге любым оружием ближнего боя, находящимся в руках. Если в руках не оказывается оружия, он выхватывает любое случайное оружие из своего снаряжения и атакует себя им. Случайным образом определите ногу, скованную предполагаемым червем. Эта атака автоматически попадает и наносит обычный урон.

Фотонная вспышка

Взрыв этой гранаты подобен маленькой звезде, ослепляющей всех вокруг, и достаточно ярок, чтобы вывести из строя дешевые или примитивные приборы защиты зрения. Все в радиусе 15 метров от взрыва Фотонной гранаты должны пройти Тест на Стойкость или будут Ослеплены на 1к5 Раундов.



Экзотическое оружие

Многое оружие не только редко встречается в Империи, но и абсолютно немыслимо для большинства его граждан. Такое оружие всегда дорого стоит и недоступно для всех, кроме элиты и самых изобретательных. Поскольку каждое такое оружие уникально, персонаж должен иметь Таланты для каждого отдельного экзотического оружия, чтобы использовать его. Например, чтобы использовать игольный пистолет, персонажу необходим Талант Выучка с экзотическим оружием (Игольный пистолет).

Игольный пистолет

Игольные пистолеты используют маломощный лазерный луч, чтобы запускать маленькие щепки кристалла, смазанные вирусным токсином. Враги, раненные иглами, практически мгновенно парализуются или умирают. Так как Игольники практически бесшумны и не дают вспышки при выстреле - это идеальное оружие для ассасинов.



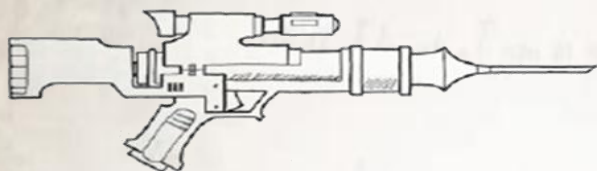
Сетевой пистолет

Сетевой пистолет стреляет сгустками волокон, которые расширяются в полете и образуют сеть из липкого, чрезвычайно прочного материала. Цель быстро опутывают болезненные объятия - при любой попытке вырваться волокно продолжает сжиматься, еще больше обездвигивая. В дополнение к обычным эффектам Обездвигивающих оружий, каждый раз,



когда обездвиженный персонаж проваливает Тесты Силы или Ловкости, пытаясь вырваться, на дальнейшие попытки налагается штраф -10. В случае, если штраф достигнет -30, персонаж получает 1к5+1 Урона при каждом следующем проваленном Тесте. По прошествии 1к10 Раундов, сеть рассыпается сама по себе.

Игольное ружье



Ценимое снайперами, это оружие представляет собой совершенную комбинацию дальноточности, бесшумности и смертоносности. Единственный минус этого изысканного оружия – практически полная бесполезность против тяжелобронированных целей.

Сетевик

Это наиболее распространенное сетевое оружие, часто используемое для усмирения

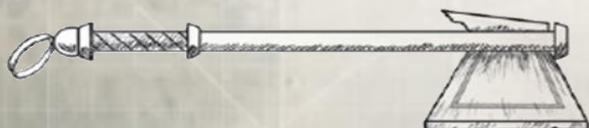


преступающих имперский закон. Сетевики имеют увеличенную дальноточность и могут накрывать даже небольшие группы людей, обездвиживая целые толпы при массовом использовании. Сеть распадется сама по себе по прошествии 1к5 часов.

Оружие ближнего боя

Оружие ближнего боя – обычное зрелище в галактике, и во многие её части было бы безрассудно соваться, не имея при себе хотя бы одного экземпляра такого оружия. В зависимости от планетарного уровня развития (и богатства владельца), оружие разнится от простых металлических клинков до высокотехнологичных орудий из пластика или экзотических металлов и включает в себя мечи, топоры, дубины, кувалды, ударное, древковое и другие похожие приспособления. Чтобы использовать оружие ближнего боя необходимы Таланты: Выучка с оружием ближнего боя (Примитивное) для рукопашного боя и Выучка с метательным оружием (Примитивное) для дистанционных атак.

Топор



Топор, примечательный своим мощным лезвием, используется и как инструмент, и как оружие. По

большому счету, топор проигрывает мечу в дальности, им неудобно парировать, но его удар, с легкостью разрубающий плоть и крошащий кости, гораздо смертоноснее.

Кастет

Даже в своей самой простой форме, кастет, надеваемый на пальцы, превращает обычную оплеуху в мощный удар, способный ломать кости.

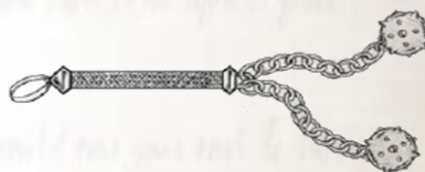
Дубина

Дубины, кувалды и прочее ударное оружие представляют собой наиболее примитивное оружие, использующее силу владельца и собственный вес, чтобы проламывать черепа.

Кистень

Кистень состоит из одного или более шипастых шаров, соединенных при помощи цепи или металлического шнура с рукоятью. И, хотя с ним трудно обращаться, кистень способен причинять ужасающие раны.

Двуручное оружие



Большинство оружия ближнего боя имеет более крупные и тяжелые версии, орудовать которыми под силу лишь двумя руками. Двуручное оружие (такое как огромный топор, гигантский молот, огромная дубина, двуручный меч и тому подобное) – массивное, зверское оружие, способное причинять серьезный урон при каждом ударе.

Молот

Молот – утяжеленная версия обычного, ручного инструмента. Он использует увеличенную и утяжеленную головку для нанесения мощных и смертоносных ударов. Многие слуги Императора считают молот непреходящим символом праведного правосудия Императора.



Таблица 5-9: Оружие ближнего боя

Примитивное Оружие

Имя	Класс	Даль	Урон	П	Качество	Вес	Цена	Доступ
Топор	ББ	-	1к10+1 Р	0	Примитивное, Несбалансированное	4кг	20	Средняя
Кастет	ББ	-	1к5-1 У	0	Примитивное	0.5кг	5	Распр.
Дубина	ББ	-	1к10 У	0	Примитивное	2кг	5	Обильно
Кистень†	ББ	-	1к10+2 У	0	Гибкое, Примитивное	4кг	20	Дефицит
Двуручное оружие†	ББ	-	2к10 Р	2	Примитивное, Громоздкое	7кг	70	Дефицит
Молот	ББ	-	1к10+1 У	0	Примитивное, Несбалансированное	4кг	10	Обычная
Импровизированное	ББ	-	1к10-2 У	0	Примитивное, Несбалансированное	-	-	-
Нож	ББ/Мет	3м	1к5 Р	0	Примитивное	0.5кг	5	Обильно
Мет нож/звездочка	Мет	5м	1к5 Р	0	Примитивное	0.5кг	5	Распр.
Щит	ББ	-	1к5 У	0	Защитное, Примитивное	3кг	25	Средняя
Копье†	ББ/Мет	10м	1к10 Р	0	Примитивное	3кг	15	Обычная
Меч	ББ	-	1к10 Р	0	Сбалансированное, Примитивное	3кг	15	Обычная
Посох†	ББ	-	1к10 У	0	Сбалансированное, Примитивное	3кг	10	Распр.

Цепное оружие

Имя	Класс	Даль	Урон	П	Качество	Вес	Цена	Доступ
Цепной меч	ББ	-	1к10+2Р	2	Сбалансированное, Разрывное	6кг	275	Редкость
Цепной топор	ББ	-	1к10+4Р	2	Разрывное	13кг	450	Б.Редкость

Силовое оружие

Имя	Класс	Даль	Урон	П	Качество	Вес	Цена	Доступ
Силовой клинок	ББ	-	1к10+3Э	6	Силовое поле	1.5кг	1750	Б.Редкость
Силовой меч	ББ	-	1к10+5Э	6	Сбалансированное, Силовое поле	3.5кг	2500	Б.Редкость

Шоковое оружие

Имя	Класс	Даль	Урон	П	Качество	Вес	Цена	Доступ
Шоковая дубинка	ББ	-	1к10У	0	Шоковое	2.5кг	150	Дефицит
Электро-хлыст†	ББ	-	1к10+2У	0	Гибкое, Шоковое	4.5кг	375	Редкость

†Для использования это оружие требуется держать в двух руках

Обратите внимание, персонажи, использующие оружие ближнего боя, добавляют свой БС к наносимому Урону

Импровизированное

Импровизированным оружием может стать что угодно, но обычно это удобный тяжелый объект, такой как ножка стола, отрубленная конечность или гильза от артиллерийского снаряда. Удар прикладом ручного стрелкового оружия (лазвинтовки или болтера) считается импровизированным оружием.

Нож

Нож это неизменное запасное оружие воинов всего Империиума, будь то презренный Негодяй из улья или элитный солдат планетарного губернатора. Некоторые, такие как кинжал милосердия Псайканы, созданы для особой цели, в то время как другие более универсальны.

Метательный нож/звездочка

Метательные ножи и звездочки сделаны исключительно для метания. Их острые грани способны причинять серьезные раны.

Щит

Щит - это полезное защитное устройство, в сочетании с броней и сам по себе. Их изготавливают из различных материалов: от импровизированных щитов из деревянных или пластиковых листов, до продвинутых - из металлических или армопластовых пластин. Размеры также широко варьируются - от маленьких кулачных баклеров до огромных ростовых суктумов. Так как щит предназначен для защиты, то на попытки атаковать при помощи щита накладывается штраф -20.

Копье

Распространенное на диких и средневековых мирах, копье равным образом можно обнаружить в руках война и охотника.

Меч

Мечи разнятся от коротких, похожих на кинжалы, до длинных, искусно сделанных дуэльных клинков. Форма меча (одно или двухсторонний, кривой или прямой, гибкий или жесткий, режущий или

колющий и так далее) зависит от назначения оружия и вкусов его владельца.

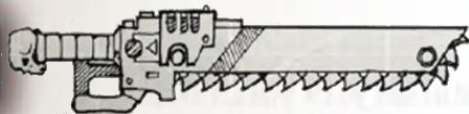
Посох

Длинной палкой из дерева или другого метериала удобно держать врагов на расстоянии. Для этого и задумывался посох, особенно распространенный среди пилигримов, странствующих по галактике по стопам святых.

Цепное оружие

Цепное оружие популярно среди большинства войнов 41-го тысячелетия, многие расы и планеты обладают технологией производства этого зверского оружия. Общим для всех моделей является наличие быстродвижущейся вокруг кромки оружия цепи с пилообразными металлическими зубчиками. Даже самый слабый удар способен вспороть плоть, а сильные удары прорезают броню. Большинство цепного оружия громко ревет и устрашающе выглядит - одно это может деморализовать даже самого фанатичного противника. Чтобы использовать цепное оружие необходим Талант Выучка с оружием ближнего боя (Цепное).

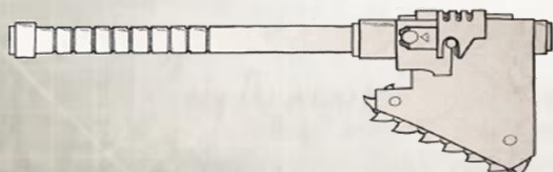
Цепной меч



Как следует из названия, цепные мечи, в общих чертах, похожи на обычные мечи. Вместо клинка у них большое плоское полотно, служащее вместилищем для цепи. Обычно, только передняя сторона полотна является рубящей, чья, крутящаяся цепь зубов может вгрызаться в плоть и кость.

Цепной топор

Цепной топор – это тяжелое, зверское оружие, наносящее ужасающий урон каждым своим ударом. Как и обычный топор, цепной может быть одно или двухсторонним. Цепи каждого лезвия независимы, что означает, что двусторонний топор продолжит работать, даже если одно из лезвий выйдет из строя.



Силовое оружие

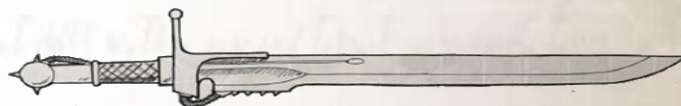
Силовое оружие излучает разрушительное энергетическое поле на протяжении всего клинка или наверхия оружия, что позволяет ему разрезать большинство брони, не говоря уже о конечностях. Большинство такого оружия скрывают свою истинную природу в небольших силовых батареях и энергопроецирующих венах и выглядит как обычное оружие до тех пор, пока разряды молний не побегут по клинку при активации. Будучи обесточенным, большинство силового оружия может служить в качестве обычного холодного – полезное свойство, когда энергетическая батарея иссякла или её использование черевато опасностью. Чтобы использовать Силовое оружие необходим Талант Выучка с оружием ближнего боя (Силовое). Обесточенное силовое оружие считается Примитивным и может быть использованно с соответствующим Талантом – Выучка с оружием ближнего боя (Примитивное).

Силовой клинок



Силовой клинок – оружие размером с кинжал, но, благодаря силовому полю, бесконечно более опасное, чем можно преположить по внешнему виду. Силовой клинок легко спрятать, что делает его популярным среди любителей казаться безоружными.

Силовой меч



Силовой меч – редкое и ценное оружие в Империуме, часто передающееся из поколения в поколение в качестве драгоценного семейного наследия. Но это не только внушительный символ статуса. Силовой меч крайне смертоносное оружие в руках умелого фехтовальщика.

Шоковое оружие

Шоковое оружие, как правило, не смертельное. При ударе оно поражает цель выводящим из строя электрошоковым импульсом. Шоковое оружие практически не наносит повреждений плоти, не считая небольших электрических ожогов, в этом качестве оно полезно для контроля толпы и воодушевления рабочих, насильно завербованных матросов и других труженников по принуждению. Чтобы пользоваться шоковым оружием необходим Талант Выучка с оружием ближнего боя (Шоковое).

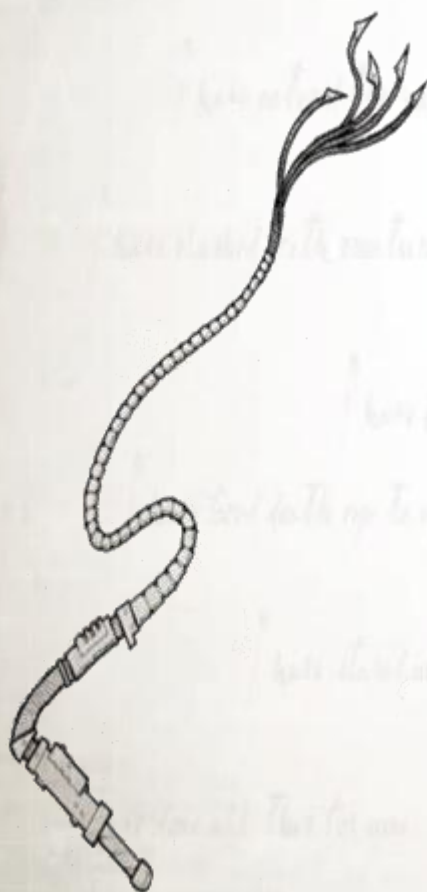
Шоковая дубинка



Шоковую дубинку обычно можно увидеть в руках Адептуса Арбитреса и отрядов инфорсеров, вбивающих, на бесчисленных мирах, законы Императора в Его подданных. Предназначенная для контроля толпы и подавления восстаний, в руках энтузиаста шоковая дубинка может стать смертоносным боевым оружием.

Электро-хлыст

Электро-хлыст представляет собой связку плетей, прикрепленную к короткому посоху или рукоятке. Хлыст имеет небольшую досягаемость, но, обрушиваясь множеством ударов, может быть необычайно эффективен для выведения врагов из строя.



Модификация оружия

Оружие можно модифицировать, чтобы улучшить его показатели. Подходящее оружие и число доступных модификаций указано в описании каждой конкретной модификации. Персонаж с Умением Ремесло (Оружейник) может модифицировать оружие, успешно пройдя Тест.

Стоимость и доступность каждой модификации относится к компонентам, а не к стоимости работы, за которую персонаж должен платить отдельно. В случае, если оружие приобретается с предустановленной модификацией, просто добавьте стоимость модификации к стоимости оружия. Это не изменяет доступность оружия. Модификации также изменяют вес оружия, как указано ниже.

Таблица 5-10: Модификации оружия

Название	Вес	Цена	Доступность
Компактное	*1/2	50	Средняя
Экстерминатор	+1кг	35	Обычная
Доп. рукоять	*1/3	25	Распростр
Переводчик	+0.5кг	25	Дефицит
вида огня			
Штык	+2кг	25	Распростр
Монозаточка	0	40	Дефицит
Лазерный	+0.5кг	50	Дефицит
прицел			
Глушитель	+0.5кг	10	Распростр
Оптический	+1кг	35	Средняя
прицел			

Компактное

Компактное оружие – это уменьшенные версии пистолетов и ручного оружия, любимые теми, кто предпочитает скрытность останавливающей силе. Эта модификация вдвое уменьшает вес оружия, за счет такого же уменьшения магазина и дальности, а также снижает Урон на 1. Любой, кто попытается обнаружить спрятанное компактное оружие, получает штраф -20 ко всем соответствующим Тестам (напр. Бдительность, Поиск).

Модификации: пистолеты (СБ, лаз, болтерные, плазменные) и ручное (СБ, лаз, болтерное, плазменное).

Экстерминатор

Многие, из наиболее фанатичных и религиозных воинов Империи, используют заряд экстерминатора в своем личном оружии. Это маленькое устройство содержит однозарядное зажигательное оружие, выстреливающее стену огня. Вместо обычного выстрела, стрелок может использовать заряд экстерминатора (в игровой механике это считается выстрелом из огнемета). Экстерминатор это однозарядное оружие и подлежит замене после выстрела. Вы можете установить Экстерминатор на любое оружие, имеющее 1k10 и больше Урона. Экстерминатор невозможно установить на оружие с качеством Гибкое и на пистолеты. Сбалансированное оружие после установки экстерминатора перестает быть таковым.

Модификация: на любое оружие, кроме Гибкого и пистолетов.

Дополнительная рукоять

Также известная как пистолетная рукоять, позволяет держать ручное оружие в одной руке без обычного штрафа -20. Однако, при этом становится труднее целиться и Дальность сокращается вдвое. Вы

все еще можете держать оружие в двух руках, чтобы стрелять на обычную дистанцию.

Модификация: любое ручное оружие.

Переводчик вида огня

Переводчик вида огня может быть установлен на оружии, которое может использовать различные типы амуниции. Оружие с переводчиком может одновременно иметь три подключенных обоймы. В начале своего хода, стрелок может использовать переводчик, чтобы выбрать из какой обоймы следует подавать патроны в этом раунде.

Модификация: пистолеты (болтерные или СБ), ручное оружие (болтерное или СБ).

Штык

Штыки, цепные клинки и другое длиннолезвийное оружие может быть подвешенно к большинству дистанционного оружия, делая его более полезным при штурме. Оружие со штыком считается копьем в ближнем бою.

Модификация: любое ручное оружие можно оснастить штыком.

Монозаточка

У монооружия особое, сверхострое лезвие, способное с легкостью разрезать броню и не затупиться. Монооружие более не считается примитивным и получает бонус +2 к Пробиваемости.

Модификация: любое примитивное оружие ближнего боя. Силовое оружие так же возможно заточить, но улучшение не будет иметь эффекта при включенном силовом поле, а только при выключенном.

Лазерный прицел

Лазерный прицел дает бонус +10 к Тестам на НС при стрельбе одиночными выстрелами.

Модификации: пистолеты (СБ, лаз, болтерные, плазменные) и ручное (СБ, лаз, болтерное, плазменное). Оружие может иметь только один вид прицела.

Глушитель

Глушитель на порядок понижает звук и пламя выстрела, предотвращая обнаружение стрелка. Тест на Бдительность, с целью услышать звук выстрела с глушителем, получает пенальти -20 и может быть предпринят только с половины от обычной дистанции для обнаружения выстрелов.

Модификации: стаб-револьвер, автостаб, ручная пушка, автопушка и охотничья винтовка.

Оптический прицел

Оптический прицел увеличивает изображение цели, что особенно полезно для дальних выстрелов в конкретные участки тела. Оружие с оптическим прицелом игнорирует штрафы за дальние и экстремальные дистанции, до тех пор пока стрелок тратит Полное Действие на прицеливание.

Модификации: ручное (лазерное, СБ, болтерное, примитивное и плазменное). Оружие может иметь только один вид прицела.

Боеприпасы

Оружие без патронов – просто шикарная дубинка. Здесь приведен список боеприпасов, включающий некоторые особые виды. Каждый вид боеприпасов может быть использован только с конкретными видами оружия, о чем сказано в описании. Таблица ниже содержит стоимость боеприпасов в тронах и получаемое за эти деньги количество. Вес боеприпасов не уточняется, однако, если будет нужно его узнать, считайте, что вес полного магазина составляет 10% от веса оружия.

Таблица 5-11: Боеприпасы

Название	Цена/К-во	Доступность
Стрелы/болты	1/20	Обычная
Пуля	1/20	Обычная
Патрон	1/20	Распростран
Патрон (Дробь)	1/20	Обычная
Батарея (Пистолет)	10/Полн	Обычная
Батарея (Ручное)	15/Полн	Обычная
Батарея (Тяжелое)	30/Полн	Редкость
Топливо (Пистолет)	8/Полн	Дефицит
Топливо (Ручной)	10/Полн	Дефицит
Болт-патрон	16/1	Редкость
Мельта-канистра (Пистолеты)	20/Полн	Б. Редкость
Мельта-канистра (Ручное)	15/Полн	Редкость
Колба плазмы (Пистолеты)	24/Полн	Редкость
Колба плазмы (Ручное)	18/Полн	Редкость
Экзотическое	20/1	Б. редкость
Разрывной патрон	5/6	Дефицит
Сверхзарядная батарея	15/Полн	Обычная
Пробивной заряд	15/1	Дефицит
Инферно-патрон	18/1	Редкость
Бронебойный патрон	5/6	Дефицит

Стрелы/болты

Стрелы и болты бывают всеразличных форм, размеров и изготавливаются из разнообразных материалов, от грубых деревянных палок с кремниевыми наконечниками, до стальных дротиков с бритвенно-острыми кончиками.

Используется с: лук, арбалет и ручной лук.

Пуля

Пуля – это сплошной свинцовый или каменный шарик в комплекте с пороховым зарядом. Используется в примитивном оружии, работающим на черном порохе.

Используется с: кремниевый пистолет и мушкет.

Патроны

Твердый боеприпас, характерный для множества оружия Империи, встречается в великом многообразии калибров и исполнений. Патроны от одного вида оружия, не могут использоваться в

другом, кро тех случаев, когда они действительно очень похоже сделаны. Например, патроны для стаб револьвера можно использовать в автостабе, но не в автопушке.

Используется с: автопистолет, стаб-револьвер, автостаб, ручная пушка, автопушка, охотничья винтовка и тяжелый стаббер.

Патроны (Дробь)

Эти патроны начинены десятками крошечных шариков и предназначены для поражения обширной области, что делает их идеальными для боя на близкой дистанции, где точность не особенно важна.

Используется с: дробовик, помповый дробовик, боевой дробовик.

Батарея

Батарея — это мощный источник питания, использующийся исключительно в лазерном оружии. Стоимость батареи зависит от типа оружия. Во всех случаях, заряд батареи равен емкости оружия.

Используется с: лазпистолет, лазкарабин, лазвинтовка, длиннолаз, переносное лаз орудие.

Топливо

Зажигательное оружие использует жидкое топливо, сильно различающееся по составу и качеству, от чистейшего прометия, до воспламеняющегося алкоголя. Стоимость топлива зависит от типа оружия. Во всех случаях, заряд топлива равен емкости оружия.

Используется с: ручной огнемёт и огнемёт.

Болт-патрон

Начиненный масс-реактивной взрывчаткой, болт-патрон, один из смертоноснейших боеприпасов в арсенале Империи. Однако, стоимость и сложность производства, ограничивает его использование для всех, кроме самых богатых и имеющих широкие связи.

Используется с: болт-пистолет, болтер, тяжелый болтер.

Мельта-канистра

Мельтапушки используют особым образом обработанные химикаты, хранящиеся в канистрах под высоким давлением. Стоимость мельта-канистры зависит от типа оружия. Во всех случаях, заряд канистры равен емкости оружия.

Используется с: инферно-пистолет и мельтапушка.

Колба плазмы

Чистый боеприпас плазменного оружия состоит из высокоопасного и неустойчивого фотоокислорода, сжатого и помещенного в укрепленные колбы. Стоимость колб плазмы зависит от типа оружия. Во всех случаях, заряд колбы равен емкости оружия.

Используется с: плазма пистолет и плазмавинтовка.

Экзотическое

В Империи существует множество видов оружия, использующего нестандартную амуницию, от липкого геля для сетевика, до искусно выделанных дротиков для игольного пистолета. МИ следует свободно трактовать стоимость экзотической амуниции в соответствии с её редкостью.

Используется с: игольный пистолет, игольное ружье, сетевой пистолет, сетевик.

Разрывные патроны

Эти тяжелые, тупые пули созданы с целью причинять максимальный телесный урон. Они могут разрывать мягкие цели, но вместе с тем, малоэффективны против брони. Разрывные пули добавляют 2 к Урону оружия, однако против них Очки Брони увеличиваются вдвое.

Используется с: стаб-револьвер, автостаб и ручная пушка.

Сверхзарядная Батарея

Эта усиленная силовая батарея для лазерного оружия увеличивает мощность огня. Сверхзарядная батарея прибавляет 1 к Урону оружия. К сожалению, увеличенная мощность сокращает емкость батареи, которая уменьшается вдвое.

Используется с: лазпистолет, лазкарабин, лазвинтовка, длиннолаз.

Пробивной заряд

Это мощная однозарядная батарея для лаз оружия. При использовании пробивного заряда, оружие получает +1 к Урону, кидается два кубика на Урон и берется максимальный результат, а также Пробиваемость повышается до 4. Однако, оружие теряет качество Надежное и его емкость сокращается до 1 (проще говоря, батареи пробивного заряда одноразовые).

Используется с: лазпистолет, лазкарабин, лазвинтовка и длиннолаз.

Инферно-патрон

Эти патроны содержат фосфористый гель, который воспламеняется при контакте с целью. Цель, пораженная инферно-патроном должна пройти Тест на Ловкость или, в добавок к обычному Урону, будет охвачена огнем. Инферно патроны можно использовать, чтобы поджигать и другие вещи, кроме людей, на усмотрение МИ.

Используется с: дробовик, помповый дробовик, боевой дробовик и все болтерное оружие.

Бронебойный патрон

Этот патрон с твердым наконечником создан, чтобы пробивать броню. Оружие, использующее Бронебойный патрон увеличивает свою Пробиваемость до 3.

Используется с: стаб-револьвер, автостаб, ручная пушка, автопистолет, автопушка и охотничья винтовка.

Броня

«Разумеется Император защищает! Но, честно говоря, он защищает меня лучше, когда на мне полный панцирный комплект».

-Лицензированный охотник за головами, Элрон Заф.

Учитывая бессчетное количество оружия, доступного в 41-ом тысячелетии, а так же его безусловную смертоносность, не удивительно, что индивидуальная броня и защитные энергетические поля распространены повсеместно. Наиболее важные граждане, выходя на люди, всегда надевают какую либо нательную броню, а самые параноидальные (или же хорошо подготовленные), носят её и в домашней обстановке. Военные и имперские агенты всегда снаряжены каким либо видом броневого защиты: от дешевых многослойных стёганок, до в высшей степени изощренных панцирей, способных выдержать практически любую атаку.

Броня дает Очки Брони (ОБ) различным частям вашего тела. Вдобавок, некоторые виды брони обладают определенными свойствами, указанными в описании.

Вид брони: собственно, вид брони

Покрывтие: какие части тела защищает броня: руки, ноги, тело и голова в любых сочетаниях. Некоторая броня покрывает все 4 части тела, что указывается словом «Все».



ОБ (Очки Брони): сколько Очков Брони дает доспех покрытым участкам. Любая броня, представляющая 7 ОБ и больше, налагает штраф -30 к Тестам на Маскировку и Тихое движение.

Вес: показывает, сколько броня весит в килограммах. О том, какой вес персонаж может нести, смотрите [Главу 7: Игровой процесс](#).

Цена: показывает стандартную цену брони в Империуме.

Доступность: отражает Доступность брони (смотрите [Таблицу 5-3: Значения Доступности](#)).

Качество брони

Вся описываемая здесь броня Обычного качества. Для брони лучшего или худшего качества используйте следующие модификаторы.

Скверная: не подогнанная, плохой конструкции или поврежденная. Скверную броню трудно носить, персонажи носящие такую броню получают штраф -10 ко всем Тестам на Ловкость.

Хорошая: хорошо сделанная и прекрасно подогнанная, такую броню легко носить. Против первой атаки в каждом раунде ОБ увеличиваются на 1.

Лучшая: тщательно сделанная и великолепно подогнанная, такая броня подобна второй коже. Лучшая броня весит вдвое меньше обычной и получает 1 дополнительное ОБ.

Совмещение брони

Вы можете совмещать различные части брони. Однако, их защитные свойства не складываются. В случаях, когда участок, покрытый несколькими частями брони, атакован, в расчет идет наибольшее значение ОД. Например, если персонаж носящий тяжелую кожу и ксеношкуру атакован в грудь, меньший показатель ОБ тяжелой кожи (2) игнорируется, а ОБ ксеношкур (6) участвует в расчете повреждений.

Примитивная броня

Сделанный из простых материалов, таких как шкуры и мягкие металлы, этот тип брони лучше подходит для отражения клинков, нежели пуль. Такая броня обеспечивает полную защиту только против примитивного оружия. Против всего остального оружия ОБ сокращаются вдвое (округляя вверх). ОБ сокращаются до вычитания Пробиваемости.

Флак-броня

Состоящая из слоев абляционного и ударопоглощающего материала, флак-броня эффективна против малокалиберного оружия, шрапнели и неконтактных взрывов. Она дает 5 ОБ против атак оружием с качеством Взрыв, если персонаж находится не в точке взрыва.

Ячеистая броня

Ячеистая броня – выполненная по чужеродным технологиям, (а иногда и сделанная чужими) она состоит из тысяч термопластовых ячеек, образующих похожий на ткань материал. Легковесная, она может выдержать практически любую атаку и энергетический жар, мгновенно становясь жесткой, отражая и рассеивая атаку.

Панцирная броня

Панцирная броня сделана из твердых слоистых пластин армипласта, керамики или другого высокопрочного материала. Такую броню тяжело носить, но она предоставляет гораздо большую защиту, нежели прочие, легкие типы брони.

Силовая броня

Самый тяжелый и наиболее сложный тип брони, который использует собственный источник питания, увеличивающий силу носителя. Силовая броня дает +20 к Силе носителя и увеличивает размер на

один шаг (например, человек Среднего размера становится Массивным). Вы должны носить весь комплект Силовой брони (за исключением шлема), чтобы получать бонус к Силе. Кроме того, легкая силовая броня увеличивает Силу на +10 и не изменяет Размер. Силовая броня требует постоянного источника питания, который необходимо носить с собой (обычно это рюкзак). Обычный, не военный, источник питания работает 1к5 часов, прежде чем ему потребуется замена или перезарядка.

Синтекожа

Синтекожа – это биореактивный комбинезон с инертной, не отражающей поверхностью, принимающий форму носящего его человека. Синтекожа дает 2 ОБ всем участкам и бонус +10 к Тестам на Маскировку и Тихое движение. В добавок, синтекожа делает носителя невидимым для ИК очков и Темного взора. Бонус не предоставляется, если поверх синтекожи носить другую броню, а силовая броня, вдобавок, отменяет бонусы невидимости.

Таблица 5-12: Броня

Тип Брони	Покрытие	ОБ	Вес	Цена	Доступность
Примитивная броня					
Гангстерская куртка	Руки, Грудь, Ноги	1	5кг	25	Средняя
Тяжелая кожа	Руки, Грудь, Ноги	2	7кг	100	Обычная
Стеганный жилет	Тело	2	2кг	10	Обычная
Звериная шкура	Тело	2	10кг	5	Средняя
Шкура грокса	Тело	3	14кг	60	Обычная
Кольчуга	Руки, Грудь, Ноги	3	18кг	50	Средняя
Феодалные латы	Все	5	30кг	120	Дефицит
Ксеношкура	Тело	6	22кг	5000	Б. Редкость
Бронежилеты					
Бронешлем	Голова	2	2кг	25	Средняя
Бронеруковицы	Руки	2	1кг	50	Средняя
Легкое бронепальто	Руки, Грудь, Ноги	2	4кг	80	Дефицит
Бронежилет	Тело	3	5кг	50	Средняя
Бронекуртка	Руки, Грудь, Ноги	3	6кг	100	Средняя
Бронеплащ	Все	3	8кг	80	Дефицит
Гвардейский бронежилет	Все	4	11кг	300	Дефицит
Ячеистая броня					
Ячеистый капюшон	Голова	3	0.5кг	100	Редкость
Ячеистые перчатки	Руки	3	0.5кг	120	Редкость
Ячеистая ксеноброня	Руки, Грудь, Ноги	4	2кг	375	Редкость
Ячеистый жилет	Тело	4	1кг	150	Редкость
Ячеистый боевой плащ	Все	4	1.5кг	350	Б. Редкость
Панцирная броня					
Панцирный шлем	Голова	4	2кг	250	Редкость
Панцирные наручи	Руки	5	2кг	300	Редкость
Панцирные наголенники	Ноги	5	3кг	375	Редкость
Легкий панцирь инфорсера	Руки, Грудь, Ноги	5	15кг	375	Редкость
Панцирный нагрудник	Тело	6	7кг	600	Редкость
Панцирь штурмовика	Все	6	17кг	3750	Б. Редкость
Силовая броня					
Легкая силовая броня	Все	7	40кг	8500	Б. Редкость
Силовая броня	Все	8	65кг	15000	Б. Редкость
Другое					
Синтекожа	Все	2	2кг	2500	Б. Редкость

Снаряжение

«Готовся к худшему, ибо ты к этому идешь.»

-поговорка Имперской Гвардии.

В дополнение к оружию и броне, существует целый сонм амуниции, которую аколиты могут использовать на службе Императору.

Обмундирование

Рюкзак

Личное приспособление для переноса вещей. Он может быть разным, но обычно это какая-либо сумка с лямками для удобства. Рюкзак обычно вмещает приблизительно 50кг.

Хамелеолиновый плащ

Хамелеолин – это материал, сделанный из мимических волокон, цвет которого сливается с окружающим миром. Персонаж, носящий хамелеолиновый плащ, получает бонус +20 к Тестам на Маскировку. Если носящий остается неподвижным, он считается находящимся на один уровень дистанции дальше (см. Главу 7: Игровой процесс).

Хроно

Хроно – это ручные или назапястные времяуказатели, как правило, надёжные и простые в использовании.

Таблица 5-13: Обмундирование и личные вещи

Название	Вес	Цена	Доступность
Амортизирующая перчатка	0.5кг	50	Редкость
Взрывной ошейник	1кг	55	Редкость
Зажим безопасности	2кг	25	Обычная
Инфракрасные Очки	0.5кг	275	Редкость
Одежды	-	Разная	Обильно
Противогаз	1кг	50	Дефицит
Пустотный скафандр	8кг	100	Распростр
Респиратор	0.5кг	25	Средняя
Рюкзак	1кг	10	Распростр
Талисман	-	Разная	Средняя
Фильтры-затычки	-	15	Обычная
Фото-визоры/линзы	0.5кг	100	Дефицит
Хамелеолиновый плащ	0.5кг	500	Редкость
Хроно	-	40	Обильно

Зажим безопасности

Компактная катушка со страховочным канатом, с магнитным захватом или крюком, идеальная для обеспечения безопасности на крыше или спуска со здания. Персонаж, использующий зажим безопасности для вертикального спуска, получает +30 к Тестам на Взбирание и не может упасть в случае неудачи.

Одежды Имперума

Вот несколько примеров видов одежды, которую можно встретить на различных мирах Имперума.

Лохмотья (одежда Скверного качества). У многих жителей Имперума нет иного выбора, кроме как облачать в себя в те немногие обрывки одежды, что они находят в мусоре. Эти изодранные облачения известны как лохмотья, и, зачастую, носящий их выглядит как мусорная куча.

Спецодежда (одежда Обычного качества). Обычно одноразовая, сделанная из самых дешёвых и распространенных материалов, Спецодежда – это стандартное облачение на бесчисленных мирах. Как комбинезон создан для того, чтобы отвечать всем экстремальным требованиям, возникающим в работе имперского агента, так и спецодежда предоставляет все необходимое обычному имперскому гражданину.

Комбинезон (одежда Хорошего качества). Опытные оперативники и силовые адепты часто носят облегающие комбинезоны. Это могут быть как простые прорезиненные облачения, так и комбинезоны, сделанные из улучшенных материалов со встроенными охлаждающими кольцами. В любом случае, они созданы, чтобы обеспечивать комфорт и свободу движений.

Волнистые одежды (одежда Лучшего качества). Несомненный признак богатства, волнистые одежды сделаны из особого, легкого воздуха, материала, который будто парит и раздувается вокруг носителя во время движения. Ужасно непрактичное, но впечатляющее, такое одеяние обычно привилегия тех, чья задача стоять на виду и хорошо выглядеть.

Талисман

Подарок на память, священная реликвия, талисман на удачу, все, чему предназначено притягивать благосклонный взгляд Императора к носящему. Талисман может принимать мириады различных форм, включая такие как косточка святого, фрагменты священного болтера, вода из святой реки и даже волосы мертвой женщины, сплетенные в удивительный узор. По всему Империиу никогда не будет недостатка в людях, желающих продать подобные предметы аколита. Однако, отличить настоящую реликвию от подделки практически невозможно (посему стоимость талисманов полностью определяется МИ и тем, насколько хорошо аcolит сторгуется с продавцом). Талисман не дает никаких материальных преимуществ. Однако, когда что-то плохое должно произойти со случайным персонажем, по усмотрению МИ, персонаж с талисманом не рассматривается. Если талисманы есть у всех (как и положено всем императоробоязненным гражданам), то на рассмотрение МИ остается, чей талисман сильнее.

Одежды

Граждане Империиума носят ошеломительное разнообразие одежд всех вообразимых стилей, а мода привязана непосредственно к важности человека. У аcolитов это может быть уличная одежда, военная униформа или религиозная роба. Стоимость одежды зависит от того, сколько аcolиты готовы тратить на свою внешность, от простых лохмотьев, стоимостью несколько тронов, до изысканного и дорогого наряда, стоимостью в несколько тысяч.

Фильтры-затычки

Простые затычки, вставляемые в каждую ноздрю, чтобы отсеивать наиболее загрязненные и опасные газы. Персонаж, носящий фильтры-затычки, получает бонус +20 к любым Тестам на Стойкость с целью противостоять эффектам газов.

Взрывной ошейник

Эти неприятные устройства обычно можно увидеть на штрафных легионерах. Они служат дополнительным мотивом биться за Императора. Обычно в комплекте с ошейником поставляется дистанционный детонатор, который может взорвать ошейник с расстояния до, а иногда и сверх, 1000 метров. Взрываясь, ошейник мгновенно убивает носителя и причиняет 1к10 Взрывного Урона всем в радиусе 3х метров. Дистанционный детонатор может быть использован, чтобы снять ошейник. Удаление ошейника без детонатора требует Трудного (-20) Теста на Техпользование. Серьезный, и хуже, провал означает взрыв ошейника. Требуется два Полных Действия, чтобы закрепить ошейник. Это можно проделать только с пассивной или обездвиженной целью.

Инфракрасные очки

Относительно простое устройство, ИК очки позволяют носящему видеть тепловые изображения излучающих тепло тел, раскрывая прячущихся в ночи врагов. Персонаж, носящий ИК очки не получает штрафов в темноте, напротив, ночью он получает бонус +20 к Тестам на Восприятие, основанным на зрении. Продвинутые модели могут быть замаскированы под обыкновенные очки.

Фото-визоры/Фото-линзы

Продвинутые линзы, созданы, чтобы усиливать слабый свет даже в темнейшую из ночей. Носящий линзы может видеть в темноте практически также хорошо, как и днем. Персонажи, носящие их, получают черту Темный взор. Фото-визоры хорошего качества ослабляют действие фотонных гранат, делая носящего невосприимчивым к их эффектам.

Противогаз

Состоящий из маски или шлема, противогаз имеет собственный источник воздуха и предназначен для защиты носящего даже в самой токсичной атмосфере. Персонаж носящий противогаз иммунен к эффектам газов и может выжить даже под водой. Однако, обычно канистра противогаза содержит запас воздуха лишь на один час и должна быть своевременно заменена. Замена канистры – это Полное Действие. Запасные канистры стоят 25 тронов и в дефиците.

Амортизирующая перчатка

Эти перчатки содержат блокирующиеся пластины, соединенные с мемопроводом. Когда носящий сжимает рукоять оружия, пластины перчатки смыкаются, образуя жесткий зажим вокруг руки и запястья, защищая их от повреждений при выстреле. Персонаж, носящий амортизирующую перчатку может стрелять из ручного оружия с одной руки без обычного штрафа -20. В дополнение, пистолеты, требующие для стрельбы две руки, могут быть использованы с одной без штрафа.

Респиратор

Это дыхательная маска, закрывающая рот и нос или все лицо. Она обеспечивает большую защиту, нежели фильтры-затычки. Персонаж с респиратором получает бонус +30 к Тестам на Стойкость при сопротивлении эффектам газов и может перекинуть проваленный результат.

Пустотный скафандр

Эти закрытые скафандры предназначены для защиты носящего в самых враждебных условиях. Пустотный скафандр включает в себя противогаз и позволяет выживать в вакууме.

Наркотики и предметы потребления

Таблица 5-14: Наркотики и потребляемое

Название	Вес	Цена	Доступность
Амасек †	-	50	Дефицит
Детокс †	-	65	Редкость
Жутик †	-	395	Редкость
Забой †	-	75	Дефицит
Инжектор	-	5	Обильно
Медпакет	2кг	150	Обычная
Обскура †	-	28	Редкость
Озверин †	-	95	Б. Редкость
Палочки лхо †	-	10	Обычная
Пойло †	-	12	Обильно
Рацион †	-	10	Распространен
Рекаф †	-	5	Обильно
Священное машинное масло	-	150	Б. редкость
Стимм †	-	20	Средний

† Цена отражает стоимость 1 единицы.

Амасек

Популярный алкогольный напиток, дистиллируемый из вина. Это может быть как низкокачественное пойло, едва годящееся для огненных бомб, так и выдержанное, ароматное вино, достойное лучших слуг Императора.

Детокс (наркотик)

Этот наркотик может нейтрализовать эффекты большинства опасных ядов и токсинов, будучи принятым достаточно быстро. Доза детокса мгновенно снимает все текущие эффекты, положительные и отрицательные, любого наркотика, токсина или газа, воздействующего на персонажа (если не указано, что эффект не снимается детоксом). Прием детокса, однако, имеет свои неприятные эффекты, такие как рвота, носовое кровотечение и сильнейший понос. После принятия этого наркотика персонаж Оглушается на число Раундов, равное 1к10 минус бонус Стойкости. Результат 0 или меньше означает, что персонаж не испытывает негативных эффектов.

Чрезмерное употребление наркотиков

Когда один и тот же наркотик употребляется слишком часто, особенно в короткий промежуток времени, есть шанс, что он не окажет никакого эффекта. Это отражает выработку иммунитета у аколита. Если вы используете более одной дозы наркотика в течение 24 часов, необходимо пройти Тест на Стойкость за каждое применение после первого, с накопительным штрафом -20. В случае неудачи, наркотик не действует и не будет действовать в течении 24 часов.



Озверин (наркотик)

Общее название группы боевых наркотиков, часто используемых в штрафных легионах. После введения, субъект становится бесстрашным и фанатичным в бою. Персонаж, использующий озверин, получает Талант Неистовство и иммунитет к Страху. Одна доза озверина действует в течении 1к10 минут.

Инжектор

Инжекторы бывают разные, от дешевых, низкотехнологичных одноразовых шприцов, до сложных гипоспреев и даже био-настроенных кожных накладок. Инжектор содержит одну дозу любого наркотика и может быть применен за Полное Действие.

Палочки лхо

Палочки лхо распространены среди солдат Имперской Гвардии и многих чернорабочих. Каждая скрученная бумажная трубочка содержит ароматный легкий наркотик растительного происхождения. Будучи подожженной, субстанция дает дым, который и вдыхается через трубочку.

Медпакет

Жизненно важная часть экипировки каждого медика. Стандартный медпакет содержит различные компрессы, антисептики и синтеплоть. Персонаж с медпакетом в руках получает +20 к Тестам на Медицину. Медпакет также содержит 6 доз стимула, которые могут быть заменены отдельно после использования.

Обскура (наркотик)

Запрещенный, и, не смотря на масштабные жесткие меры, остающийся популярным среди жителей Империи наркотик. Контрабандисты часто обеспечивают себе хорошую жизнь, импортируя и продавая наркотик всем классам гражданских и военных лиц. Принявший обскуру начинает грезить в течении 1к5 часов (если потребует вступить в

бой, грезящий считается находящимся под действием галлюциногенной гранаты). После окончания эффекта, на 1к10 часов наступает глубокая депрессия, покуда не будет принята еще одна доза.

Рацион

Большинство еды в Империи упаковано, приготовлено и, как правило, совершенно не похоже на что-либо съедобное. Качество рационов широко варьируется: от простого и скверного корма, такого как животные углеводы (ЖУ) и культивированные водоросли, до ароматных кусочков мяса грокса и вкуснейшей нутрисмеси.

Рекаф

Рекаф - это популярный горячий напиток, сделанный из измельченных и заваренных листьев. Композиция может различаться от планеты к планете, но большинство смесей содержит стимулятор, такой как кофеин, в качестве основного компонента.

Пойло

Алкоголь встречается по всему Империи, разных составов и крепости, и большинство культур отметились как минимум одним видом ферментированной жидкости. Общий (особенно среди путешественников) термин для именования этих простых зелий – пойло.

Священное машинное масло

Благословленное Омниссией, машинное масло высоко ценится за мистические свойства, которое оно оказывает на машины. Если смазать им оружие (Полное Действие), то оружие гарантированно не Заест, пока вы выстрелите число раз, равное емкости магазина этого оружия. Если смазать маслом уже Заевшие оружие, то Заедание тут же устраняется, но масло не оказывает никакого дополнительного эффекта.

Забой (Наркотик)

Так же известный как «натиск», этот наркотик обостряет внимание, улучшает реакцию и буквально ускоряет принявшего его, но причиняет Усталость и нервные повреждения при продолжительном использовании. Одна доза увеличивает бонусы Ловкости и Восприятия на 3 на 2к10 минут. По окончании действия, нужно пройти Тест на Стойкость или получить штраф -20 к Тестам на Ловкость и Восприятие на 1к5 часов.

Жутик (Наркотик)

Этот наркотик может усилить и даже пробудить кратковременные психические возможности у использовавшего его. Если персонаж без Пси рейтинга принимает дозу жутика, он должен успешно пройти Тест на Силу Воли или получить 1к5 Очков Безумия, так как его разум наполняется ужасающими видениями варпа. При успехе, использовавший получает Силы, указанные в **Таблице 5-15: Случайные Психические силы**, описание которых смотрите в **Главе 6: Психические силы**. Сила остается на 1к5 часов, для её проявления, если уме-

ние Фокусировка Силы отсутствует, нужно пройти Сложный (-20) Тест на Силу Воли. Если персонаж с Пси рейтингом 1 или более использует Жутик, он должен пройти Тест на Силу Воли. В случае неудачи он получает Очко Безумия, при этом не проявляется никаких других эффектов. В случае успеха персонаж получает +2 ко всем Броскам Силы и +25 ко всем броскам по таблице Психических феноменов (смотри **Таблицу:6-2 Психические феномены**) в течение часа.

Стимм (Наркотик)

Стимм - это мощный наркотик, который маскирует боль и дает силы сражаться, когда тело уже отказывается. Доза стимула длится 3к10 Раундов. В это время персонаж игнорирует все отрицательные эффекты для Характеристики от Урона и Критического Урона и не может быть Оглушен. Когда эффект стимула заканчивается, персонаж получает штраф -20 к Тестам на Силу, Стойкость и Ловкость на один час.

Таблица 5-15: Случайные Психические силы

Бросок	Младшая Сила
01-02	Призвать тварей
03-05	Призвать предмет
06-08	Хамелеон
09-11	Дежа вю
12-14	Исказить зрение
15-17	Притупить боль
18-20	Усилить феномен
21-23	Ужасная аура
24-26	Вспышка взрыва
27-29	Полет
30-32	Забудь меня
33-35	Целитель
36-38	Причинить боль
39-41	Вдохновляющая аура
42-44	Трюк
45-47	Счастливчик
48-50	Предвидение
51-53	Психическая вонь
54-56	Противодействие одержимости
57-59	Ощутить присутствие
60-63	Спазм
64-67	Спектральные руки
68-70	Остановить кровь
71-72	Пропуск времени
73-74	Прикосновение безумия
75-77	Обман
78-80	Неестественный прицел
81-82	Хожение по стенам
83-84	Вой варпа
85-86	Ослабленная завеса
87-88	Сбой оружия
89-90	Белый шум
91-92	Исшушение
93-94	Киньте дважды, получите обе Силы
95-96	Выберите любую Силу
97-00	Получите 1 Очко Безумия и кидайте снова

Инструменты

Таблица 5-16: Инструменты

Название	Вес	Цена	Доступность
Автоперо	-	55	Дефицит
Ауспекс/Сканер	0.5кг	145	Дефицит
Вокс-транслятор	4кг	300	Дефицит
Инфопланшет	0.5кг	25	Обычная
Комбиинструмент	1кг	200	Редкость
Крикун	2кг	140	Дефицит
Лазрезак	4кг	65	Средняя
Магнукуляры	0.5кг	55	Средняя
Микро-бусина	-	20	Средняя
Мультиключ	-	150	Дефицит
Набор для записей	2кг	20	Обычная
Набор мучителя	1кг	375	Б. редкость
Оковы	1кг	35	Растроstrанено
Пикт рекордер	1кг	100	Средняя
Подрывной заряд	1кг	250	Дефицит
Пси-фокус	-	100	Редкость
Светошар/ Лампа	0.5кг	15	Обильно
Стуммер	2кг	25	Средняя
Тросомет	2кг	30	Обычная

Ауспекс/Сканер

Эти устройства используются для обнаружения излучений энергии, движения и признаков биологической жизни. Персонаж использующий ауспекс получает бонус +20 к Тестам на Бдительность и может выполнять Тесты на Техпользование, чтобы использовать ауспекс для обнаружения вещей, не доступных человеческим чувствам, например невидимые газы, близкие признаки жизни или окружающую радиацию. Стандартная дальность ауспекса равна 50м, однако стены толще 50см и некоторые отражающие материалы могут блокировать сканер.

Автоперо

Эти писчие принадлежности таинственного вида позволяют копировать текст с впечатляющей скоростью и высокой точностью. Персонаж с Ремеслом (Переписчк) может использовать автоперо, чтобы получить +10 к Тестам на свое Умение.

Комби-инструмент

Комби-инструмент обычно можно увидеть в руках членов Адептус Механикус, это многофункциональный и в чем-то экстравагантный механический прибор. Персонаж, использующий комби-инструмент получает бонус +10 к Тестам на Техпользование.

Информационный планшет

Инфопланшет широко распространен в Империи. Его главное назначение состоит в хранении и воспроизведении печатных текстов и другой

медии, такой как аудио и видео записи. Они столь дешевы и просты в производстве, что многие содержат одну единственную медию, например текст, которую и способны воспроизводить. Другие могут перезаписывать новую информацию, передавать и получать сведения из других устройств.

Подрывной заряд

Подрывной заряд – это простое взрывное устройство, обычно используемое для подрыва закрытых дверей, преодоления стен и уничтожения мостов. Цена и вес подрывного заряда указаны за 1кг взрывчатки, тем не менее, заряды можно укладывать вместе, чтобы увеличить разрушительный потенциал. Когда подрывной заряд взрывается, кто-либо (или что-либо) оказавшийся в радиусе взрыва получает 3к10 Взрывного Урона плюс дополнительно по 2 единицы Урона за каждый использованный килограмм. Радиус взрыва равен числу использованных килограммов, умноженных на 5 метров. Об установке и разминировании взрывчатки смотрите умение [Подрыв](#).

Набор мучителя

Эти приспособления используются для допроса пленных врагов Империи, или для объяснения отвернувшимся от Императора природы их греха. Каждый содержит поражающий воображение набор ножей, иглы, химикаты, наркотики, термощипцы, нейролинки и другие приспособления, необходимые в работе каждого мучителя. Персонаж с набором мучителя получает бонус +20 ко всем Тестам на Допрос.

Светошар/Лампа

Стандартный источник света ночью и в темных помещениях. Это полезное устройство может осветить площадь 10 метров в диаметре и более. Обычный светошар может работать в течении 1к5 часов, прежде чем потребуется перезарядка или замена батареи.

Тросомет

Тросомет использует небольшую пусковую установку или пистолет, чтобы выстреливать крюк или магнитный захват на длинном (100м), прочном тросе. Закрепив тросомет в нужном месте, например за поверхность крыши, можно вручную карабкаться по веревке или активировать силовой подъемник. В крайнем случае тросомет можно использовать как грубое стрелковое оружие (считается как однозарядный арбалет).

Лазрезак

Когда дверь (или, что более вероятно, бункер) не может быть открыта обычным образом, в дело вступает лазрезак. Эти приспособления ближнего действия, изначально использовавшиеся шахтерами, испускают интенсивный лазерный луч, способ-

ный резать твердые материалы, такие как камень, сталь и даже бронепластины, с относительной легкостью. Общее правило таково, лазрезак может разрезать или сварить 10см метала в Ход (время может меняться в зависимости от толщины метала). Лазрезаки слишком неповоротливы, чтобы использовать их бою.

Магнокуляры

Это мощный усилитель зрения, который приближает удаленные объекты. Более продвинутые магнокуляры высокого качества могут так же указывать расстояние, обнаруживать источники тепла, вычислять позицию цели и делать снимки для последующего анализа.

Оковы

Эти прочные наручники часто используются охотниками за головами и инфорсерами. С тем же успехом их можно увидеть и в руках злодеев, которые применяют их для своих темных целей.

Микробусина

Микробусина или комм-бусина - это коммуникационный прибор малой дальности носимый в ухе. Дальность действия устройства около одного километра, однако такие вещи, как плохая погода, пересеченная местность и перегородки из камня или пластали могут сильно ее уменьшить.

Мультиключ

Так как мультиключ может открыть большинство имперских замков, он не часто встретишь в руках честных имперских граждан. По этой причине, мультиключи пользуются спросом у преступников и других элементов с сомнительной репутацией. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 ко всем Тестам на Взлом при попытках открыть замков.

Пикт рекордер

Пикт рекордер - это относительно простое устройство для записи меди. У некоторых имеются голографические функции. Большинство могут также проигрывать записанное, а некоторые даже встроены в особые сервиторов, благодаря чему они могут записывать важные археологические техно-поиски, оружейные тесты, допрос пришельцев и другие потенциально опасные предприятия.

Пси-фокус

Псайкеры часто используют устройства, помогающие им фокусировать их силу. Пси-фокусом может служить священная кость, резной ведьмин посох, благословленная икона или кристалл. Когда псайкер с пси-фокусом делает Тест на Воззвание (смотри Главу 3: Умения), он получает бонус +10.

Крикун

Крикун, это датчик движения, который засекает движение или звук (в зависимости от модели) и извещает хозяина о надвигающейся опасности издавая ужасный шум. Чтобы использовать крикуна, нужно успешно пройти Тест на Техпользование. МИ сам делает тайный бросок, поэтому вы не можете быть уверенным, сработает устройство или нет. Будучи установленным, Крикун имеет Восприятие 75 в вопросах обнаружения звука или движения. Обнаружив нарушителя, он подает сигнал тревоги, слышимый на расстоянии до 1 километра. Двери, стены и другие препятствия могут уменьшить дальность звука.

Стуммер

В противоположность крикуну, стуммер генерирует звуковые волны, заглушающие окружающие звуки и шум, издаваемый при движении в небольшой области вокруг владельца. Персонаж несущий активный стуммер получает бонус +30 к Тестам на Тихое движение. Обычно заряда стуммера хватает на 20 минут, после чего его необходимо перезарядить (на что уходит около одного часа).

Вокс-транслятор

Вокс это простое коммуникационное устройство, используемое для передачи сигналов на значительные расстояния, вплоть до передач с поверхности планеты на корабль на орбите. Для приема или передачи вокс сигналов необходим успешный Обыденный (+10) Тест на Техпользование.

Набор для записей

Набор для записей содержит бумагу, чернила и перья.

Обслуживание

Обслуживание отражает все те вещи, часто столь важные в жизни аколита: будь то место для ночлега, еда или безумец с автомобилем, готовый отвезти их в гниющие болота, пепельные пустоши или другое, столь же опасное место.

Варианты обслуживания практически бесконечны, поэтому МИ следует устанавливать цены по своему усмотрению. В конце концов, цены на выпивку в баре нижнего уровня будут различаться от улицы к улице, от улья к улью и так далее. Однако, вы можете использовать цены и доступность, указанные ниже, как опорные.

Жилье: охватывает все виды ночлежек и съемных жилищ, от грубой комнаты в таверне средневекового мира, до сверкающего люкса в высоком шпиле.

Питание: включает все виды питания, продукты и выпивку.

Транспорт: все виды путешествий (следует отметить, что подразумеваются только путешествия в

конкретной местности, в пределах одного мира, а не межпланетные и межзвездные перевозки).

Стоимость обслуживания, указанная в тронах, отражает одну ночь ночлега или порцию пищи или поездку. В случае с поездкой, МИ волен изменять цену в зависимости от таких факторов, как путешествие в опасную зону или необычайно продолжительная поездка.

Таблица 5-17: Обслуживание		
Тип	Цена	Доступность
Жилье		
Низший класс (спальная капсула, загон для гроксов, койка в трюме)	5	Распростр.
Средний класс (спальная ячейка, Отдельная комната, Небольшая хижина)	20	Обычная
Высший класс (апартаменты люкс, каюта люкс)	100	Дефицит
Питание		
Низший класс (крысиное мясо, гидрогриб, осадок от пива)	1	Распростр.
Средний класс (протопаста, туша грокса, кружка амасека)	5	Обычная
Высший класс (жареный червь Векса, жидкий янтарь)	40	Дефицит
Транспорт		
Низший класс (пыльный пёс, суб-уровневый конвейер, илистая баржа)	5	Распростр.
Средний класс (наземный транспорт, атмосферный перелет)	20	Обычная
Высший класс (полет на низкой орбите, паланкин)	150	Дефицит

Медицинская помощь

Аколиты будут ранены, и иногда тяжело. Когда подобная неприятность случится, им потребуется кто-то, способный подлатать раны. МИ может использовать **Таблицу 5-18: Медицинская помощь** в качестве ориентира для аколитов, ищущих медицинское содействие.

Тип: отражает уровень предлагаемой помощи, от скверного до превосходного.

Цена: сколько стоит одна попытка доктора вылечить персонажа. Для восстановительного лечения это может быть цена за один день, без учета ночлега и питания. Указанная цена не учитывает шарлатанов и докторов, сильно переоценивающих свои навыки, а так же те добрые души, что помогают больным и раненым от чистого сердца. МИ волен изменять цены при необходимости.

Доступность: хорошего доктора сложно найти. В поисках медицинского внимания аколитам сле-

дует учитывать их доступность (**Таблица 5-3: Значения доступности**).

Эффект: чтобы определить эффект медицинской помощи, используйте относительные сведения о враче и сделайте все необходимые Тесты Умений. Смотрите **Главу 3: Умения** для информации о **медицинской помощи**.

Таблица 5-18: Медицинская помощь			
Тип	Цена	Доступ.	Эффект
Скверный (шаман с дикого мира)	50	Средняя	Инт 30, Медика
Средний (обученный медик)	75	Дефицит	Инт 40, Медика
Хороший (обученный врач, мед-сервитор)	150	Редкость	Инт 50, Медика +10
Превосходный (умелый доктор)	500	Б. Редкость	Инт 60, Медика +20, Мастер хирургии

Кибернетика

«Твоя плоть принадлежит Омниссии и Он волен менять её по своему образу и подобию.»

-отрывок из «Ритуалы Связывания Механикум»

Бионические импланты и кибернетические аугментации – часть жизни в Империи. Они, суть, благословения Бога-Машины, позволяющие заменить поврежденные и больные части тела, улучшить его возможности и силу, а так же, в некоторых случаях, продлить жизнь. Цена за подобные улучшения не просто плоть, но и человечность и даже душевное равновесие, хотя об этом можно поспорить.

Благодаря суевериям и неравномерности технологических уровней на планетах Империи, сложность и использование бионики широко разнятся (как и реакция на тех, кто выставляет её напоказ). Каждый конкретный вид кибернетики предоставляет различные преимущества (а иногда недостатки), зависящие от её качества. В качестве исключения из этого правила, кибернетика Лучшего качества не дает дополнительных преимуществ по сравнению с Хорошим качеством, но имеет более впечатляющий вид и дизайн. Цена и доступность, указанные ниже, относятся к кибернетике Обычного качества.

Все мехадендриты подразумеваются в Хорошем качестве, если не сказано обратное.

Таблица 5-19: Кибернетика

Название	Цена	Доступность
Бионическая рука	1000	Дефицит
Бионическая локомоция	1500	Дефицит
Бионическая дыхательная система	800	Редкость
Уловители Оже	1000	Редкость
Баллистический мехадендрит	600	Только А. Механикус
Мозговые импланты	5000	Б. Редкость
Киберчувства	2250	Редкость
Манипулятор мехадендрит	500	Только А. Механикус
Медицинский мехадендрит	500	Только А. Механикус
Установка мозговых импульсов	1750	Только А. Механикус
Оптический мехадендрит	400	Только А. Механикус
Сервисный мехадендрит	500	Только А. Механикус

Бионическая замена конечностей и частей тела

Бионические заменители конечностей функционируют на том же уровне силы и ловкости, что и тело, к которому они присоединены (в противном случае конечность может вырвать сама себя из носителя из-за перегрузки), однако их прочная конструкция добавляет +2 к бонусу Стойкости против ударов, приходящихся в эту конкретную область. Урон, приходящийся на эти области считается Уроном по персонажу и Критический Урон по этим областям считается как обычно. Однако, результаты вызывающие кровотечение или другой неподходящий эффект, приводят к поломке бионической конечности. Критический Урон конечности, приводящий к смертельному исходу имеет полный эффект. Считается, что конечность разлетелась на осколки, вспыхнула или разрядила запасенную энергию в тело носителя, что и привело к смерти.

Замененные и добавленные конечности (например мехадендриты) могут делать только то, что носитель уже умеет. Например, персонаж с медицинским мехадендритом должен иметь Умение Медика, чтобы использовать преимущества, предоставляемые конечностью.

Обратите внимание, что бонусы и штрафы относятся только к тестам, выполняемым при помощи бионической конечности. Персонаж, имеющий две бионические конечности не получает двойного бонуса.

Присоединение бионики и имплантов

Импланты и бионика доступны только тогда, когда персонаж имеет доступ к необходимым ресурсам и умелому специалисту, могущему их установить. Обычно они доступны только в хорошо оснащенных медицинских учреждениях в мирах с очень развитой технологической базой. Если персонаж может найти врача, способного установить бионику или имплант, тогда процесс займет не меньше чем 2к10 дней, минус один день за каждый бонус Стойкости (до минимума в один день). Решение о сложности присоединения бионики или импланта принимает МИ. Он может решить, что при наличии достаточного времени, в достаточно продвинутом учреждении процесс проходит автоматически, либо может сделать за врача серию тестов на Медицину и Техпользование, что может привести, к примеру, к постоянной травме или к Потере Крови (смотрите Главу 7: Игровой процесс).

Бионическая рука

Обычная версия этой системы полностью повторяет функции человеческой руки, сохраняя силу, ловкость и осязание.

Скверная версия уменьшает Ловкость в два раза, в тех случаях, когда важны точность и сноровка. Вы так же получаете штраф -10 к Тестам на НР и НС при использовании этой руки.

Хорошая бионическая рука дает бонус +10 к Тестам на Ловкость когда требуется уточненная манипуляция (например Ловкость рук) и прибавляет +10 к Тестам на Силу при использовании этой руки.

Бионическая локомоция (нога, бедро, таз и т.д.)

Обычная двигательная бионика должна быть полностью интегрирована в спинной мозг и нервную систему, чтобы правильно функционировать. Базовые модели справляются со своей задачей без каких либо ухудшений обычных двигательных функций.

Скверная версия уменьшает Рейтинг Движения персонажа в два раза (округляя вверх). Вдобавок, если персонаж бежит, он должен пройти Тест на Ловкость или упасть в конце движения.

Хорошая версия системы предоставляет Талант Спринт. Вдобавок, она дает бонус +20 к Тестам на Атлетику, связанным с прыжками.

Бионическая дыхательная система

Обычные бионические легкие и имплантированная дыхательная система повторяют функции человеческих легких и снабжают тело кислородом. Оснащенный ими персонаж получает бонус +20 к Тестам на Стойкость при сопротивлении воздушным токсинам и газовому оружию.

Плохие бионические легкие предоставляют те же преимущества, что и обычные. Однако, они так громко хрипят, что персонаж получает штраф -20

ко всем проверкам на Тихое движение. Недостаточная подача кислорода в организм приводит к тому, что все Тесты, связанные с энергичной физической активностью увеличиваются на один уровень Сложности.

Хорошие бионические легкие представляют собой полную систему жизнеобеспечения (если по какой либо причине носитель перестанет дышать, они продолжают снабжать кровь кислородом), а их наличие может быть незаметным, если это предусмотрено конструкцией.

Имплант системы

Ниже описаны некоторые из наиболее распространенных бионических и кибернетических имплантов, призванных улучшить или спасти человеческие тела. Импланты обычно дают людям новые способности, или встраивают внешние устройства прямо в тело. Мехадендриты – это кибернетические конечности, обычно встраиваемые в спину или плечи. Максимальное число встраиваемых мехадендритов равно бонусу Стойкости персонажа.

Уловители Оже

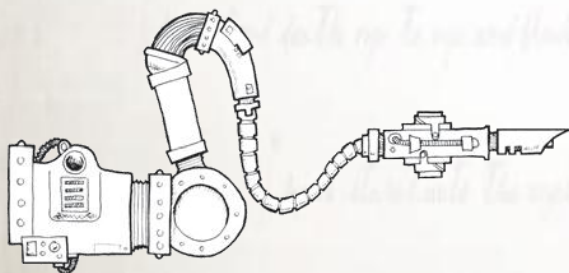
Эти импланты дублируют эффекты специальных сенсоров. Во всех случаях их использование требует сосредоточения и Полудействия.

Обычная система работает в точности, как ауспекс.

Скверная система в состоянии улавливать только один элемент (жар, радиацию или ЭМ волны) на расстоянии до 20 метров.

Хорошая система работает как полный ауспекс, а также позволяет перекинуть все Тесты Восприятия, при использовании её функций.

Баллистический мехадендрит



Этот крепкий, встраиваемый в плечо мехадендрит предназначен для самообороны. Эта двухметровая конечность увенчана лоснящимся лазерным пистолетом Адептус Механикус. Это оружие считается лаз пистолетом с модификацией Компактный. Техножрец может использовать этот мехадендрит для Атаки в течение Раунда как Реакцию, а может потратить на это Полудействие в свой ход. Однако, эта конечность может стрелять только один раз за Раунд. Техножрец использует свои НС для Атаки.

Мозговые импланты

Эта система может быть использована, чтобы восстановить серьезно поврежденный мозг, или с целью усилить его возможности.

Обычные мозговые импланты используются для приведения парализованных и индивидов с пораженным мозгом к некоторой видимости нормальности. Лучшее, чего можно добиться при помощи этой системы – постоянная потеря 1к10 очков в НС, НР, Ловкости, Интеллекте и Общительности. Вдобавок, персонаж получает 1к10 Очков Безумия.

Плохие мозговые импланты восстанавливают функции мозга, но уничтожают личность и воспоминания субъекта, превращая его в сервитора, что, разумеется, недопустимо для персонажей.

Хорошие мозговые импланты чрезвычайно редки даже среди Механикусов, а их создание – практически забытое искусство (по этой причине они стоят в десять раз дороже обычной цены на Редкие вещи). Они дают Черту Неестественный интеллект (*2) и, вдобавок, выполняют все функции когитаторов. Однако, персонаж с таким имплантом получает 1к10 Очков Безумия.

Киберчувства

Существует возможность искусственно дублировать зрение, слух, осязание и даже вкус. Сверх того, можно добавить и более эзотерические чувства.

Обычная система, как правило, выглядит очевидно искусственной и слишком громоздкой. Она в состоянии более или менее адекватно дублировать приблизительный человеческий спектр чувств и не имеет никаких игровых эффектов.

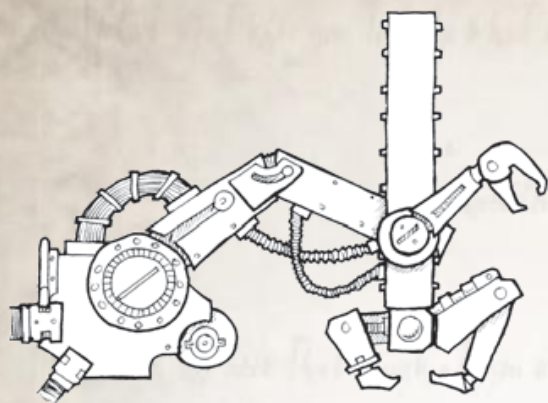
Скверные киберчувства представляют собой хлопотную и плохую имитацию настоящих органов чувств (слух может быть затруднен статическим шумом, зрение – белыми полосами или выводиться в монохром низкого разрешения и тому подобное). Персонаж с этой системой получает штраф -20 ко всем Тестам, связанным с киберчувствами.

Хорошее киберчувство дает Талант Усиленные чувства к конкретному, замененному чувству. А также бонус +20 к Тестам на сопротивление атакам против этого чувства (оглушающий звук, ослепляющая вспышка и т.п.).

Обычные и хорошие кибер-глаза могут включать в себя оптический прицел, полный фото-визор и/или давать черту Темный взор. Таким же образом, обычный или хороший кибер-слух может иметь встроенную микро-бусину. Каждое из этих «экстра» улучшений оплачивается отдельно.

Мехадендрит манипулятор

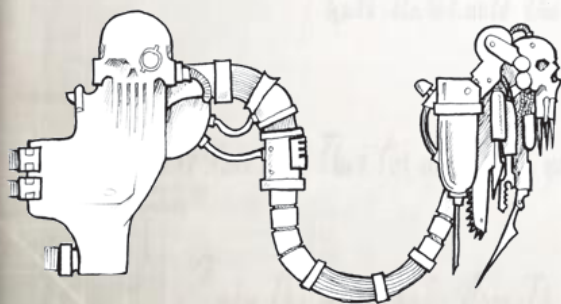
Этот мощный плечевой мехадендрит предназначен для подъема тяжестей и управления индустриальной техникой. Сделанная из закаленного керамика и стали, эта конечность может удлиняться на 1.5 метра. Использование конечности дает бонус +20 к Тестам на Силу. Мехадендрит снабжен двумя сжимающими и дробящими захватами. Их можно закрепить вокруг подходящей опорной точки (Свободное Действие), чтобы надежно зафиксировать техножреца на подъемном устройстве или обеспечить страховку во время высотных работ. Наконец, персонаж может использовать манипулятор как дубину. Он считается примитивным оружием и наносит 1к5+2 Ударного Урона.



Манипулятор не может быть использован для выполнении заданий, требующих высокой точности (печатать на клавиатуре, поднимать хрупкие объекты, застегивать молнию и т.п.). У вас должен быть соответствующий Талант Использование мехадендритов, чтобы управлять этим имплантом.

Медицинский мехадендрит

Эта двухметровая, гибкая конечность предназначена для оказания медицинской и хирургической помощи в полевых условиях. Он дает бонус +10 к Тестам на Медику. Мехадендрит вмещает 6 шприцов-инжекторов, каждый из которых может быть наполнен дозами разных наркотиков, которые следует приобретать и заменять отдельно. Вдобавок к оказанию первой помощи, сшиватель мехадендрита может быть использован для остановки Потери Крови за Полудействие. Маленький цепной скальпель уменьшает Сложность ампутации конечности до Серьезной (+0). Этот клинок может быть использован как импровизированное оружие, наносящее 1к5 Режущего Урона. Наконец, медицинский мехадендрит может предоставить бонус +10 к Тестам на Допрос. Мехадендрит может крепиться к плечу или груди. У вас должен быть соответствующий Талант Использование мехадендритов, чтобы управлять этим имплантом.



Установка мозговых импульсов

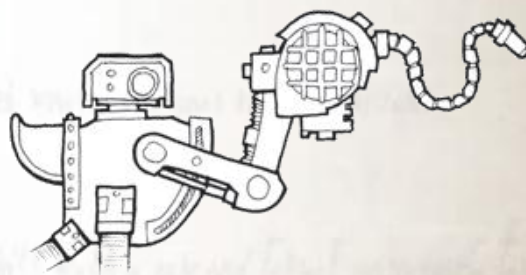
Это устройство, также известное как мыслесвязь, позволяет владельцу напрямую взаимодействовать с машиной или технологическим устройством. Она широко используется среди Адептус Механикус, которые считают её объектом божественной коммуникации. Базовый вариант УМИ включает в себя единственный спинной или мозговой коннектор, в то время как продвинутый вариант, также оснащён запястным щупом-коннектором (и, возможно, коннектором мехадендритом) в дополнение к спинному разъёму.

Обычная модель не налагает никаких модификаторов на коммуникацию с духами машин и даёт бонус +10 к Технопользованию, Пилотированию и Вождению, при условии наличия устройств, годных к мыслесвязи.

Скверная УМИ требует успешного Теста на Силу Воли для использования и даёт штраф -10 на контакты с духами машин.

Хорошая модель предоставляет бонус +10 для коммуникации с духами машин, а также к Тестам на Технопользование, Пилотирование, Вождение, Логику, Сбор сведений и НС, при условии наличия интерфейса УМИ.

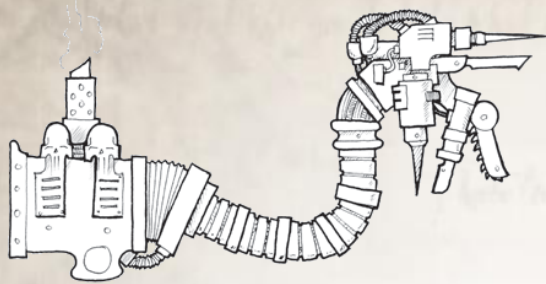
Оптический мехадендрит



Этот мехадендрит повышенной гибкости, увенчанный камерой, предназначен помогать при обследовании и поиске. Он может удлиняться до трех метров и сжиматься до толщины карандаша. Он даёт бонус +10 ко всем Тестам, основанным на Восприятии. Оптика позволяет хозяину исследовать поверхность на микроскопическом уровне, а так же действует как оптический прицел. Мехадендрит оснащён ИК фонарем и ИК сенсором. Персонаж использующий мехадендрит не получает штрафов в темноте и получает ночью бонус +20 к Тестам на Восприятие, основанным на зрении. Наконец, мехадендрит оснащён фонарем, который может светить любым цветом по прихоти хозяина. Этот мехадендрит может крепиться к плечу или груди. У вас должен быть соответствующий Талант Использование мехадендритов, чтобы управлять этим имплантом.

Сервисный Мехадендрит

Эта двухметровая конечность содержит множество различных инструментов и насадок, призванных помогать техножрецу в его священных обязанностях. Этот мехадендрит считается комбинструментом и даёт бонус +10 к Технопользова-



нию. Конечность также оснащена шестью шприцами-инжекторами, которые могут содержать дозы священного машинного масла, которые следует приобретать и заменять отдельно. В дополнение к этому, конечность содержит электрическое кадило, которое может обдувать дымом ладана особенно проблемные неисправности. Кадило генерирует один «заряд» дыма за пятнадцать минут. Затратив полудействие вы можете использовать его в рукопашной схватке, чтобы отвлечь и затруднить дыхание противников, что налагает штраф -5 к Тестам на НР на всех живых существ в радиусе двух метров на протяжении одного Раунда. Все Тесты на Восприятие, направленные на обнаружение техножреца по запаху получают бонус +10, до тех пор, пока кадило не будет деактивировано. Наконец, мехадендрит оснащен режущей пластиной. Она считается ножом с качеством Защитный и модификацией монозаточка. У вас должен быть соответствующий Талант Использование Мехадендритов, чтобы управлять этим имплантом.





PSYCHIC POWERS



Глава 6: Психические силы

«Мой клинок режет адамантум словно бумагу, но он лишь тупая дубинка, в сравнении с лезвием моей воли».

-инквизитор Кэдэ, Ордо Еретикус

В Империи человека некоторые люди рождаются иными. Достаточно единственной превратности судьбы или случайного искажения генома – и они уже пополняют растущие ряды психически одаренных представителей человечества. Это псайкеры, страдающие от своего благословения и проклятия. Они владеют редким талантом вытягивать силу из варпа, тайного измерения Хаоса, лежащего за тканью реальности, и преобразовывать её во все возможные странные и сверхъестественные эффекты. Однако использование этой силы сопряжено с ужасающим риском.

Знают они об этом или нет, но разум каждого псайкера ярко сияет в потустороннем измерении варпа, также известном как имматериум. Эта психическая область, дом для невыразимых сущностей, голодных хищников, что ищут подобные духовные маяки с великим предвкушением. Слабые, незащищенные души – лакомая добыча для обитателей имматериума: чудищ варпа, демонов и чего-то похуже. Неосторожные псайкеры быстро становятся их жертвой, порождения варпа поглощают их разум или используют как врата из варпа в физическое пространство.

На бесчисленных мирах Империи к псайкерам относятся по разному. На более примитивных планетах их считают шаманами, ведьмами или колдунами. Более образованные общества, как правило, осведомлены о психических возможностях и считают псайкеров «одаренными» или «отмеченными». Но практически всегда, на всех мирах, их боятся за тьму и хаос, которую они могут ниспослать на окружающих их людей.

Многие считают, что псайкеры олицетворяют собой вульгарное извращение всего, чем является человечество, они вечное напоминание об ужасных силах варпа. Это мнение не лишено основания, так как большинство псайкеров поддаются безумию и пагубному воздействию, часто ценою бесцельного числа чужих жизней. Те же, кто овладевает психическими силами, становятся ценным, хоть и опасным, достоянием Империи. Инквизиция с огромной пользой использует псайкеров, выкорчевывая с их помощью врагов человечества, обрушивая на противника его же оружие.

«Владычество человека-животного подошло к концу. Да здравствует эра человека-псайкера!»

- еретик Тайлон Сол, последние слова.

«Парниша упомянул об этом разок. Он значит сказал, что псайкеры они не такие как мы, костяные ныряльщики. Они, сами целиком, постоянно сидят в морюшке черном и ждут того дня, куда рыба-ка-зубатушка их сожрет.»

- Дермай, мореледец Спекториса.

«И если случилось худшее, и ваш уоррент-савант поддался порче, молитесь, чтобы кондиционирование Псайканы выдержало. Если вам повезло, он бросится на свой кинжал милосердия, раньше, чем проявится что-то чересчур ужасное. Если же он не вскрыл свои вены... что ж, это уже тема для другой лекции».

-офицерские занятия, латунный 104й

Виды псайкеров

В Империи псайкеры исполняют множество различных обязанностей. Некоторые из них почитаемы и насущны, тогда как другие подвергаются постоянным порицаниям. Но что бы люди ни думали о псайкерах, они – такая же неотъемлемая часть Империи Человека, как Имперская Гвардия, Администратум и даже сам Император.

Астропаты

Эти псайкеры способны передавать сообщения через громадные расстояния космоса. И, хотя сообщения часто не точны, опаздывают, а иногда и вовсе теряются, эти психические передачи лучшее, что есть у Империи для поддержания связи со всеми уголками его громадных владений. Астропаты – часть Адептус Астра Телепатика, имперской организации, занимающейся набором и тренировкой псайкеров. Большинство астропатов слепы. Это происходит из-за побочного эффекта мучительного ритуала «связывания души», являющего частью посвящения.

Имперский псайкер

Эти псайкеры признаны достаточно сильными, чтобы служить Империи, и, вместе с тем, не представлять значительную опасность для окружающих. Номинально являясь вассалами Адептус Астра Телепатика, они трудятся во множестве уголков Империи Человека. От Администратума до имперской армии, он служат торговым домам и даже планетарным губернаторам. Имперские псайкеры, как правило, с поразительным мастерством сливаются со своей новой должностью. Облаченные в монашеские робы или выдающие себя за ученых, они зачастую неотличимы от громады клерков Администратума. Но только до тех пор, пока им не потребуется воззвать к своим таинственным силам. Некоторые псайкеры выполняют особые задания, как например саванты-милитант Имперской Гвардии. Санкционированные псайкеры придерживаются различных школ учения, известного как Схоластика Псайкана. Как и в случае с Имперским Кредо, конкретика учений Схоластика Псайкана разнится от сектора к сектору (и даже от планеты к планете), однако их цели

остаются едиными – тренировать покорных псайкеров, дабы те служили на благо Империиума.

Навигаторы

Эти необычные мутанты обладают способностью ориентироваться в переменчивом море варпа при помощи своего третьего глаза, позволяющего им взирать сквозь имматериум. Необходимые для межзвездных путешествий, навигаторы крепко связаны с Имперским Флотом, вольными торговцами и множеством могущественных домов. Навис Нобилитэ это даже не организация, а скорее череда родов и семей, находящихся под пристальным надзором Империиума, поскольку каждый варп-пригодный навигатор крайне необходим человечеству.

Жертвы

Черные Корабли Инквизиции собирают огромное количество псайкеров во время своих рейсов по Империиуму. Большинство обнаруживаемых ими псайкеров слишком слабы и податливы душой, чтобы противостоять порче варпа. Они передаются в ведение Адептус Астрономика. Эта достойная организация помогает Императору поддерживать Астрономикон, великий психический маяк Терры. Мученики Астрономикона, выжигая самую суть своей души, питают Золотой Трон Императора, посылающий астральный свет, пылающий сквозь варп. Являясь указующим светом, Астрономикон позволяет навигаторам успешно определять направления в варпе. Возможно, тысячи таких мучеников приносятся в жертву Императору каждый день. Большинство людей согласны, что это малая плата за защиту и водительство Повелителя Человечества.

Латентные псайкеры

Некоторые псайкеры даже не подозревают о своих возможностях. Одни могут быть родом из примитивного мира и не ведать об истинном положении дел. Силы других проявляются неявно: везение в игре в кости, «активность полтергейста», необъяснимые предчувствия и тому подобное. Таких псайкеров, возможно, никогда не обнаружат, или, что более вероятно, они сделаются вместилищем для всего многообразия порчи варпа. Некоторые могут быть заражены причудливыми психическими паразитами, что будут медленно выедать их разум, пока не наступит безумие. Другие могут стать вместилищем демонов, иных уносят в варп, где они становятся игрушками Губительных Сил, обитающих там. Есть и такие, чьи психические способности под воздействием стресса полностью раскрываются (феномен, известный как пробуждение), что обычно сопровождается небывалым зрелищем. В любом случае, латентные псайкеры считаются слабым звеном, и агенты Черных Кораблей охотно их отлавливают.

Колдуны

Некоторые псайкеры, в погоне за могуществом, встают на проклятый путь. Внемля шепоту соблазнительных демонических обещаний, они отдают свои души в обмен на тайные знания, чистую силу и секреты, не предназначенные для человека. Эти псайкеры отдаются в объятия Темных Богов, своих повелителей и хозяев, заключают отвратительные пакты, потакая своей порочной алчности. Их боятся и презирают за противоестественные ритуалы и демоническую порчу. Инквизиция считает колдунов чрезвычайно опасными врагами, ибо зачастую они всего лишь врата, сквозь которые демоны могут попасть в реальный мир.

Неприкасаемые

Неприкасаемые – это люди, не имеющие отражения в варпе. Они не псайкеры, фактически они их полная противоположность. Их присутствие часто действует как глушитель психической активности, ослабляет и даже полностью прерывает её эффекты. Неприкасаемые, подобно псайкерам, имеют собственную градацию «способностей», однако, из-за их исключительной редкости, лишь несколько савантов смогли близко их изучить. Странная аура неприкасаемых вызывает у окружающих людей дискомфорт, по этой причине они часто становятся одиночками, изгоями и париями. Из всех имперских институтов, неприкасаемым находят наилучшее применение в Инквизиции.



Ведьмы и псайкеры

Люди Империи боятся всего странного и необычного. Жестокая и безжалостная природа 41-го тысячелетия такова, что подобные страхи – большое подспорье в выживании. Необычайный рост, молва об отклонениях, познания в магических силах и даже обычной непопулярности достаточно, чтобы человека окрестили ведьмой и линчевали, сожгли или сделали с ним чего похуже. Параноидальная боязнь ведьм – обычное для Империи явление, и множество невинных душ приносится в жертву на алтаре истерии. Обвиненные в колдовстве, конечно, могут оказаться псайкерами, но обычно это просто сморщенные уродливые старухи или пускающие слюни идиоты. Некоторые культуры ставят обвинения в колдовстве в разряд политических преступлений. Например, харизматичного бунтаря в шахтах Сеферис Секундус можно заклеймить предателем и колдуном. А его последователей объявить околдованными, восставшими против своего барона по колдовскому приказу. Даже на развитых планетах подобные страхи глубоко укоренились. Дворянская семья с мира-улья может стереть память своему беспутному отпрыску за якшанье с оккультизмом или еретический психоз. Определить, действительно ли ведьма связана с варпом или все её преступления носят бытовой характер, – одно из наиболее обычных для Инквизиции дел. Но большинство все же обвиняются ложно, исключительно ради подстраховки.

Чародеев, ведьм и, в некоторой степени, латентных псайкеров, простые люди боятся и ненавидят, в то время как имперские псайкеры и астронавты наслаждаются иным общественным положением. Санкционирование прививает псайкеру ортодоксальность и важность, делает его частью Империи, в конце концов, он совершил великое паломничество на Святую Терру и самостоятельно узрел свет Императора. И, хотя обычного человека всегда будут переполнять благоговение и страх перед лицом псайкера, эти чувства мало отличаются от тех, что он испытал бы, представ перед комиссаром или налоговым префектом Администратума. И все же, имперские псайкеры прилагают все усилия, чтобы скрывать слишком явные проявления своих способностей. Власть толпы и суеверный гнев всегда тяготеют над псайкерами, особенно когда начинают проявляться психические феномены. Астронавтов часто изолируют, убирают подальше от людских глаз, но даже они понимают, что их присутствие вызывает тревогу у тупых масс. Большинство людей никогда не слышали о навигаторах, лишь единицы видели представителей этого редкого вида, ведущих затворнический образ жизни и выполняющих свой нелегкий труд. В те редкие случаи, когда им приходится иметь дело с человеческим обществом, подобно остальным ортодоксальным псайкерам, они предпочитаютшний раз не попадаться на глаза людям.

Измерение психических возможностей

Психические возможности обычно проявляются в возрасте от десяти до двадцати лет, хотя есть и такие псайкеры, чье пробуждение пришлось на детство или старость. Имперским схоластам не известно, что пробуждает латентные психические возможности, и вовсе не из-за недостатка экспериментов. Редкий псайкер обладает достаточной силой, чтобы в одиночку противостоять ужасным опасностям, вечным спутникам обладателей психических возможностей. Даже большинству сильнейших псайкеров требуется огромное число тренировок, чтобы научиться эффективно применять свои возможности. Для того чтобы узнать, какие тренировки необходимы псайкеру, он должен измерить свои силы.

Измерение потенциала псайкера - трудное и неточное искусство. Главным образом во внимание принимается способность псайкера противостоять хищникам и порче варпа. У санкционеров есть много способов для оценки этой способности: от подсчета числа тяжких лет благочестивых тренировок, до простой интуитивной оценки на глаз. Тем, кого признали слабыми и податливыми, даруется милосердие Императора, либо находится место среди толпы мучеников Святой Терры. Те же, у кого есть силы противостоять сводящим сумасприкосновениям варпа и хоть как-то контролировать свой дар, делятся на группы и типы, в зависимости от их силы, чистых способностей и искусности. Некоторые проходят через «связывание души» и становятся астропатами. Других, Адептус Астра Телепатика назначает служить на различные должности или посылает учиться под своим покровительством в Схоластику Псайкана.

Каждая традиция или ветвь Схоластики Псайкана имеет свои собственные методы измерения психических возможностей. Некоторые измеряют чистую силу; от едва теплящейся силы псайкера ранга Омикрон, до благоговейной сотрясающей мир мощи псайкера ранга Альфа. Другие группируют своих неофитов по изучаемым Дисциплинам. А кто-то оценивает псайкеров по уровню тренировок и искусности, которой те достигли. Рейтинг может следовать научной численной системе, зависеть от мистических степеней посвящения, или использовать любой другой похожий метод. Каким бы не было измерение, ожидается, что псайкер будет изучать традиции, Дисциплины, силы и обязанности Схоластики Псайкана с величайшей набожностью.

Я - псайкер?

Чтобы формально считаться псайкером, в игровых терминах, необходимо иметь хотя бы один талант Пси рейтинг. Однако, есть и другие способы получить Психические силы, особенно младшие - при помощи Талантов, Черт и даже наркотиков. Персонажи с психическими возможностями могут повышать свой уровень силы, эффективно увеличивая свой Рейтинг. Подробности об эффектах различных Пси рейтингов и других талантах, дающих Психические силы смотрите в **Главе 4: Таланты**.

Псайкеры в Темной Ереси

Для простоты, псайкеры в **Темной Ереси** ранжированы по Пси рейтингу, от 1 до 6. Это, во многом, только игровая терминология, предназначенная сделать игровые правила проще и легче в использовании. В 41-ом тысячелетии, возможности псайкеров далеко не так шаблонны и банальны! Существует множество названий для различных уровней псайкеров, каждое с тонким смыслом и значением. Хотя вы, игрок, можете говорить о Пси рейтингах, ваш персонаж не имеет представления о том, что значит «Пси рейтинг 3». Чтобы получить представление о том, как различные Дисциплины психической науки ранжируют своих членов, смотрите **Таблицу 6-1: Схоластика Пасайкана Каликсиды**. Это пример того, как крупные школы Схоластики Псайкана в секторе Каликсиды называют своих посвященных.

Таблица 6-1: Схоластика Псайкана Каликсиды

Пси Р	Телекинет	Телепат/Предсказатель
1	Грамматик	Алый Эон
2	Риторик	Золотой Эон
3	Дилектат	Серебряный Эон
4	Тригмест	Эон Гермеса
5	Квадривит	Тихий Эон
6	Иптиссим	Спектральный Эон

Таблица 6-1: Схоластика Псайкана Каликсиды

Пси Р	Биомант	Пиромант
1	Неофит Плоти	Игнис
2	Неофит Крови	Выжигатель
3	Неофит Племени	Пирист
4	Неофит Взора	Испепелитель
5	Неофит Духа	Раскалитель
6	Неофит Тьмы	Крематист

Использование психических возможностей

«Когда ты вглядываешься в варп, варп вглядывается в тебя».

-афоризм Схоластики Псайкана.

Чтобы использовать Психические силы, псайкер должен направить свою волю в океан имматериума, извлечь силу из варпа и создать эффект в материальном пространстве. Для этого, он должен сделать Действие Фокусировка Силы. Затем он делает бросок Силы, бросая число костей, равное его Пси рейтингу и прибавляет к результату бонус Силы Воли (БСВ). Сравните сумму с Психическим порогом (ПП) Силы. Если сумма больше или равна ПП, эффект Силы имеет место. В противном случае псайкеру не удалось собрать достаточно силы, или, возможно, что-то в варпе напугало его, и Сила не проявляется.

Действие Фокусировка Силы это психический эквивалент Действия Стандартная Атака и считается таковым в случаях, когда нужно определить что еще может сделать псайкер в течение Раунда. Таким образом, псайкер, проявляющий силу за Полудействие не может использовать второе Полудействие для Стандартной Атаки в течение одного раунда. Псайкер может проявлять только одну силу за Раунд за исключением силы Противодействие одержимости. Для проявления силы псайкер должен кидать как минимум одну кость.

Пример:

Элира Йивор, псайкер с Пси рейтингом 2, пытается проявить Силу с ПП 13. Её Пси рейтинг равен 2, а это значит, что она может кинуть две кости и прибавить к результату свой бонус Силы Воли, таким образом, она будет кидать $2 \times 10 + 3$. Сумма её Броска Силы 15. Так как она превзошла ПП, она смогла проявить Силу.

Персонажи с Умением Воззвание могут потратить на него Полное Действие, прежде чем пытаться проявить Силу, чтобы получить бонус к Броску Силы (смотрите [Главу 3: Умения](#)).

Обратите внимание что псайкер, выполняя Бросок Силы, не обязан кидать все доступные кости.

Психический феномен

Когда псайкер фокусирует свою силу, он приглашает силу варпа в реальный мир, из-за чего лед покрывает ближайшие поверхности, призрачный шепот наполняет воздух, и статуи плачут кровавыми слезами. Эти психические возмущения редко бывают опасными (почти никогда). Однако они мгновенно извещают всех о присутствии псайкера и даже самые безвредные эффекты могут заставить суеверных граждан Империи бежать без оглядки.

Каждый раз, когда псайкер выкидывает 9 на одной из костей, использованных для проявления силы, он вызывает Психический феномен и должен сделать бросок по **Таблице 6-2: Психический феномен**, по одному за каждую девятку. Психический Феномен может открыть врата для темнейших тварей и призвать Опасности варпа.

Обратите внимание, в некоторых случаях существует возможность успешно проявить силу, невзирая на Психический Феномен или Опасность Варпа.

Пример:

Элира Йивор пытается призвать Огненный болт, чтобы сокрушить своих врагов. Так как её Пси рейтинг 2, она бросает две кости и прибавляет бонус Силы Воли. На костях выпадает 4 и 9, прибавим БСВ и получим в сумме 16, что достаточно, чтобы проявить силу. Однако, так как она выбросила 9, она так же должна сделать бросок по **Таблице 6-2: Психический феномен**. Сделав бросок по таблице, она получила 13. Таким образом, хоть она и швырнула Огненный болт, Могильный холод наполнил воздух вокруг неё.

Психик-фоки

Психик-фоки - это один из законных способов для псайкера усилить или контролировать свои силы. Существует множество видов психик-фоки, которые разнятся от простеньких жестов, помогающих сфокусировать разум, до крайне редких и замысловатых устройств созданных Адептус Механикус, призванных поддерживать и усиливать Психические силы. Самый известный психик-фоки в Империи это, без сомнения, Имперские Таро, мощный инструмент для предсказаний в руках тренированного псайкера. В игровых терминах психик-фоки дает бонус к Тестам на Воззвание. Подробности о психик-фоки смотрите в **Главе 5: Арсенал**.

Таблица 6-2: Психический феномен

Бросок	Эффект
1-3	Темное предзнаменование: Едва заметный ветерок обдувает псайкера и всех, кто стоит с ним рядом и приносит с собой жуткое ощущение, будто только что где-то в галактике произошло ужасное несчастье.
4-5	Эхо варпа: На несколько секунд, голоса и другие звуки оставляют эхо, не зависимо от обстановки.
6-8	Эфирный смрад: Воздух вокруг псайкера наполняется слабым запахом, который может быть как приятным, так и тлетворным.
9-11	Крадущаяся параноя: Несколько мгновений по спине псайкера бегут мурашки.
12-14	Могильный холод: Температура резко падает на несколько секунд и тонкая корка льда покрывает все в радиусе 3к10 метров вокруг псайкера.
15-17	Неестественная аура: Все животные в радиусе 1к100 метров становятся беспокойными и начинают тревожиться.
18-20	Червь памяти: Все люди в зоне видимости псайкера забывают нечто банальное.
21-23	Порча: Еда и питье в радиусе 5к10 метров портятся.
24-26	Призрачный ветер: В течение нескольких секунд от фигуры псайкера исходят волны умеренного ветра, сдувающие легкие объекты в радиусе 3к10 метров.
27-29	Покров тьмы: На краткий миг (на остаток раунда) всем в радиусе 3к10 метров от псайкера кажется, будто спустилась ночь, погрузившая все во тьму.
30-32	Искаженное отражение: Зеркала лопаются, а другие отражающие поверхности искажаются в радиусе 5к10 метров от псайкера.
33-35	Украденное дыхание: Всем, включая псайкера, в течение одного раунда перестает хватать воздуха и они не могут совершать Действия Бег и Рывок.
36-38	Демоническая маска: На краткое мгновение псайкер принимает обличие демона и получает Рейтинг Страх 1 до конца Раунда, а так же получает 1 Очко Порчи.
39-41	Неестественное увядание: Все растения в радиусе 3к10 метров от псайкера засыхают и умирают.
42-44	Спектральный шторм: Воющий ветер вырывается из псайкера, приподнимая его в воздух и вынуждая его и всех вокруг него в радиусе 4к10 метров сделать Легкий (+30) Тест на Ловкость или повалиться на землю.
45-47	Кровавые слезы: Кровь сочится из камня и дерева в радиусе 3к10 метров от псайкера. Если в области есть картины или статуи, они начинают плакать кровью.
48-50	Протест земли: Земля внезапно содрогается и все, включая псайкера, в радиусе 5к10 метров должны пройти Рутинный (+10) Тест на Ловкость или упасть на землю.
51-53	Пси-разрядка: Статическое электричество наполняет воздух в радиусе 6к10 метров, заставляя волосы стоять дыбом, а псайкер поднимается в воздух на 1к5 метров и, через секунду или две, падает вниз.
54-56	Призраки варпа: Призрачные видения наполняют воздух в радиусе 3к10 метров вокруг псайкера и начинают летать вокруг, завывая от боли в течение нескольких кратких мгновений. Все в этой области должны пройти Тест на Силу Воли или получить 1 Очко Безумия.
57-59	Падение вверх: Все в Радиусе 2к10 метров вокруг псайкера (включая его самого) поднимаются на 1к10 метров в воздух (так как гравитация на краткий миг исчезает), а затем падают на землю через секунду или две.
60-62	Вой баньши: Оглушающий вопль разлетается на километр, разбивая стекла и вынуждая всех в области (включая псайкера) пройти Тест на Стойкость или оглохнуть на 1к10 Раундов.
63-65	Фурии: Невидимые руки опрокидывают псайкера и несколько кратких мгновений волочат его по земле. В это время вокруг него в радиусе 6к10 метров воет ветер, поднимающий вверх легкие объекты, вынуждая всех пройти Тест на Ловкость или быть прижатыми к земле.
66-68	Тени варпа: На долю секунды мир меняется в своем обличии и все в радиусе 1к100 метров мимолетно видят сердце варпа. Все в области действия (включая псайкера) должны пройти Тест на Силу Воли или получить 1к5 Очков Безумия.
69-71	Технопрезрение: Все духи машин решительно отвергают вас. Все технические устройства в радиусе 5к10 метров немедленно выходят из строя и все стрелковое оружие Заедает .
72-74	Безумие варпа: Фиолетовая рябь раздора вынуждает всех существ в радиусе 2к10 метров (за исключением псайкера) впасть в Неистовство на один Раунд и дает 1 Очко Порчи.
75+	Опасности варпа: Воззвание к Психическим силам вызвало к жизни водоворот энергии варпа. Сделайте бросок по Таблице 6-3: Опасности варпа и примените результат к псайкеру.

Опасности Варпа

Варп – это опасная и непредсказуемая сущность, и каждый раз, когда псайкер обращается к имматериуму, он играет со смертью, безумием и разрушением. Когда псайкер вызывает Психический феномен, есть шанс, что случится нечто

гораздо, гораздо более страшное. Псайкер, выбросивший 75 и больше по **Таблице: 6-2 Психический феномен** должен незамедлительно сделать бросок по **Таблице 6-3: Опасности варпа**. В дополнение к любому эффекту, псайкер, вызвавший, Опасности варпа, получает 1 Очко Порчи.

Таблица 6-3: Опасности Варпа

Бросок	Эффект
01-05	Гибберинг: Псайкер вопит от боли, пока неконтролируемая энергия варпа течет сквозь его незащищенный разум. Он должен сделать Тест на Силу Воли или получить 1к5 Очков Безумия.
06-09	Ожог варпа: Неистовая вспышка энергии варпа ударяет в сознание псайкера, заставляя его пошатнуться. Он Оглушен на 1к5 Раундов.
10-13	Психическое сотрясение: От хлопка энергии псайкер лишается чувств на 1к5 Раундов и все в радиусе 3к10 метров должны пройти Тест на Силу Воли или будут Оглушены на 1 Раунд.
14-18	Пси-взрыв: Взрыв силы подбрасывает псайкера на 1к10 метров в воздух, и тот обрушивается на землю (смотрите Урон от Падения).
19-24	Опаление души: Сила варпа течет сквозь тело псайкера, обжигая самую его душу. Псайкер не может проявлять силы в течение одного часа и получает 5 Очков Порчи.
25-30	Заключен: Сила заключает разум псайкера в бесплотную тюрьму. Псайкер падает на землю в состоянии кататонии. Каждый Раунд после этого он должен тратить Полное Действие на Тесты Силы Воли. В случае успеха, его разум освобождается и возвращается в тело.
31-38	Хронологическая несдержанность: Время обворачивается вокруг псайкера. Существование персонажа меркнет и возобновляется через 1к10 Раундов (или через одну минуту, при использовании Исторического времени).
39-46	Психическое зеркало: Сила псайкера обращается против него. Разрешите эффект силы обычным образом, но измените цель на псайкера, вместо прежней. Если эффект силы полезный, он вместо этого наносит 1к10+5 Энергетического Урона псайкеру, а положительный эффект отменяется. Броня не дает защиты от этого Урона.
47-55	Шепот варпа: Призрачные голоса демонов наполняют воздух в радиусе 4к10 метров вокруг псайкера. Все в области (включая псайкера) должны пройти Сложный (-20) Тест на Силу Воли или получить 1к10 Очков Порчи.
56-61	Наоборот: Разум псайкера выбрасывается из его тела и попадает в тело ближайшего существа или человека. Псайкер и случайное существо в радиусе 50 метров обмениваются сознаниями на 1к10 Раундов. Это могут быть как собратья-аколиты, так и враги. Каждое существо сохраняет свои НР, НС, Интеллект, Восприятие, Силу Воли и Общительность на время замены, но получают остальные Характеристики нового тела. Если одно из тел будет убито, эффект мгновенно заканчивается. Когда все заканчивается, оба существа испытывают странное отвращение друг к другу и не в состоянии встречаться глазами в течение некоторого времени. Каждый получает 1к5 Очков Безумия. Если по близости нет существ, псайкер должен пройти Тест на Силу Воли или впасть в кому на 1к5 Раундов, пока его разум будет бродить по варпу. Он так же получает 1к5 Очков Безумия.
62-67	Темный призыв: Низший демон (см. Главу 12: Чужие, еретики и антагонисты) появляется в реальности в радиусе 3к10 метров от псайкера на 1к10 Раундов или пока не будет убит. Он ненавидит псайкера и обрушивает свои атаки на глупца, призвавшего его.
68-72	Эфирный шторм: Все разумные создания (включая псайкера) в радиусе 1к100 метров получают 1к10 Энергетического Урона, игнорирующего Броню.
73-78	Кровавый дождь: Разражается психический шторм, накрывающий область в 5к10 метров. В дополнение к хлещущим ветрам и дождящей крови, в течении 1к5 Раундов проявление любой Психической силы автоматически вызывает Опасности варпа.
79-82	Катастрофический взрыв: Псайкер перегружается Силой, которая вырывается из него электрическими дугами огромных молний энергии варпа. Все в радиусе 2к10 метров от псайкера (включая его) получают 1к10+5 Энергетического Урона и вся одежда псайкера, а так же его экипировка и снаряжение уничтожаются, оставляя его на земле голым и дымящимся.
83-86	Массовая одержимость: Демоны начинают опустошать сознания всех живых существ в радиусе 1к100 метров. Это продолжается в течение 2к10 Раундов. Каждый персонаж в области должен проходить Тест на Силу Воли в начале своегохода. Если Тест провален, персонаж проводит свой Ход пытаясь отразить нападение и считается беспомощным. Персонажи, провалившие Тест, также получают 1к5 Очков Порчи.
87-90	Неприветливое земное притяжение: Реальность деформируется, и гравитация в радиусе 1к100 метров переворачивается на 1к10 Раундов. Все существа и бесхозные предметы начинают отрывать от земли со скоростью 3 метра за Раунд. Когда реальность упорядочивается, все падают на землю и получают Урон.
91-99	Демонхост: Псайкер должен незамедлительно пройти Очень Сложный (-30) Тест на Силу Воли или стать одержимым демоном и превратиться в демонхоста. Создайте Необузданного демонхоста , который незамедлительно атакует. Только уничтожив его, можно освободить псайкера (хотя тот все равно может умереть, если его тело будет уничтожено в процессе). Если псайкер каким-либо образом выживает, он автоматически получает 4к10 Очков Порчи.
100	Пир варпа: Сквозь трещину в реальности, с хлопаяющим звуком, псайкера засасывает в варп. Его больше нет.

Переполнение

Иногда псайкер берет из варпа больше энергии, чем требуется для проявления силы. В большинстве случаев он выпускает избыток энергии обратно в имматериум. Однако, применяя некоторые Силы, псайкер может использовать эту энергию, чтобы улучшить их. Если псайкер преодолевает Психический порог на определенное число, он получает некоторые дополнительные эффекты, такие как увеличенную Дальность, усиленный Урон или повышенную Длительность. Если у Силы есть такая возможность, это указано в описании, вместе с эффектами Переполнения

Поддержание психических возможностей

Существует ряд Психических сил, стоящих того, чтобы длиться дольше обычного. Подобные Силы помечены как «поддерживаемые». Поддержание Психической силы в течение продолжительного периода времени требует больших усилий и по плечу только наиболее искусным псайкерам. Каждые 10 Раундов пока Сила активна, псайкер должен делать бросок Силы для её поддержания – так, будто он пытается проявить ее. Но в отличие от обычного броска Силы, этот выполняется как Свободное Действие в начале Хода псайкера и не может вызывать Психический феномен или Опасности варпа.

Поддержание нескольких Сил

При правильном подходе, псайкер может поддерживать одну Психическую силу без особых усилий. Однако, пока псайкер поддерживает одну Психическую силу, его последующие броски Силы уменьшаются на 4. Псайкер может поддерживать несколько сил, но все Броски Силы пропорционально усложняются, поскольку он должен тратить все больше и больше силы на поддержание текущих эффектов. Псайкер, поддерживающий две силы, уменьшает свои броски Силы на 8, а псайкер, поддерживающий 3 Силы – на 16. Невозможно поддерживать больше четырех сил за раз. Эти штрафы на Броски Силы также налагаются и на поддержание текущих сил.

Совокупность эффектов

Модификаторы, бонусы Характеристики и другие преимущества, создаваемые Психическими силами не складываются. Если две Силы накладывают одинаковый тип бонуса, например увеличение Ловкости, накладывается только наибольший.

Обнаружение Психических сил

Все псайкеры, в большей или меньшей степени, могут чувствовать движения имматериума неподлеку. Они очень чувствительны к возмущениям в

варпе, и часто ощущают, как их коллеги обращаются к психическим потокам. Все псайкеры могут пройти Тест на [Психонауку](#), когда в их присутствии используются Психические силы, чтобы попытаться определить источник.

Психические силы

«Сила развращает?».

- извечный вопрос Схоластики Псайкана.

Остаток этой главы содержит перечень наиболее распространенных Психических сил в Империи. Разумеется, это не полный список всех возможных Сил, даже в пределах описанных Дисциплин. Империи громаден и удивителен, здесь возможно практически все.

Младшие психические силы

Все псайкеры стремятся познать Психические дисциплины, но реальность такова, что большинство из них никогда не сможет проявить ничего, кроме младших сил. В арсенал большинства псайкеров входит множество низших возможностей, известных как «Младшие психические силы». В отличие от более могущественных Дисциплин, эти силы относительно просты и в изучении и использовании. Младшие психические силы можно приобрести, потратив Очки Опыта на соответствующие Таланты (см Главу 4: Таланты).

Психические дисциплины

Есть несколько групп различных психических возможностей, которые саванты Империи называют Психическими дисциплинами. Поскольку каждая Психическая дисциплина требует особого подхода и, собственно, дисциплины, псайкеру гораздо проще изучить ряд Сил из одной Дисциплины, чем пытаться постичь несколько из разных. Для псайкера, овладеть конкретной Психической дисциплиной, значит пройти значительную веху в своем развитии.

Биомантия: искусство придавать плоти форму по своему желанию.

Предсказание: искусство видеть прошлое, настоящее и будущее в тенях имматериума.

Пиромантия: искусство повелевать жаром и пламенем.

Телекинетика: искусство предавать мыслям физические свойства.

Телепатия: искусство читать и контролировать сознания.

Овладение Дисциплиной

Вы овладели Дисциплиной, если выучили десять и более относящихся к ней Сил. Проявляя любую силу этой Дисциплины, уменьшите ПП на 5. Те, кто овладели Дисциплиной, необычайно могущественны и способны проявлять Силы быстро и эффективно.

Формат записи Силы

Все Силы записаны в следующем формате:

Имя Силы

Порог: показывает, сколько энергии нужно собрать, чтобы проявить Силу.

Время фокусировки (ВФ): показывает длительность Действия Фокус Силы, необходимого для проявления Силы.

Поддерживаемое: да или нет. Если да, эффект Силы остается в игре в течение 10 Раундов. После этого вы должны пройти Тест, чтобы продлить действие силы. Если нет, эффект может оставаться в игре или быть мгновенным, в любом случае псайкеру не нужно его поддерживать.

Дальность: показывает Дальность Силы. Дальность может быть одного из четырех типов. «Вы», показывает, что целью являетесь вы сами. «Прикосновение», показывает, что вы должны прикоснуться к цели (пройти Тест на НР), для проявления Силы. «Метр» и «Километр», показывает, что Сила проявляется в пределах указанной дальности.

Переполнение: Если у Силы есть дополнительный эффект за превышение Порога, он указан здесь. В ином случае этот пункт будет пустым.

Младшие силы

Младшие силы - это фокусы и трюки, которые может освоить любой, даже самый слабый псайкер. Они ничто в сравнении с «истинными» Дисциплинами, но, тем не менее, весьма полезны.

Призвать тварей

(Call Creatures)

Порог: 9

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Радиус 1км

Вы приказываете некоторому количеству бесхитростных животных в области действия идти к вам. Вид призванных существ зависит от окружающей среды, обычно это крысы, шлаковые ползуны и прочие виды грызунов. Если таких тварей в округе нет, Сила не имеет действия. В большинстве случаев, 1к10 тварей по-

Таблица 6-4: Младшие Психические силы

Имя	Порог	Фокус	Под-ка
Белый шум	8	ПД	Да
Вдохновляющая аура	6	ПД	Да
Вой варпа	8	ПД	Нет
Вспышка взрыва	6	Полу	Нет
Дежа вю	8	Полу	Нет
Забудь меня	6	Полу	Нет
Исказить зрение	8	СД	Нет
Исшущение	6	ПД	Нет
Неестественный прицел	8	Полу	Нет
Обман	5	Полу	Да
Ослабленная завеса	9	ПД	Да
Остановить кровь	8	Полу	Нет
Ощутить присутствие	7	Полу	Да
Полет	8	Полу	Да
Предвидение	6	Полу	Да
Призвать вещь	5	Полу	Нет
Призвать тварей	9	ПД	Нет
Призрачные руки	10	ПД	Нет
Прикосновение безумия	11	ПД	Нет
Притупить боль	8	Полу	Нет
Причинить боль	8	Полу	Да
Противодействие одержимости	6	Реакция	Нет
Психическая вонь	5	Полу	Нет
Сбой оружия	8	ПД	Нет
Спазм	7	Полу	Нет
Счастливчик	6	Полу	Нет
Трюк	7	Полу	Нет
Ужасная аура	7	ПД	Да
Факел	5	Полу	Да
Хамелеон	7	Полу	Да
Хождение по стенам	8	Полу	Да
Целитель	7	ПД	Нет

является спустя 2к10 минут. Существа не будут подчиняться псайкеру, они просто появятся и займутся собственными им делами.

Переполнение: За каждые 5 очков пополнения, Дальность силы увеличивается на 1км.

Призвать вещь

(Call Item)

Порог: 5

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Не ограничено

Специально заготовленный предмет мгновенно появляется в вашей руке. Чтобы подготовить предмет, вы должны провести один час в глубокой медитации, наполняя его своим психическим отпечатком, помечая его символами и рунами. Объект должен быть достаточно небольшим и легким, чтобы помещаться в од-

ной руке. Единоновременно вы можете иметь только один подготовленный предмет.

Хамелеон

(Chameleon)

Порог: 7

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы заставляете реальность мутнеть вокруг вас, искажая тем самым свое изображение и сливаясь со своим окружением. Вы получаете бонус +30 к Тестам на Маскировку. Вдобавок, все враги, атакующие вас из дистанционного оружия, получают штраф -20 к их НС.

Дежа вю

(Deja vu)

Порог: 8

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 30м

Вы создаете короткую временную петлю в сознании цели, возвращая её мысли назад во времени. Вы должны видеть цель, и она должна быть в пределах Дальности. Ей также допускается пройти Тест на Силу Воли, чтобы противостоять эффекту. В случае неудачи, она должна повторить Действие, совершенное в прошлый Раунд, будь то стрельба по цели, которой уже нет, бегство от уже убитого врага или нырок в укрытие от уже разорвавшийся гранаты. Любое Действие, которое очевидно навредит цели, например прыжок с обрыва, автоматически прекращает эффект Силы.

Исказить зрение

(Distort Vision)

Порог: 8

ВФ: Свободное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Ваше изображение искажается, и вы практически пропадаете из вида. Становится чрезвычайно сложно установить ваше точное местоположение, и до начала вашего следующего хода все атаки против вас получают штраф -30 к попаданию. Персонажи с талантом Бой вслепую получают штраф -10. Успешный Серьезный (+0) Тест на Психонауку отменяет этот штраф. Эта Сила действует на сенсорное оборудование, основанное на оптике, но не действует на тепловые сенсоры, датчики движения и на сенсоры, основанные на иных технологиях. Эта Сила не действует на существа и сенсоры, не полагающиеся на зрение.

Притупить боль

(Dull Pain)

Порог: 8

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Вы сводите на нет боль любого существа, включая себя, в пределах Дальности. Цели этой Силы

уменьшают свой уровень Усталости на один шаг.

Переполнение: За каждые 5 пунктов Переполнения вы удаляете дополнительный уровень Усталости.

Ужасная аура

(Fearful Aura)

Порог: 7

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы искажаете реальность таким образом, чтобы выглядеть более зловеще и опаснее. Вы становитесь источником ужаса для всех, кто смотрит на вас. Пока эта Сила активна, ваш [Рейтинг Страх](#) равен 2.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения ваш Рейтинг Страх дополнительно увеличивается на 1.

Вспышка взрыва

(Flash Bang)

Порог: 6

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 20м

Вы создаете яркую вспышку света и оглушительный хлопок. Все в пределах Дальности должны пройти Рутинный (+20) Тест на Силу Воли или будут Оглушены на 1 Раунд.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения Сложность уменьшается на один шаг, от Рутинной (+20) до Обыденной (+10), от Обыденной (+10) до Серьезной (+0) и так далее.

Полет

(Float)

Порог: 8

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы сосредотачиваетесь и начинаете медленно отрываться от земли. Под воздействием этого эффекта вы можете двигаться только вверх или вниз и не можете подниматься выше 5м. Вы можете использовать эту Силу, чтобы прервать свое падение, но для этого должны пройти Трудный (-10) Тест на Силу Воли, вдобавок к преодолению ПП.

Забудь меня

(Forget Me)

Порог: 6

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Цель этой Силы мгновенно забывает вас. Она не может вспомнить, видела ли вас когда-либо раньше, до этого самого момента и вы эффективно подавляете все воспоминания о ваших прошлых встречах. Цели допускается пройти Обыденный (+10) Тест на Силу Воли, чтобы воспротивиться Силе. Память цели возвращается спустя 1к10 минут.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения вы можете сделать что-либо из следующего: расширить эффект этой Силы на дополнительную цель, добавить 1к10 минут к длительности или увеличить Сложность Теста на Силу Воли на один шаг.

Целитель

(Healer)

Порог: 7

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Вы направляете свою Силу на одну цель, чтобы стянуть плоть и срастить кости. Вы можете использовать эту Силу только на тех, кто сам того желает, включая себя. Цель этой силы снимает с себя 1к5 очков Урона (снимая сначала Критический Урон).

Частое применение этой Силы может быть опасным и болезненным, и плоть человека восстает против вторжения энергии варпа. Если кто-то (включая псайкера) подвергается воздействию этой силы чаще одного раза в 6 часов, он должен пройти Тест на Стойкость или получить 1к5 Урона (не уменьшаемого Броней и Бонусом Стойкости), вместо исцеления.

Причинить боль

(Inflict Pain)

Порог: 8

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 100м

Вы поражаете цель агонией, наполняя её сознание невыразимой болью. Цели допускается

пройти Тест на Силу Воли, чтобы воспротивиться Силе. В случае неудачи, цель получает штраф -10 ко всем своим действиям, пытаясь унять боль.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения вы можете применить эту Силу на дополнительную цель.

Вдохновляющая аура (Inspiring Aura)

Порог: 6

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы светитесь внутренним светом, что наполняет всех окружающих уверенностью в себе. Пока эта сила активна, все союзники, которые могут вас видеть, получают бонус +20 к Тестам на сопротивление Страху и Подавлению. Это даже может вынудить их говорить вам комплименты, что тоже хорошо.

Трюк (Knack)

Порог: 7

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Вы обращаетесь к своему подсознанию, чтобы пробудить углубленное понимание своих возможностей. До конца вашего следующегохода, вы можете получить бонус +10 к одному любому не боевому Тесту. После этого вдохновение пропадает.

Счастливчик (Lucky)

Порог: 6

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Говорят, что удача странно ведет себя с псайкерами. Без сомнений, причиной тому - Силы подобные этой. После ее проявления, в любое время до конца вашего следующегохода, вы можете перебросить один свой бросок (включая броски на Урон).

Предвидение (Precognition)

Порог: 6

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы получаете нечеткую картинку ближайших мгновений будущего. Чем ближе событие, тем яснее становится картинка. Пока эта сила активна, вы получаете бонус +10 ко всем Тестам на Уклонение и Парирование.

Психическая вонь (Psychic Stench)

Порог: 5

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Прикосновение

Предмет в ваших руках наполняется неестественным психическим запахом. Все, проходящие в пяти метрах от испорченного предмета, чувствуют его, в независимости от барьеров и присутствия других запахов. Какой именно запах почувствует субъект, зависит от того, что он сам находит наиболее отвратительным, поэтому запахи могут сильно различаться. Поскольку запах существует только в сознании субъекта, он также действует на существ, не имеющих чувства обоняния и на тех, у кого оно повреждено. Психическая вонь сохраняется в течении 1к10 дней, после чего рассеивается.

Противодействие одержимости (Resist Possession)

Порог: 6

ВФ: Реакция

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Вы создаете ментальные обереги, чтобы защитить свое сознание от пагубных обитателей варпа. В последующий час вы можете перебросить любой проваленный Тест на сопротивление вселению демона.

Ощутить Присутствие (Sense Presence)

Порог: 7

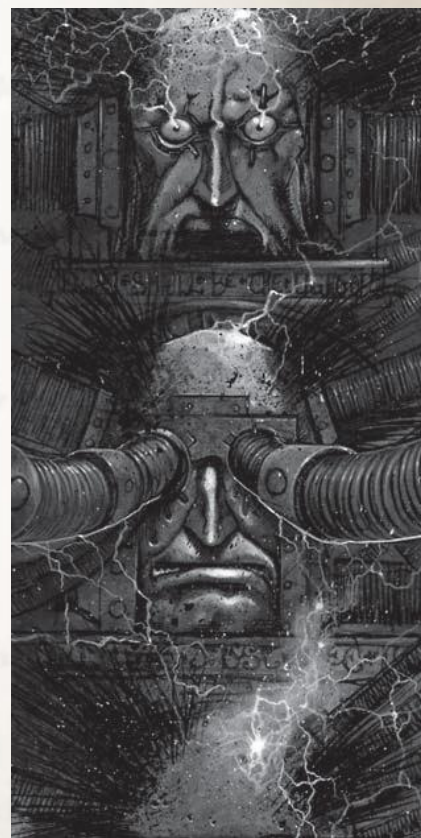
ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 50м

Выходя за пределы своего сознания, вы видите нечеткие очертания всех форм жизни в пределах Дальности. Вы автоматически обнаруживаете всех живых существ в зоне. Вы осознаете направления их движений, но не можете определить их местоположение и расстояние до них. Вы можете различать размеры, но не можете определить вид или расу. Стены толще 1м блокируют эту Силу.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения вы увеличиваете Дальность дополнительно на 10м.



Спазм (Spasm)

Порог: 7

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 50м

Вы вызываете спазм в мускулах цели. Ей позволено пройти Тест на Силу Воли, чтобы воспротивиться эффекту. В случае неудачи, цель начинает корчиться в

неконтролируемых спазмах, что может быть даже смешно. Если в руках цели есть какое-либо стрелковое оружие, оно стреляет. Проведите обычный Тест на НС, чтобы поразить ближайшую цель. Вдобавок, субъект незамедлительно падает на землю и должен использовать Действие Встать, чтобы подняться на ноги.

Переполнение: За каждые 5 пунктов переполнения вы можете воздействовать на дополнительную цель или усложнить Тест на Силу Воли на один шаг.

Призрачные руки (Spectral Hands)

Порог: 10

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 30м

Вы создаете невидимую силу, при помощи которой можете воздействовать на неодушевленные объекты в пределах 30м. Эта сила имеет Характеристику Силы, равную вашей Силе Воли. Эффект длится до конца вашего следующегохода. Вы можете использовать её, чтобы толкать объекты, нажимать кнопки и рычаги и тому подобное. Вы не можете делать того, что требует точности действий, например, печатать на планшете, выдернуть чеку из гранаты, нажать на курок и тому подобное.

Остановить кровь (Staunch Bleeding)

Порог: 8

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Вы останавливаете [Потерю Крови](#) у себя или у другого существа в пределах Дальности.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы можете выбрать дополнительную цель.

Прикосновение безумия (Touch of Madness)

Порог: 11

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 100м

Вы вторгаетесь в разум цели в пределах Дальности и наполняете

его картинами абсолютного безумия. Цели позволяется пройти Тест на Силу Воли, чтобы воспротивиться Силе. В случае неудачи, цель должна кинуть 1к100 и свестись с **Таблицей 8-6 Ментальные травмы**.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения вы можете выбрать дополнительную цель.

Факел (Torch)

Порог: 5

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы создаете сияющий шар пси-пламени, поджигая самую сущность своих мыслей. Свет, издаваемый Факелом, равен яркости светового шара. Пламя, размером с ладонь, мерно пульсирующее в такт сердцу, может выходить из любой части вашего тела. Пламя может быть любого цвета, в соответствии с вашим желанием и не дает тепла.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения вы можете удвоить или уполовинить силу света или заставить пламя лететь в одном метре от тела в любом направлении.

Обман (Trick)

Порог: 5

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы слегка воздействуете на течение вероятностей вокруг вас, что делает вас особенно удачливым в играх. Если у вас нет Умения Азартные игры, вы получаете его на втором уровне мастерства в время действия силы. Если у вас есть умение Азартные игры, вы получаете бонус +20 к нему. Если вы уже достигли Мастерства в Умении Азартные игры, эта сила не имеет никакого эффекта, так как у вас и так все в порядке.

Неестественный прицел (Unnatural Aim)

Порог: 8

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Вы вызываете к силе варпа направить вашу руку. До конца вашего следующегохода вы получаете бонус +30 к Дистанционным Атакам.

Хождение по стенам (Wall Walk)

Порог: 8

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы подчиняете гравитацию своей воле. Вы игнорируете все штрафы, налагаемые мирами с низкой или высокой гравитацией. Вдобавок, вы можете ходить по потолку и стенам, до тех пор, пока эта сила активна. Вы двигаетесь по таким поверхностям с половиной обычной скорости. При переходе между стеной и потолком и наоборот, вы должны проходить Тест на Ловкость, либо использовать Полное Действие, чтобы облегчить переход на новую поверхность.

Вой варпа (Warp Howl)

Порог: 8

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 50м

Вы исторгаете длинный вопль в варпе, который врывается в реальное пространство какофоническим порывом. Эта сила заглушает все звуки в пределах Дальности на 1 Раунд.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы увеличиваете Дальность на 10м.

Ослабленная завеса (Weaken Veil)

Порог: 9

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 30м

Вы ослабляете ткань реальности в радиусе 30м, приближая имматериум. Все, использующие Психическую силу в зоне действия этой

Силы, получают бонус +2 к Броскам Силы. Однако завеса между мирами ослаблена, и Психический феномен случается при выпадении в 8, 9 и 10.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения вы увеличиваете Дальность на 10м.

Сбой оружия

(Weapon Jinx)

Порог: 8

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 50м

Вы прикасаетесь своим разумом к ближайшему оружию и нарушаете его функции. Одно любое не примитивное оружие в зоне действия мгновенное Заедает. Его можно исправить обычным путем. Имейте в виду, Адептус Механикус испытывают особую ненависть к подобным Силам и испытывают

особенную неприязнь к псайкерам, которые применяют их.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы можете увеличить Дальность на 10м или воздействовать на другое оружие.

Белый шум

(White Noise)

Порог: 8

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 10м

Вы наполняете варп статическим шумом, искажая психическое обнаружение и делая сенсоры менее надежными. Пока активна эта Сила, Тесты на обнаружение вашего присутствия, а также всех возле вас, при помощи психических или технологических средств, считаются Сложными (-20). Если способы обнаружения в обычных обстоятельствах не потребовали бы Тестов, Субъект все еще должен пройти Обыденный (+10)

Тест на Силу Воли при использовании психических средств и Обыденный (+10) Тест на Интеллект при использовании технологических средств.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, увеличьте Дальность на 10 метров.

Иссушение

(Wither)

Порог: 6

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 3к10 метров

Вы излучаете мерзкую волну незримой чумы в зоне действия. Волна мгновенно иссушает всю обычную растительную жизнь, оставляя за собой безжизненную пустошь.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, увеличьте Дальность на 1к10 метров.



Психические Дисциплины

Психические Дисциплины отражают более глубокое понимание псайкером своих возможностей и позволяют ему проявлять некоторые из самых разрушительных сил, известных человеку. Предстать пред псайкером, овладевшим одной или более Дисциплинами, способным обращать врагов в прах, заживлять рваную плоть в мгновение ока и даже отрицать течение самого времени, значит испытать истинный ужас.

Биомантия

Биоманты специализируются на управлении био-электрической энергией при помощи своего разума. Они повелители плоти, познающие, как изменять и направлять плоть по своему желанию. Биомантов часто считают корыстолюбцами. Многие испытывают к ним нескрываемую зависть, глядя, как они пьют и пируют, и при этом сохраняют здоровый, подтянутый вид.

Биомолния

(Bio-lightning)

Порог: 14

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Вы пускаете поток жизненной силы через меридианы своего тела и начинаете трещать от живой энергии. Вы можете направить эту энергию против одной цели в пределах Дальности. Цель получает 1к10 плюс бонус Силы Воли Энергетического Урона.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения вы можете увеличить Дальность на 10 метров. За каждые 10 очков переполнения, вы можете запустить еще одну молнию в ту же или в другую цель.

Кипение крови

(Blood Boil)

Порог: 19

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 10м

Ритмичным и сминающим жестом вы настраиваетесь на тело жертвы и сжимаете её сердечную мышцу, чтобы ускорить пульс. Это продолжается до тех пор, пока её кровяное давление не достигнет смертельного уровня. Пока вы продолжаете прилагать волю, кровеносные сосуды лопаются, вызывая кровоизлияние по всему телу цели. Каждый Раунд (включая Раунд, в котором была проявлена Сила), вы можете потратить Полудействие, что бы сделать Встречный Тест на вашу Силу Воли, против Стойкости цели. В



Таблица 6-5: Силы Биомантии

Имя	ПП	ВФ	П-ка
Био-Молния	14	Полу	Нет
Кипение Крови	19	Полу	Да
Клеточный Контроль	16	Полу	Да
Пережать	13	Полу	Нет
Улучшенные Чувства	10	Полу	Да
Молоторукий	15	ПД	Да
Регенерация	23	ПД	Да
Запечатать Раны	20	ПД	Нет
Извлекать Плоть	19	ПД	Да
Выкачать Токсин	11	Полу	Нет

случае победы, ваш оппонент теряет один уровень Усталости плюс один уровень Усталости за каждую степень успеха, пока не потеряет сознание. После чего, каждый следующий теряемый

уровень Усталости причиняет 5 единиц Урона. Как только Урон сравняется с Ранами, её сердце и мозг взрываются дождем крови.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы получаете бонус +10 к Встречному Тесту на Силу Воли.

Клеточный контроль

(Cellular Control)

Порог: 16

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы постигли многие способы преодоления естественных ограничений вашего тела, при помощи баланса жидкостей, модификации клеточной структуры и медитации над меридианами своего организма. Эта Сила позволяет вам получить любой из следующих эффектов:

- Иммунитет ко всем ядам.
- Невосприимчивость к эффектам экстремальных температур.
- Улучшение любой Характеристики кроме НР и НС на +10.
- Иммунитет к Усталости
- Считать, что облачены в пустотный скафандр в вакууме (хотя вам все еще требуется дышать).

Каждый Раунд, что вы поддерживаете эту Силу, вы должны проходить Тест на Стойкость. В случае неудачи вы получаете 1к5 Урона, игнорирующего бонус Стойкости и Броню, так как ваше тело не выдерживает напряжения.

В отличие от большинства Сил, вы можете проявлять ее множество раз, каждый раз выбирая разный эффект.

Пережать (Constrict)

Порог: 13

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Словом, мыслью или жестом, вы можете приказать плоти своей цели резко сжаться. Её трахея закрывается, удушая её, вынуждая ловить ртом воздух. Цель начинает задыхаться. Каждый Раунд цель должна тратить Свободное Действие на Тест Силы Воли. В случае успеха она может действовать как обычно (однако, продолжает задыхаться) В случае неудачи цель должна потратить Полное Действие, чтобы сделать Тест на Стойкость. В случае успеха, она возвращает себе контроль над своим телом и прочищает трахею. В случае неудачи она продолжает задыхаться. Считайте, активность цели Энергичной.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения увеличьте Сложность Теста на 1 шаг.

Улучшенные чувства

(Enhanced Senses)

Порог: 10

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Со скоростью мысли вы выводите свои чувства на невероятный уровень восприятия, достижимый только людьми с биомеханической аугментацией. Когда вы проявляете эту Силу, выберите одно из пяти своих чувств. Вы получаете бонус +30 ко всем Тестам, связанным с этим чувством. Орган чувства напрягается и работает за гранью человеческих возможностей: глаза слезятся и широко раскрываются, кожа багровеет, нос сочится слизью и так далее.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения вы можете улучшить дополнительное чувство.

Молоторукий (Hammerhand)

Порог: 15

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Биоманты, научившиеся вливать яростную энергию варпа в свои конечности, могут, в итоге, овла-

деть искусством позволять энергии имматериума беспрепятственно течь сквозь тело, феноменальным образом увеличивая их бойцовские качества. Ваше тело превращается в машину смерти, способную разрывать плоть и кости будто бумагу. За такую силу приходится платить – с такими руками вы можете только крушить. Во время действия эффекта, бонус Силы умножается на 4 и вы получаете черту [Естественное оружие](#). Однако вы не можете использовать никакое оружие, кроме своих голых рук (вам оно и не потребуется!).

Регенерация(Regenerate)

Порог: 23

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Одна из вершин искусства биомантии, это сила позволяет вам сращивать плоть с феноменальной скоростью и быстро заживлять любые не смертельные раны. Этим умением тяжело овладеть, но награда велика – Регенерация позволяет отращивать потерянные конечности и органы. Каждый Раунд, пока эта сила активна, снимайте 1к5 очков Урона (Критический Урон первым) и все уровни Усталости. Как только весь Урон излечен, вы начинаете медленно отращивать потерянные органы, конечности и тому подобное. Конечности и органы, замененные кибернетикой, не восстанавливаются, пока бионика не будет удалена.

Запечатать раны

(Seal Wounds)

Порог: 20

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Вы сосредотачиваете свою силу на восстановлении поврежденной плоти - своей или любого другого персонажа в пределах Дальности. Рваные раны заживают, и порезы исчезают. Кости срастаются, и обожженная кожа сходит, освобождая место свежей. Цель этой силы снимает с себя 1к10 плюс бонус Силы Воли очков Урона. Эта Сила может снимать как Критический, так и обычный Урон.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы можете выбрать одно из следующего: Увеличить Дальность Силы на 10м, выбрать дополнительную цель или излечить дополнительно 1к10+ БСВ.

Изваять плоть (Shape Flesh)

Порог: 19

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вылепить плоть – это та точка, где ваша плоть и воля становятся единым целым, что является целью многих биомантов. Эта Сила позволяет вам искажать собственную физическую оболочку практически любым способом, какой вы только можете представить. Каждое проявление этой силы создает один из следующих эффектов:

- Получите одну из следующих черт – [Бурильщик](#) (1), [Пресмыкающийся](#), [Темный взор](#), [Летун](#), [Парящий](#), [Естественная броня](#) (2), [Естественное оружие](#) или [Четвероногий](#).

- Принять внешность любого существа. Вы можете выполнять Тесты на Переодевание, как будто бы у вас есть Умение Переодевание +10. Если у вас есть это Умение, вы получаете дополнительный бонус +20.

- Получить Естественное оружие (Клыки, Когти и тому подобное), наносящее 1к10+ БС Урона.

В отличие от большинства сил, вы можете проявлять эту силу множество раз, каждый раз выбирая другой эффект.

Выкачать Токсин

(Toxic Siphon)

Порог: 11

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Прикосновение, Вы
Вы вытягиваете яд из плоти. Эффект аналогичен принятию [детокса](#), за исключением того, что цель должна потратить Полное Действие, ожидая, пока токсин естественным образом выходит из тела.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения вы можете вытянуть яд из дополнительной цели, которая должна прикасаться к вам или к первой цели.

Предсказание

Предсказатели разгадывают тайны прошлого и видят линии будущего. Их возможности позволяют им заглядывать в имматериум в поисках ответов. Но цена этого искусства ужасна. Варп всей тяжестью давит на предсказателей, многие из них угрюмые и замкнутые люди. Безумцы среди них обычное зрелище. Предсказание - наиболее распространенная психическая дисциплина, главным образом благодаря широкому использованию Имперских Таро.

Предсказанный выстрел (Divine Shot)

Порог: 15

ВФ: Свободное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Эта Сила делает возможным даже самый невероятный выстрел, позволяет поразить практически любую цель в зоне видимости. Вы должны сконцентрироваться на одном оружии и на его боеприпасах, прежде чем обратить свой психический взор в варп в поисках одной единственной траектории среди бесконечности возможных. Найдя её, вы стреляете и, хотя Урон может быть разным, попадание неизбежно. В игровых терминах, вы автоматически попадаете в одну цель в пределах видимости, вне зависимости от Дальности. Только один выстрел автоматически попадает, даже если вы используете полуавтоматическое или автоматическое оружие. Все остальные выстрелы требуют обычных Тестов.

Волшебная лоза (Dowsing)

Порог: 11

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Сфокусировав свой разум, предсказатель может указать на объект или человека, находящегося поблизости. Отметая все отвлекающие факторы, псайкер будет двигаться в этом направлении, пока не сможет безошибочно найти его. Сначала предсказатель должен выбрать предмет или человека. Это может быть что угодно, но обязательно что-то конкретное. Например, псайкер может сказать, «Я хочу знать, где ключ от этого замка», но не «Я хочу знать, где ключ». Так же и с личностью, псайкер должен либо увидеть его (ранее или на пикте) или знать имя. Вы не сможете найти просто



Таблица 6-6: Силы Предсказания

Имя	ПП	ВФ	П-ка
Предсказанный выстрел	15	СД	Нет
Волшебная лоза	11	ПД	Да
Дальний взор	17	ПД	Да
Проблеск	18	Полу	Нет
Вещее уклонение	11	СД	Нет
Вещий удар	17	СД	Нет
Сверхестественное внимание	9	Полу	Да
Психометрия	16	ПД	Да
Личный авгур	14	ПД	Нет
Духовный взор	23	ПД	Да

«человека, убившего губернатора». Выбрав себе цель, псайкер должен пройти Тест на Психонауку. Следующие факторы модифицируют этот бросок:

- Псайкеру близко знаком субъект (вещь, которая долго была с ним или хороший знакомый): +10

- Есть частица субъекта (волос человека или камешек от статуи): +5

- Субъект в пределах 100м: +5

- Субъект дальше 500м: -10

- Субъект окружен ему подобными (человек в толпе, ключ в ключнице): -10

Если псайкер прошел тест, и субъект в пределах числа километров, меньшего или равного бонусу Восприятия, то у него появятся некоторые идеи о его местонахождении, в зависимости от степени успеха.

СУ	Результат
0	Примерное направление нахождения субъекта
1	Конкретное направление и примерная дальность
2	Конкретное направление и точная дальность
4	Визуальное представление точного местонахождения объекта, а также направление и расстояние.

Пока псайкер поддерживает силу, он может тратить Полное Действие, чтобы получать новые сведения о субъекте (объем информации зависит от первоначальной степени успеха). Таким образом, псайкер может следовать за человеком, активно пытающимся избежать с ним встречи.

Дальний взор (Far Sight)

Порог: 17

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 1км*БСВ

Некоторые предсказатели способны использовать свой внутренний глаз, чтобы видеть события, происходящие далеко от них. При помощи Дальнего взора вы можете увидеть одно место в пределах Дальности. Вам не нужно беспокоиться о направлении, достаточно просто указать, как далеко вы хотите обратить свои чувства (например: «Я смотрю в 2х километрах на запад»). Если выбранная точка окажется внутри твердого объекта, такого как стена,

дерево или склон горы, сила не срабатывает. Вы можете использовать Дальний взор, чтобы заглянуть внутрь домов, водоемов, газовых облаков и тому подобно-го без затруднений.

Обратив свой взор к определенной области, вы можете видеть на обычном для себя расстоянии от указанной точки. Вы можете изменить направление взгляда на 90 градусов потратив Полудействие. Выбрав точку, вы не можете выбрать другую. Вы должны проявить Силу снова, чтобы установить новую точку. Дальний взор не наделяет особыми видами зрения; если ваша точка ясновидения находится внутри темной комнаты, и вы обычно не можете видеть в темноте, вы не увидите ничего, кроме темноты. Вдобавок, Дальний Взор не воспринимает звуки (хотя, если у вас есть Умение Чтение по губам, вы можете использовать его, чтобы понять, о чем говорят).

Находясь под воздействием этой Силы, вы дезориентированы и не можете тратить больше чем одно Полудействие каждый Раунд. Вдобавок, вы получаете штраф -30 на все Тесты.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения, вы удваиваете Дальность этой силы.

Проблеск (Glimpse)

Порог: 18

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Вы заглядываете в будущее, в паутину возможных вероятностей и потенциальных результатов. До конца вашего следующего Хода, вы получаете бонус +30 к одному любому Тесту на Умение.

Вещий удар (Precognitive Strike)

Порог: 17

ВФ: Свободное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Как паук в своей паутине, вы способны чувствовать возмущения в своем ближайшем будущем. Вы можете предвидеть движения своего оппонента, видя возможные

результаты будущего. До конца своего следующего Хода, вы получаете бонус +20 ко всем тестам на НР и НС.

Вещее уклонение (Precognitive Dodge)

Порог: 11

ВФ: Свободное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Вы

Вы можете управлять вероятностями к своему собственному преимуществу. В своем сознании вы ясно видите нити вашего ближайшего будущего. Вы можете уклоняться от снарядов до того, как они будут выпущены. Проявив эту Силу, вы можете идти в бой, двигаясь с поразительной грацией (или невероятной удачей), прокладывая свой путь сквозь завесу оружейного огня и не получая ни единой царапины. До конца своего следующего Хода, все Тесты на НС, направленные против вас, получают штраф -30.

Сверхъестественное внимание (Preternatural Awareness)

Порог: 9

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Подняв свое восприятие над ограниченностью сосуда телесных чувств, вы обретаете сверхъестественное внимание к окружающему миру. Ваши глаза закатываются, а ваши чувства начинают рыскать вокруг вас, одновременно находясь над вами, позади, спереди и по бокам. Вы также видите отблески будущих событий, что дает вам поразительную точность в предвидении их. Вы получаете бонус +20 ко всем Тестам на Бдительность. Вдобавок, добавьте бонус Силы Воли к броску на Инициативу.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения, Вы можете еще раз добавить бонус Силы Воли к Инициативе.

Психометрия (Psychometry)

Порог: 16

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы (см. Текст)

Сильное проявление эмоций оставляет психический след на окружающих вещах и местах. Таким же образом, вещи, долго бывшие у кого-либо, в конце концов, впитывают похожие психические впечатления. С этой Силой вы можете читать психические следы, оставленные другими, видеть картины, напрямую связанные с предметом или местом. Эти следы часто принимают форму чувственного восприятия. Например, предсказатель может почувствовать горячий кровавый привкус убийства, или потный смрад отчаяния.

Вы можете использовать Силу двумя способами. Во-первых, вы можете прочесть впечатления предмета. Во-вторых, вы можете прочесть психические впечатления места. В первом случае, вы должны держать предмет в руках. Во втором случае, вы можете читать подходящие детали того, что случилось вокруг вас в числе метров, равных вашему бонусу Силы Воли.

Качество и природа информации зависят от того, как долго вы поддерживаете Силу. Вы извлекаете новую порцию информации каждые 10 Раундов, что проводите, держа предмет, или концентрируясь на месте.

Раунд	Результат
10	Вы чувствуете самую последнюю сильную эмоцию, связанную с местом — любовь, ненависть, веселье, страх и так далее.
20	Вы различаете расплывчатые черты лица человека, проявившего эмоцию.
30	Вы ясно видите черты лица человека, проявившего эмоцию.
40	Вы можете узнать, род занятий человека (например, Карьера, Ранг).
50	Вы можете различить имя человека.
+10	Вы открываете еще один факт о человеке, по решению МИ.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения, вы сокращаете время извлечения информации в два раза. Если вы превышаете ПП на 10, вы извлекаете информацию каждые 5 раундов, если превышаете на 20 – каждые 2 Раунда, и за 30 очков, каждый Раунд.

Личный авгур (Personal Augury)

Порог: 14

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Прикосновение

Личный авгур позволяет вам заглянуть в судьбу одного человека, желающего этого. Вы можете предупредить просителя о нависшей опасности, возможностях и даже дать конкретный совет. Чтобы начать авгурию, сожмите руки просителя и спросите его о цели предсказания. Это может быть конкретный вопрос, например «Какие ужасы скрывает штаб-квартира Шипастого Потира?», либо туманный, например «Как мне угодить моему инквизитору?». Чем точнее вопрос, тем точнее будет гадание. Когда вопрос установлен, предсказатель и проситель должны провести следующие полчаса, используя пси-фокус. Это может быть чтение Имперского Таро, бросание рун, осмотр внутренностей или любое другое подобное действие. По окончании гадания вы должны сделать Тест на Психонауку, чтобы в точности почувствовать волны будущего просителя. Каждая степень успеха (СУ) раскрывает дополнительную информацию.

С Результат У

0 Рок: предсказатель получает символическое предупреждение о величайшей опасности или препятствии (касающейся вопроса) с которой столкнется проситель.

1 Дурное влияние: предсказатель получает наитие о роке, нависшем над просителем, и узнает о еще двух негативных влияниях, с которыми тот столкнется.

2 Благодатные факторы: предсказатель дополнительно получает видения о самом значительном преимуществе или об оружии, которое обретет проситель.

3 Судьба: предсказатель узнает обо всех предыдущих эффектах и может дать просителю мистический

совет, состоящий из одного предположения.

Духовный взор (Soul Sight)

Порог: 23

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Говорят, что предсказатели способны видеть меняющуюся ауру человека, призрачную сущность, которую тот несознательно излучает в варп. Наблюдая за природой ауры, можно узнать множество вещей об эмоциях и чувствах человека: от их текущего эмоционального состояния, до привычного настроения, серьезности ранений и даже о зависимостях и одолевшем их безумии.

Когда эта Сила проявлена, предсказатель может попробовать увидеть ауру любого человека в пределах видимости, потратив Полное Действие. Для этого необходим Тест на Психонауку, и каждая степень успеха дает дополнительную информацию. Предсказатель должен проявлять Силу каждый раз, когда хочет увидеть ауру другого человека.

С Результат У

0 Цвет. Вы фокусируетесь на основных цветах ауры. Это позволяет вам определить три основных испытываемых в данный момент эмоции. Вы также можете определить расу и наличие Психических дисциплин (но не конкретные Силы). По яркости и насыщенности ауры вы можете получить примерное представление о физическом и умственном здоровье. Вы не узнаете точные цифры Ран и Очков Безумия, а скорее получаете расплывчатое впечатление (хорошее, скверное, слабое и т.п.). Вдобавок, вы можете видеть неприкасаемых.

1 Обтекание: Вы получаете все предыдущие впечатления, а так же глубже понимаете эмоциональное состояние цели. Вы можете прочесть все чувства, испытываемые человеком. Вы также узнаете

о натуре человека и его темперамент (депрессивный, мизантроп, оптимист и т.д.). Эти сведения дают вам бонус +10 к Тестам на Общительность с целью, пока активна эта Сила. Вдобавок, вы можете видеть источники эмоций, вызванных биологическим состоянием, такие как голод, страсть, усталость, отравление и боль. Вы можете определить текущие уровни Ран и Усталости. И последнее, если цель знает Психические дисциплины, вы можете определить, какие именно (однако не конкретные Силы).

2 Форма. Вы получаете все предыдущие впечатления, а так же глубже понимаете долговременные эмоции и эмоциональные состояния. Связь ауры с окружающим варпом говорит о наличии Очков Порчи (но не об их числе). Рябь ауры открывает три главных эмоции, испытанных за последние 12 часов. Вы можете определить число Очков Безумия, зависимости и душевные расстройства цели. Если у цели есть Психические дисциплины, вы можете определить её точный Пси рейтинг.

3 Рисунок. Вы получаете все предыдущие впечатления, а также полное понимание ауры цели. Вы можете определить точное число Очков Порчи. Вы можете увидеть наличие Младших психических сил (но не конкретные Силы). И последнее, вы можете определить, является ли излучаемая аура подлинной, или порождена неестественным источником, будь то психические силы, демоническая способность, технологические средства и т.д.). Обратите внимание, вы не можете узнать какой должна быть подлинная аура человека, вы просто понимаете, что она искусственная.

Пиромантия

Большинство имперских савантов (из тех, кто волен обсуждать такие вопросы) считают пиромантию самой распространенной и самой ограниченной психической дисциплиной. Пиромантия - это искусство создания и управления огнем. Последователи этой дисциплины известны как пироманы или пирокинетики. Менее снисходительные души, а также же те, кто испытал на себе их возможности, часто называют их пироманьяками. Однако мало кто сомневается в эффективности мастера пирокинетика на поле боя.

Внимание: Любая Сила Пиромантии, наносящая Урон, может также поджечь цель.

Слепящая вспышка (Blinding Flash)

Порог: 11

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 12м

Вы собираете пылающую ментальную энергию в одной точке сознания и выпускаете вспышку опалющего яркого света, ослепляющего всех, кто его видит и находится в пределах Дальности. Подходящие смотровые экраны и существа, не имеющие зрительных органов, невосприимчивы к вспышке. Все остальные должны пройти Тест на Ловкость или ослепнуть на число Раундов, равное $1k10$ *Пси рейтинг. Слепые цели автоматически проваливают Тесты, основанные на зрении, двигаются с половиной скорости и получают штраф -20 на тесты связанные со сражением, передвижением и реакцией. Обратите внимание, что псайкер может случайно ослепить сам себя (если он достаточно глуп).

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения, Дальность увеличивается на 4 метра.

Пылающий кулак (Burning Fist)

Порог: 10

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Да

Усилим воли, вы обвиваете свои руки волнами мерцающего огня. Ваши безоружные атаки наносят $1k10$ +БС Энергетического Урона. Вдобавок, ваши они теряют качество Прimitивный.

Призвать пламя (Call Flame)

Порог: 8

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Таблица 6-7: Силы Пиромантии

Имя	ПП	ВФ	П-ка
Слепящая Вспышка	11	Полу	Нет
Пылающий Кулак	10	Полу	Да
Призвать Пламя	8	Полу	Да
Укротить Пламя	16	Полу	Да
Огненный Болт	11	Полу	Нет
Огненный Шторм	16	Полу	Нет
Холокост	23	ПД	Да
Испепеление	19	ПД	Да
Извать Пламя	13	Полу	Да
Стена Огня	17	ПД	Да



Одна из первых изучаемых Сил в этой дисциплине — разжигание огня силой мысли. Вы можете создать маленькое пламя (размера и интенсивности факела) в своей ладони. Эта Сила, предназначена не для боя, хотя она добавляет 2 очка Урона к безоружным атакам и делает их Энергетическими, а для освещения, или служит топливом для других пирокинетических Сил, таких как Извать пламя. Пока эта Сила активна, вы не можете делать что-то рукой, кроме как держать огонь.

Укротить пламя (Douse Flames)

Порог: 16

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 5м*БСВ

Только сильный ум может лишить огонь его естественного свойства выходить из-под контроля. Укротить Пламя мгновенно гасит весь огонь в зоне действия, а так же воздействует на зажигательное оружие, такое как огнеметы, пока то находится в зоне действия (но не мешает топливу разбрызгиваться). Обратите внимание, что химические горючие вещества, такие как прометий, который начинает гореть, как только оказывается в воздухе, мгновенно разгораются снова, как только заканчивается действие силы.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, Дальность увеличивается на 5 метров.

Огненный болт (Fire Bolt)

Порог: 11

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 100м

Огненный болт позволяет создавать снаряды пламени при помощи разума и швырять их во врагов. Внешний вид этого пламени зависит от вас, например это может быть опалющий белый свет или черно-зеленые сферы непристойно ругающихся лиц. Вы можете направить снаряд в любую цель в пределах Дальности. Сделайте Серьезный (+0) Тест на Силу Воли, чтобы поразить цель. При ударе снаряд наносит $1k10$ +5 Энергетического Урона.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения вы создаете дополнительный Огненный болт, который можно направить в дополнительную цель. Проходите Тест на Силу Воли за каждую новую цель.

Огненный шторм

0

Порог: 16

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 50м

Огненный шторм мгновенно создает бушующий пожар вокруг цели, и сам воздух начинает гореть, сжигая все до самых углей. Вы можете призвать Огненный шторм в любом месте в пределах дальности и в зоне видимости. Огненный Шторм имеет радиус 6 метров и наносит 1к10+5 Энергетического Урона всем существам в зоне действия.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения вы наносите дополнительно 1к10 Урона.

Холокост

(Holocaust)

Порог: 23

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 6м

Немногие пирокинетики способны изучить эту легендарную способность, и еще меньше имеют смелость использовать её. Холокост призывает неистовый, раскаленный до бела огненный шторм, разожженный самой душой псайкера. Огни Холокоста горят на всех измерениях, обжигая сущности варпа так же хорошо, как материальные создания, но цена столь высока, что псайкер рискует потерять свою душу в ярости пожара. Огни Холокоста всегда начинают разгораться от псайкера, нанося 1к10 Энергетического Урона за каждое очко БСВ всем существам в зоне действия. Этот Урон игнорирует Броню и БСт. Вы получаете 1к10+1 Энергетического Урона (игнорирующего Броню и БСт) каждый Раунд, пока поддерживаете эту силу. От огней Холокоста нет иммунитета и твари варпа, а так же другие порождения имматериума, горят столь же хорошо, как и облаченные в

плоть. Убитые Холокостом умирают навсегда. Раны, нанесенные Холокостом нельзя исцелить при помощи Психических сил.

Испепеление

(Incinerate)

Порог: 19

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 10м

Испепеление позволяет создавать интенсивный жар и пламя. Физически встряхивая молекулы в небольшой области, вы создаете эффект, который разрушительнее даже мельтагана. Однако Испепеление требует от вас концентрации на одной точке, что делает сложным применение этой силы против движущихся целей. Эта Сила наносит 1к10+1 Энергетического Урона. Каждый Раунд после первого, если вы тратите Полное Действие, концентрируясь на цели (она должна оставаться в пределах Дальности и в зоне видимости) эта сила наносит урон предыдущего Раунда плюс 1. Урон Испепеления игнорирует Броню и БСт.

Изваять пламя

(Sculpt Flame)

Порог: 13

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 5м*БСВ

Вы контролируете форму огня, горящего вокруг вас. С этой силой вы можете усилить любое пламя или придать ему любую желаемую форму. Успешное применение этой Силы позволяет вам использовать один из следующих эффектов с имеющимся огнем:

- Удвоить площадь огня (Если есть горючее)
- Уменьшить площадь огня вдвое.
- Распространить огонь на число квадратов площадью 1 метр в любом направлении, равное БСВ.

- Создать грубые очертания, напоминающие существ, части тела, людей или объекты.
- Заставить пламя вспыхнуть. Все прилегающие цели должны пройти Тест на Ловкость или загореться.
- Заставить огонь испустить дым, заполняя им область в три раза большую, чем площадь огня (рассматривайте его как туман).

Каждый Раунд вы можете выбрать новый эффект или применить тот же самый к тому же источнику огня.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы можете управлять огнем с большей эффективностью. За 5 очков переполнения, вы можете создавать легко узнаваемые изображения. За 10 – практически живые фигуры, сотканые из огня. Вы можете увеличить дальность распространения огня: за 5 очков дальность увеличивается на БСВ*2, за 10 очков – БСВ*4 и так далее.

Стена огня

(Wall of Fire)

Порог: 17

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 60м

Относительно грубое, но эффективное оружие пирокинетического арсенала, эта сила позволяет вам воздвигать недвижимый барьер из огня, горящий, пока вы того желаете. Стена имеет три метра в высоту, один метр в толщину и до десяти метров в длину, за каждое очко бонуса Силы Воли. Вы можете возвести её в любой точке в пределах Дальности, даже на врагах, однако им разрешен Легкий (+20) Тест на Ловкость, чтобы покинуть зону. Враги, пересекающие стену, или попавшие в неё, получают 1к10+5 Энергетического Урона (игнорирующего Броню) и снова должны пройти Тест на Ловкость или загореться.

Телекинетика

Дисциплина телекинетика – это искусство обращать ментальную энергию в физическую силу. Носители этой силы известны как телекинефы, и они с легкостью нарушают законы физики при помощи своих возможностей. Телекинефы хорошо известны за свой сильный характер, и, хотя с ними неприятно иметь дело, они довольно прямолинейны. Во многих местах телекинефов считают бледными, больными и испорченными людьми. На самом деле, телекинефы часто страдают от сильных мигреней, кровотечения из носа и высокого давления, вызванных их силами.

Поймать пули

(Catch Projectiles)

Порог: 16

ВФ: Реакция

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 1м*БСВ

Вы можете использовать свои телекинетические способности, чтобы ловить летящие пули. Эта сила работает только против твердых объектов и не действует на энергетические атаки. До конца вашего следующегохода, вы автоматически останавливаете в воздухе число летящих снарядов, равное БСВ. Когда эта сила заканчивается, они безвредно падают на пол.

Бросок

(Fling)

Порог: 14

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: нет

Дальность: 10м

Вы можете телекинетически поднять незакрепленный предмет и бросить его в цель. Вы можете бросить до пяти килограмм за БСВ на расстояние равное БСВ*3 метров. Чтобы поразить цель, проведите Тест на Силу Воли. В случае успеха считайте, что Тест был броском на Атаку. Объект наносит 1к10 Ударного Урона, плюс 1 за каждые 5 килограмм.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы можете поднять дополнительные 5 килограмм за очко БСВ.

Силовой болт

(Force Bolt)

Порог: 13

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м*БСВ

Используйте эту Силу, чтобы швырнуть всплеск осязаемой ментальной силы во врага. Пройдите Тест на Силу Воли, чтобы пора-



Таблица 6-8 Силы Телекинетика			
Имя	П	Ф	П-ка
Поймать пули	16	Р	Нет
Бросок	14	Полу	Нет
Силовой обстрел	21	ПД	Нет
Силовой болт	13	Полу	Нет
Точный телекинез	23	Полу	Да
Психическое лезвие	19	Полу	Да
Психическое сокрушение	17	Полу	Нет
Толчок	13	Полу	Нет
Телекинез	11	Полу	Да
Телекинетический щит	17	Полу	Да

зить цель. В случае успеха, ваша атака наносит 1к10 Ударного Урона, +1 Урон за каждое очко БСВ.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы наносите дополнительно 1 очко Ударного Урона.

Силовой обстрел

(Force Barrage)

Порог: 21

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м*БСВ

Эта Сила действует так же, как Силовой болт, но вы создаете один силовой болт за каждое очко БСВ. Вы выстреливаете все болты, когда проявляете Силу.

Превышение: За каждые 5 очков превышения вы создаете дополнительный болт.

Телекинез

(Telekinesis)

Порог: 11

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 10м

Телекинез – это возможность использовать силу воли для перемещения физических неживых объектов. Вы можете поднимать и двигать любой объект в пределах Дальности, чей вес не превышает 5кг*БСВ. Вы можете медленно двигать объект в любом направлении в пределах Дальности. Эта Сила не может воздействовать на живых существ. Вы не можете атаковать передвигаемым предметом. Как только вы ослабите концентрацию на объекте, он начнет медленно падать на землю.

Точный телекинез

(Precision Telekinesis)

Порог: 23

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 10м

Если телекинез - это кувалда, то точный телекинез - это скальпель. Эта возможность позволяет добиваться гораздо более точных действий при помощи телекинетической силы. Например, эта Сила может извлечь чеку из гранаты,

нажать на кнопку или курок, отпереть засов, и запустить небольшие метательные объекты со смертоносной силой. По существу, эта Сила позволяет вам управлять объектами так, будто вы держите их в руках. В ситуациях, когда может потребоваться Тест на какую-либо Характеристику, вы используете Силу Воли.

Психическое лезвие (Psychic Blade)

Порог: 19

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Феноменально сложная для изучения, эта Сила позволяет вам проявлять вашу волю в виде психического лезвия. Так как лезвие состоит из психической энергии, оно может быть невероятно тонким, не толще молекулы. Таким образом, Психическое лезвие может разрезать будто тряпку практически любой физической объект и большинство брони. Психическое лезвие чрезвычайно опасное оружие, так как любая посторонняя мысль может неверно направить его смертоносный эффект.

Будучи проявленным, Психическое лезвие считается мечом псайкера (хотя и не требует свободной руки), который не требует Выучки с оружием ближнего боя и не может быть использован для Парирования. Чтобы ударить Лезвием, телекинет использует свою Силу Воли, вместо НР. При успешном ударе, меч наносит 1k10 Режущего Урона, плюс БСВ*2. Вдобавок, Пробиваемость оружия равна БСВ*2. Если, атакуя Психическим Лезвием, вы выбрасываете 95-00, посторонняя мысль вынуждает псайкера мгновенно атаковать ближайшую цель. Если целей несколько, псайкер атакует ту, что вызывает наиболее сильные эмоции. Если рядом никого нет, псайкер атакует себя.

Психическое сокрушение (Psychic Crush)

Порог: 17

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Вы можете направить свою телекинетическую силу напрямую против своих оппонентов, опутывая их обручами силы, которые удушают и выдавливают из них жизнь. Призвав эту Силу, используйте её против любого противника в пределах Дальности. Сделайте Встречный Тест на свою Силу Воли против Стойкости оппонента. Если вы превосходите своего врага, вы наносите 1k10 Ударного Урона, плюс 1 за каждое очко БСВ. За каждую степень успеха, вы наносите дополнительно 2 очка Урона.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения Дальность увеличивается на 10м.

Толчок (Push)

Порог: 13

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Вы собираете шар телекинетической энергии и направляете его на любую цель в пределах Дальности. Сделайте Встречный Тест на свою Силу Воли против Силы оппонента. Превзойдя оппонента, вы сбиваете его с ног. За каждую степень успеха, цель теряет уровень Усталости.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, Дальность увеличивается на 10м или вы получаете бонус +10 к Тесту на Силу Воли.

Телекинетический щит (Telekinetic Shield)

Порог: 17

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы возводите поле из телекинетической энергии вокруг себя. Это поле действует как силовой щит, что добавляет 1 Очко Брони к каждому участку, вдобавок к любой другой надетой броне. Затратив полное действие на проявление этой Психической силы, вы можете заставить Телекинетический щит мерцать любым цветом по своему выбору (желто-золотой, костяной белый, льдисто-голубой, и т.п.).

Обратите внимание, каким бы не был цвет щита, это просто легкое мерцание в воздухе. Он не становится непроницаемым и не препятствует обзору.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения, вы получаете еще 1 ОБ.



Телепатия

Дисциплина телепатии позволяет контактировать с разумом кого бы то ни было и контролировать его. От прямого ментального доминирования, до едва уловимых ощущений, телепат может изменять и внушать мысли по своей прихоти. Несмотря на всю свою силу, телепаты склонны к человеконенавистнической депрессии. Они слишком легко могут чувствовать зловонные излишки мыслей и эмоций, выделяемые человеческим сознанием, что не оставляет места для иллюзий о благородстве человеческой души. Становясь опытнее, многие телепаты теряют возможность полностью заглушать непрекращающийся поток тихих голосов в своем сознании. По этой причине у многих телепатов развивается сильное отвращение к скоплениям людей. Помимо этого постоянного раздражения, телепаты сталкиваются и с другой опасностью. Погружаясь в чужой разум, они могут «зацепить» черты личности, безумные поверья и даже психическую порчу. Иногда телепаты полностью теряют себя, становясь немногим более, чем отражением окружающих людей. Печальная статуя с тусклыми воспоминаниями личности, которой они когда-то были. Таким телепатам часто делают милосердное промывание мозгов и превращают в сервиторов.

Повелитель зверей

(Beastmaster)

Порог: 13

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 8м

Вы прикасаетесь своими мыслями к животным, получая возможность ощущать их эмоции и устанавливать общение на зачаточном уровне. Относительная простота сознания животного позволяет вам властвовать над ним. Эти животные будут следовать всем вашим командам. Когда вы проявляете эту Силу, выберите одно животное в пределах Дальности. Каждый раунд, пока вы поддерживаете Силу, вы можете потратить Реакцию, чтобы отдать животному команду. Но команда должна быть простой, такой как «ко мне», охранять», «беги», «рядом», «фас» и тому подобное. Животное будет выполнять команду со всем старанием. Если животное чувствует опасность, или получает приказ, противоречащий его природе, оно может пройти Тест на Силу Воли, чтобы вырваться из-под контроля. Как оно себя поведет в случае успеха, зависит от того, как вы с ним общались.

Принуждение (Compel)

Порог: 17

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 8м

Один из наиболее прямых «псайкерских трюков с мозгами», Принуждение позволяет вам заставлять других недолго действовать против их воли. Принуждение — это очень разносторонняя Сила, полезная как для незаметных, так



Таблица 6-9: Телепатические Силы

Имя	ПП	ВФ	П-ка
Повелитель Зверей	13	Полу	Да
Принуждение	17	Полу	Нет
Господство	24	Полу	Да
Вдохновение	9	Полу	Да
Сканирование разума	23	ПД	Нет
Проекция	21	ПД	Да
Психический вой	18	Полу	Нет
Не видь меня	14	Полу	Да
Телепатия	11	СД	Да
Ужаснуть	13	Полу	Нет

и для явных эффектов. Когда вы проявляете ее, сделайте Встречный Тест на свою Силу Воли против Силы Воли цели. В случае успеха цель должна подчиниться вашей команде. Команда должна быть простой и исполняться за один Раунд. Например, «беги», «атакуй его», «танцуй джигу» и т.п. Если команда приведет к суициду, цель получает бонус +30 к Тесту на Силу Воли. Принудить

можно только к выполнению физических действий. Например, нельзя заставить кого-то говорить правду, или использовать Психические силы.

Переполнение: за каждые 10 очков переполнения, вы получаете бонус +10 к Встречному Тесту на Силу Воли.

Господство (Dominate)

Порог: 24

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 8м

Одна из наиболее известных телепатических возможностей: силой своего разума вы берете под контроль чужое тело. Сделайте Встречный Тест на Силу Воли, против Силы Воли цели. В случае успеха, вы получаете контроль над телом цели, будто над куклой. Пока Сила активна, вы можете делить свои Действия между собой и целью. Например, в свой Ход вы можете потратить Полудействие, чтобы выстрелить из лазпистолета в орка, и второе Полудействие, чтобы ваша кукла поразила цель из болтера. Слуга использует свои собственные характеристики, но получает штраф -10 ко всем Тестам, так как находится под контролем. Любое действие, которое приведет к суициду, вызывает новый Встречный Тест на Силу Воли и дает цели бонус +20. Принудить можно только к выполнению физических действий. Например, нельзя заставить кого-то говорить правду, или использовать Психические силы.

Переполнение: за каждые 10 очков переполнения, вы получаете бонус +10 к Встречному Тесту на Силу Воли.

Ближе, чем плоть

Телепатия – это интимный акт, в некотором роде, более личный и волнующий, чем любой мелочный контакт тел. Проскальзывать в чужое сознание – тревожное и сбивающее с толку дело, не существует двух похожих умов, и никто не знает, что ждет псайкера в глубинах чужой души. Не расположенные к телепатии люди склонны чувствовать глубокое отвращение ко вторгающемуся псайкеру, в некоторых случаях отгораживаясь от него психопатической ненавистью.

Помимо наживания себе врагов, телепат, когда вторгается в чужой разум, также рискует подцепить ментальное заражение. Слишком просто перенять черты личности другого, или, что еще хуже, заразиться от вонючего гноя его безумия. Псайкеры, неразборчивые в своих силах, часто обнаруживают, что их собственная личность сильно изменилась или даже полностью размылась из-за постоянного контакта с чужими умами. Без сомнения, печальна судьба этих заблудших душ. Однако, хуже чем потерять себя, судьба тех телепатов, кто натолкнулись на темные и растреленные души. Хаос слишком жаждет воспользоваться ментальным мостом, что телепат выковывает между своим разумом и своей целью. Если псайкер использует телепатию на цель, имеющую в два раза больше его собственных Очков Безумия или Порчи, он должен сделать Тест на Силу Воли. В случае неудачи, он заражается психической гнилью от своего испорченного контакта. Психическая гниль причиняет 1к10 очков Безумия или Порчи псайкеру, в зависимости от того, какой тип ментальной скверны был причиной психической гнили. Если и Очки Безумия, и Очки Порчи цели в два раза больше оных псайкера, он должен пройти еще один Тест на Силу Воли и в случае неудачи получить еще 1к10 Очков Безумия или Порчи.

Вдохновение

(Inspire)

Порог: 9

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 6м

Вы подбадриваете своих товарищей, незаметно подсовывая им картины великой храбрости, и маскируете различные негативные стимулы, тем самым быстро развеивая их страхи и сомнения. Количество целей, равное вашему БСВ, мгновенно избавляется от Подавления и Страха, и остается невосприимчивыми к этим эффектам, пока находятся в пределах Дальности и пока вы поддерживаете Силу. Подобная психическая пропаганда часто используется среди Имперской Гвардии.

Сканирование разума

(Mind Scan)

Порог: 23

ВФ: Продленное Действие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: Прикосновение

При помощи этой силы, вы можете читать разум цели, раскрывая тайны, скрытые в глубине сознания. Вы должны прикоснуться к цели, чтобы использовать эту Силу, что означает, что вы должны успешно пройти Тест на НР, если только вы не придумаете чего-то поумнее. Если вы смогли прикоснуться к цели, вы можете вступить в состязание воли, с целью

сокрушить ментальные барьеры и обнаружить всю нужную информацию.

Сканирование разума - это длительный процесс, растянутый на 5 Раундов. Во время каждого из этих Раундов, псайкер и его цель должны проходить Встречный Тест на Силу Воли. В случае успеха, псайкер проникает глубже в душу цели. Неудача же означает, что цели удалось изгнать псайкера из своего разума, и Сканирование разума заканчивается.

Каждый Раунд, пока Сканирование разума активно, раскрывается следующая информация:

Раунд 1 (Контакт)

Информация: псайкер касается сознания цели и узнает основную информацию, такую как имя, характер, уровень Безумия, физическое здоровье и т.п.

Раунд 2 (Поверхностные мысли)

Информация: псайкер исследует самые насущные мысли цели, такие как мнение о псайкере, непосредственные страхи, сознательная ложь, одно место, объект, событие или даже человек, имеющие большую важность для цели (например, любовник, личный жилой блок, наследственное сокровище или инициация в культ). Не очевидно, почему эти мысли важны – ясны только эмоции, связанные с ними. Уровень Порчи цели также открывается псайкеру.

Раунд 3 (Кратковременная память)

Информация: псайкер врзается в глубь памяти жертвы сквозь последние 12 часов воспоминаний и может обнаружить еще 2 важных места, объекта, события или человека. И снова, не очевидно, почему эти воспоминания важны, ясны только ключевые эмоции, связанные с ними. Также псайкер может уловить простые пароли и рутинное поведение в сознании цели (например, код от жилого блока, привычный маршрут на работу, банковские идентификаторы или часто используемые Умения, Таланты и Характеристики).

Раунд 4 (Подсознание)

Информация: псайкер получает детальное понимание того, почему важные места, объекты, события и люди важны для жертвы, и как они соотносятся друг с другом. Верования жертвы, мотивы, личные цели, а так же её ближайшие контакты становятся для псайкера очевидными. Сложные шифры могут быть извлечены из сознания жертвы, и псайкер узнает о главных моментах в жизни жертвы (детские воспоминания, юность, взросление и т.п.).

Раунд 5 (Обнажение души)

Информация: Теперь псайкер может разграбить разум жертвы, если только пожелает. Вся информация, содержащаяся в сознании жертвы, подвластна желаниям псайкера.

Псайкер может предпринять попытку тайно просканировать разум. В этом случае, псайкер получает штраф -10 на Встречный Тест на Силу Воли. В случае успеха, жертва остается с легким чувством дискомфорта, но не осознает, что её разум был исследован.

Если псайкер действует в открытую, цель осознает, что её психику атакуют, и может предпринять попытки разорвать физический контакт или даже вступить в борьбу.

Проекция (Projection)

Порог: 21

ВФ: Полное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: Вы

Вы можете освободить свой дух и разум от телесной оболочки, что позволит вам касаться других сознаний с большого расстояния. Вы проецируете свой ментальный облик, который может выглядеть как вы того пожелаете. Проекция может перемещаться с огромной скоростью, буквально со скоростью мысли. Но это может быть очень опасно, так как создания имматериума и другие псайкеры могут напрямую атаковать ваше сознание. Используя Проекцию, вы совершенно не осознаете, что происходит с вашим физическим телом. Эта сила позволяет вам связываться с любым хорошо знакомым существом (например, ваш спутник или инквизитор) находящимся в той же солнечной системе. Цели, не расположенные к контакту, или те, кто не одобряет вторжения в свой разум, могут пройти Встречный Тест на Силу Воли с псайкером, чтобы изгнать его назад в его тело. Пока активна эта Сила, ваше тело находится без сознания. Проецированный псайкер может использовать любую телепатическую Силы из своего арсенала.

Психический вой (Psychic Shriek)

Порог: 18

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 10м

Громкость голоса ограничена силой голосовых связок говорящего и слуховыми возможностями слушающего. Разум же лишен подобных ограничений. При помощи этой силы, вы собираете свою волю и испускаете её взрывом вопящей ментальной энергии, призванной перегрузить нервные системы и лишить сознания одну или больше целей. Все существа в пределах Дальности, которых вы укажете, должны пройти Тест на Силу Воли или лишиться числа уровней Усталости, равного вашему БСВ.

Переполнение: За каждые 10 очков переполнения, вы можете увеличить Дальность на 10м.

Не видь меня (See Me Not)

Порог: 14

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 20м

Вы стираете свое присутствие из сознания остальных. Эта Сила больше, нежели просто «невидимость»; цели, попавшие под её воздействие, практически полностью не могут вас воспринимать. Хотя они могут догадываться о чем-то присутствии, они могут реагировать только на последствия ваших действий. Например, вы можете ударить гвардейца под действием Силы. Гвардеец почувствует, что был кем-то ударен и приложит все усилия, чтобы найти атакующего, в надежде избежать других ударов, но он будет смотреть сквозь вас во время своих поисков.

Прежде чем проявить эту Силу, выберите число целей в пределах Дальности, равное вашему БСВ. Каждая жертва должна пройти Тест на Силу Воли или перестанет воспринимать вас, пока вы поддерживаете силу. Отсутствие восприятия означает, что они не могут напрямую атаковать вас, они не слышат, не видят, не чувствуют и не воспринимают вас каким либо другим способом.

Странно, но эта Сила не действует на существ с Интеллектом 10 и меньше.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, вы можете выбрать дополнительную цель

или наложить штраф -10 на Тест Силы Воли одной цели.

Телепатия (Telepathy)

Порог: 11

ВФ: Свободное Действие

Поддерживаемое: Да

Дальность: 1км*БСВ

Вы можете послать свои мысли в сознания окружающих вас людей. Вы можете послать свое сообщение одному или больше людей, входящих в выбранную группу лиц – это называется «определенное отправление». Или послать свои мысли всем в пределах Дальности, это искусство называется «вещание».

Ужаснуть (Terrify)

Порог: 13

ВФ: Полудействие

Поддерживаемое: Нет

Дальность: 8м

Вы извлекаете самый худший кошмар человека и проецируете его прямо в его разум, вынуждая того в ужасе бежать. Вы можете воздействовать на число целей, равное вашему БСВ. Каждая цель может попытаться пройти Тест на Силу Воли или будет вынуждена сделать бросок по таблице Шока.

Переполнение: За каждые 5 очков переполнения, цели получают +10 к броскам по таблице Шока.



PLAYING THE GAME



Глава 7: Игровой процесс

«Вы избраны, чтобы отдать жизнь за Бога-Императора Человечества! Но, прежде чем вы заслужите честь прославить Его своей смертью, вам нужно кое-что узнать...».
- инквизитор Саффена Сенгир, Ордо Ксенос.

На службе Святой Инквизиции аколитам предстоит выполнять всевозможные задания: искоренять еретиков, путешествовать через варп и сражаться с бесчисленными врагами человечества. Для выполнения этих задач персонажи должны приложить все свои силы и способности. Создав себе персонажа, прочтите эту главу, чтобы узнать обо всем, чем предстоит заниматься аколиту на службе Богу-Императору.



Тесты

«Нет ничего страшнее неудачи».
- магистр войны Слайдо.

Покуда ваш аколит пускается в приключения, исследует странные места и изобличает злодеяния, он будет втянут во всевозможную деятельность. Стрельба из лазерной винтовки, подъем по отвесной стене, уклонение от силового меча еретика – вот лишь некоторые примеры того, с чем персонаж может столкнуться на службе инквизитору. В иных случаях было бы достаточно просто сказать, чего вы можете, а чего нет, но **Тёмная Ересь** использует систему разрешения трудностей возникающих перед персонажем в процессе игры.

Основным способом определения успешности действия является Тест. Всякий раз, когда какое-либо ваше действие, поставленная задача или усилие будет иметь драматические последствия (повлияет на сюжет, здоровье вашего персонажа и так далее) вы должны пройти Тест. Тест проходит с помощью броска процентных кубиков. В разделе [Броски игровых костей и чтение результатов](#) вы найдете полную информацию о процентных бросках. Сделайте бросок и сравните выпавшее значение с Характеристикой, которая наиболее точно характеризует предпринимаемое вами действие. Если результат броска ниже или равен вашей Характеристике, то вы успешно прошли Тест. Если результат броска выше вашей Характеристике, то Тест провален.

Если результат броска к100 выше вашей Характеристике, то Тест провален.

Если результат броска к100 меньше или равен вашей Характеристике, то Тест успешно пройден.

Тесты на Умения

Наиболее распространенный тип Тестов, который будет встречаться вам на протяжении игры это Тест на Умение. Каждое Умение (подробнее в [Главе 3: Умения](#)) зависит от определенной Характеристике. Умение Уклонения, например, зависит от Ловкости. Когда вы хотите использовать свое Умение, опять же для действий, имеющих значительные последствия, вы должны пройти Тест на Умение, сделав бросок к100 так, как описано выше.

Пример:

Дрейк, ветеран Гвардеец с Ловкостью 34 сражается с бандитом из улья. Чумазный мерзавец проводит успешную атаку своей свинцовой трубой. Дрейк обладает Умением Уклонения, и пытается уклониться от удара. Игрок проходит Тест на Уклонение, выбрасывая на процентных кубиках 42. Так как результат превосходит Характеристику Ловкости, злосчастный Гвардеец терпит неудачу, и оружие бандита попадает в цель.

Иногда вы можете пройти Тест на Умение, даже если не обладаете им. Однако это распространяется только на Базовые Умения. Продвинутое Умение требует специальных тренировок и знаний. Если вам не знакомо Продвинутое Умение, то вы не имеете права проходить Тесты на него.

При прохождении же Теста на Базовое Умение, которым вы не владеете, сделайте бросок процентных кубиков в обычном порядке, но уменьшите Характеристику наполовину (округляя вверх).

Многие Таланты (подробнее в **Главе 4: Таланты**) могут увеличить ваши шансы на успешное прохождение Теста, также как и **Мастерство в Умении**. **Талантливый**, например, предоставляет бонус +10 к Тестам на какое-либо Умение.

Пример

Желая позаботиться о болезненной шишке на своей голове, Дрейк пытается скинуть цену на медпакет у местного торговца в улье. Дрейк не обладает Умением Бартер, но так как это оно является Базовым, то он в любом случае может попробовать применить его. Общительность Дрейка равна 34, но для Теста на Бартер он должен уменьшить ее наполовину. Для того чтобы сбросить цену, ему нужно выбросить 17 или меньше ($34 / 2 = 17$). Он кидает кубики и выбрасывает 15 – удача! Дрейку удалось договориться с торговцем о скидке.

Тесты на Характеристики

Иногда вам требуется сделать что-то, не относящееся к Умениям (например, использовать грубую силу, чтобы вышибить дверь). В этом случае вы должны пройти Тест на Характеристику, а не Тест на Умение. Мастер Игры определяет подходящую Характеристику в каждом конкретном случае. Затем бросьте процентные кубики и определите результат таким же образом, как и для Тестов на Умения.

Пример:

Кира, Ассасин культа смерти бежит по узкому помосту высоко над космическим портом под проливным дождем. Помост очень узкий и очень скользкий, но преследователи из Багрового альянса настигают, и Кира не собирается сбавлять скорость. Мастер Игры требует прохождения Теста на Ловкость. Ловкость Киры равна 37. Она бросает кубики и выбрасывает 36, достаточно, чтобы безопасно проскользнуть по помосту, оставив врагов позади.

Таблица 7-1: Тесты на Характеристики

Характеристика	Пример Теста
Навыки Рукопашной	Атака в ближнем бою.
Навыки Стрельбы	Выстрел.
Сила	Погнуть прутья решетки, выбить дверь, повалить гроткса.
Стойкость	Сопrotивляться яду или болезни, пережить экстремальные температуры, не замечать голод, не поддаваться мутации.
Ловкость	Определить Инициативу, балансировать на узком канате, передвигаться по ненадежной поверхности.
Интеллект	Вспомнить важную деталь, узнать знакомое лицо, решить загадку.
Восприятие	Почувствовать затаившегося врага, найти секретную дверь, оценить отношение других людей.
Сила Воли	Противостоять Психическим силам, пыткам или Страху.
Общительность	Произвести хорошее впечатление, соблазнить кого-либо, заставить других сделать что-то для вас.

Использование Характеристик

Во всех ситуациях, не охваченных каким-либо Умением, вы всегда должны полагаться на Тесты Характеристик. В **Таблице 7-1: Тесты на Характеристики** вы найдете примеры типичных Тестов на Характеристики.

Бонусы Характеристик

За исключением Навыков Рукопашной и Навыков Стрельбы, все Характеристики имеют связанный с ними бонус. Бонус Характеристики равен числу десятков в значении Характеристики. Например, значение Стойкости Ионы равно 45, таким образом, его бонус Стойкости равен 4. Восприятие Адриэль равно 36, бонус Восприятия равен 3. Так как эти бонусы определяются значением Характеристики, то они могут увеличиваться и уменьшаться с течением времени. Если в каком-либо случае на Характеристику налагается штраф, то он также может повлиять и на бонус Характеристики.

Пример:

Значение Стойкости Дрейка равно 45. Он страдает от яда и получает штраф -10 ко всем Тестам на Стойкость. Это означает, что его Стойкость снижена до 35. Пока действует этот штраф, бонус Стойкости Дрейка снижается до 3.

Использование бонусов Характеристик

Бонусы Характеристик используются во многих случаях. Обычно они добавляются к результатам бросков кубиков. Например, для определения Урона, нанесенного после удачной атаки дубинкой, вы бросаете 1к10 и добавляете свой бонус Силы (1к10+БС).

Таблица 7-2: Бонусы Характеристик

Характеристика	Пример Теста
Бонус Силы	Используется для определения Урона от оружия ближнего боя.
Бонус Стойкости	Используется для уменьшения Урона, полученного в бою.
Бонус Ловкости	Используется для определения Инициативы.
Бонус Интеллекта	Используется Умениями, например Умением Медика.
Бонус Восприятия	Используется Умениями, например Умением Психонаука.
Бонус Силы Воли	Используется для Фокусировки Силы при проявлении Психических сил.
Бонус Обаяния	Используется при взаимодействии с людьми.

Иногда от вас потребуется добавить или вычесть некоторое число из бонуса Характеристики. Например, для вычисления Урона от удара молотом вы бросаете 1к10 и добавляете ваш бонус Силы минус единица (1к10 +БС-1).

Вдобавок, бонусы Характеристик могут использоваться для разрыва уз (смотрите [Встречные Тесты](#) для подробностей).

Степени Успеха и Неудачи

Для большинства Тестов достаточно знать успешно вы его выполнили или нет. Иногда, однако, полезно знать насколько хорошо вы прошли тест, или же насколько сильно провалили его. Это особенно важно для социальных умений, таких как Обаяние и Сбор сведений, так как помогает МИ выбрать линию поведения Неигровых Персонажей и определить количество полученной вами информации.

Определить степень успеха или провала достаточно просто. Сравните результат броска со значением своей Характеристики. Результат равный или меньше вплоть до 9 считается обычным успехом. Если результат на 10 меньше значения, вы получаете степень успеха, и за каждый последующий полный десяток, на который результат меньше значения вы получаете дополнительную степень успеха (на 20 меньше – это 2 степени, на 30 меньше – это 3 степени и т.д.) И, наоборот, за каждый полный десяток, на который результат броска превзошел значение характеристики, вы получаете степень неудачи. Мастер Игры даст знать, если количество степеней успеха или неудачи важны для конкретного Теста.

Пример:

Отец Хорст хвастается своими не вполне правдивыми успехами в деле сокрушения мутантов. Он проходит Тест на Обман. Так как Обман это Умение, основанное на Общительности, то Отец Хорст должен сделать бросок меньший или равный своей Характеристике Общительности, чтобы успешно запудрить мозги аббатам-инструкторам на счет того, что его действия

соответствуют «деяниям старых героев Империи». Хорст выбрасывает 12, тогда как его Обаяние равно 44. И не только успешно проходит Тест, но и получает три степени успеха ($44 - 12 = 32$). Аббаты-инструкторы полностью поверили его истории и решили, что Хорст настоящий герой, и его место на передовой в местной войне.

Длительные Тесты

Некоторые задания довольно сложны и могут потребовать дополнительного времени для выполнения. В этом случае, МИ может решить, что для завершения задачи требуется более одного Теста на Умение. Обычно, в описании Умения будет указано, требуется ли для него Длительный Тест. МИ может изменять время, требуемое для Теста, в зависимости от конкретной ситуации.

Встречные Тесты на Умение

Иногда вам нужно будет проходить Тест на Умение против Теста на Умение противника. Эта ситуация называется Встречным Тестом. Если вы пытаетесь спрятаться от разыскивающего вас гвардейца, то можете пройти Тест на Маскировку, тогда как гвардеец, в свою очередь, может пройти Тест на Бдительность. В таком случае обе стороны проходят Тест на Умение обычным способом. Тот, кто успешно проходит Тест, выигрывает. Если оба участника успешно прошли свои Тесты, то побеждает сторона с наибольшей степенью успеха. Если степени успеха равны, то выигрывает сторона с наибольшим бонусом Характеристики. Если и тут оказалась ничья, то выигрывает тот, у кого наименьший результат броска кубиков в Тесте.

Если же обе стороны проваливают свои Тесты, то есть два варианта развития событий: либо ничего не происходит, либо Тест перебрасывается до выявления победителя.

Пример:

Ускользнув от преследователей из Багрового альянса, Кира пытается покинуть космический порт незаметно для стражи. МИ требует прохождения Теста на Тихое движение против Теста на Восприятие часовых. Игрок и МИ бросают кубики. Кира должна выбросить результат менее 37, а часовые менее 30. Кира получает на кубиках 24, что означает успех, а МИ получает 28, что также означает успех. Кира превосходит результат броска значением своей характеристики на 13, тогда как часовые только на 2. Таким образом, Кира имеет большую степень успеха, что позволяет ей незамеченной скрыться в ночи.

Роль обстоятельств

Не все Тесты на Умения одинаковы. Вскарabкаться на забор гораздо проще, чем подняться по отвесной стене. Мастер Игры добавляет бонусы или штрафы к Тестам на Характеристики или Умения, в зависимости от конкретных обстоятельств. В печатных приключениях эти модификаторы уже учтены, но во

всех остальных случаях Мастер Игры должен определять их на лету. Справедливый выбор модификаторов является важной частью работы МИ.

Для каждого Теста МИ должен определить Сложность и свериться с **Таблицей 7-3: Сложность Теста** для выбора соответствующего модификатора. Мастер Игры может решить предоставить еще большие бонусы и штрафы, нежели приведенные в таблице, но такое решение может быть принято только в особенно необычных ситуациях. Рекомендуется, чтобы все модификаторы были кратны 10, для удобства подсчетов. МИ, для большей точности, может применять модификаторы, кратные 5.

Таблица 7-3: Сложность Теста

Сложность	Модификатор
Легко	+30
Рутинная	+20
Обыденно	+10
Серьезно	+0
Трудно	-10
Сложно	-20
Очень Сложно	-30

Пример:

Вос, воин с дикого мира, пытается отыскать следы буйного грокса, за которым он давно охотится. Вос предпринимает Тест на Выслеживание. В обычной ситуации он просто использует свою Характеристику Интеллекта в качестве базового критерия успеха. Однако МИ решает, что дождь, прошедший прошлой ночью, смыл большинство следов. Он считает задачу поиска следов Очень Сложной, и вводит штраф -30 к Тесту на Умение Воса. Интеллект охотника равен 41, и, учитывая штраф, ему необходимо выбросить менее 11. ($41 - 30 = 11$). Вос бросает кубики и выбрасывает 35, что означало бы успех в обычных условиях, но в данном случае дождь мешает ему и Тест провален. Что делает ситуацию еще хуже, Вос провалил Тест на 2 степени, поэтому Мастер Игры решает, что охотник заблудился в чаще на 1к5 часов.

Помощь

В некоторых ситуациях несколько персонажей, работая совместно, имеют больший на успех, чем если бы действовали поодиночке. С разрешения МИ персонаж может помочь своему товарищу пройти Тест. В этом случае, персонаж с большим шансом на успех совершает бросок кубиков. Каждый помогающий персонаж снижает Сложность Теста на одну ступень. Если Тест пройден успешно, персонаж, бросавший кубики, получает дополнительную степень успеха.

Ограничения в помощи

Персонажи могут помогать друг другу в большинстве случаев, но существуют следующие ограничения:

- Оба персонажа должны обладать Умением, на которое проходится Тест.
- Помогаящий должен находиться возле персонажа, проходящего Тест.
- Персонаж не может помогать в Реакциях и Свободных Действиях.
- Персонаж не может помогать в Тестах, совершаемых на сопротивление болезни, яду, Страху, угрозам и всему остальному, что МИ посчитает неприемлемым.
- Помощь могут оказывать не более чем два персонажа одновременно.

Пример:

Ханна и Борис обыскивают комнату. МИ объявляет, что требуется Серьезный (+0) Тест на Поиск. Борис решает помочь Ханне в поиске. Так как Борис помогает, Сложность Теста уменьшается до Обыденной (+10). Если Ханна, которая обладает более высоким значением Восприятия, успешно пройдет Тест, то получит дополнительную степень успеха за помощь Бориса.

Роль судьбы

«Нет другой судьбы, кроме той, что вершит Император».

- Катехизис Основания, Латунный 104-й.

Все игровые персонажи начинают игру с определенным количеством Очков Судьбы, их число определяется во время создания персонажа. Очки Судьбы являются тем отличительным признаком, который выделяет аколитов из массы обычных жителей Империи. У ИП есть предназначение, и Император отметил их для великих дел. И, хотя их участь неведома, и никто не обещает славы богатства и удовольствий, они стоят на голову выше всех остальных.

Использование Очков Судьбы

Очки Судьбы позволяют призвать удачу себе на помощь, например, попасть в цель болтерным выстрелом, который должен был пролететь мимо, или взломать секретный код на двери как раз вовремя, чтобы ускользнуть от врагов. Используя эти превратности судьбы, вы можете пойти на несколько больший риск, что делает игру более динамичной и волнующей.

Как сказано выше, вы ограничены в количестве Очков Судьбы, поэтому перед тем как тратить их хорошенько подумайте. Очки Судьбы восстанавливаются в начале следующей игровой сессии. Вы можете потратить их на следующие вещи:

- Переброс любого проваленного Теста. Результат переброса является окончательным.
- Получить 10 при броске на Инициативу.
- Добавить дополнительную степень успеха к Тесту.
- Мгновенно восстановить 1к5 Ран (Вылечить можно только Раны, не Критический Урон).
- Оправиться от Оглушения.

Использовать Очки Судьбы можно в любое время, будь то ход персонажа, реакция на действие другого персонажа или Свободное Действие.

Сжигание Очков Судьбы

Иногда переброса Теста или дополнительной степени успеха недостаточно для того, чтобы спасти жизнь персонажа. В этих случаях игрок может принять решение сжечь Очко Судьбы, и навсегда уменьшить их количество на 1. В результате персонаж выживает, вне зависимости от того, что грозило его жизни, но и только. Так, например, получение Критического попадания из лазерного оружия, которое убило бы персонажа, вызывает лишь ужасное ранение, сжигающее плоть, и оставляющее его без сознания с нулем Ран. В более экстремальных ситуациях, например присутствие на борту корабля при взрыве варп-двигателей, игрок и МИ должны совместно определить способ спасения персонажа.

Обратите внимание, что вы можете сжечь Очко Судьбы, даже если уже израсходовали их полностью в этой игровой сессии. В этом случае в следующий раз вы начнете игру, имея на 1 Очко Судьбы меньше.

Получение дополнительных Очков Судьбы

Так как Очки Судьбы невозполнимы, вы можете не захотеть сжигать их, из страха, что не сможете возместить их. Однако, принимая участие в приключениях, персонаж может получить дополнительные Очки Судьбы, чтобы восстановить ранее сожженные. Мастер Игры может даровать дополнительные Очки Судьбы за проявленный героизм, изобретательность или хороший отыгрыш персонажа. В **Главе 8: Мастер Игры** вы найдете дополнительные подробности.

Расследования

«Мудрость предшествует страху».
- максима Ордо Еретикус.

Другой ключевой элемент игры в **Тёмную Ересь** это, конечно, расследования. По мере развития приключения, вы, скорее всего, потратите большое количество времени, продираясь сквозь пыльные библиотеки, ища забытые тексты или допрашивая местных жителей в поисках скрытой ереси. В **Главе 3: Умения** описано большое количество Умений, таких как Сбор сведений, Схоластические знания, Запретные знания и прочих, предназначенных помочь вам в этом деле.

Использование Умений Следствия

Во многих случаях улики могут быть найдены благодаря выполнению конкретных задач в игре. Вы можете отправиться на другую планету для исследования ксеноруин, потом объявиться в городе-улье в поисках кого-нибудь, кто знает хоть что-то о ваших находках, а затем вернуться на мир-святилище для уничтожения священника-еретика, возглавляющего культ Темных Сил. Все это может стать возможным, если знать, где искать, у кого спрашивать и куда идти, заполучив всю нужную информацию. Иногда, однако, требуется засучить рукава и хорошенько покопаться в поисках правды. Расследование может заключаться в поиске данных о запретной планете, изучении дополнительной информации о ксеносах, или в исследовании биографии некой заметной в истории Империи личности. К счастью, все Умения Следствия работают одинаково.

Все Тесты Следствия требуют от персонажа наличия Умения Следствия. Сложность Теста зависит от запутанности дела. Запутанность также определяет основное время, необходимое для обнаружения источника информации. Успешное прохождение Теста позволяет вам бросить 1к10 и добавить бонус соответствующей Характеристики (определяется Характеристикой, по которой проводился Тест), затем вычесть полученный результат в часах из времени, отведенного на поиск информации. Проваленный Тест означает отсутствие прогресса в расследовании. Провал Теста на три и более степени означает регресс, и добавляет 1к10 часов к общему времени, требующемуся для Теста. Провал на пять и более степеней означает, что ваше

Таблица 7-4: Критерии Расследования

Запутанность	Сложность	Мод.	Пример	Время
Очевидно	Легко	+30	Разузнать рыночные слухи.	1 час
Просто	Рутин	+20	Узнать об основных победах генерала.	6 часов
Монотонная	Обыденно	+10	Найти служебные записи генерала.	24 часа
Обременительно	Серьезно	+0	Определить неизвестный яд.	72 часа
Труднодоступно	Трудно	-10	Проследить происхождение машинного духа.	14 дней
Запутанно	Сложно	-20	Перевести целую книгу.	1 месяц
Лабиринт	Очень Сложно	-30	Каталогизировать инфокрипту.	1к5 лет

расследование полностью остановилось, и запутанность дела возрастает на две ступени. Когда время, отведенное на расследование, сократится до 0 или меньше, вы получите доступную информацию о цели вашего расследования.

В [Таблице 7-4: Критерии Расследования](#) приведены Сложность, необходимое время и примеры следственных действий. Так же как и в других Тестах, вы можете воспользоваться Помощью другого ИП, не забывая об ограничениях [Помощи](#).

Расследование никогда не следует использовать для замены ролевого отыгрыша или приключений, а применять как дополнение к игре и в качестве помощи в установлении значимых фактов.

Бой

«Нападай быстро и внезапно. Атакуй без предупреждения. Побеждай прежде, чем враг осознает опасность. Всегда помни, что войну проще всего выиграть, когда противник не подозревает о том, что сражается».

- Тактика Импералис.

Не питайте иллюзий, Империиум - опасное место. После всех расследований, исследований и путешествий персонажи обязательно встретятся с теми, кто захочет увидеть их мертвыми. Если конечно персонажи не хотят потратить всю жизнь, убегая от противника, им придется встать и сражаться. Таким образом, бой может стать ключевым моментом игры в **Тёмную Ересь**. Знакомство со всеми аспектами сражений повысит ваши шансы на выживание.

Раунды, Ходы и Время

В большинстве случаев, играя в **Тёмную Ересь**, МИ просто описывает сцену или ситуацию и спрашивает игроков об их действиях. Время растяжимо и определяется МИ на основании действий игроков. Пока МИ осознает, сколько приблизительно прошло времени, нет надобности следить за ходом времени с точностью до секунды, или даже минуты и часа. Достаточно просто сказать: «дойти до спектрального вестибюля можно примерно за час», или «после 15 минут ходьбы вы дошли до упавшего челнока «Аквила»». Допущения такого рода называются Игровым или Повествовательным Временем.

В качестве контраста с гибкими законами Повествовательного Времени, существует множество ситуаций, когда учитывается каждая секунда, и Мастер Игры должен четко отмечать что именно происходит. Например, МИ должен разрешить яростную схватку на мечах или отследить перемещения персонажей, преследующих убегающих по аллеям Латунного города культистов.

Отыгрывая настолько детализированные моменты времени, Мастер Игры должен разбить все действия на Раунды и Ходы. В Раунд помещается примерно 5 секунд Действия. Во время Раунда каждый участник столкновения получает Ход, во время ко-

торого может действовать. Ходы всех персонажей частично совпадают, поэтому все Действия в Раунде выполняются практически одновременно. Бой — это наиболее характерный случай, когда персонажи действуют в Детализированном или Боевом Времени, однако, это ни в коем случае не единственная ситуация, когда используются Раунды и Ходы. Смотрите раздел [Передвижение](#) для подробностей.

Обзор Боя

Каждый участник боя, включая НИП, получает Ход во время каждого Раунда. По этой причине необходимо определить порядок, в котором они будут выполнять свои Действия. Когда начинается бой, пойдите следующие шаги, чтобы определить ход событий.

Шаг первый: Неожиданность

Перед началом боя Мастер Игры определяет, имела ли место Неожиданность. Это влияет только на первый Раунд, и не всегда необходимо. Те, кого застали врасплох, теряют свой Ход в первом Раунде боя. Они оказались неподготовленными, и их враги получают целый Раунд форы. Если же никого не застали врасплох, то немедленно переходите ко второму шагу.

Шаг второй: Броски на Инициативу

В начале первого Раунда, каждый участник боя должен сделать бросок на Инициативу. Каждый кидает 1k10 и прибавляет Бонус Ловкости. Результат броска распространяется на все последующие Раунды боя.

Шаг третий: Определение порядка Инициативы

Мастер Игры выстраивает все результаты бросков на Инициативу, включая НИП и монстров, от наибольшего значения к наименьшему. В этом порядке все персонажи будут действовать в каждом Раунде боя.

Шаг четвертый: Персонажи получают Ходы

Начиная с участника с наивысшим значением Инициативы, все персонажи получают свой Ход. Во время своего Хода участник может выполнить одно или несколько Действий. После выполнения этих Действий ход переходит к следующему участнику, и так далее.

Шаг пятый: Конец Раунда

Как только последний участник боя завершает свой Ход, Раунд заканчивается.

Шаг Шестой: Повторить шаг четвертый и пятый, если это требуется

Продолжайте разыгрывать последующие Раунды до тех пор, пока бой не закончится или пока не произойдет какое-либо событие, влекущее за собой

переход от Боевого Времени к Повествовательному.

Неожиданность

Неожиданность влияет только на первый Раунд боя. МИ определяет, застали ли кого-нибудь из участников боя врасплох. В конечном счете, решение принимается в зависимости от обстоятельств и действий различных персонажей, которые привели к столкновению. МИ должен учитывать при вынесении решения следующие факты.

- Прятался ли кто-нибудь? Успешное использование Умения Маскировки перед боем может означать, что кто-то из участников схватки остался спрятанным. Особенно осторожные персонажи могут пройти Тест на Восприятие для поиска скрытых врагов.
- Пытался ли кто-нибудь незаметно прокрасться куда-либо? Успешное использование Умения Тихое движение может привести к тому, что один или несколько участников боя смогут напасть на противника из засады. И снова, особенно осторожные персонажи могут пройти Тест на Восприятие.
- Имеют ли место какие-нибудь особые обстоятельства, позволяющие атакующим незаметно приблизиться к жертвам? Это может относиться к чему угодно, начиная от проливного дождя и заканчивая воющими двигателями и взрывами неподалеку.
- Имеет ли место какой-нибудь отвлекающий фактор? Может быть, происходит какое-то событие, которое полностью завлекло внимание будущих участников боя. Например, культисты настолько увлечены проповедью своего исповедника, что не заметили подкрававшихся нападающих.

Держа в уме все эти обстоятельства, Мастер Игры должен решить, кто из участников боя застигнут врасплох. Обычно, та или иная сторона полностью застается врасплох, но есть и исключения. Мутанты, например, легко могут застать врасплох отряд зеленых гвардейцев, но не их остроглазого комиссара.

Если Неожиданности не произошло, бой происходит обычным образом. Застигнутые врасплох персонажи теряют свой Ход в первом Раунде боя. Они не могут ничего сделать, кроме как ошарашенно стоять на месте, пока враги обрушиваются на них, получая бонус +30 к попаданию, но, опять же, только в первом Раунде боя. Начиная со второго Раунда, застигнутые врасплох персонажи приходят в себя и могут нормально действовать.



Пример:

Разобравшись с одной группой культистов, Мордехай и Дрейк продолжают свое расследование, которое приводит их прямоком в засаду большой группы последователей Шипастого Потира. Бой начинается с того, что культисты пытаются обстрелять аколитов со скрытых позиций. МИ решает, что для Мордехая и Дрейка это Неожиданность. Культисты прицеливаются и стреляют в неудачливых аколитов. Так как персонажей застали врасплох, Мордехай и Дрейк не имеют возможности предпринять что-либо. После стрельбы культистов первый Раунд заканчивается. МИ начинает Ход с участника, имеющего наивысшее значение Инициативы, и бой продолжается по обычным правилам.

Инициатива

Инициатива определяет порядок, в котором участники боя действуют в каждом Раунде. Для того чтобы определить Инициативу, бросьте 1k10 и добавьте Бонус Ловкости. МИ бросает Инициативу за каждого НИП.

МИ может делать один бросок на Инициативу для каждой группы сражающихся. Например, если в бою участвуют трое бандитов, и все они обладают одинаковыми Характеристиками, необязательно бросать кубики на Инициативу за каждого из бандитов в отдельности. Один бросок определит инициативу для всех трех и далее считается, что в бою бандиты действуют одновременно, в общем порядке Инициативы.



Пример:

Мордехай, Арбитр с Бонусом Ловкости равным 3 (значение Характеристика Ловкости 35), совершает бросок на Инициативу, будучи атакованным группой из трех культистов Шипастого Потира. Он бросает 1k10 и выбрасывает 6, поэтому его Инициатива в этом бою равна 9 (6 + 3 = 9). Его компаньон, Дрейк, получает Инициативу 8, а культисты 7. Итак, Мордехай начинает Раунд первым, за ним действует Дрейк, а в конце Раунда культисты.

После завершения бросков на Инициативу, МИ составляет список всех персонажей и существ в порядке значения их Инициативы, от наибольшего к наименьшему. Именно в таком порядке участники схватки будут действовать каждый Раунд, пока не закончится бой.

Если несколько персонажей обладают одинаковой Инициативой, то первым действует боец с большим значением Ловкости. Если же и Ловкость бойцов одинакова, то они должны бросить по кубiku: тот, кто выбросит больше, действует первым.

Большинство боев длится несколько Раундов. Однако вы должны определять Инициативу только один раз, в начале схватки. Как только порядок

Инициативы определен, он остается неизменным из Раунда в Раунд. Если к схватке присоединяются новые участники, определите их Инициативу и добавьте значения к общему порядку действий.



Пример:

Сражение длится уже три Раунда, и один из культистов пал замертво. Услышав шум, продажный инфорсер спешит на помощь еретикам, и МИ определяет его Инициативу – бросок кубика показывает 7. Ловкость инфорсера равна 25 (что дает ему бонус Ловкости 2), поэтому он будет действовать после Мордехая (бросок на Инициативу 7, плюс Бонус Ловкости 2 = Инициатива 9). В следующем Раунде обновленный порядок Инициативы выглядит так: Мордехай (9), инфорсер (9), Дрейк (8), и в конце два оставшихся культиста (7).

Действия

Во время каждого обычного Раунда, все персонажи получают Ход, во время которого могут совершить одно или несколько Действий. В игре **Тёмная Ересь** существует пять типов Действий.

Полное Действие

Полное Действие требует от персонажа полного внимания до конца его Хода. Персонаж, совершающий Полное Действие не может предпринимать никаких Полудействий в этом Ходу.

Полудействие

Полудействие это нечто простое, например движение или выхватывание оружия. Персонаж может предпринять два различных Полудействия в Ход, вместо одного Полного Действия.

Обратите внимание, что вы не можете дважды за один Ход выполнять одинаковое Полудействие.

Реакция

Реакция это Действие, совершенное в ответ на какое-либо событие, например атаку. Все персонажи получают одну Реакцию в Раунд, которая не может быть использована в течение их Хода. Примерами Реакций являются Тест на Уклонение или Парирование атаки.

Свободное Действие

Свободное Действие занимает не более мгновения, и может быть выполнено в дополнение к прочим Действиям, предпринятым в Раунде. Не существует какого-то формального лимита Свободных Действий, которые персонаж может выполнить за Раунд, однако МИ может установить разумные пределы для действий, на которые отводиться всего несколько секунд.

Длительные Действия

На некоторые Действия требуется больше времени, чем длится один Раунд. Если вы решаетесь совершить Длительное Действие, то должны сосредоточиться на нем, пока не закончите работу. Если вас по той или иной причине прерывают, или же вы сами решаете прекратить Длительное Действие – придется все начать заново.

Использование Действий

Типичные Действия это, например, «достать оружие», «атаковать» и «двигаться». Во время своего Хода персонажи могут выполнить одно Полное Действие или два различных Полудействия. Игрок может решить, например, броситься в Натиск (Полное Действие) или Прицелиться и Выстрелить (два Полудействия). Важно помнить, что Раунд длится всего несколько секунд, а Ход персонажа в Раунде занимает и вовсе пару мгновений.

Любое Действие может сочетаться с разговорами, шутками и боевыми криками, и прочими короткими словесными выражениями – все они считаются Свободными Действиями. МИ должен решать, что персонаж может и что не может сказать в свой Ход – очевидно, что для короткого предупреждения или ухмылки в сторону товарища всегда найдется место. А для декламирования ста семнадцати правил порицания и наказания предателей Империиума – нет.



Пример:

Вос получил на этот бой значение Инициативы равное 11. Когда начинается его Ход, он должен решить, что делать. А так как он, наконец, отыскал грокса, на которого охотился, то решает подбежать к твари и отрубить ей голову своим цепным топором. Движение и атака являются Полудействиями, поэтому Вос в этом Раунде ничего более сделать не может. После того, как эти Действия выполнены, Ход переходит к следующему участнику боя в порядке Инициативы (в данном случае к разозленному гроксу с Инициативой 10).

Большинство Действий должны быть завершены в течение вашего Хода. Вы не можете начать атаку в одном Раунде и закончить ее в следующем. Однако некоторые Действия (Длительные Действия) могут длиться более одного Раунда, и это оговорено в их описании.

Персонаж, выполняющий Длительное Действие, должен продолжать работу до его завершения. Он не может, например, начать перезаряжать мушкет, потом куда-то сбегать, вернуться и продолжить перезарядку. Игрок, может, прервать Длительное Действие в любой момент, однако в этом случае, время будет потрачено впустую.

Пример:

Техножрец Хибрис должен перезарядить свой тяжелый стаббер, на что требуется два Полных Действия. В свой Ход он начинает выполнять эту сложную задачу, затрачивая Полное Действие. На следующий ход он тратит еще одно Полное Действие на завершение перезарядки. Если же он решает прекратить это занятие после первого Хода, то Длительное Действие прерывается, и ему придется начинать все заново, если снова захочется перезарядить оружие.

Обзор Действий

Нижеперечисленные Действия предоставляют игрокам свободу маневра и дают их персонажам различные возможности в бою. Все Действия подразделяются на Атакующие Действия, Действия Движения и Прочие Действия.

Атакующие Действия

Атакующее Действие это любое Действие, влекущее за собой атаку и нанесение урона противнику.

Атака всеми силами (Полное Действие)

Вы бросаетесь в неистовую рукопашную атаку, подвергая себя опасности, чтобы нанести мощный удар. Вы получаете бонус +20 к НР, но не можете Парировать или Уклоняться в этот Ход.

Натиск (Полное Действие)

Вы бросаетесь на врага и наносите один удар. Противник должен находиться, по крайней мере, в 4 метрах от вас, но в пределах радиуса вашего Движения Рывок (см. [Таблицу 7-28:Передвижения \(Метры/Раунд\)](#)). Последние 4 метра Рывка должны быть прямой линией, чтобы вы могли набрать скорость и нацелиться на врага. Вы получаете бонус +10 к Тесту на НР, который должны предпринять в конце Натиска.

Защитная стойка (Полное Действие)

Вы решаете не наносить ударов в этом Раунде, а концентрируетесь на самозащите. Все враги получают штраф -20 к НР до конца Хода к попыткам атаковать вас.

Финт (Полудействие)

Вы симулируете атаку в одном направлении, обманывая противника, и ослабляете его защиту. Для этого проводится Встречный Тест на НР. Если вы выиграли, то ваша следующая атака не может быть Парирована и от нее нельзя Уклониться. Если ваше следующее Действие не будет Обычной Атакой, то вы потеряете это преимущество.

Автоматическая очередь (Полное Действие)

Вы обрушиваете на врагов поток автоматического огня. Вы должны использовать оружие, обладающее возможностью ведения автоматического огня, чтобы предпринять это Действие (смотрите [Скорострельность](#)).

Непрерывный поток огня предоставляет вам бонус +20 к НС. Если стрелковая атака успешна, то попадание считается как обычно. Более того, каждая дополнительная степень успеха добавляет еще одно попадание. Количество этих дополнительных попаданий не может превышать Скорострельность вашего оружия в режиме полностью автоматического огня. Эти дополнительные попадания могут распределяться как в основную цель, так и в любую другую цель в пределах 2 метров (при условии сохранения сложности попадания). Смотрите [Таблицу 7-6: Множественные попадания](#) для определения мест попадания при ведении автоматического огня по одной цели. В качестве альтернативы, вы можете бросать кубик, чтобы определять место попадания каждого дополнительного выстрела, но этот вариант существенно замедляет игровой процесс.

Результат Теста на НС от 94 до 00 означает, что ваше оружие Заело (см. [Заедание оружия](#)). Если вы вооружены двумя пистолетами, то можете вести огонь из обоих (см. [Бой с двумя оружием](#)).

При стрельбе автоматической и полуавтоматической очередью в упор из оружия с качеством Разлет дополнительные попадания за скорострельность и за Разлет рассматриваются отдельно, а применяются вместе.

Таблица 7-6: Множественные попадания

Место	2-ое	3-е	4-ое	5-ое	6-ое+
Голова	Голова	Рука	Тело	Рука	Тело
Рука	Рука	Тело	Голова	Тело	Рука
Тело	Тело	Рука	Голова	Рука	Тело
Нога	Нога	Тело	Рука	Голова	Тело

Пример:

Гораций Кейн стреляет полуавтоматической очередью из своего боевого дробовика в Еретика X в упор. Кейн выбрасывает 01, что с его модифицированным НС 70 (30 НС, +30 за стрельбу в упор, +10 за полуавтоматическую очередь) дает ему шесть поразительных степеней успеха. Он получает первое попадание на 70, второе за полуавтоматику на 50 и третье за полуавтоматику на 30 (он не получает четвертое попадание на 10, т.к. скорострельность боевого дробовика 3). Он получает дополнительные попадания за Разлет на 50, 30 и 10, нанося в сумме 6 попаданий Еретика X, наверняка разрывая еретика в клочья во имя Императора.

Захват (Полное Действие)

Если вас взяли в Захват или вы проводите Захват, вы можете предпринимать только Действие Захват. Захватив противника, вы можете пройти Встречный Тест на Силу, чтобы ранить своего оппонента. В случае успеха, вы причиняете обычный безоружный Урон (1к5-3+БС, Очки Брони учитываются в двойном размере) и один уровень Усталости. Если выигрывает оппонент, вы не наносите Урона, но оппонент все еще остается Захваченным.

Если вас взяли в Захват, вы можете пройти Встречный Тест на Силу, чтобы вырваться из Захвата. Если вы выиграете Тест, вы освобождаетесь от Захвата, либо берете в Захват противника и можете ранить его в свое следующее Действие. Смотрите [Проведение захватов](#) для подробностей.

Осторожная Атака (Полное Действие)

Вы осторожно атакуете, обеспечив себе хорошую защиту от контратак. Вы совершаете атаку в ближнем бою со штрафом -10 к Тесту на НР. Однако до вашего следующего Действия вы получаете бонус +10 к Тестам на Парирование и Уклонение.

Сбить с ног (Полудействие)

Вы обрушиваетесь на противника в надежде сбить его с ног. Вы должны пройти Встречный Тест на Силу. В случае выигрыша, вы сбиваете врага на землю, и он должен использовать Действие Встать, чтобы подняться на ноги. Если вы превосшли противника в Тесте на две или более степени, то он также получает БС-4 Урона и один уровень Усталости. Если противник выигрывает Тест, то остается стоять на ногах. Если противник превосходит вас в Тесте на две и более степени успеха, то вместо него на земле оказывается вы. Если перед попыткой Сбить с ног вы потратили Полудействие на Движение, то получаете бонус +10 к Тесту.

Таблица 7-5: Действия в бою

Атакующие Действия

Действие	Тип	Описание
Атака всеми силами	ПД	+20 к НР. Нельзя Парировать или Уклоняться.
Натиск	ПД	Необходимо продвинуться на 4м, +10 к НР
Защитная стойка	ПД	-20 к НР противника, вы не можете атаковать.
Финт	Полу	Встречный Тест на НР. Если вы выигрываете, то вашу следующую атаку нельзя Парировать или Уклониться от нее.
Автоматическая очередь	ПД	+20 к НС, дополнительное попадание по противнику за каждую степень успеха.
Захват	ПД	Осуществление захвата.
Осторожная Атака	ПД	-10 к НР, +10 к Парированию и Уклонению.
Сбить с ног	Полу	Попытка повалить противника на землю.
Множественные Атаки	ПД	Использование Талантов Быстрая атака или Молниеносная атака для проведения нескольких атак в одном раунде.
Наблюдение за местностью	Разное	Стрельба по целям, входящим в зону поражения, -20 к НС
Полуавтоматическая очередь	ПД	+10 к НС, дополнительное попадание по противнику за каждые две степени успеха.
Обычная атака	Полу	Выстрелить или нанести удар в ближнем бою.
Оглушение	ПД	Попытка Оглушить противника.
Подавляющий огонь	ПД	Заставить противника искать укрытие, -20 к НС.

Действия Движения

Действие	Тип	Описание
Отрыв	ПД	Выйти из ближнего боя и двигаться.
Подпрыгнуть/Перепрыгнуть	ПД	Прыгнуть или Перепрыгнуть
Маневр	Полу	Встречный Тест на НР. Если вы выиграли, то можете передвинуть противника на 1 метр.
Движение	ПД/ Полу	Движение на расстояние Полушага за Полудействие, или на расстояние Шага за Полное Действие.
Бег	ПД	Движение на расстояние Шаг*3. Противник получает -20 к НС и +20 к НР.
Встать/Залезть	Полу	Подняться с пола или залезть на ездовое животное.
Тактическое продвижение	ПД	Передвижение от укрытия к укрытию.

Прочие Действия

Действие	Тип	Описание
Прицеливание	ПД/ Полу	Бонус +10 на попадание следующей атакой за Полудействие или +20 за Полное Действие.
Задержка	Полу	Возможность выполнить любое Полудействие перед своим следующимходом.
Уклонение	Реакция	Пройти Тест на Уклонение, чтобы избежать попадания.
Фокусировка Силы	Разное	Использовать Психическую силу.
Парирование	Реакция	Пройти Тест на НР, чтобы избежать попадания.
Подготовка	Полу	Подготовить к использованию оружие или предмет.
Перезарядка	Разное	Перезарядить стрелковое оружие.
Использовать Умение	Разное	Возможность использовать Умение.

Множественные атаки (Полное Действие)

Если у вас есть Таланты Быстрая атака или Молниеносная атака, то вы можете потратить Полное Действие, чтобы провести несколько атак, в зависимости от вашего таланта. Либо, если вы вооружены парным оружием, вы можете провести дополнительную атаку вторым оружием (см. [Бой с двумя оружиями](#)).

Наблюдение за местностью (Разное)

Вы наблюдаете за конкретной областью, готовый обрушить чудовищный поток огня на противника, достаточно глупого, чтобы приблизиться. Вы должны использовать оружие, способное вести автоматический огонь, чтобы предпринять это Действие (см. [Скорострельность](#)). Наблюдение - это Длительное Действие, способное занять несколько Раундов боя.

Выберите область для наблюдения. Размер этой зоны, также называемой «зона смерти», представляет собой 45-ти градусную арку, ограниченную половиной дальности вашего оружия. Часто проще сказать, что вы держите на прицеле конкретную область, например коридор, дверную арку или аллею. Если есть какие-то сомнения, то МИ должен решить, находится ли цель в зоне смерти или нет.

Установка зоны смерти занимает Полный Ход. После того как «зона смерти» установлена, вы можете провести последующие Ходы ожидая врагов.

Наблюдая, вы в любое время перед началом своего следующегохода вы можете сделать Автоматическую очередь по любой цели, находящейся в «зоне смерти» (см. [Автоматическая очередь](#)). В этом случае противник в «зоне смерти» должен пройти Сложный (-20) Тест на сопротивление Подавлению (см. [Подавление](#)). Если Наблюдение ведется одновременно двумя персонажами, то персонаж, обладающий большим бонусом Ловкости, действует первым. Если же бонусы Ловкости обоих персонажей равны, то они должны пройти Встречный Тест на Ловкость, чтобы определить, кто будет стрелять первым.

Вы можете продолжать Наблюдать вплоть до числа часов, равного вашему бонусу Силы Воли. После этого времени, вы должны отдыхать и набираться сил в течение 1к10*10 минут. После того, как вы использовали Стрельбу Автоматической очередью, Действие Наблюдение за местностью заканчивается. Вы можете также прекратить Наблюдать в любой момент во время своегохода.

Если вы предпринимаете какое-либо Действие или Реакцию пока Наблюдаете, то Наблюдение моментально заканчивается, независимо от того, успели вы выстрелить или нет. Однако это правило не относится к Свободным Действиям, таким как разговор.

Полуавтоматическая очередь (Полное Действие)

Вы ведете полуавтоматический огонь по врагу. Для этого Действия вы должны использовать оружие, обладающее способностью ведения огня в этом режиме.

Увеличенная скорострельность предоставляет вам бонус +10 к Тесту на НС. Если атака была успешной, то попадание считается обычным образом. Более того, каждые две степени успеха в Тесте добавляют еще одно попадание. Количество этих дополнительных попаданий не может превышать Скорострельности вашего оружия в режиме полуавтоматического огня. Эти дополнительные попадания могут распределяться как в основную цель, так и в любую другую цель в радиусе двух метров (при условии сохранения сложности попадания). Смотрите [Таблицу 7-6: Множественные попадания](#) для определения мест Попадания при ведении полуавтоматического огня по одной цели. В качестве альтернативы, вы можете бросать кубик, чтобы определять место попадания каждого дополнительного выстрела, но этот вариант существенно замедляет игровой процесс.

Результат Теста на Навыки Стрельбы от 94 до 00 означает, что ваше оружие Заело (см. [Заедание Оружия](#)). Если вы вооружены двумя пистолетами, то можете вести огонь из обоих (см. [Бой с Двумя Оружиями](#)).

Обычная Атака (Полудействие)

Вы можете нанести удар или выстрелить, пройдя Тест на НР или НС. Для эффективного применения оружия требуются определенные Таланты (см. [Главу 4:Таланты](#)). Вы можете применять его без соответствующего Таланта, но это наложит штраф -20 к НР для оружия ближнего боя или к НС для стрелкового оружия.

Оглушение (Полное Действие)

Если вы безоружны или вооружены оружием ближнего боя, то можете попытаться Оглушить своего противника, не убивая его. Несмотря на то, что любой персонаж может попытаться Оглушить врага, только у обладателей Таланта На обе лопатки есть положительные шансы на успех. Попытка Оглушения проводится также как и Обычная Атака. Пройдите Тест на НР. Если у вас нет Таланта На обе лопатки, то на Тест налагается штраф -20. В случае успеха, бросьте 1к10 и добавьте свой Бонус Силы. Ваш противник бросает 1к10 и добавляет свой Бонус Стойкости + 1 за каждое Очко Брони, защищающей голову. Если ваш результат больше или равен результату оппонента, то враг будет Оглушен на количество Раундов, равное разнице между бросками, и получит один уровень Усталости.

Подавляющий огонь (Полное Действие)

Вы обрушиваете поток огня на врагов, заставляя их искать укрытие. Вы должны использовать оружие, обладающее возможностью ведения автоматического

огня, чтобы предпринять это Действие (смотрите [Скорострельность](#)).

Выберите область для подавления. Размер сектора, также называемого «зона смерти», представляет собой 45-ти градусную арку, ограниченную половиной дальности вашего оружия. Часто проще сказать, что вы держите на прицеле конкретную область, например коридор, дверную арку или аллею. Если есть какие-то сомнения, то МИ должен решить, находится ли цель в «зоне смерти» или нет. Все персонажи внутри сектора обстрела должны пройти Сложный (-20) Тест на Подавление (см. [Подавление](#)).

В дополнение к этому, вы должны пройти Сложный (-20) Тест на Навыки Стрельбы, чтобы определить, поразил ли ваш огонь кого-нибудь внутри «зоны смерти», будь то друг или враг. Если Тест пройден успешно, то МИ назначает попадание в случайную цель, попавшую в сектор обстрела. Более того, каждые две степени успеха в Тесте приносят дополнительное попадание в другую случайную цель. Укрытия и защитные свойства брони не отменяют эффекта Подавляющего огня. Количество попаданий не может превышать Скорострельность вашего оружия в автоматическом режиме. Смотрите [Таблицу 7-6: Множественные попадания](#) для определения мест попадания при нескольких попаданиях в одну цель. В качестве альтернативы, вы можете бросать кубик, чтобы определять место попадания каждого дополнительного выстрела, но этот вариант существенно замедляет игровой процесс.

Результат Теста на Навыки Стрельбы от 94 до 00 означает, что ваше оружие Заело (см. [Заедание Оружия](#)).

Обратите внимание, что Подавляющий огонь это не стрельба Автоматической очередью, поэтому вы не получаете обычного для Автоматической очереди модификатора +20.

Игровая абстракция боя

Сражения в Темной Ереси быстры и яростны, и разработаны специально, чтобы не дать игре завязнуть в мелочах. Поэтому правила допускают некоторые расхождения с реальностью и вам нужно представлять себе, что же на самом деле происходит в сражении. По большому счету, когда два персонажа сходятся в бою, они обмениваются ударами, парируют, уклоняются, проводят финты и совершают множество других маневров. Все это включает в себя Действие Стандартная Атака. Поэтому, Тесты на НС или НР подразумевают, что противник так или иначе пытается защитить себя – вот почему обычный Тест на Атаку - Серьезный (+0). Проваленный Тест означает, что вы не смогли преодолеть оборону противника, тогда как успешный тест означает, что атакующий сумел нанести чувствительный удар. Уклонение и Парирование в рамках игры представляют собой последнюю линию обороны, ваш последний шанс избежать пули или взмаха цепного меча.

Действия Движения

Действия Движения позволяют вам маневрировать на поле боя.

Отрыв (Полное Действие)

Вы выходите из ближнего боя и можете пройти на расстояние своего Полушага. Противник, с которым вы вели схватку, не получает обычной дополнительной атаки. Смотрите врезку **Бегство** для пояснений.

Бегство

Иногда лучшее решение – убежать от противника любым способом. В бою вы можете либо добровольно попытаться убежать от врага, или же Страх, Психические силы или каких-то иные факторы принудят вас к бегству. Когда вы убегаете по своему желанию, вы можете предпринять любое из следующих действий: Отрыв, Движение или Бег. Если же вы вынуждены отступать против своей воли, то можете использовать только Бег. В большинстве случаев, за исключением Отрыва, вы поворачиваетесь к противнику спиной, подставляя ее под удары врага. Если вы пытаетесь убежать от одного или нескольких врагов не используя Действие Отрыв, то каждый из них получает дополнительное Полудействие для дополнительной рукопашной атаки против вас. Это дополнительная атака и она может быть проведена в дополнение к любой другой атаке во время их Хода.

Прыгнуть/Перепрыгнуть (Полное Действие)

Вы можете Подпрыгнуть вверх или вниз или Перепрыгнуть через что-либо. Подробнее смотрите [Прыжки и Перепрыгивание](#).

Маневр (Полудействие)

Превосходно маневрируя и агрессивно наступая, вы можете вынудить противника передвинуться на 1 метр в выбранном вами направлении, если выигрывает Встречный Тест на НР. При желании, вы также можете продвинуться на 1 метр. Оппонента нельзя заставить двигаться через другого персонажа или через препятствие (стену, бочку и так далее).

Движение (Полу или Полное Действие)

Вы перемещаетесь на небольшое расстояние. Если вы тратите Полудействие на Движение, то можете пройти расстояние согласно [Таблице 7-28: Перемещение метры/Раунд](#). Если вы решаете потратить Полное Действие, то можете пройти вдвое больше. Если вы заканчиваете свое Движение рядом с противником, то считается, что вы вступили с ним в ближний бой.

Бег (Полное Действие)

Вы бежите со всех ног (на расстояние согласно [Таблице 7-28:Передвижение метры/Раунд](#)). Бег уменьшает шансы попасть по вам из стрелкового

оружия, но делает вас легкой добычей в ближнем бою, так как вы не можете активно защищаться. До начала своего следующегохода дальние атаки против вас осуществляются со штрафом -20 к Тесту на НС, однако атаки в ближнем бою осуществляются с бонусом +20 к Тесту на НР.

Встать/Залезть (Полудействие)

Вы можете подняться с земли, залезть на ездовое животное или сесть в транспортное средство.

Тактическое продвижение (Полное Действие)

Вы можете переместиться на расстояние Шага, начиная и заканчивая движение в укрытии. Пока вы движетесь, считается, что вы находитесь в укрытии, даже если вовремя перебежки на короткое время оказались на открытом месте.

Прочие Действия

Прочие Действия включают все себя все остальное, что вы можете захотеть сделать в бою.

Прицеливание (Полу или Полное Действие)

Вы можете потратить дополнительное время на подготовку к дальней или ближней атаке, чтобы увеличить шансы на успех. Если вы тратите Полудействие на Прицеливание, то ваша следующая атака получает бонус +10 к НР или НС. Если вы тратите Полное Действие, то бонус увеличивается до +20. Атака должна быть произведена сразу же после Прицеливания, иначе все преимущества Прицеливания теряют силу.

Задержка (Полудействие)

Вы наблюдаете и ждете подходящего шанса. Когда вы используете Задержку, ваш ход немедленно заканчивается, но вы резервируете Полудействие для последующего использования. В любой момент, перед началом своего следующегохода вы можете произвести Полудействие. Если вы пытаетесь использовать это зарезервированное Действие одновременно с другим персонажем, который также использовал Задержку, то должны пройти с ним Встречный Тест на Ловкость, чтобы определить, кто действует первым. Если зарезервированное Действие не выполняется до начала вашего следующегохода, то вы его теряете.

Уклонение (Реакция)

Уклонение - это Базовое Умение, поэтому им может пользоваться каждый, даже не владеющий им. После того, как по вам попали, но прежде, чем будет брошен кубик на Урон, вы можете попытаться Уклониться, если, конечно, знали об этой атаке. Вы должны пройти Тест на Уклонение. Если Тест пройден успешно, то вы в последний момент отскакиваете в сторону, и атака считается неудачной. Если вы проваливаете Тест, то удар достигает своей цели, и противник может бросать кубик на

определение Урона. Вы можете Уклоняться и от выстрелов и от ударов в ближнем бою.

Пример:

Похоже, что бармену не понравилось, как Дрейк обходится с его верными клиентами, и, по своей Инициативе, начинает бой, атакуя Гвардейца шоковой дубинкой. Бармен проходит Тест на НР и попадает. Дрейк пытается Уклониться от удара. Игрок бросает кубик и сравнивает результат со значением своей Ловкости. Тест успешно пройден, и Дрейк, пригнув голову, уходит от взмаха дубинки.

Уклонение от автоматического огня и атак по площади

От некоторых атак Уклониться сложнее, например потому, что они охватывают большую площадь (граната или огнемет), или потому, что выпущено очень много патронов (стрельба в полуавтоматическом или автоматическом режимах).

При Уклонении от атаки по площади, успешное прохождение Теста убирает персонажа из зоны поражения в том случае, если расстояние в метрах до границы зоны не превосходит Бонус Ловкости персонажа. Если для Уклонения от атаки персонажу необходимо передвинуться на большее количество метров, то Тест на Уклонение автоматически проваливается.

При Уклонении от полуавтоматического или автоматического огня каждая степень успеха в Тесте на Уклонение нивелирует результат одного попадания.



Пример:

Отец Хорст застигнут врасплох солдатом-мутантом, вооруженным автопушкой, прятаясь в дальнем конце его часовни-траншеи. Мутант набрасывается на священника, и получает Полный Ход для действий, перед тем как игрок сможет что-нибудь предпринять.

Жалкий солдат использует свой Ход, чтобы выдать Автоматическую очередь. Мутант получает бонус +20 к НС (значение которого равно 30), так как его автопушка выплевывает огромное количество пуль. Мутант выбрасывает 39 при броске на Тест – попадание! Тест пройден с одной степенью успеха ($30 + 20 - 39 = 11$), что означает одно дополнительное попадание.

Будучи здравомыслящим человеком, Отец Хорст решает использовать свою Реакцию, чтобы попытаться Уклониться от Автоматической очереди. Отец Хорст проходит Тест на Ловкость, значение которой равно 40, и выбрасывает 17. Тест успешно пройден с двумя степенями успеха ($40 - 17 = 23$). Отец Хорст сумел уклониться от обоих попаданий! Каким-то образом Отец Хорст избегает Урона – настоящее чудо. Слава Императору нашему.

Фокусировка Силы (Разное)

Вы используете это Действие, чтобы применить свои Психические силы в бою. Количество необходимого времени на Фокусировку зависит от конкретной Психической силы. Предпринимая это Действие, вы бросаете число кубиков, зависящее от вашего Пси рейтинга, и добавляете к результату Бонус Силы Воли. Затем необходимо сравнить полученный результат с Психическим порогом (ПП). Если он больше или равен ПП, то Психическая сила срабатывает. Если результат броска меньше ПП, то попытка использовать Психическую силу провалилась, и вы можете попробовать использовать ее в следующий Ход. Подробности смотрите в Главе 6: Психические силы.

Парирование (Реакция)

Вы можете попытаться Парировать прошедший по вам удар, если держите в руках оружие ближнего боя (см. Главу 5: Арсенал) и знаете об атаке. Для того, чтобы Парировать удар, пройдите Тест на НР. Если Тест успешно пройден, то вы отражаете атаку, и она считается не попавшей в цель (бросок на Урон не проводится). Если вы проваливаете Тест, то удар достигает цели, и противник может рассчитывать Урон в обычном порядке. Парирование не требует для использования специального Умения или Таланта.

Вы можете Парировать только атаки в ближнем бою.

Подготовка (Полудействие)

Вы обнажаете оружие или вынимаете объект, находящийся в вашем кармане или кобуре. Вы также можете убрать предмет, который держите в руке.

Так, вы можете убрать пистолет в кобуру и обнажить нож, за одно Полудействие. Вы также используете это Действие для того, чтобы накладывать мед-заплатки, вводить стимм или любой другой наркотик, или наносить на лезвие содержимое склянки с ядом. Вы можете использовать Подготовку дважды в Ход, если вам требуется подготовить два разных предмета.

Перезарядка (Варьируется)

Вы можете перезарядить стрелковое оружие. Смотрите в Главе 5: Арсенал время необходимое для перезарядки каждого конкретного оружия. Перезарядка может быть Длительным Действием. Для оружия с временем перезарядки Полное Действие и больше, Действие Перезарядка может быть разделено на два и более раундов.

Пример:

Гарвель начинает свой Ход, выстреливая последний заряд из лазпистолета, используя Полудействие. Он может использовать второе Полудействие, чтобы начать перезаряжать лазпистолет. Так как время перезарядки лазпистолета составляет Полное Действие, то первого Полудействия нового Хода хватает для окончания Перезарядки, а второе Полудействие может быть использовано для стрельбы.

Использовать Умение (Разное)

Вы используете Умение. Обычно под этим подразумевается прохождение Теста на Умение. В зависимости от Умения и обстоятельств, для этого может потребоваться Длительное Действие.

Пример:

Вос продолжает сражаться со сварливым гроксом. Он определяет Инициативу – 7, тогда как Инициатива грокса равна 4, а это означает, что Вос действует первым. В свой Ход он тратит Полудействие на Прицеливание цепным топором, и второе - на атаку. К сожалению, Вос промахивается и теряет бонус за Прицеливание.

Наступает Ход грокса. Разозленный на большое волосатое существо, пытающееся его убить, грокс использует Полное Действие на Атаку всеми силами, однако, подобно Восу, промахивается. Используя Свободное Действие, грокс издает вопящий крик, призывая свое стадо на помощь. Так как в бою больше никто не участвует, Раунд заканчивается.

В начале нового Раунда из леса показывается грокс-бык, отозвавшийся на зов о помощи. Мастер Игры бросает на Инициативу для нового участника боя, и определяет, что грокс-бык действует перед Восом. Животное бросается в Натиск (Полное Действие) и попадает по дикому воину, нанося опасную рану. Снова настает Ход Воса. Он мудро решает, что два грокса это слишком много для него, и начинает стремительно отступать, принося Отрыв.

Остальные Действия

Если игрок решает предпринять нечто, не укладываемое в вышеописанные Действия, то Мастер Игры должен решить, сколько времени потребует это дело и к какому типу Действий оно относится. В целом, большинство Действий следует обыгрывать через какой-нибудь Тест: Тест на Характеристику, Тест на Умение или Встречный Тест. Помните, что Раунд длится всего несколько секунд, а этого крайне мало для выполнения чего-либо.

Тактическая Карта

Правила игры **Тёмная Ересь** предусматривают использование тактической карты и 28мм миниатюр для разыгрывания боёв. Такой подход добавляет визуальную составляющую в игру и позволяет всегда видеть сравнительное месторасположение участников боя. Вы можете найти чистую карту, на которой можно писать смываемым маркером. Это позволит вам делать на карте наброски местности и важных деталей перед боем. На такой карте легко отследить длительность действия Психических сил, время перезарядки, и вносить какие-либо заметки. Тактическая карта разлинована на квадраты по 1 дюйму, что позволяет легче высчитывать дистанцию. В игре каждый такой квадрат представляет дистанцию в 1 метр.

Для более полного использования тактической карты необходимы миниатюры – по одной на каждого персонажа. Мастеру Игры следует попробовать подобрать некоторое количество миниатюр наиболее распространенных противников (бандитов, культистов, мутантов и так далее). Если же у вас нет миниатюр, то вы можете использовать для этой цели монеты, камушки, фишки и прочее. Люди и прочие существа сопоставимого размера занимают один квадрат на карте. Более крупные существа могут занимать 2, 4 или больше квадратов.

Если вам не нравится играть на тактической карте, но вы все-таки хотите использовать в игре миниатюры, правила допускают эту ситуацию. Просто воспользуйтесь рулеткой, и считайте, 1 дюйм эквивалентен 1 метру. Это сделает передвижения персонажей более гибким, и позволит правильно использовать трехмерный ландшафт.

Некоторые игроки не любят использовать миниатюры вообще, предпочитая разыгрывать действия в своем воображении. Это также допустимо. Этот метод требует от Мастера Игры способности помнить действия и относительные позиции всех участников боя, но и дает значительную повествовательную свободу при описании сражений.

Атака

Самое распространенное Действие в бою – это Атака, вы же сражаетесь, в конце концов. Независимо от того, чем вы вооружены, стрелковым оружием, или оружием ближнего боя, процесс атаки протекает одинаково. Пройдите следующие шаги, чтобы выполнить атаку в бою.

Шаг первый: Тест

Для того чтобы провести атаку рукопашным оружием, вы должны быть в ближнем бою со своей целью. Пройдите Тест на НР. Если же вы стреляете – пройдите Тест на НС. Оба этих теста аналогичны всем остальным Тестам. Если вы выбросили число равное или меньшее, чем значение ваших Навыков Рукопашной или Навыков Стрельбы, то вы попали по врагу.

Шаг второй: Определение места попадания

Если вы попали по цели, то следующее что вам нужно сделать – определить, куда именно вы попали. Переверните результат своего Теста на Навыки Рукопашной/Стрельбы (т.е. результат в 32 становится 23, 19 становится 91 и так далее), и сверьте полученное число с **Таблицей 7-7: Места попадания**. Заметьте, что для некоторых существ, имеющих отличную от человеческой форму тела, или же для всадников, могут потребоваться другие таблицы мест попаданий.

Таблица 7-7: Места Попадания

Результат	Место
01-10	Голова
11-20	Правая Рука
21-30	Левая Рука
31-70	Тело
71-85	Правая Нога
86-00	Левая Нога

Пример:

Питэр (НС 35) стреляет в приближающегося бандита, и выбрасывает 13 – попадание! Переверачивая результат броска, Питэр получает 31, что означает попадание в тело противника.

Шаг третий: Определение Урона

После того, как вы определили место попадания, нужно понять, какой Урон оно нанесло. Для каждого оружия указан его Урон. Как правило, это один или несколько к10 и плюс/минус определенное число. Бросьте соответствующий кубик и добавьте Бонусный Урон своего оружия. Наконец, если вы использовали оружие ближнего боя, то добавьте свой Бонус Силы.

Полученное число – ваш итоговый Урон. Если, бросая кубики на Урон, вы выкидываете «10» на одном из них, вы получаете шанс на Праведную Ярость!

Праведная Ярость

Обычно, после успешной атаки, подсчет Урона предполагает бросок одного или нескольких $1k10$. Если вы выбросили «10» на одном из ваших кубиков (это относится и к выпадению «10» при бросании $k5$, несмотря на то, что результат делится на двое), то, возможно, Император обратил свой взор на вас. Пройдите Тест на Навыки Рукопашной/Стрельбы, так, словно совершаете атаку заново. Если Тест успешен, то дух Императора осенил вас, помогая в атаке и направляя вашу руку. Вы можете бросить $1k10$ еще раз, и добавить результат броска к итоговому Урону.

Если на этом кубике снова выпала «10», то Император определенно улыбается вам. Вы можете незамедлительно бросить дополнительный $1k10$, и добавить результат броска к значению итогового Урона. Этот процесс продолжается до тех пор, пока вы продолжаете выбрасывать «10».

Не терпящий обмана, картежник нападает на Дрейка с ножом. Гвардеец отвечает ударом приклада своей лазерной винтовки в лицо. Дрейк совершает бросок на Урон и выбрасывает «10»! У него есть шанс нанести дополнительный Урон, Дрейк проходит повторный тест на атаку и преуспевает. Он еще раз кидает $1k10$, и снова получает «10»! Не проводя более Тестов на НР, Дрейк опять кидает $1k10$. В этот раз выпадает «8». Итоговый Урон от атаки составляет 4 (Бонус Силы Дрейка) + 10 + 10 + 8, что дает в результате 32 Очка Урона. И похоже на то, что картежник не скоро сможет подняться на ноги.

Обычно НИП не получают преимуществ от Праведной Ярости, однако МИ может использовать его для особенно важных или сильных противников, которые встретятся вам на пути.

Шаг четвертый: Применение Урона

Из значения итогового Урона ваш противник вычитает свой Бонус Стойкости и Очки Брони, защищающей место попадания. Если полученное число равно 0 или меньше, то противник не обращает на атаку никакого внимания. Прочий оставшийся Урон записывается в Листок Персонажа, уменьшая Раны на соответствующее число. Если Урон от атаки равен или превосходит текущее значение Ран, то весь превосходящий Урон становится Критическим Уроном. Мастер Игры сверяется с таблицей Критического Урона, принимая во внимание тип Урона и число накопленного Критического Урона. Смотрите [Критический Урон](#) для подробностей.



Пример:

Значение НС Дрейка равно 42, и он использует свою лазерную винтовку для выстрела по картежнику, достаточно глупому, чтобы заподозрить его в нечистой игре. Результат Теста равен 27, а так как это меньше значения НС, то Дрейк попадает. Затем нужно перевернуть результат, для определения места попадания, что дает 72 – правая нога. Далее нужно определить Урон. Лазерная винтовка наносит $1k10+3$ Урона. Дрейк бросает $1k10$ и получает 8, итого общий Урон от атаки равен 11 ($8 + 3 = 11$). У Картежника Бонус Стойкости 3, и носит скрытый стеганный жилет. Так как эта броня не защищает ноги, картежнику остается использовать только Бонус Стойкости для снижения полученного Урона. В итоге он получает 8 Очков Урона ($11 - 3 = 8$), что, будем надеяться, предостережет его от высказывания столь опрометчивых обвинений в будущем.

Нанесение Урона

Любая атака, Психическая сила или опасность, наносящая Урон, обычно выражена броском кубика (кубиков) и модификатором Урона. Например, Урон от лазерной винтовки определяется по формуле $1k10+3$. Таким образом, при определении Урона, нанесенного этим оружием, вам необходимо бросить $1k10$ и добавить 3 к результату броска. Полученное число будет вашим итоговым Уроном. В некоторых случаях, модификатор вычитается из результата броска на Урон.

При вычислении Урона, нанесенного оружием ближнего боя, к общему значению Урона добавляется Бонус Силы.

Для вычисления Урона, нанесенного оружием ближнего боя, таким как цепной меч, молот или копье, вы должны определить Урон обычным способом, и добавить свой Бонус Силы.

Пример:

Отец Хорст сражается в наполненной грязью траншее позабытого Троном поля боя. Сумасшедший хаосопоклонник приближается, атакует Хорста и промахивается. Поднимая свой благословенный молот, Хорст обрушивает его на извращенного мерзавца. Успех! Урон молота Хорста равен $1k10+1$. Хорст выбрасывает 6 при броске на Урон и добавляет модификатор 1. Наконец, священник добавляет свой бонус Силы, равный 2 (значение Силы 29). Итоговый Урон, нанесенный атакой Хорста, равен 9 ($6 + 1 + 2 = 9$).

Может ли ваш итоговый Урон быть снижен, зависит от природы атаки, но обычно Урон уменьшается Бонусом Стойкости цели, и Очками Брони, защищающей место попадания.

Дальние Атаки

Дальние атаки из лазерных винтовок, дробовиков, метание топоров и прочего вооружения, происходят так же, как и атаки оружием ближнего боя, за исключением того, что для Теста используется НС вместо НР. Вдобавок, существует несколько правил, касающихся этих атак.

- Дальние атаки не могут быть Парированы, если только вы не обладаете специальным Талантом.
- Вы не добавляете Бонус Силы к итоговому Урону дальних атак.
- Вы не можете проводить дальнюю атаку, если находитесь в ближнем бою, если только не вооружены стрелковым оружием, относящимся к классу пистолетов.
- Вы должны видеть цель. Вы можете стрелять, если цель видна частично, например, стоит за деревом или за другими целями, но чаще всего это будет означать, что она находится в укрытии. Если вы заметили противника, полностью скрытого от вас преградой (например, перегородкой, стеклом, кустами и т.д.), вы можете попытаться выстрелить, но со штрафом -30 к Тесту на НС и должны нанести достаточно Урона, чтобы пробить преграду. При стрельбе по таким невидимым мишеням, вы также не получаете бонусов за дистанцию выстрела.

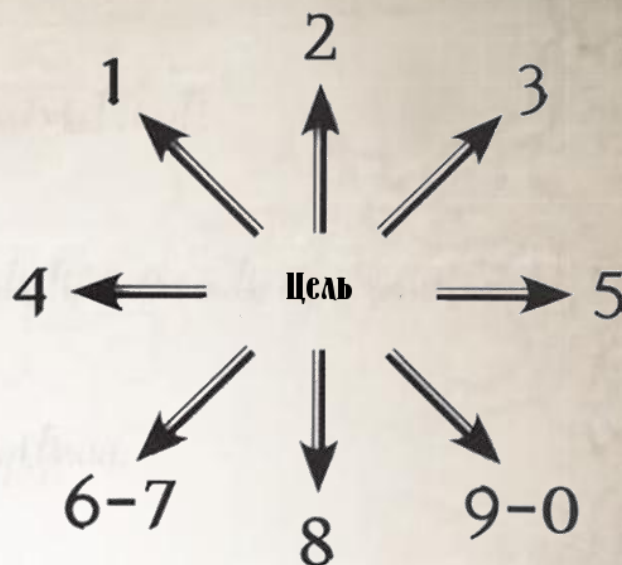
Стрельба в ближнем бою

Если противник, по которому вы хотите выстрелить, уже столкнулся с кем-то в ближнем бою, то Тест на НС в этом случае будет гораздо сложнее, чем обычно. Вы можете попытаться выстрелить в противника, находящегося в ближнем бою, но со штрафом -20 к Тесту на Навыки Стрельбы.

Опциональное правило: Мастер Игры, проникнувшийся беспощадной природой 41-го тысячелетия, может решить, что стрельба по противнику, находящемуся в ближнем бою, должна проводиться без штрафов, но проваленный Тест означает попадание в противника вашей цели (т.е., по всей видимости, вашего союзника). МИ также может решить, что стрельба по цели, находящейся в ближнем бою, в автоматическом или полуавтоматическом режиме, наносит как минимум одно попадание по противнику цели.

Промех

Иногда, атакуя метательным оружием, вам важно знать, куда упадет снаряд, если вы провалите Тест на Навыки Стрельбы. При промахе, МИ бросает 1к10 и сверяется с Диаграммой разлета. Бросьте 1к5, чтобы определить насколько далеко в метрах улетело ваше оружие.



Подавление

Находиться под огнем - это всегда ужасное испытание, и даже самые неопытные аколиты знают, что когда начинают летать пули и болты, лучше пригнать голову. Подавление отражает инстинкт самосохранения персонажа, который велит ему оставаться в укрытии. Когда персонажу захочется безрассудно броситься под град пуль, ему для начала придется закалить свои нервы. Если персонаж находится под Подавляющим огнем (даже если все выстрелы приходится по его укрытию или персонаж не получает Урона), необходимо пройти Сложный (-20) Тест на Подавление. Это Тест на Силу Воли. В случае успеха, персонаж может действовать обычным образом. В случае провала, персонаж Подавлен.

Подавленный

Подавленный персонаж может осуществлять только Полудействия. В дополнение к этому, он получает штраф -20 к Тестам на НС, если пытается стрелять, паля вслепую, занятый своей собственной безопасностью. Если Подавленный персонаж находится в укрытии, относительно к атакующему, который использовал Подавляющий огонь, то персонаж не может покинуть укрытие, за исключением отступления (при условии, что отступая, персонаж останется укрытым от огня противника). Если он, будучи Подавленным, не находится в укрытии, то должен потратить свой следующий Ход попытаться достичь его. Если же рядом нет никаких укрытий, персонаж должен двигаться ОТ атакующего, использовавшего Подавляющий огонь. Подавленный персонаж может проходить Тест на Силу Воли в конце каждого своегохода и, если ему это удастся, в следующий Ход сможет действовать как обычно. Этот Тест будет Легким (+30), если персонаж более не находится под огнем (т.е. никто не пытался стрелять по нему в последний Ход). Бойцы, вовлеченные в ближний бой, автоматически избавляются от Подавления. Существует несколько Талантов, Умений и Психических сил, с помощью которых можно игнорировать эффект Подавляющего огня, а также существуют боевые наркотики и ужасающие комиссары.

Пример:

Вос бежит, преследуемый гроксом. К его счастью, он находит укрытие в обгорелых останках бронетранспортера Арбитров, где обнаруживает неповрежденный тяжелый стаббер. Прицелившись из мощного оружия в направлении грокса, Вос решает не поливать окрестности автоматическим огнем, а использовать Подавляющий огонь. Он выбрал узкий овражек в качестве своей «зоны смерти», потому что именно оттуда должны появиться гроксы.

Каждый из трех гроксов в «зоне смерти» должен пройти Сложный (-20) Тест на Подавление, чтобы проигнорировать ужасающий эффект Подавляющего огня тяжелого стаббера. Пройти Тест никому не удалось, а это означает, что в свой следующий Ход гроксы должны отойти в укрытие. Вос проходит Сложный (-20) Тест на НС, проверяя, не задел ли пули кого-нибудь из животных. Результат Теста равен 55 – все пули ушли в молоко.

В свой Ход, гроксы скрываются в спасительном овраге. Каждый из них проходит Тест на Силу Воли, проверяя, набрался ли кто-нибудь из них достаточно храбрости, чтобы рискнуть сунуться под иквальный огонь еще раз. Двум зверям удается пройти Тест, один его проваливает.

Поняв, что магазин тяжелого стаббера опустел, Вос решает бежать от бронетранспортера прочь настолько быстро, насколько это возможно.

Два грокса, которые успешно прошли Тест, могут использовать свой Ход для преследования охотника. Грокс, проваливший Тест, должен оставаться в укрытии, опорожняя кишечник и нервно фыркая. Так как он более не находится под огнем тяжелого стаббера, в конце своего хода Грокс может пройти Легкий (+30) Тест на Силу Воли, чтобы освободиться от эффекта Подавления. Зверь успешно проходит Тест, он может выйти из укрытия и присоединиться к погоне.

Заедание оружия

Таковы причуды 41-го тысячелетия, что множество стрелкового оружия, используемого аколитами, склонно к неисправностям, толи из-за почтенного возраста, толи из-за плохого обращения с машинными духами, толи просто из-за некачественной конструкции. Для того чтобы отразить эти неудачные происшествия, не модифицированный результат Теста на НС равный 96-00, помимо автоматического промаха, также означает, что оружие Заело. Заевшее оружие не может стрелять до тех пор, пока не будет прочищено. Прочистка оружия занимает Полное Действие и требует прохождения Теста на НС. Если Тест пройден успешно, то вам удалось устранить Заедание, но после этого требуется перезарядить оружие, а все уже имеющиеся в нем патроны выкинуть. Если Тест провален, то попытка устранения Заедания не удалась и персонаж может попытаться устранить его в следующем Раунде.

Примечание: Некоторое оружие, например плазменные винтовки, гранаты и ракеты особенно опасно в использовании. Применяя эти типы вооружений, следуйте описанию специальных свойств оружия (**Глава 5:Арсенал**). Полуавтоматическое и автоматическое оружие более склонно к Заеданию. Об этом рассказано в описании Действий: Автоматическая очередь, Полуавтоматическая очередь и Подавляющий огонь.

Бой с двумя оружиями

Многие воины сражаются с оружием в каждой руке (это также относится к щитам). Существуют преимущества и недостатки такого стиля боя. С одной стороны это несколько расширяет возможности атаки, но с другой понижает шансы на успешное поражение цели. Для боя с двумя оружиями применяются следующие правила:

- Вы можете одновременно использовать любые (в разумных пределах) оружия ближнего или дальнего боя, которые можете держать одной рукой.
- Вы можете использовать для атаки любую руку. Атака, проведенная вашей ведомой рукой получает штраф -20.
- Если вы обладаете Талантом Парное оружие, то можете потратить Полное Действие на одновременную атаку обеими руками, но получаете штраф -20 для каждой. Если вы обладаете Талантом Амбидекстр, то штраф снижается до -10.
- Если вы вооружены оружием ближнего боя в одной из рук, то можете Парировать один раз в Раунд в качестве обычной Реакции, однако не более одного раза в Раунд. Этот Тест не на Атаку, но, тем не менее, получает обычный штраф за использование ведомой руки.
- Если вы держите пистолет в одной руке, а меч (или другое оружие ближнего боя) в другой, то можете, обладая Талантом Парное оружие использовать и то и другое в ближнем бою. Рассчитывайте каждую атаку по отдельности, проводя Тесты на Навыки Рукопашной для меча, и на Навыки Стрельбы для пистолета. Одновременная атака двумя оружиями занимает Полное Действие, и подвержена обычным штрафам.
- При стрельбе с двух рук вы можете использовать различные режимы огня для каждого оружия. Например, пистолет в автоматическом, а лазерный пистолет в полуавтоматическом режиме. При стрельбе в автоматическом режиме с двух рук, вы можете накрыть подавляющим огнем только одну зону.
- Вы можете одновременно стрелять по двум целям, но они должны находиться не более чем в 10 метрах друг от друга.

Бой без оружия

Не каждая схватка в **Тёмной Ереси** требует применения болтеров и силовых мечей. Некоторые конфликты могут быть решены и по старинке – кулаками (не говоря уже о ногах, и, если вы грязный подонок, зубах). Успешно пройденный Тест на НР для невооруженной атаки наносит 1к5-3 Ударного Урона, плюс Бонус Силы персонажа. Очки Брони против атаки без оружия учитываются в двойном размере. Вдобавок, каждый успешный удар наносящий урон, превосходящий или равный Бонусу Стойкости цели, причиняет 1 уровень Усталости.

Если, определяя Урон для атаки без оружия, вы выбросили «10» на кубике, то применяется правило Праведной Ярости, а «10» считается «5» относительно наносимого Урона.

Проведение Захвата

Вместо того, чтобы наносить Урон в бою без оружия, вы можете попробовать совершить Захват, чтобы обездвижить противника. Вы можете попытаться совершить Захват либо во время Натиска, либо во время Обычной Атаки. Захват отыгрывается с использованием следующих Шагов.

Шаг первый: Проведите Атаку

Пройдите Тест на НР обычным способом.

Шаг второй: Уклонение от Атаки

В случае успеха, ваш противник может использовать свою Реакцию, чтобы пройти Тест на Ловкость. Если он проваливает этот Тест, или уже использовал свою Реакцию в этот Раунд, то попадает в Захват. Если Тест пройден успешно, то Захват не удастся.

Шаг третий: Захват!

Пока два противника находятся в Захвате, действуют следующие правила:

- Бойцы, находящиеся в Захвате, не могут Парировать или Уклоняться.
- Другие участники боя получают бонус +20 к Тесту на НР, атакуя Захваченного персонажа.
- Персонажи, находящиеся в Захвате, могут использовать только Действие Захват.
- За Свободное Действие, вы можете в свой ход прекратить Захват, который был инициирован вами.

Обстоятельства боя

Шансы поразить врага в бою могут изменяться, точно так, как изменяется Сложность Тестов на Умения. Различные обстоятельства боя могут применяться, чтобы отражать эффекты ландшафта, погоды, тактической ситуации и прочих обстоятельств. Персонажам следует использовать благоприятные обстоятельства так часто, насколько возможно. Хороший план, подготовленное снаряжение или искусное использование тактики часто определяют границу между жизнью и смертью

аколита. Ниже описаны самые распространенные обстоятельства, которые могут возникать в бою. Для не описанных здесь ситуаций, используйте эти как основу. Помните, за МИ всегда остается последнее слово о Сложности каждого конкретного Теста.

Объявленные выстрелы/удары

Вы можете пройти Сложный (-20) Тест на Навыки Рукопашной или Навыки Стрельбы, чтобы попытаться поразить определенную зону. Имейте ввиду, что вы не можете совершать Объявленные Выстрелы в автоматическом и полуавтоматическом режимах стрельбы.

Темнота

Тесты на НР в Темноте являются Сложными (-20), а Тесты на НС являются Очень Сложными (-30).

Труднопроходимая местность

Тесты на НР и Уклонение, если вы стоите на труднопроходимой местности, типа грязи, являются Трудными (-10). Тесты, на очень сложном ландшафте, типа глубокого снега или льда являются Очень Сложными (-30).

Экстремальная дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии, в три раза превышающем дальность оружия, считаются находящимися на Экстремальной дистанции. Тесты на попадание по таким целям из стрелкового оружия являются Очень Сложными (-30).

Комбинированная Сложность

Бывают случаи, когда сразу несколько факторов влияет на конкретное действие, усложняя его. Например, стрелять на дальнюю дистанцию, находясь темном в ангаре, гораздо сложнее, чем делать то же самое в ярко освещенном месте. При комбинировании нескольких факторов используйте следующие рекомендации:

- Если ситуация налагает два или больше штрафа, просто сложите их до максимума в -60. Например, Туман и Объявленный выстрел каждый являясь Сложным (-20) Тестом на НС, вместе дадут штраф -40.
- Если ситуация налагает и штраф и бонус, сложите их, чтобы получить новую Сложность. Атака врага, стоя в глубоком снегу требует Очень Сложного (-30) Теста. Но атака Оглушенного врага требует Рутинного (+20) Теста. В этом случае Сложность Теста будет Трудно (-10), поскольку -30 плюс +20 равно -10.
- Если ситуация предоставляет два и больше бонусов, сложите их до максимума в +60. Два персонажа, атакующие оглушенного врага обычно получают бонус +10 за численное превосходство и +20 за атаку Оглушенного врага. Поэтому им нужно пройти Легкий (+30) Тест на НР, чтобы поразить своего врага.

При расчете Сложности Тестов следует полагаться на здравый смысл. Ограничение на максимальный штраф к Тесту не имеет никакого значения в тех случаях, когда выстрел попросту не возможен.

Усталость

Если персонаж Устал, то все предпринимаемые им Тесты, в том числе на Навыки Рукопашной/Стрельбы являются Трудными (-10).

Стрельба в полуавтоматическом режиме

Сложность Теста на НС при стрельбе в полуавтоматическом режиме является Обыденной (+10).

Стрельба в автоматическом режиме

Сложность Теста на НС при стрельбе в автоматическом режиме является Рутинной (+20).

Туман, дымка и тень

Тесты на НС при стрельбе по целям, скрытым туманом, дымкой или в тени являются Сложными (-20).

Численное превосходство

Вы получаете преимущество, если совместно с союзником нападаете на одного противника в ближнем бою. Если вы превосходите врага численностью 2 к 1, то ваш Тест на НР Обыденный (+10). Если вы превосходите врага численностью 3 к 1, то ваш Тест на НР Рутинный (+20).

Беспомощные цели

Тесты, проведенные на попадание по спящему, находящемуся без сознания или беспомощному противнику, проходятся автоматически. Для определения Урона бросьте два кубика и сложите результаты. Если результат броска одного из кубиков равен «10», то вы имеете шанс войти в состояние Праведной Ярости. Если на обоих кубиках выпала «10», то вы входите в состояние Праведной Ярости автоматически, и можете сразу же повторить бросок на Урон.

Возвышенность

Персонажи, стоящие на возвышенности, например, на столе, на груди тел павших товарищей или на вершине холма и т.д. – получают преимущество над врагом. Тесты на Навыки Рукопашной для них являются Обыденными (+10).

Дальняя Дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии, в два раза превышающем дальность оружия, считаются находящимися на Дальней Дистанции. Тесты на попадание по таким целям из стрелкового оружия являются Трудными (-10).

Стрельба в упор

Стрельба по целям, находящимся в пределах 3 метров - это Легкий (+30) Тест на НС. Для оружия, у которых близкая дистанция меньше 3х метров, расстояние В Упор считается как близкая дистанция минус 1. Бонус за Стрельбу в упор не предоставляется, если цель сражается с вами в ближнем бою.

Лежащие ничком

Бойцы, которых сбили с ног, являются более легкими целями, а им самим тяжелее попасть по вра-

гам. Сложность Тестов на НР против Лежащих ничком целей – Обыденная (+10). Сложность Тестов на НР и НС для Лежащих ничком персонажами – Трудная (-10). Тесты на Уклонение для Лежащих ничком персонажей являются Сложными (-20).

Атаки вedomой рукой

Тесты на НР и НС при атаке вedomой рукой, считаются Сложными (-20).

Близкая Дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии, не превышающем половину дальности оружия, считаются находящимися на Близкой Дистанции. Тест на попадание по таким целям из стрелкового оружия является Обыденным (+10).

Стрельба в ближний бой

Тесты на Навыки Стрельбы, предпринятые против противника, находящегося в ближнем бою, являются Сложными (-20).

Размер

Размер - это важный фактор. Попасть в Лендрейдер из стрелкового оружия гораздо проще, чем в гравибайк. Сверьтесь с **Таблицей 7-9: Модификаторы размера**, чтобы определить бонусы и штрафы, зависящие от размера цели.

Таблица 7-9: Модификаторы размера

Размер	Мод
Крошечный (рукоять двери, нож)	-30
Маленький (крыса, сервачереп)	-20
Тощий (ребенок, пепельный слизень)	-10
Средний (человек, мутант)	0
Массивный (грокс, боевой сервитор)	+10
Огромный (илистый паук, «Лендспидер»)	+20
Колоссальный (боевой танк, скальный змей)	+30

Оглушенные цели

Тесты на НР и НС, предпринятые против оглушенного противника являются Рутинными (+20).

Цели, неожиданные атаки

Тесты на Навыки Стрельбы, предпринятые против противника, не ожидающего атаки (например, в случае Неожданности), являются Легкими (+30).

Безоружность

Безоружная атака против вооруженного противника - это Сложный (-20) Тест на Навыки Рукопашной.

Погода и необычные условия

Тесты на НР и НС, если вы атакуете в сложных погодных условиях, например под проливным дождем, во время пылевой бури или по колено в зарослях грибов, считаются Сложными (-20).

Укрытие

Использование укрытий играет большую роль в выживании во время перестрелки, и хороший аколит знает, что сначала нужно спрятаться за чем-нибудь надежным, и лишь затем доставать оружие. При стрельбе по противникам, частично находящимся в укрытии, Тесты на НС не облагаются штрафами, но есть шанс, что выстрелы попадут в часть тела, находящуюся за укрытием. Игрок сам решает, какая часть тела персонажа высовывается из укрытия. И, если только аколит не собирается вступить в некую грубую форму психологической войны, то как правило, когда персонаж стреляет из укрытия или через него, его тело и ноги считаются

скрытыми. Если выстрел попадает в часть тела, находящуюся в укрытии, вычтите из итогового Урона Очки Брони укрытия, а весь оставшийся Урон рассчитывается обычным образом. Смотрите **Таблицу 7-10: Типы укрытий** для определения ОБ того или иного укрытия.

Пробивание укрытий

Укрытия не предоставляют абсолютной защиты. Атаки могут повредить или даже уничтожить их. Каждое успешное попадание, наносящее Урон, превышающий Очки Брони укрытия, понижает ОБ укрытия на 1. Например, болтерный выстрел, пробивший тонкую деревянную дверь, понижает ее ОБ до 3.

Таблица 7-10: Типы Укрытий

Тип Укрытия	ОБ
Тонкое дерево, бронированное стекло, тонкий металл	4
Толстое дерево, прессплита, мешок с песком, лед	8
Рокрит, толстое железо, камень	16
Пласталь, армапласт	32

Таблица 7-8: Сложность действий в бою

Сложность	Мод	Пример
Легкая	+30	Неожиданная Атака противника. Стрельба по Колоссальной цели. Стрельба в упор.
Рутинная	+20	Ближний бой, превосходя противника численностью 3 к 1. Атака Оглушенного противника. Стрельба по цели в режиме автоматического огня. Стрельба по Огромной цели.
Обыденно	+10	Ближний бой, превосходя противника численностью 2 к 1. Атака лежащего ничком противника. Атака с возвышенности. Стрельба по цели в режиме полуавтоматического огня. Стрельба по Массивной цели. Стрельба на Близкой Дистанции.
Серьезно	0	Стандартная атака. Атака из состояния лежа. Действия в состоянии Усталости.
Трудно	-10	Атака или Уклонение в грязи или под проливным дождем. Стрельба на Дальней Дистанции. Стрельба по Тошечу противнику.
Сложно	-20	Объявленный Выстрел в выбранную цель. Стрельба по противнику, находящемуся в ближнем бою. Уклонение от атаки, лежа ничком. Атака без оружия против вооруженного противника. Атака ведомой рукой. Атака с оружием в обеих руках. Ближний бой в темноте. Стрельба по цели, находящейся в тумане, дымке или в тени. Стрельба по Маленькой цели. Использование оружия, без наличия соответствующего Таланта.
Очень Сложно	-30	Атака или Уклонение в глубоком снегу. Стрельба по Крошечной цели. Стрельба на Экстремальную Дистанцию. Стрельба по полностью скрытой цели. Стрельба в темноте.

Ранения

«Лучше покалеченное тело, чем испорченный разум».
- Лексиконом Моралис.

В сражениях персонажи получают Урон. Боец может выносить Урон, вплоть до числа, равного его Ранам. К тому времени, когда полученный Урон становится равен Ранам, персонаж превращается в окровавленное месиво, едва остающееся в сознании. Последующие удары наносят Критический Урон, приводящий к инвалидности, потере конечностей и, конечно, к смерти.

Усталость

Не всякий Урон в игре **Тёмная Ересь** является летальным. Изнеможение, боевая травма или кулачная потасовка могут потрепать персонажа, но оставить его в большей или меньшей степени невредимым. Усталость отражает полученный в течение игры не летальный Урон. Игроки получают Усталость, проводя некоторые типы атак, совершая Захваты, форсированные марши и выполняя прочие Действия, использующие резервы организма. Персонаж может получить количество уровней Усталости, равное его Бонусу Стойкости. Так, персонаж с Бонусом Стойкости равным 4, может получить 4 уровня Усталости. Если количество уровней Усталости превышает бонус Стойкости персонажа, тот теряет сознание на 10 минус бонус Стойкости минут.

Персонажи, страдающие от Усталости, получают штраф -10 ко всем Тестам.

Пример:

Дрейк двигался быстрым шагом на протяжении нескольких часов, что привело к получению двух уровней Усталости. Наконец он достиг поселения Твердая Надежда, и направился в ближайшую забегаловку за бутылочкой прохладного пойла. Осушая эль, он умудрился перейти дорогу местному гангстеру, Скользкому Зиму. Зим замахивается на него бутылкой. Дрейк благоразумно решает Уклониться. Он проходит Тест на Уклонение и выбрасывает 30. Ловкость Дрейка равна 34, соответственно при нормальных обстоятельствах он бы смог избежать удара. Однако, Усталость накладывает на Тест штраф -10, что дает результат в 24, что меньше, чем требуется для успешного Уклонения ($34 - 10 = 24$). Слишком усталый, чтобы вернуться от удара, Дрейк получает бутылкой по башке.

Снятие Усталости

Усталость проходит сама по себе с течением времени. Каждый час отдыха без ведения боевых действий, использования Психических сил и всего остального, требующего усилий, удаляет один уровень Усталости. Восемь последовательных часов отдыха снимают все уровни Усталости.

Оглушение

Вдобавок к потере Ран и прочим типам Урона, персонаж также может быть Оглушен. Это может произойти в результате воздействия некоторых Психических сил, получения Критического Урона или в результате использования на нем Таланта На обе лопатки. Тесты на Навыки Рукопашной/Стрельбы против Оглушенной цели являются Рутинными (+20). Вдобавок, Оглушенные персонажи не могут предпринимать никаких Действий, даже Уклонения. Все, кто сражался в ближнем бою с Оглушенной целью, более не считаются находящимися с ним в ближнем бою. И, хотя Оглушенный и не может предпринимать никаких действий, он не считается Беспомощным и Неожиданным атаки.

Повреждение Характеристики

Некоторые Психические силы, яды, болезни и прочие опасности минуя Раны наносят Урон непосредственно Характеристикам. Повреждение Характеристики не может понизить значение Характеристики ниже 0. Если не указано обратного, Повреждения Характеристики не являются постоянными, и вы восстанавливаете одно потерянное очко Характеристики ежечасно. Помните, штрафы к Характеристикам, как и Повреждения Характеристики, могут изменять бонусы Характеристики. Если Урон или штраф понижают значение Характеристики на 10, то и бонус Характеристики падает на 1.

Ниже вы найдете информацию о том, что случится, если значение определенной Характеристики падает до 0. Помните, что когда такие Характеристики как Сила, Стойкость или Ловкость понижаются, могут понизиться и соответствующие бонусы.

НР Вы более не можете совершать Тесты, основанные на данной Характеристике.

НС. Вы более не можете совершать Тесты, основанные на данной Характеристике.

Сила: Вы теряете сознание.

Стойкость: Вы умираете.

Ловкость: Вы парализованы, беспомощны, и не можете предпринимать никаких Действий.

Интеллект: Вы проваливаетесь в лишенную сновидений кому. Может быть, даже пуская слюни.

Восприятие: Вы утрачиваете все свои чувства. Вы получаете штраф -30 ко всем Тестам (за исключением Стойкости), до тех пор, пока не восстановитесь.

Сила Воли: Вы проваливаетесь в наполненный кошмарами сон. При пробуждении вы получаете одно Очко Безумия (смотрите **Страх, Ужас и Безумие** в Главе 8: Мастер Игры).

Общительность: Вы впадаете в оцепенение. Вы не можете разговаривать или совершать Тесты, основанные на этой Характеристике.

Типы Урона

В игре различают четыре типа Урона: Энергетический (лазеры, огонь, плазма), Взрывной (гранаты, болтерные пули, ракеты), Ударный (дубинки, сплошные боеприпасы, падение) и Режущий (мечи, цепное оружие, челюсти). В описании каждого оружия указан наносимый им тип Урона. Типы Урона применяются только к Критическим Попаданиям, и служат для определения Критических эффектов согласно таблице.

Если не указано, какой тип Урона наносит данное оружие, считайте его Ударным. Если не определено место попадания, считайте, что удар пришелся в тело.

Критический Урон

Любой Урон, превышающий Раны персонажа считается Критическим Уроном. В этом случае немедленно сверьтесь с таблицей соответствующей месту попадания (рука, тело и т.д.) и типу Урона (Энергетический, Взрывной, Ударный или Режущий). Количество полученного Критического Урона отражает серьезность ранения. Если персонаж выжил, то Критический Урон остается. Если персонаж снова получит Урон, новый Критический Урон прибавляется к имеющемуся, и совокупный Критический Урон используется для определения нового Критического Эффекта.

Пример:

Мордехай получает сильный удар бандитским топором, наносящий ему 10 Очков Урона. У Мордехая всего 10 Ран, и это попадание грозит ему серьезными проблемами. В следующем Раунде подлый бандит снова попадает, и наносит еще 3 Очка Урона (после снижения итогового Урона Бонусом Стойкости и Очками Брони Мордехая) прямо по голове аколита. Так как эти 3 Очка Урона превосходят текущее количество Ран персонажа, то они считаются Критическим Уроном. МИ сверяется с третьей строкой таблицы Критических Эффектов для головы от Режущего Урона, и объявляет результат. Мордехай слепнет на один глаз, становится Оглушенным и получает 1к5 уровней Усталости. МИ совершает бросок 1к5, получая на кубике «3». По счастливой случайности, бонус Стойкости Мордехая равен «5», поэтому он получает 3 уровня Усталости и остается в сознании.

В следующий ход аколит тратит Очко Судьбы для оправления от Оглушения, затем проводит вялую атаку и промахивается (помните, что он получает штраф-10 ко всем Тестам из-за Усталости). Бандит, чувствуя, что конец близок, снова заносит свой топор и ранит Мордехая в третий раз, нанося 5 Очков Урона по телу. Мордехай добавляет 5 Очков Критического Урона к имеющимся 3 Очкам, и в итоге получает 8 Очков Критического Урона. МИ снова сверяется с таблицей Критических

Эффектов для тела от Режущего Урона, и объявляет новый результат: «С омерзительным треском, кожа на вашей груди разрывается, обнажая красное месиво мышц. Вы должны пройти Тест на Стойкость или умереть. Если вы проходите Тест, то навсегда теряете 1к10 Очков Стойкости, получаете 1к10 уровней Усталости и Теряете Кровь». Весьма похоже на конец несчастного Мордехая.

Критический Урон и Внезапная смерть

Иногда игрокам просто достаточно знать, мертв их противник или жив, и не слишком заботятся о деталях. Для удобства (или в соответствии с требованиями ситуации), МИ может ускорить течение боя, не вдаваясь в детальный расчет Критических Эффектов. В некоторых случаях тяжелые ранения уже нанесены, и смерть врага лишь вопрос времени. В таких обстоятельствах используйте правило Внезапной смерти. Любой полученный Критический Урон приводит к немедленной смерти цели, т.е. цель погибает, когда Очки полученного Урона превосходят количество Ран. Это правило особенно полезно при сражениях со слабыми противниками, вроде безымянных бандитов и культивистов, однако не спешите применять его для ИП или НИП, которые, возможно, заслуживают лучшего обращения.

Постоянные Эффекты

Некоторые Критические Эффекты являются постоянными. Если персонаж получил более одного такого постоянного Эффекта, то возможно настало время задуматься о бионических имплантах (смотрите **Главу 5: Арсенал**), или отправить в отставку незадачливого альтер-эго и обзавестись новым. Когда персонаж получает постоянный Критический Эффект, примените к нему следующие изменения:

Потеря кисти

Вы получаете штраф -20 ко всем Тестам на Умения и Характеристики, которые требуют использования двух рук, а также не можете использовать двуручное оружие. Однако, вы можете закрепить щит на покалеченной руке. Если вы потеряли ведущую руку, то получаете обычный штраф -20 к Тестам на НР, когда используете для атаки ведомую руку. За каждые 100 полученных и потраченных с момента потери кисти Очков Опыта вы можете снизить этот штраф на 10.

Если вы потеряли обе кисти, то вам нужно раздобыть, по крайней мере, один бионический заменитель, или попросить кого-нибудь заточить вам зубы.

Потеря руки

То же, что и при потере кисти, но вдобавок вы больше не можете привязывать щит к руке, потому что ее нет. С потерей обеих рук то же самое, плюс становится несколько трудно добираться до этих «труднодоступных» мест. И опять, либо задумайтесь о бионических конечностях, либо создайте нового персонажа.

Выбитый глаз или Слепота

Потеря одного из глаз перманентно понижает значение вашего НС на 10. В дополнение к этому, вы получаете штраф -20 к Тестам на Умения и Характеристики, которые имеют отношение к зрению. Если вам крупно не повезло и вы потеряли оба глаза, вы получаете Черту [Слепой](#). Разумеется, вы можете продолжить службу в рядах Инквизиции, ведь глаза не нужны для того, чтобы видеть правду.

Потеря ступни

Сократите все свои скорости передвижения в два раза (округлять вверх). Также вы получаете штраф -20 к Тестам на Умения и Характеристики, основанным на подвижности, например к Уклонению. Потеря обеих ступней значительно затрудняет передвижение. Может быть, кто-нибудь из товарищей аколитов сможет носить вас на плечах...

Потеря ноги

То же, что и потеря ступни, но вдобавок вы не можете использовать Умение Уклонение. С потерей обеих ног вы из слуги Императора превращаетесь в половину слуги – и противник не замедлит этим воспользоваться.

Глухота

Вы больше ничего не слышите, или слышите не достаточно, чтобы общаться с остальными. До тех пор пока вы не выздоровеете, или каким-либо образом снова не обретете способность слышать – вы автоматически проваливаете все Тесты, основанные на звуке. Помимо трудностей в общении с братьями аколитами, МИ волен решать, как еще глухота скажется на игре.

Таблицы Критического Урона

- [Энергетический Урон – Голова](#)
- [Энергетический Урон – Рука](#)
- [Энергетический Урон – Тело](#)
- [Энергетический Урон – Нога](#)

- [Ударный Урон – Голова](#)
- [Ударный Урон – Рука](#)
- [Ударный Урон – Тело](#)
- [Ударный Урон – Нога](#)

- [Взрывной Урон – Голова](#)
- [Взрывной Урон – Рука](#)
- [Взрывной Урон – Тело](#)
- [Взрывной Урон – Нога](#)

- [Режущий Урон – Голова](#)
- [Режущий Урон – Рука](#)
- [Режущий Урон – Тело](#)
- [Режущий Урон – Нога](#)

Таблица 7-11: Критические эффекты Энергетического Урона - Голова

Крит	Эффект
1	Скользкое попадание в голову притупляет чувства, вызывая штраф -10 ко всем Тестам (за исключением Стойкости) на 1 Раунд.
2	Ослепительная вспышка энергии вызывает Слепоту на 1 Раунд.
3	Атака поджаривает ухо цели, Оглушая её на 1 Раунд и нанося 1 уровень Усталости.
4	Энергетическая атака полностью сжигает все волосы на голове цели, оставляя ее корчиться от боли. Атака наносит 2 уровня Усталости и Ослепляет цель на 1к5 Раундов.
5	Поток энергий окружает лицо несчастного, сжигает лицо и волосы, и заставляет вопить подобно раненому гроксу. В дополнение к потере волос, цель Слепнет на 1к10 Раундов и получает 3 уровня Усталости.
6	Атака поджаривает лицо цели, расплавляя черты лица и повреждая глаза. Цель Слепнет на следующие 1к10 часов и перманентно снижает значение Характеристики Общительность на 1к10 Очков. Цель также получает 1к5 уровней Усталости.
7	Плоть на голове цели ужасно обгорает, обнажая обуглившиеся кости и остатки мускулов. Цель навсегда Слепнет и получает 1к10 уровней Усталости. После этого бросьте 1к10. Выпавшее значение является новой Характеристикой Общительности цели, хотя если значение Общительности и раньше не превышало 10, то никто не заметит разницы.
8	Голова цели сгорает в акте пламенной смерти. Её не суждено пережить этого.
9	Перегретый энергией, мозг цели взрывается, разрывая череп и разбрасывая горящие куски мяса по окрестностям. Цели больше нет.
10+	То же, что и в п.9. В дополнение к этому, тело персонажа охватывает огонь, и он безголовый бежит в случайном (используйте Диаграмму разлета) направлении. Все воспламеняемое, мимо которого он пробегает, включая персонажей, должно пройти Тест на Ловкость или загореться (смотрите правила Особого Урона).

Таблица 7-12: Критические эффекты Энергетического Урона - Рука

Крит	Эффект
1	Из-за попадания рука немеет. Тесты, связанные с использованием этой руки, получают штраф -30 на 1 Раунд.
2	Атака врезается в плоть, посылая потоки искрящейся энергии от пальцев до плеча. Рука не слушается 1к5 Раундов, и цель получает 1 уровень Усталости.
3	Атака обжигает руку, Оглушая на 1 Раунд и добавляя 2 уровня Усталости. Рука не слушается 1к5 Раундов.
4	Шок от атаки заставляет цель блевать. Цель Оглушена на 1 Раунд и получает 3 уровня Усталости. Рука не слушается 1к10 Раундов.
5	Атака оставляет поверхностный ожог руки, вызывающий страшную боль. Значения НС и НР снижаются на 50% (округлить вниз) на 1 Раунд, и цель получает 1к5 уровней Усталости.
6	Атака окутывает руку пламенем, сжигая одежду и броню, сплавляя пальцы воедино. Значения НР и НС цели снижаются вдвое на 1к10 Раундов, Усталость увеличивается на 1к5 уровней. Цель должна пройти Тест на Стойкость или навсегда потерять руку.
7	С ужасным треском от жара атаки вскипает костный мозг, и кости руки раскалываются. До тех пор, пока они не срастутся, цель считается имеющей одну руку. Цель также Оглушена на 1 Раунд и получает 1к5 уровней Усталости.
8	Энергия высушивает руку от кисти и до плеча, и та отделяется от тела. Цель должна пройти Тест на Стойкость или будет Оглушена на 1 Раунд. В дополнение к этому, цель получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери крови. Теперь у цели только одна рука.
9	Огонь пожирает руку, превращая плоть в угли на косточках. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или умереть от шока. Если Тест пройден успешно, то цель получает 1к10 уровней Усталости и Оглушена на 1 Раунд. Теперь у цели только одна рука.
10+	Атака превращает руку в облако пепла, а цель обрушивается на землю, где незамедлительно умирает от шока, сжимая дымящуюся кулю.

Таблица 7-13: Критические эффекты Энергетического Урона - Тело

Крит	Эффект
1	От попадания у цели перехватывает дыхание. В следующий Ход цель может использовать только Полудействие.
2	Поток энергии вышибает дух из цели, причиняя 1 уровень Усталости.
3	Атака поджаривает плоть на груди и животе, причиняя 2 уровня Усталости и Оглушая цель на 1 Раунд.
4	Энергия пульсирует вокруг цели, обжигая тело и причиняя 1к10 уровней Усталости.
5	Ярость атаки опрокидывает цель на землю, заставляя беспомощно закрывать лицо и корчиться в агонии. Цель лежит ничком и должна пройти Тест на Ловкость, чтобы не загореться (смотрите правила Особого Урона). Цель получает 1к5 уровней Усталости и должна Встать (Действие) на ноги.
6	Могучая сила атаки сбивает цель с ног, оставляя её корчится на полу, пока из раны клубится дым. Цель лежит ничком, Оглушена на 1к10 Раундов и получает 1к5 уровней Усталости. В дополнение к этому, цель должна пройти Тест на Ловкость, чтобы не загореться (смотрите правила Особого Урона).
7	Огромная мощь энергетической атаки сжигает внутренние органы цели, обугливая легкие и сердце яростным жаром. Цель Оглушена на 2к10 Раундов и снижает значение Стойкости на половину (с округлением вниз).
8	Энергия оmyвает персонажа, кожа чернеет и осыпается, телесный жир пропитывает броню и одежду. Цель оглушена на 2к10 Раундов, Характеристики Силы, Стойкости и Ловкости снижаются наполовину. Многочисленные рубцы навсегда снижают значение Общительности на 50%.
9	Цель полностью охвачена огнем, кожа расплавляется, и глаза взрываются, как перегретые яйца. Цель падает на землю почерневшим трупом.
10+	То же, что и в п.9. В дополнение к этому, если персонаж нес какие-либо боеприпасы, то существует 50% шанс, что они взорвутся. Все существа в радиусе 1к5 метров не прошедшие Тест на Уклонение получают 1к10+5 Взрывного Урона. Если цель несла гранаты или ракеты, то они детонируют через Раунд после получения Критического Урона.

Таблица 7-14: Критические эффекты Энергетического Урона - Нога

Крит	Эффект
1	Попадание в ногу заставляет цель хватать ртом воздух. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Скользящее попадание в ногу немного замедляет цель. Она сокращает вдвое скорость передвижения на 1 Раунд.
3	Попадание ломает ногу цели, Оглушая её на 1 Раунд, и сокращает вдвое скорость передвижения на 1к5 Раундов
4	Точное попадание в ногу посылает электрический импульс агонии по всему телу. Цель получает 1к5 уровней Усталости и сокращает вдвое скорость передвижения на 1к5 Раундов.
5	На ноге цели остается ужасный ожог, сплавляющий воедино одежду, броню, плоть и кости. Цель получает 1 уровень Усталости и сокращает вдвое скорость передвижения на 2к10 Раундов.
6	Атака сжигает ступню цели, и обугленная плоть начинает источать отвратительный запах. Цель должна пройти Тест на Стойкость или теряет ступню. В случае успеха скорость движения снижается вдвое до тех пор, пока не будет оказана медицинская помощь. Вдобавок, цель получает 2 уровня Усталости.
7	Энергия атаки поджаривает ногу, превращая её в месиво почерневшей плоти. Нога сломана и, пока не будет восстановлена, цель считается безногой. Цель должна пройти Тест на Стойкость или будет Оглушена на 1 Раунд. Вдобавок, цель получает 1к5 уровней Усталости.
8	Энергия сжигает ногу до кости и отделяет её от тела. Цель должна пройти Тест на Стойкость или будет Оглушена на 1 Раунд. Вдобавок, цель получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери крови. У цели теперь только одна нога.
9	Сила атаки оставляет от ноги кусок скворчащего хряща. Цель должна пройти Тест на Стойкость или мгновенно умереть от шока. Нога полностью потеряна.
10+	Нога уничтожается в ужасающей демонстрации силы, и огонь полностью пожирает цель. Она умирает через несколько мучительных секунд.

Таблица 7-15: Критические эффекты Ударного Урона - Голова

Крит	Эффект
1	Удар наполняет голову ужасным гудящим звуком. Цель должна пройти Тест на Стойкость или получить 1 уровень Усталости.
2	Атака вышибает искры из глаз. Цель получает 1 уровень Усталости и штраф -10 на НС и НР на 1 Раунд.
3	Нос цели взрывается в потоках крови, ослепляя её на 1 Раунд и причиняя 2 уровня Усталости.
4	Контузирующий удар сотрясает цель, причиняя 1к5 уровней Усталости.
5	Сила удара заставляет цель скорчиться от боли. Она Оглушена на 1 Раунд.
6	От атаки голова цели запрокидывается, и та, пошатываясь, пытается унять отупляющую боль. Она Оглушена на 1к5 Раундов и получает 2 уровня Усталости.
7	Атака обрушивается на голову жертвы, раскалывает череп и оставляет длинную трещину на скальпе. Цель Оглушена на 1к10 Раундов и сокращает скорость передвижения вдвое на 1к10 Часов.
8	Кровь брызжет из носа, рта, ушей и глаз цели, так как атака расплюсчивает её мозг. Она не переживает этот опыт.
9	Голова цели лопаётся, как перезрелый фрукт и разбрызгивает кровь, кости и мозги во все стороны. Все, в пределах 4 метров от цели должны пройти Тест на Ловкость или получить штраф -10 к НС и НР на следующий Ход, поскольку кровь застилает глаза и визоры.
10+	Как и выше, но атака настолько сильна, что проходит сквозь цель и может поразить соседнюю цель. Если это был удар оружия ближнего боя, атакующий может незамедлительно провести ещё одну атаку (тем же оружием) против цели, до которой можно дотянуться не двигаясь. Если это был выстрел из стрелкового оружия, то он может незамедлительно провести ещё одну атаку (тем же оружием) против любой цели, стоящей прямо за первой и в пределах дальности оружия.

Таблица 7-16: Критические эффекты Ударного Урона - Рука

Крит	Эффект
1	От атаки рука цели немеет и роняет все, что держала.
2	Удар оставляет огромный синяк. Цель получает 1 уровень Усталости.
3	Удар причиняет сокрушающую боль и цель получает 1 уровень Усталости и роняет все, что держала в этой руке.
4	Удар заставляет цель скорчиться от боли. Она Оглушена на 1 Раунд и получает 1 уровень Усталости. Рука бесполезна на 1к5 Раундов.
5	Боль от удара пронзает мышцы и кости руки. НС и НР цели уменьшены вдвое (округляя вниз) на 1к10 Раундов. Вдобавок, цель получает 1 уровень Усталости и должна пройти Тест на Ловкость или уронить все, что держала в этой руке.
6	Атака расплюсчивает кисть цели, дробя и ломая 1к5 пальцев. Цель получает 1 уровень Усталости и должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или потерять кисть.
7	С громким хрустом рука ломается и безжизненно повисает, поливая землю кровью. Рука сломана и, пока не срастется, считается, что у цели только одна рука. Вдобавок, она получает 2 уровня Усталости.
8	Сила атаки отрывает руку ниже плеча, заливая землю кровью. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или умереть от шока. Если она проходит Тест, то все равно остаётся Оглушенной на 1к10 Раундов, получает 1к5 уровней Усталости и страдает от Потери крови. У цели теперь только одна рука.
9	Дождем крови и мяса, рука вырывается из тела. Бессвязно вопя, цель бьётся в агонии несколько секунд, прежде чем рухнуть на землю и умереть.
10+	Как и выше, но вырванная рука ломается пополам от силы атаки, а кости, одежда и фрагменты брони разлетаются как шрапнель. Все в пределах 2 метров от цели получают 1к10-8 Ударного Урона.

Таблица 7-17: Критические эффекты Ударного Урона - Тело

Крит	Эффект
1	От попадания у цели перехватывает дыхание. В следующий Ход цель может использовать только Полудействие.
2	Удар вышибает дух из цели, причиняя 1 уровень Усталости.
3	Атака ломает ребро и причиняет 2 уровня Усталости. Цель также Оглушена на 1 Раунд.
4	Удар сминает цель, сокрушая ребра. Цель получает 1к5 Усталости и Оглушена на 1 Раунд.
5	Мощный удар в грудь подбрасывает цель, и она моментально сгибается пополам от боли, обхватив себя руками и рыдая в агонии. Цель получает 1к5 Усталости и Оглушена на 2 Раунда.
6	Атака отрывает цель от земли. Она пролетает 1к5 метров и падает ничком (если цель врежется в стену или другой твердый объект, она останавливается). Цель получает 1к5 Усталости и Оглушена на 2 Раунда.
7	С громким треском 1к5 ребер цели ломаются. Цель может либо лечь и не двигаться в ожидании медицинской помощи (успешный Тест на Медику вправляет ребра) либо продолжить Действовать, но каждый Раунд есть 20% шанс, что зазубренный кончик ребра пронзит жизненно важный орган, что вызовет мгновенную смерть. Цель получает 1к5 Усталости.
8	Сила удара разрывает несколько внутренних органов цели и бросает её на землю, где та только и может ловить ртом воздух, терзаемая ужасной болью. Цель страдает от Потери крови и получает 1к10 Усталости.
9	Мощная атака отбрасывает тело цели, а закинутая назад голова изрыгает фонтан крови. После чего тело замертво кулем падает на землю.
10+	Как и выше, но цель отлетает на 1к10 метров. Все, стоящие на пути должны пройти Тест на Ловкость и будут сбиты с ног.

Таблица 7-18: Критические эффекты Ударного Урона - Нога

Крит	Эффект
1	Легкий удар по ноге заставляет цель хватать ртом воздух. Она получает 1 Усталость.
2	Скользкий удар по ноге замедляет цель. Она сокращает скорость передвижения вдвое на 1 Раунд и получает 1 Усталость.
3	Удар ломает ногу цели, Оглушает её на 1 Раунд, сокращает скорость передвижения вдвое на 1к5 Раундов и наносит 1 Усталость.
4	Сильный удар вызывает молнию агонии, ветвящуюся по телу цели. Она получает 1к5 Усталости и сокращает скорость передвижения вдвое на 1к5 Раундов.
5	Мощный удар вызывает микротрещины в костях цели, что причиняет сильные мучения. Ловкость цели уменьшается на -20 на 1к10 Раундов и она получает 1к5 Усталости.
6	Несколько маленьких костей в ноге цели с хрустом ломаются как веточки. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или навсегда потерять контроль над ногой. В случае успеха, скорость передвижения сокращается вдвое до оказания медицинской помощи. Цель получает 2 Усталости.
7	С тошнотворным хрустом нога цели ломается, и она обрушивается на землю, хныча от боли. Цель падает на землю со сломанной ногой, и, пока та не срастется, считается одноногой. Она получает 2 Усталости.
8	Сила атаки в потоке крови отрывает нижнюю половину ноги. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или умереть от шока. В случае успеха, цель Оглушена на 1к10 Раундов, получает 1к5 Усталости и страдает от Потери крови. У неё теперь только одна нога.
9	Попадание срывает плоть с ноги, кровь брызжет во все стороны. Не смотря на то, что цель тщетно пытается остановить внезапно хлынувший поток жизненной жидкости, она падает на землю и умирает в растущей луже собственной крови.
10+	Как и выше, но агония умирающей жертвы такова, что в её жалобных криках тонут все разговоры в пределах 2к10 метров до конца Раунда.

Таблица 7-19: Критические эффекты Взрывного Урона - Голова

Крит	Эффект
1	Взрыв контузит цель. Она может предпринять только одно Полудействие на следующий ход и получает 1 Усталость.
2	Вспышка и грохот ослепляют и оглушают цель на 1 Раунд. Цель получает 2 Усталости.
3	Детонация оставляет на лице цели кровавое месиво из множества маленьких порезов. Цель получает 2 Усталости.
4	Сила взрыва сбивает цель с ног и Оглушает на 1 Раунд. Цель получает 2 Усталости.
5	Взрыв сдирает кожу с лица цели и разрывает барабанные перепонки. Цель Оглушена на 1k10 Раундов и навсегда теряет слух. Цель получает 1k5 Усталости и может предпринимать только Полудействие в течение 1k5 часов. Наконец, Общительность цели понижается на 1k10 из за отвратительных шрамов.
6	Голова цели взрывается, оставляя безголовый труп, брызгающий кровью в течении нескольких минут. Стоит ли говорить, что это была мгновенная смерть.
7	Голова и туловище цели взрываются, превращаясь в изуродованное месиво, мгновенно убивая её. Вдобавок, если у цели были какие-либо боеприпасы, они взрываются, нанося 1k10+5 Энергетического Урона все существам в пределах 1k5 метров. Если у цели были гранаты или ракеты, они взрываются также.
8	В результате серии неприятных взрывов, голова и тело цели разрываются, оставляя на земле кровавое месиво. До конца боя, все проходящие через это место должны проходить Тест на Ловкость или падать на пол.
9	Цель прекращает свое материальное существование, полностью превращаясь в некое подобие багрового тумана. Она не сможет стать еще более мертвой, чем есть, кроме...
10+	Как и выше, за тем исключением, что цель была убита столь невыразимо ужасающим образом, что все находящиеся в пределах двух метров от того места, где стояла цель должны незамедлительно пройти Тест на Силу Воли или потратить свой следующий Ход убегая от атакующего.

Таблица 7-20: Критические эффекты Взрывного Урона - Рука

Крит	Эффект
1	Болезненным рывком атака отбрасывает руку, причиняя 1 Усталость.
2	Атака вызывает трещину по всей длине руки. Цель бросает все, что держала в руке и получает 2 Усталости.
3	Взрыв отрывает 1k5 пальцев руки. Цель получает 3 Усталости, а все что было в руке цели уничтожается. Если это была взрывчатка, она взрывается. Какая неудача.
4	Взрыв заставляет цель взвыть от агонии. Она получает 1 уровень Усталости, Оглушена на 1 Раунд, а конечность остается бесполезной до получения медицинской помощи.
5	Осколки врезаются в руку цели, срезая как плоть, так и мускулы. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или потерять руку. Даже в случае успеха, рука остается бесполезной до оказания медицинской помощи. Цель получает 1k5 Усталости.
6	Взрыв ломает кости и разрывает плоть цели, превращая руку в красное месиво и нанося 1k5 Усталости. Рука цели сломана и, пока не срастется, считается, что у цели одна рука. Вдобавок, из-за ужасающей раны цель страдает от Потери крови.
7	Рука разрывается неистовым градом плоти. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или умереть от шока. В случае успеха, цель Оглушена на 1k10 Раундов, получает 1k10 Усталости и страдает от Потери крови. Теперь у неё только одна рука.
8	Сила взрыва дезинтегрирует руку, прихватив значительную часть плеча и туловища. Цель исторгает крик и обрушивается на землю, где умирает в луже из собственной крови и органов.
9	Мощный взрыв вырывает руку из тела, мгновенно убивая цель под дождем из кровавых капель. Вдобавок, если цель несла оружие с силовым источником (например, силовой меч, или цепной меч), то он взрывается, нанося 1k10+5 Урона всем в пределах двух метров.
10+	Как и выше, кроме того, что если цель несла какие-то боеприпасы, то они взрываются, нанося 1k10+5 Урона всем в пределах 1k10 метров (вдобавок к Урону от взрыва силового источника оружия). Если цель несла гранаты или ракеты, они также взрываются.

Таблица 7-21: Критические эффекты Взрывного Урона - Тело

Крит	Эффект
1	Взрыв отбрасывает цель на 1к5 метров и причиняет 1 Усталость за каждый метр полета. Приземлившись, она остается лежать ничком.
2	Взрыв отбрасывает цель на 1к10 метров и причиняет 1 Усталость за каждый метр полета. Если она врезается в твердый объект, то дополнительно получает 1к5 Усталости.
3	Взрыв уничтожает броню, защищавшую тело. Если цель не носила броню, то взрыв отбрасывает её на 1к10 метров, как и выше, но наносит 2 Усталости за каждый метр.
4	Взрыв опрокидывает цель на землю. Она получает 1к5 Усталости, Оглушена на 1 Раунд и должна потратить Полное Действие, чтобы подняться на ноги.
5	Сотрясение от взрыва толкает цель на землю и отбивает ей все внутренности. Цель падает Оглушенная на 1 Раунд и получает 1к10 Усталости.
6	Взрыв отрывает куски плоти от тела, оставляя кровоточащие раны. Цель Оглушена на 1 Раунд, получает 1к10 Усталости и страдает от Потери крови.
7	Сила взрыва разрывает плоть цели, повреждает её нервную систему и сбивает с ног. Оглушенная на 1к10 Раундов цель падает на землю и получает 1к10 Усталости. Вдобавок, она страдает от Потери крови и может предпринимать только Полудействия в течении следующих 1к10 часов, пока она пытается вернуть контроль над телом.
8	Грудь цели выворачивается наружу, изрыгая на землю поток частично поджаренных органов. Цель мгновенно умирает.
9	Части тела жертвы разлетаются во все стороны, так как атака разорвала её на кровавые куски мяса. Вдобавок, если цель несла боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 Урона всем в пределах 1к10 метров. Если цель несла гранаты или ракеты, они также взрываются.
10+	Как и выше, за исключением того, что все в пределах 1к10 метров от цели забрызганы кровью и должны пройти Тест на Ловкость или получить штраф -10 к НС и НР на 1 Раунд, из-за того, что кровь застилает взор.

Таблица 7-22: Критические эффекты Взрывного Урона - Нога

Крит	Эффект
1	Задетая краем взрыва, цель отлетает на один метр.
2	Сила взрыва выбивает землю из под ног цели. Она падает ничком и получает 1 Усталость.
3	Сотрясение от взрыва ломает ногу цели, Оглушает на 1 Раунд, сокращает скорость передвижения вдвое на 1к5 Раундов и причиняет 1 Усталость.
4	Взрыв подбрасывает цель в воздух. Она отлетает на 1к5 метров от места взрыва и получает 1 Усталость за каждый метр полета. Ей потребуется Полное Действие, чтобы встать на ноги, а скорость передвижения сокращается вдвое на 1к10 Раундов.
5	Сила взрыва отрывает кусок ноги цели и забрасывает его куда подальше. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или потерять контроль над ногой, получив 1к5 Усталости. В случае успеха, цель получает 1к5 Усталости и сокращает скорость передвижения вдвое до получения медицинской помощи.
6	Сотрясение взрыва ломает кости цели и разрывает плоть, причиняя 1к10 Усталости. Нога сломана, и, пока не срастется, цель считается одноногой. Вдобавок, из-за ужасной раны она страдает от Потери крови.
7	Взрыв превращает ногу цели в кусок дымящегося мяса. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или умереть от шока. В случае успеха, цель остается Оглушенной на 1к10 Раундов, получает 1к10 Усталости и страдает от Потери крови. Теперь у неё только одна нога.
8	Взрыв вырывает ногу из тела вместе с гейзером крови. Цель обрушивается на землю, разбрызгивая кровь, хлещущую из рваного обрубка. Мгновенная смерть.
9	Нога взрывается кровавым извержением, что мгновенно убивает цель. Крошечные кусочки костей, одежды и брони разлетаются во все стороны. Все в пределах двух метров от цели получают 1к10+2 Ударного Урона.
10+	Как и выше, но вдобавок, если цель несла боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 Урона всем в пределах 1к10 метров. Если у цели были гранаты или ракеты, они также детонируют.

Таблица 7-23: Критические эффекты Режущего Урона - Голова

Крит	Эффект
1	Атака срезает кожу с лица цели и причиняет 1 Усталость. Если цель носит шлем, то ничего не происходит.
2	Атака срезает скальп с головы цели, вызывая обильное кровотечение. Кровь заливает глаза, и цель получает штраф -10 к НС и НР на 1к10 Ходов. Цель получает 1 Усталость.
3	Атака срывает шлем с головы цели. Если шлема нет, то цель теряет ухо и получает 2 Усталости.
4	Атака выбивает глаз цели, причиняет 1к5 Усталости и Оглушает её на 1 Раунд.
5	Атака вскрывает лицо цели, Оглушая её на 1к5 Раундов, причиняя 1к5 Усталости. Если на цели был шлем, атака срывает его.
6	Яростный удар рассекает лицо, забирая с собой важную черту лица. Бросайте 1к10, чтобы узнать, что потеряла цель. 1-3 Глаз (Смотри Постоянные эффекты), 4-7 Нос (навсегда вдвое уменьшает Общительность), 8-10 Ухо (навсегда уменьшает Общительность на 1к10; вы всегда можете прикрыть рану волосами). Вдобавок, цель страдает от Потери Крови и получает 1к5 Усталости.
7	В брызгах кожи и зубов, атака удаляет значительную часть лица. Цель навсегда ослеплена, а Общительность навсегда понижена на 1к10, вдобавок, она испытывает проблемы с внимательностью произношения, а также страдает от Потери Крови и получает 1к5 Усталости.
8	Удар разрезает череп напополам, глаза вылетают из глазниц, и мозг стекает по щекам, как пролитое желе. Цель умирает раньше, чем падает на землю.
9	Со звуком, похожим на разрываемую мокрую губку, голова цели отделяется от цели и свободно летит по воздуху, приземляясь с мокрым стуком невредимой в 2к10 метрах. Цель мгновенно умирает.
10+	Как и выше, за исключением того, что шея жертвы разбрызгивает потоки крови, заливая всех рядом стоящих и вынуждая незамедлительно пройти Тест на Ловкость. Все провалившие Тест получают штраф -10 на НС и НР на 1 Раунд, так как кровь застилает глаза и визоры.

Таблица 7-24: Критические Эффекты Режущего Урона - Рука

Крит	Эффект
1	Стремительная атака выбивает из руки цели все, что она держала.
2	Глубокий порез вынуждает цель бросить то, что она держала в руке и причиняет 1 Усталость.
3	Кромсающая атака вынуждает цель вопить от боли. Она получает 2 Усталости и роняет все, что держала в руке.
4	Атака срезает кожу с конечности, наполняя воздух кровью и воплями. Цель падает в агонии и получает 2 Усталости. Рука бесполезна в течении 1к10 Раундов.
5	Кровавая и очень болезненная на вид борозда раскрывается на руке цели. Она получает 1к5 Усталости и в агонии заблевывает окрестности. Она роняет все, что держала в руке и конечность становится бесполезной до оказания медицинской помощи. Цель также страдает от Потери крови.
6	Разрывающий плоть и мускулы удар вгрызается в кисть цели, освобождая её от 1к5 пальцев. Цель получает 3 Усталости и должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или потянуть кисть.
7	Атака разрезает кожу, мускулы, кости и сухожилия, с легкостью превращая руку в болтающееся месиво, причиняя 1к5 Усталости. Рука сломана и считается отсутствующей, пока не срастется. Вдобавок, множество вен было перерезано и цель страдает от Потери крови.
8	Под аккомпанемент неестественных, влажных звуков, рука отправляется в свободный полет, отмечая свой путь багровой аркой. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или умереть от шока. В случае успеха, она Оглушена на 1к10 Ходов и страдает от Потери крови. А также получает 1к10 Усталости. У цели теперь только одна рука.
9	Атака беспрепятственно проходит сквозь руку и врзается в туловище, заливая землю кровью и мгновенно убивая цель.
10+	Как и выше, однако, рука падает на землю и её пальцы сжимаются в неконтролируемом спазме, нажимая на курок любого оружия, находящегося в руке. Если это было стрелковое оружие, есть 5% шанс, что выстрел поразит любую случайную цель в пределах 2к10 метров. В этом случае обычным способом рассчитайте это попадание.

Таблица 7-25: Критические Эффекты Режущего Урона - Тело

Крит	Эффект
1	Если на теле цели нет брони, она получает 1 Усталость из-за болезненной рваной раны. Если же броня есть, то ничего не происходит. Пронесло!
2	Атака повреждает Бронию цели, уменьшая ОБ на 1. Вдобавок, цель получает 1 Усталость. Если брони нет, цель Оглушена на 1 Раунд.
3	Атака срезает большой кусок кожи с туловища, вынуждая цель ловить ртом воздух от боли. Она оглушена на 1 Раунд и получает 2 Усталости.
4	Потоки крови вытекают из глубоких порезов, оставляя на земле блестящие лужи. Все персонажи, проходящие через лужи крови должны проходить Тест на Ловкость, или упасть ничком. Цель получает 1к5 Усталости.
5	Удар открывает длинную рану на туловище цели, заставляя её сложится пополам от ужасной боли. Цель также получает 1к5 Усталости.
6	Мощная атака отделяет значительный кусок от туловища цели и сбивает её на землю, где та пытается зажать расползающуюся рану, вопя от боли. Цель лежит ничком и получает 1к10 Усталости.
7	Атака вспарывает живот цели, вызывая значительную Потерю крови и выставляя напоказ её внутренности. Цель может либо придерживать свои кишки одной рукой и ждать, пока медик не вернет их на место успешным Тестом на Медику, либо продолжить сражаться, не взирая на 20% риск того, что каждый Ход его пузо может распахнуться и завалить внутренностями землю, причинив дополнительно 2к10 Урона. В любом случае, цель получает 1к5 Усталости и страдает от Потери Крови.
8	Со зловещим треском, кожа сдирается с груди цели, обнажая красное месиво мускулов. Цель должна пройти Тест на Стойкость или умереть. В случае успеха, она навсегда теряет 1к10 Стойкости, получает 1к10 Усталости и страдает от Потери крови.
9	Мощный удар рассекает цель от шеи до паха, обнажая внутренние органы и выплескивая их на землю. Цель теперь достаточно мертвая.
10+	Как и выше, кроме того, что все вокруг заливают кровь. До конца боя, все проходящие в радиусе 4 метров от трупа должны проходить Тест на Ловкость или падать.

Таблица 7-26: Критические Эффекты Режущего Урона - Нога

Крит	Эффект
1	Атака болезненно отдергивает ногу. Цель получает 1 Усталости.
2	Коленная чашечка раскалывается. Цель должна пройти Тест на Ловкость или упасть на землю. В независимости от результата, она получает 1 Усталость.
3	Атака срезает полоску плоти с ноги цели, поток крови вырывается из раны. Цель получает 1 Усталость и страдает от Потери крови.
4	Атака вырезает коленную чашечку из ноги цели, и та выпадает на землю. Цель двигается с половиной скорости, пока не будет оказана медицинская помощь. Вдобавок, она получает 2 Усталости.
5	В фонтане крове, нога цели открывается, обнажая кости, мускулы и сухожилия. Цель получает 1к5 Усталости, и скорость перемещения сокращается вдвое на 1к10 часов.
6	Удар укорачивает ступню цели на несколько сантиметров. Она должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или навсегда потерять ступню. В случае успеха, скорость передвижения уменьшается вдвое, пока не будет получена медицинская помощь. В любом случае, цель получает 1к5 Усталости.
7	Мощный удар врезается глубоко в ногу, вгрызаясь в кость и разрезая связки. Нога сломана и, пока не срастется, цель считается одноногой. Вдобавок, увечье столь тяжелое, что цель страдает от Потери крови и получает 1к10 Усталости.
8	Одним могучим взмахом нога отделяется от тела, разбрызгивая кровь во все стороны. Цель должна незамедлительно пройти Тест на Стойкость или умереть от шока. В случае успеха, цель Оглушена на 1к10 Раундов, получает 1к10 Усталости и страдает от Потери крови. У неё теперь только одна нога.
9	С мясистым ударом, нога отделяется от бедра. Цель падает на землю, воя в агонии и умирает несколько мгновений спустя.
10+	Как и выше, за исключением того, что поток крови настолько силен, что до конца боя, все, кто попробует пробежать или предпринять Натиск в пределах шести метров от трупа цели, должны пройти Тест на Ловкость или упасть.

Особый Урон

Ужасы сражений – не единственный способ умереть во вселенной Тёмной Ереси. Аcolиты могут загореться, задохнуться, упасть с большой высоты или, что хуже всего, оказаться в холодном вакууме космоса. Все вместе это называется Особым Уроном и описывается в этом разделе.

Огонь

Оказавшись в огне, персонажи получают Урон каждый Раунд. Если вы находитесь в одном и том же источнике огня два и более Раунда подряд (или были поражены [зажигательным](#) оружием), вы должны каждый Раунд проходить Тест на Ловкость, или загореться. Загоревшись, вы получаете 1к10 Урона (не уменьшаемого броней) и 1 Усталость каждый Раунд, пока огонь не потухнет. Урон от огня, в вопросах Критического Урона, считается Энергетическим, и применяется к туловищу. Горя, персонаж должен пройти Тест на Силу Воли, чтобы действовать обычным образом, в противном случае он может только бегать кругами и вопить (что считается Полным Действием).

Загоревшись, персонаж может попытаться сбить пламя, затратив Полное Действие и пройдя Сложный (-20) Тест на Ловкость, например, катаясь по земле. МИ может сделать этот тест проще или труднее, в зависимости от обстоятельств, например помощь союзников, помогающих сбить пламя, прыжок в воду или в сыпучий песок, сильный ветер и т.д.

Падение

Персонажи могут свалиться откуда угодно по целому ряду причин, но результаты всегда будут примерно одинаковыми. Чтобы рассчитать Урон от падения, узнайте высоту падения и сверьтесь с **Таблицей 7-27 Урон от падения**. Сделайте бросок по [Таблице 7-7: Место попадания](#), чтобы узнать, какая часть тела первой встретилась с землей. Броня не дает защиты от падения. В вопросах Критического Урона этот урон считается Ударным.

Таблица 7-27: Урон от Падения

Высота Падения	Урон
3 метра	1к10+3
6 метров	1к10+5
9 метров	1к10+7
12 метров	1к10+9
15 метров	1к10+11
18 метров	1к10+13
21 метр	1к10+15
24 метра	1к10+17
25 + метров	1к10+20

Асфиксия

Есть много способов задохнуться. Утонуть – самый популярный, но, вдыхая дым и некоторые газы, вы тоже добьетесь поставленной цели. Скорость с которой вы будете задыхаться зависит от уровня вашей активности. Если вы активно пытаетесь сохранять кислород, вы можете задержать дыхание на число минут, равное вашему бонусу Стойкости. Проходите Тест на Стойкость каждую минуту. Неудача приводит к получению 1 Усталости. Если вы не сделали глоток свежего воздуха по окончании этого срока, то, не взирая на уровни Усталости, вы незамедлительно теряете сознание и начинаете умирать. С этого момента, в конце каждого Раунда вы будете получать 1к10 Урона до тех пор, пока не умрете, достигнув 0 Ран. Броня и БСт не уменьшают получаемый Урон.

Пример:

Шонмейкер, Арбитр с БСт 3 оказался в безвоздушном коридоре. Зная, что его товарищи с лазре-заком где-то неподалеку, он решил сесть и экономить воздух. Шонмейкер может задержать дыхание на три минуты, поэтому у его друзей достаточно времени, чтобы пробить стену коридора. После первой минуты задержки дыхания, Шонмейкер получает уровень Усталости. После второй минуты он получает еще 1 уровень Усталости. Наконец, в конце третьей минуты он получает еще один уровень Усталости. Если помощь не подоспеет к концу четвертой минуты, он получит еще один уровень Усталости, потеряет сознание и начнет задыхаться.

Если вы принимаете участие в энергичной деятельности (сражаетесь, плаваете и т.п.) вы можете задержать дыхание на число Раундов равное вашему удвоенному БСт. По окончании этого периода вы начинаете терять 1 Рану и получать 1 Усталость в конце каждого Раунда. Потеряв сознание из-за Усталости, вы начинаете получать 1к10 Урона в конце каждого Раунда пока не умрете. Броня и БСт не уменьшают этот Урон.

Пример:

У Шонмейкера БСт 3 и 9 Ран. Он может задержать дыхание, плывя сквозь темные воды болота подулья в течение шести Раундов, а затем начнет получать Усталость и терять Рану. После последующих четырех Раундов, он потеряет сознание и начнет получать 1к10 Урона каждый Раунд.

Вакуум

Нет ничего хорошего в том, чтобы оказаться в вакууме. Эта неприятность может случиться двумя следующими способами: персонаж может быть внезапно выброшен в безвоздушное пространство без давления (например, будучи выброшенным че-

рез воздушный шлюз), или он может медленно падать в вакуум (например, будучи запертым на космическом корабле, чья атмосфера медленно улетучивается в космос).

Внезапно оказавшись в вакууме, вы можете оставаться невредимым в течение числа раундов, равного вашему БСт. Если вы не найдете источник кислорода, вы начнете задыхаться. После этого, в конце каждого Раунда, вы будете получать $1k10+3X$ Урона от дегерметизации. Если вы в вакууме космоса, в конце каждого Раунда пройдите Тест на Стойкость или получите $1k10\mathcal{E}$ Урона от экстремального холода. В обоих случаях, броня не защищает от Урона.

Если вы умрете в космосе, ваш труп замерзнет через пять Раундов. Если, будучи замороженным, ваш труп получит любой Урон, он расколется на тысячи кроваво-красных ледяных осколков. Есть предельно мало способов вернуть вас к жизни из такого состояния, за исключением, возможно, демониического пакта.

Если вы оказались заперты в постепенно ухудшающейся атмосфере, вы можете оставаться невредимым в течение числа Раундов, равного вашему удвоенному БСт. По окончании этого времени, вы начнете задыхаться. А также начнете ощущать эффект дегерметизации. С этого момента, в конце каждого Раунда вы должны проходить Тест на Стойкость с накапливающимся штрафом -10. Успех означает, что вы получаете только $1k5X$ Урона. Неудача же означает, что вы получаете $1k10X$ Урона. В обоих случаях броня не уменьшает получаемый Урон.

Урон и Исцеление

«Успех измеряется кровью; вашей или врага».

-Тактика Империалис

Получая Урон, вы становитесь все более и более раненым, пока, наконец, не получите ужасный Критический Урон. Количество полученного Урона определяет тяжесть ваших ранений – Легко, Тяжело или Критически вы Ранены. Эти состояния определяют время, необходимое для исцеления. Урон снимается с фиксированной скоростью, в независимости от вашей активности. Однако, если вы проводите время отдыхая с комфортом и не принимаете участия ни в какой энергичной деятельности (не сражаетесь, не используете Психические силы, не пасете гроксов и т.п.), вы можете снимать Урон быстрее.

Легкораненый

Вы Легкораненый, если полученный Урон равен или меньше вашего удвоенного БСт (если у вас БСт 3, тогда вы Легкораненый, если получили 1,2,3,4,5 или 6 Урона). Без медицинской помощи или лекарств, вы снимаете 1 Урон каждый день. Если вы проводите это время, лежа в постели, вы снимаете количество Урона, равное вашему БСт.

Тяжелораненый

Вы Тяжелораненый, если получили Урона в два раза больше, чем ваш БСт (если ваш БСт 3, то вы тяжелораненый, когда получили больше 6 Урона). Без медицинской помощи вы снимаете 1 Урон раз в неделю. Если вы проводите всю неделю отдыхая, вы снимаете число Урона, равное вашему БСт. Как только ваш Урон станет равен или меньше вашего БСт, вы станете Легкораненым.

Критически Раненый

Вы Критически Ранены, если получили Критический Урон. Вы не восстанавливаетесь без медицинской помощи. С медицинской помощью, вы снимаете 1 Критический Урон за каждую неделю отдыха. Как только весь Критический Урон снят, вы становитесь Тяжелораненым.

Медицинская Помощь

Медицинская помощь - это любое ваше или другого персонажа Действие, направленное на исцеление повреждений. Это может быть как принятие целебных лекарств, получение успешного Теста на Медику или, даже, использование Психических сил, способных восстанавливать потерянные Раны. Медицинская помощь может обеспечить незамедлительное исцеление или может ускорить процесс естественного исцеления. Подробности смотрите в описании умения [Медика](#).

Потеря крови

Персонаж, страдающий от Потери крови, каждый Раунд рискует умереть с 10% шансом, до тех пор, пока ему не будет оказана какая-либо помощь. Если персонаж в сознании, он может предпринимать Тесты на Медику каждый Раунд, чтобы остановить кровотечение. Если персонаж остается неподвижным, пока пытается остановить кровь, то тест Трудный (-10). Если он принимает участие в напряженной деятельности, например сражается или двигается, то тест Очень Сложный (-30). Если персонаж без сознания, или же не питает иллюзий о своих возможностях, другой персонаж может предпринять Тест на Медику, чтобы помочь ему.

Сломанные Конечности

При получении некоторых Критических Эффектов, есть риск навсегда потерять конечность. Чтобы избежать этой участи, персонаж должен успешно пройти Тест на Стойкость. Если персонаж с Умением Медика помогает раненому персонажу, жертва получает бонус +20 к тесту на сохранение конечности. Конечность должна находиться на перевязи в течении $1k5+1$ недель и бесполезна все это время.

Если тест будет провален, конечность должна быть удалена, для чего персонажу с Умением Медика потребуется пройти Трудный (-10) Тест. Если и этот тест будет провален, то, вместе с удалением конечности, хирургия наносит ей $1k10$ Урона, а это почти всегда будет Критический Урон. Если ампу-

тант выживет, конечность удаляется, а он сам начинает страдать от Потери крови, которую необходимо остановить. Разделавшись со всем этим, хирург должен залечить рану, как если бы это была ампутированная конечность (о чем ниже).

Ампутированная конечность

Персонаж, теряющий части тела, (кроме головы — это обычно означает смерть, если конечно вам не так крупно повезло, и ваш мозг находится где-то в другой части вашего тела) вдобавок страдает от Потери крови и должен разобраться сначала с ней. Если повезло, и персонаж остался жить, необходим кто-то с Умением Медика, способный адекватно обработать обрубок и убедиться, что рана заживает. Если медика нет, то шанс на заживление составляет 20%. И если этого не происходит, ампутант умирает ужасной смертью от инфекции через 1к10 дней. Будь то естественное исцеление или работа медика, но персонаж не может снимать Урон на протяжении 1к10+2 дней.

Кибернетические и бионические заменители

Существует возможность восстановить потерянную конечность при помощи бионического заменителя, более того, иногда вы сами можете захотеть отрезать себе отличную руку или ногу, что бы получить все преимущества кибернетического заменителя. Правила для удаления и вживления кибернетики, бионики и био-усиленных конечностей, имплантов и оружия полностью описаны в Главе 5: Арсенал.

Передвижение

«Надежда — первый шаг на пути к разочарованию».
-догма Конкордиума.

В большинстве случаев, вам достаточно сказать, куда направляется ваш персонаж и, в конечном итоге, он попадет туда. В обычных ситуациях скорость движения персонажа редко будет иметь значение, но иногда события будут поворачиваться так, что вам станет чрезвычайно важно знать, как быстро он может двигаться. Погоня на городских улицах, рывок к свирепому орку и многие другие ситуации, где фактор скорости может стать разницей между жизнью и смертью. В течение раунда персонажи могут двигаться с одной из четырех различных скоростей: Полушаг, Шаг, Рывок или Бег. Число метров, на которое персонаж может продвинуться в свой Ход, определяется его бонусом Ловкости. Черты могут изменять некоторые или все скорости передвижения. Описание скоростей передвижения смотрите в разделе Бой.

Таблица 7-28: Передвижение (Метры/Раунд)

БЛ	Полушаг	Шаг	Рывок	Бег
0	½	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

В некоторых ситуациях может быть важно знать, как быстро персонаж может передвигаться в Повествовательном Времени. **Таблица 7-29: Повествовательное Передвижение** описывает стандартную скорость, с которой персонаж может двигаться прогулочным шагом в идеальных условиях. Окружающая среда (смотрите ниже) может влиять на эту скорость, стесняя персонажей во время путешествия.

Таблица 7-29: Повествовательное Передвижение

БЛ	В минуту	За час	За день †
0	12м	0.75км	7км
1	24м	1.5км	15км
2	48м	3км	30км
3	72м	4км	40км
4	96м	6км	60км
5	120м	7км	70км
6	144м	9км	90км
7	168м	10км	100км
8	192м	12км	120км
9	216м	13км	130км
10	240м	14км	140км

† Предполагая 10 часов ходьбы

Повествовательное время и местность

Условия местности влияют на скорость движения персонажа в Повествовательном Времени. И действительно, прокладывать путь сквозь джунгли мира смерти гораздо утомительнее, чем прогуливаться вдоль главной улицы.

Уменьшите расстояния вдвое, когда двигаетесь сквозь густую листву, плотную городскую застройку или другую труднопроходимую местность.

МИ определяет, какие модификаторы окружающая среда накладывает на Повествовательное Время.

Спешка

Персонажи могут ускорить шаг, удваивая тем самым скорость передвижения в Повествовательном Времени на число часов, равное вашему Бонусу Стойкости. По окончании этого времени персонаж должен успешно пройти Тест на Стойкость или получить 1 Усталость. Вдобавок, спешащие персонажи уделяют меньше внимания своему окружению и получают штраф -10 ко всем Тестам на Вос-

приятие. Персонаж может продолжать спешить и дальше. Но он должен проходить Тест на Стойкость с кумулятивным штрафом -10 каждый раз после числа часов, равного БСт (имейте ввиду, что БСт каждый раз будет уменьшаться на 1 из-за штрафа) или получать дополнительный уровень Усталости.

Пример:

Лукреций спешит дойти до исследовательского аванпоста, поэтому он покрывает 12км в час. Его Стойкость 41, поэтому он может спешить четыре часа подряд, прежде чем ему придется пройти Тест на Стойкость.

Бег и Повествовательное Время

Персонажи могут бегать в Повествовательном Времени, но это очень утомительно. Бега, персонаж утраивает скорость передвижения, но каждый час бега персонаж должен проходить Тест на Стойкость с кумулятивным штрафом -10 за каждый час после первого, чтобы поддерживать темп. Проваливая Тест, персонаж получает 1 уровень Усталости. Персонаж,двигающийся в столь быстром темпе, сосредоточен на беге и не следит за дорогой, поэтому он получает штраф -20 ко всем Тестам на Восприятие. Как в случае со спешкой, персонаж может продолжать бежать даже после проваленного теста, но штрафы за все проваленные тесты складываются.

Пример:

У Кибы БСт 2 и она хочет добежать до деревни, расположенной в 30 километрах, раньше орков, которые прибудут через каких-то четыре часа. Обычно она проходит 4км/ч. Но, так как она бежит, она проходит 12км/ч, поэтому достигнет деревни через 2 часа с лишним, если сможет поддерживать темп. После часа бега, она проходит Тест на Стойкость и проваливает его. Она получает 1 Усталость. Через два часа она покрывает 24 километра и должна снова пройти Тест на Стойкость, в этот раз со штрафом -20. Она снова проваливает тест. Через полчаса истощенная Киба достигает деревни, имея 2 уровня Усталости.

Форсированный марш

Нет ничего, что может помешать персонажам маршировать дольше обычных 10 часов. Персонажи могут безболезненно пройти число дополнительных часов, равное БСт. После чего, персонаж должен проходить Тест на Стойкость с кумулятивным штрафом -10 в час, за каждый час движения, сверх его БСт. Провал теста означает, что персонаж получает 1 уровень Усталости. Вполне возможно загнать себя до бессознательного состояния. Усталость, полученная во время Форсированного марша, снимается как только персонаж отдохнет два часа за каждый час марша сверх БСт.

Движение и окружающая среда

Скорости передвижения, указанные в таблице 7-28 **Передвижение (Метры/Раунды)** предполагают относительное ровное поле боя. Там может быть несколько препятствий, лужи или облачка тумана, но персонажи могут, более или менее, двигаться с обычной скоростью. Однако, есть обстоятельства, способные уменьшить скорость персонажа. Это может быть каменная осыпь, глубокий снег, плотный туман, густой подлесок и множество прочих обстоятельств, усложняющих ориентирование.

В подобных условиях скорость передвижения персонажа уменьшается вдвое. Если персонаж совершает рывок или бежит, он должен пройти Тест на Ловкость или упасть ничком. Сложность этого Теста зависит от местности. Смотрите **Таблицу 7-30: Ненадежная Местность**.

Таблицу 7-30: Ненадежная Местность

Условия	Сложность
Туман или дым	Обыденно (+10)
Грязь	Серьезно (+0)
Мелководье	Серьезно (+0)
Темнота	Трудно (-10)
Снег	Трудно (-10)
Подлесок	Трудно (-10)
Плотная толпа	Сложно (-20)
Нулевая гравитация	Сложно (-20)
Галька	Сложно (-20)
Землетрясение	Сложно (-20)

Взбирание

Наверняка настанет такое время, когда аколиту придется перелезть через стену, залезть на обрыв или взобраться на дерево, спасаясь от когтей жестокого ксеноса. Любой персонаж с двумя свободными руками может залезть на любую не гладкую поверхность, пройдя Тест на Силу (или Взбирание). В случае успеха вы поднимаетесь или спускаетесь со скоростью $\frac{1}{2}$ Полушага (минимум $\frac{1}{2}$ метра). За каждую степень успеха вы проходите дополнительный метр. При неудаче вы падаете со своей начальной позиции. Сложность Взбирания может меняться в зависимости от природы поверхности, но обычно эти тесты должны быть Серьезными (+0).

Гладкие поверхности

Некоторые поверхности не доступны для взбирания обычным персонажам. Голые каменные стены без поручней, вертикальные подъемы и навесы требуют определенного навыка во взбирании. Вы можете предпринять Тест на Взбирание, чтобы двигаться по этим поверхностям со скоростью $\frac{1}{2}$ Полушага. В противном случае у вас должны быть инструменты, такие как узловатая или простая веревка, веревочная или простая лестница. Если у вас есть время и вам никто не угрожает, вы можете спускаться со скоростью $\frac{1}{2}$ Полушага не проходя Тест на Силу. Вы можете попытаться спускаться гораздо быстрее, но должны пройти Тест на Силу, как если бы спускались по не гладкой поверхности.

Дюльфер

Вы можете спускаться с веревкой гораздо быстрее, если использовать метод Дюльфера. Скорость спуска равна 10 метров за Раунд при успешном Тесте на Ловкость. Если тест провален, скорость снижается до 5 метров за Раунд. Однако, если тест провален на 2 или более степени, вы должны пройти тест на Силу или разжать хватку. Если у вас нет страховки, вы падаете.

Прыжки

Прыжок — это контролируемый вертикальный подъем или спуск, обычно позволяющий вам залезть на выступ над головой или приземлиться на ноги. Если вас толкнули, то вы не прыгаете, а падаете (см. **Падение**).

Подпрыгивание

Вы можете подпрыгнуть, чтобы взобраться на что-то, находящееся выше вас или приземлиться на возвышенность. Для этого требуется Тест на Ловкость. В случае успеха, вы подпрыгиваете вверх на число сантиметров, равное $20 \cdot \text{БС}$. За каждую степень успеха вы добавляете число сантиметров равное $10 \cdot \text{БС}$.

Пример:

Кира хочет подпрыгнуть и ухватиться за выступ, находящийся у неё над головой на высоте около одного метра. Её сила 36 (БС 3). Она бросает кость и получает 22. Она преуспевает с одной степенью успеха. Таким образом, она подпрыгивает на 90см ($[БС \cdot 20] + 30$). Не достаточно, чтобы ухватиться за выступ.

Спрыгивание

Спрыгивая, вы должны проходить Тесты на Ловкость каждый метр спуска. В случае неудачи, вы прекращаете проходить Тесты на Ловкость и падаете с оставшейся высоты. Если вы проваливаете первый тест, то падаете с полной высоты и получаете Урон от падения (см **Падение**).

Перепрыгивание

Перепрыгивание — это прыжок в длину. Используйте его, чтобы прыгать с крыши на крышу, перепрыгивать через расселины, канавы и тому подобное. Есть два вида перепрыгивания: с разбега и с места.

Перепрыгивание с разбега

Для этого вы должны двигаться как минимум 4 метра по прямой линии в направлении прыжка. По окончании разбега, вы перепрыгиваете через число метров, равное вашему БС. Пройдите Тест на Силу. За каждую степень успеха вы перепрыгиваете дополнительные 50см. За каждую степень неудачи, вы перепрыгиваете на 50см меньше (минимум 0 метров, вы, вероятно, сдвигаетесь на несколько сантиметров, но точно не на полный метр). За каждые 4 метра разбега, сверх требуемых для перепры-

Эффекты гравитации

Хотя населенные миры Империи могут слегка отличаться в плане гравитации, это слабо влияет на игровой процесс. И только когда персонажи окажутся в мирах с высокой или низкой гравитацией, они ощутят её воздействие на передвижение, подъем грузов и на другие факторы.

Миры с низкой гравитацией

На мирах с низкой гравитацией все персонажи увеличивают свой БЛ на 2 в вопросах передвижения. Вдобавок, персонажи добавляют 4 к сумме своих БС и БСт в вопросах переноса грузов, поднятия и толкания. Персонажи также добавляют 2 к БС для определения дальности метания и удваивают дальности Подпрыгивания и Перепрыгивания.

Миры с высокой гравитацией

На мирах с высокой гравитацией все персонажи уменьшают свой БЛ на 2 (до минимума в 0) в вопросах передвижения. Вдобавок, персонажи вычитают 4 из суммы своих БС и БСт (до минимума в 0) в вопросах переноса грузов, поднятия и толкания. Персонажи также вычитают 2 из БС (до минимума в 0) для определения дальности метания и сокращают вдвое дальности Подпрыгивания и Перепрыгивания.

гивания, вы получаете бонус +10 (максимум +30) к вашему Тесту на Силу.

Перепрыгивание с места

То же самое, что и перепрыгивание с разбега, за очевидным исключением - вы не берете разбег перед прыжком. Подсчитайте дистанцию как при перепрыгивании с разбега, но со штрафом -10 к Тесту на Силу.

Пример:

Наша подруга Кира уже на крыше. Но чтобы добраться до здания, где скрывается её жертва, она должна преодолеть 4 метра по воздуху. У Кире 36 Силы (3 СБ), поэтому ей нужен хороший бросок, или она размажется по рокрыту улицы внизу. Кира отходит на 8 метров и начинает бежать. Она преодолевает расстояние и предпринимает Тест на Силу. Так как она пробежала дополнительно 4 метра, она получает бонус +10 к Тесту на Силу. Она выкидывает 26! Успех и 2 степени успеха. Если бы она просто прошла тест, она бы прыгнула на 3 метра, но с двумя степенями успеха она перепрыгивает 4 метра, как раз достаточно, чтобы преодолеть провал.

Высота Прыжка

Если это окажется важным, высота, на которую вы подлетаете, когда перепрыгиваете равна $\frac{1}{4}$ расстояния, которое вы пролетаете. Результат в 0 и меньше метров означает, что вы получили достаточную высоту для прыжка, но не достаточную, чтобы преодолеть какие-либо препятствия.

Плавание

Персонаж не должен проходить Тест на Плавание в обычных обстоятельствах, но опасные условия, такие как бурный поток, связанные руки или плавание по время сражения - все это требует прохождения Теста на Плавание. Чтобы плыть в опасных условиях, вы должны проходить Тест на Плавание. Успех означает, что вы продвинулись в любом направлении на $\frac{1}{2}$ БС метров или просто держитесь на воде, если такого ваше желание. Провал теста означает, что вы не смогли сдвинуться с места. Если вы проваливаете Тест на 2 и более степени, вы тонете на один метр за каждые 20кг вашего веса.

Персонажи, которые не могут плавать, по той или иной причине (без сознания, парализованы и т.д) автоматически тонут на 1 метр за каждые 20кг веса в свой Ход. Теоретически, персонаж может достигнуть дна и пешком выйти из воды, если сумеет достаточно долго задерживать дыхание.

Плавание и Повествовательное Время

Длительное плавание может быть утомительным. Вы можете плавать число часов, равное вашему БСт (просто подмените свой бонус Ловкости бонусом Силы, чтобы узнать какое расстояние вы проплываете каждый час). После чего, вы должны проходить Тест на Стойкость, с кумулятивным штрафом -10 за каждый проходящий час. При провале Теста вы получаете 1 уровень Усталости. Если вы потеряете сознание от Усталости, вы начнете тонуть и, возможно, утонете.

Движение с Отягощением

«Смертная доля, покорно носимая до самого конца – суть величайшая хвала Императору».

-Лексиканум Моралис

Обычно вам не нужно следить за тем, сколько и каких вещей вы несете с собой. Считается, что персонажи в **Тёмной Ереси** способны взвалить на свои плечи рюкзаки, нести оружие и одевать броню без особых затруднений. Однако, в некоторых ситуациях может потребоваться узнать, какой разумный вес ваш персонаж может поднять.

Количество веса, который ваш персонаж может сдвинуть зависит от суммы БС и БСт вашего персонажа. Сравните сумму с значениями в **Таблице 7-31: Поднять, нести и тащить**, чтобы узнать границы своей силы. Обратите внимание, что некоторые Черты могут изменить эти значения.

Превышение лимита отягощения

Если вдруг вы обнаружите, что несете больше, чем можете нести, но меньше, чем можете поднять - вы отягощены. Вы получаете штраф -10 ко всем Тестам, связанным с перемещением и уменьшаете БЛ на 1 в вопросах определения скорости передвижения. Вдобавок, после числа часов, равного вашему БСт, вы должны пройти Тест на Стойкость или потеряете 1 уровень Усталости.

Таблица 7-31: Поднять, нести и тащить

Сумма	Нести †	Поднять ‡	Тащить ¥
0	0,9кг	2.25кг	4.5кг
1	2.25кг	4.5кг	9кг
2	4.5кг	9кг	18кг
3	9кг	18кг	36кг
4	18кг	36кг	72кг
5	27кг	54кг	108кг
6	36кг	72кг	144кг
7	45кг	90кг	180кг
8	56кг	112кг	225кг
9	67кг	135кг	270кг
10	78кг	157кг	315кг
11	90кг	180кг	360кг
12	112кг	225кг	450кг
13	225кг	450кг	900кг
14	337кг	675кг	1350кг
15	450кг	900кг	1800кг
16	675кг	1350кг	2700кг
17	900кг	1800кг	3600кг
18	1350кг	2700кг	5400кг
19	1800кг	3600кг	7200кг
20	2250кг	4500кг	9000кг

† Вес, который вы можете с комфортом нести.

‡ Вес, который вы можете оторвать от земли.

¥ Вес, который вы можете тащить

Неся вес на грани ваших лимитов Поднять и Тащить, вы должны тратить Полное Действие, чтобы двигаться с обычной скоростью.

Вы можете попробовать поднять или протащить вес свыше лимита, пройдя Тест на Силу. Каждая степень успеха прибавляет +1 к сумме БС и БСт в вопросах определения лимитов. Если вы провалите тест на 2 и более степени, вы получите 1 уровень Усталости.

Метание

Как описано в **Главе 5: Арсенал**, некоторое оружие предназначено для метания. Чем дальше цель, тем сложнее её поразить. Дальность метания этих орудий определяется вашим модифицированным БС, но это не относится к объектам, не предназначенным для метания, таким как мешки с песком, кирпичи и тому подобное.

Вы можете кинуть любой объект, чей вес равен или меньше половины вашего Подъемного лимита. Чтобы узнать, как далеко вы закинули предмет, пройдите Тест на Силу. Успешный тест означает, что объект пролетел число метров, равное вашему БС*1. Каждая степень успеха увеличивает множитель на 1, т.е. одна степень успеха дает дальность БС*2, две степени – БС*3, три степени – БС*4 и так далее. В случае неудачи, объект пролетает $\frac{1}{2}$ вашего БС (округляя вниз, значение 0 означает, что он упал вам на ноги). Если объект врезается в твердую поверхность, такую как стену, он получает $1k10+БС$ Урона + 1 за каждую степень успеха.

Если вы метаете импровизированное оружие, то должны пройти Тест на НС, вместо Теста на Силу. Метание объекта тяжелее, чем $\frac{1}{2}$ вашего Подъемного лимита, но не тяжелее самого лимита, делает Тест Сложным (-20).

Освещение

«Если вы отважились ступить в эти темные времена, ступайте».

-максима Ордо Еретикус

Многие приключения в **Тёмной Ереси** проходят под покровом ночи, в темных глубинах пещер или в промозглых и зловонных подульях. Таким образом, гнетущая тьма становится вашим постоянным врагом, скрывающим бесчисленные ужасы и монструозные угрозы в своих глубинах. По этой причине источники света имеют первостепенную важность при исследовании темных уголков Империи.

Для простоты, **Тёмная Ересь** использует три уровня освещенности: Ярко, Полумрак и Темнота. Яркий свет это любой свет, позволяющий нормально видеть, например солнечный, или свет от факела, гло-фонаря, свечи и т.п. Полумрак опускается, когда любой нормальный источник света скрывает что-то вроде тумана, или большое расстояние и т.п. Темнота – это, естественным образом, отсутствие света.

Помимо очевидного эффекта Темноты и Полумрака (отсутствие возможности видеть), области Полумрака и Темноты могут влиять на передвижение и боевые возможности персонажей. Они могут двигаться через области Полумрака с обычной скоростью, но только с половиной обычной скорости в Темноте. Превышение этой скорости означает, что персонаж может потерять направление, если не пройдет Сложный (-20) Тест на Восприятие. Об эффектах освещения в бою смотрите раздел Бой.

Полеты

«Верую, что посещение других миров необыкновенно сужает кругозор».

-Гелем Босх, Ордо Ксенос.

Персонажам **Тёмной Ереси** не часто приходится летать. Не считая некоторых редких образчиков технологии, или возможности убедить летающее существо покатасть вас, у аколитов есть все шансы прожить жизнь и умереть, стоя обеими ногами на земле. Как уже было сказано, во вселенной Warhammer 40k есть множество летающих существ, и их нападение может значительным образом изменить характер сражения. Нижеследующие правила описывают абстрактную систему полетов.

Высота

На поверхности планеты приняты три основных уровня высоты: Парение, Малая и Большая. Вы можете менять высоту на один уровень (вверх или вниз) во время каждого предпринятого Действия Движения. Если вы используете Действия Рывок или Бег, вы можете изменить высоту на два уровня.

Парение

Парение подразумевает, что вы скользите прямо над землей, не выше двух метров. Вы можете с легкостью преодолевать препятствия и ямы, но атаки против вас совершаются обычным образом. Вы можете атаковать и быть атакованным существами на земле.

Малая

Эта высота подразумевает, что вы летаете на высоте не выше 15 метров над землей. Вы не можете атаковать и быть атакованным в ближнем бою, но стрелковые атаки и применение Психических сил все еще возможны. Вы не получаете штрафов, стреляя вниз, но для стреляющих вверх по вам вы находитесь на 16 метров дальше, а также они получают штраф -10 к НС.

Большая

Летая на этой высоте, вы находитесь высоко над землей, в недосыгаемости для всех атак, даже производимых с малой высоты. Вы можете атаковать и быть атакованным только существами, летающими на Большой высоте.



Пример:

Гибрис обзавелся мощной грависбруей, дающей ему полет на скорости 6. В первый Раунд он отрывается от земли, начинает Парить и пролетает 12 метров. На второй Раунд он поднимается с Парения на Малую высоту и пролетает еще 12 метров. Случись ренегату из СПО, оставшемуся в 24 метрах позади открыть огонь по Гибрису, Дальность будет 40 метров, т.к. полет на Малой высоте добавляет 16 метров к Дальности.

Полет и Передвижение

Летающие существа и персонажи делятся на две группы, каждая из которых определяется Чертой (смотри **Главу 12: Чужие, еретики и антагонисты**). Эти Черты - **Летун** и **Парящий**. Парящие могут двигаться по воздуху, но не могут подниматься выше 2 метров. Летуны могут летать в небесах, будто птицы.

С каждой чертой связано число. Это число описывает скорость полета существа или персонажа. Это работает также, как и с обычным передвижением, но применяется, только тогда, когда существо взлетает. В случаях с заклинаниями и другими сверхъестественными эффектами, Скорость полета указывается в их описании.

Летая, персонаж должен применять хотя бы одно Действие Движения в Ход каждый Раунд или упадет. Парящие просто приземляются, не получая какого либо Урона. Летуны на Малой высоте получают Урон от падения с 15 метров, а летающие на Большой – с 25+. Смотри Падение для подробностей. Рывок или Бег считаются движениями и помогают оставаться на в воздухе.



THE GAME
MASTER



Глава 8: Мастер Игры

«Каждая душа колеблется между Бездной и Священным Светом Императора. Большинство делает неправильный выбор».

- инквизитор Кэдэ, Ордо Еретикус

Империи Человека не поддается никаким человеческим подсчетам. Легион писцов Администратума, тратящий целые жизни на одно единственное верное вычисление, заведомо обречен на неудачу, так как все данные постоянно изменяются. Миры по всему Империи непрерывно открываются, теряются, находятся и уничтожаются. Для любой воображаемой культуры, политической системы и идеалов всегда найдется место среди этой великой круговерти планет. Там чудеса и зверства, спасители и безумцы, грешники и тираны. Там храбрость, что может разбить сердце, там знания, что могут оставить след в душе. Все эти миры и вся кишащая масса населения, живущая на них и между ними, будут подвластны вам, если вы решите примерить мантию Мастера Игры. Но запомните, власть возвращает, во всяком случае так говорят, хотя обычно так говорят те, кто власти не имеет...

Жребий МИ

На Мастере Игры лежит важная задача оживить мрачную тьму далекого будущего для остальной компании, главным образом подвергая игровых персонажей (ИП) множеству ужасающих испытаний, с которыми они, несомненно, столкнутся на службе Инквизиции. МИ ведет игру, создает декорации, в нашем случае сам Империи, и следит за тем, чтобы каждый получал удовольствие. Это не всегда легко, но может быть очень интересным и стоящим. Если вы МИ в своей компании, эта глава призвана помочь вам в вашей работе, объяснить суть этой игры и посодействовать в создании действительно запоминающихся событий (что в игровых терминах обычно называется «приключением» или «сценарием») для группы ваших аколитов. Если вы игрок, мы можете слегка просмотреть эту главу, чтобы получить представление о том, какие ужасы приготовлены для вашего аколита.

Работа МИ похожа на работу режиссера спектакля без законченного сценария. Вы собираете актеров (игроков), знаете, где будет происходить действие (где-то во вселенной **Темной Ереси**), задаете верное настроение (темное и безжалостное будущее) и имеете некоторое представление о развитии сюжета (приключения) – теперь вы должны объединить все эти элементы, чтобы создать впечатляющий спектакль. Если все сделать правильно, все участники представления получают удовольствие, а может даже возненавидят вас, за все те ужасные события, что вы обрушили на их персонажей.

Прежде чем начать свою первую игру, вам следует подготовиться:

Прочтите эту книгу правил – Не просто пролистайте, а прочтите. Вы должны знать правила лучше всех в вашей компании. Не обязательно запоминать, но непременно нужно знать, где искать ответ, если возникнет вопрос. Если вы знакомы с *Warhammer Fantasy Roleplay*, правила покажутся вам знакомыми, но есть и несколько критических различий.

Держите сценарий в уме – Прежде чем начать игру, нужно, как минимум, иметь некоторое представление о том, что должно произойти. Идея может быть как самой общей, например, «аколиты встречаются с Этерном Исчисляющим Кости и там видно будет...», так и полностью детализированным печатным приключением от компании-разработчика (одно такое находится в конце книги). В интернете же можно найти бесплатные приключения, доступные для скачивания. Готовые приключения имеют свои плюсы и уже готовы к игре, а создавать свое собственное приключение хоть и долго, но стоит того. Что бы вы ни выбрали, максимально близко познакомьтесь с приключением, прежде чем начать играть.

Приготовьте реквизит – Вам понадобятся десятигранники, по два на каждого игрока, включая вас. По листу персонажа на каждого игрока, также пригодятся писчие принадлежности и бумага для заметок.

Ведение Темной Ереси

Как только все создадут себе аколитов, вы можете начинать игру. Ваши задачи, как Мастера Игры, состоят в следующем:

Рассказывать историю – далекое будущее Империи невероятно отличается от знакомого нам мира. И именно от вас зависит, как игроки будут смотреть на своих подопечных, как их ИП будут действовать и реагировать на мир вокруг них. Вы линза, через которую они смотрят на темное будущее. Описывайте их окружение в деталях, заостряйте внимание на том, что говорят им их чувства: зрелища, звуки и запахи. Чем точнее вы передадите правильную атмосферу, тем глубже игроки погрузятся в своих персонажей и приключение.

Быть судьей – Вы главный арбитр игровых правил во всех ситуациях. Когда игрок хочет пройти Тест на Умение, вы говорите ему, какую кость кидать и какие штрафы или бонусы будут уместны. Вы решаете, что возможно, вероятно, невероятно, а что – неприкрытое безумие. Всегда помните, легко сказать «нет» в ответ на различные сумасшедшие идеи ваших ИП, но зачастую гораздо интереснее ответить «да, но будут последствия...».

Брать на себя роль неигровых персонажей – Всё и вся, что не является аколитом, играется вами, а это – не легкая задача. Все огромное разнообразие сущностей называется неигровыми персонажами (НИП). В **Тёмной Ереси** они разнятся от обычных рабов, до чужих рас с нечеловеческим складом ума. Ниже в этой главе будет несколько абзацев, кото-

рые помогут охарактеризовать множество ролей, которые вам предстоит сыграть. Важно помнить, что на самом деле история рассказывает о ИП, а НИП, которых вы вводите, всего лишь служат этой цели.

Имперская Инквизиция

Центральная идея **Тёмной Ереси** заключается в том, что ИП - это аколиты инквизитора, исключительные личности, чьи уникальные личные данные привлекли внимание члена Инквизиции. Аколиты были наняты, чтобы служить своему инквизитору самым наилучшим образом. Инквизиторов мало и они разрозненны, а Империи Человека огромен и врагов его легион. У могущественных инквизиторов нет ни времени, ни возможностей, чтобы лично расследовать все обвинения в ереси, попавшие в их поле зрения. Вот здесь-то игроки и вступают в игру.

Они - оперативники Инквизиции, наделенные властью расследовать обвинения в ереси, и другие дела по отклонениям от норм от лица их инквизитора. И, хотя власть аколитов определенным образом ограничена, в сравнении с могуществом Носителя всех Полномочий, когда дело доходит до предъявления инквизиторских инсигний, мало кто может не принять их всерьез. Тем не менее, большую часть времени аколиты работают под прикрытием или, прячась в тени, так как весть об их прибытии или разоблачение их личностей может предупредить врагов, особенно, если местные власти и есть те, чьи дела они посланы расследовать.

Причин присоединиться к Инквизиции у аколитов столько же, сколько самих аколитов. Многие верят, что работа на Инквизицию священна, и, служа её целям, они служат во благо Бога-Императора. Кто-то искупает свои прошлые грехи, другие, просто хотят начать жизнь с чистого информационного планшета. Некоторых волнует только приличная оплата. В независимости от причин, приведших их в свиту инквизитора, ИП должны работать вместе, как одна команда, в которую также входит нанявший их инквизитор и другие агенты, о которых им может или не может быть известно. Подробности смотрите в **Главе 10: Инквизиция**.

Знай их за дела их

Личность инквизитора влияет на большинство приключений, и, в конце концов, повлияет на восприятие Империи аколитами. Обычно игроки хотят иметь достаточную свободу действий когда, играют независимое приключение, но будьте уверены, что если вы захотите провести серию взаимосвязанных приключений (кампании), они захотят узнать о своем покровителе инквизиторе. Фактически, это может стать большим подспорьем для вас, как для МИ, и вам непременно стоит обсудить со своими игроками достоинства различных потенциальных инквизиторов, прежде чем начинать игру. Некоторые инквизиторы Каликсидского конклава

описаны в книге. Они представляют широкий спектр верований и философий, предлагая вам и вашим игрокам достаточно широкий выбор покровителей. Если никто из них вас не заинтересует, вы можете создать другого инквизитора, более соответствующего желаниям вашей компании. Инквизитор, которого они предпочтут, может сказать многое о том, чего игроки ждут от приключений и от вашей компании. Все, кто хочет работать на Ордо Маллеус, очевидно желают бороться с демонами, тогда как те, кто ищет сотрудничества с инквизитором Ордо Ксенос, жаждут раскрывать заговоры чужих. А те, кто следует за Ордо Еретикус, хотят искать и искоренять порчу.

Играя за инквизитора

Помните, какого бы инквизитора вы не выбрали, настоящие герои ваших приключений - это аколиты. Хотя инквизитор, скорее всего, станет вашим НИП, не берите в привычку ставить его на первый план. Убедитесь, что инквизитор всегда занят другими делами, в идеале такими, чтобы находиться в другом суб-секторе. В Империи, связь между мирами очень медленная - астропатические передачи могут занять много времени, поэтому просьбы о незамедлительной помощи зачастую напрасны. Аколиты ни в коем случае не должны думать, что если они окажутся в беде, хозяин откликнется на их зов и сможет (или захочет) прийти на помощь. Ваши игроки могут оказать вам большую услугу - просто спросите их, чем занимается их хозяин и почему он не может им помочь. Их ответы даже могут послужить основой для новых приключений.

Много званых, да мало достойных

Многие ролевые игры предлагают своим персонажам некоторые возможности и не ожидают никаких особенных действий, кроме как «приключений», другими словами, есть группа случайных лиц с различными талантами, которые случайно встретились в таверне и решили вместе поискать богатства и впечатлений. **Тёмная Ересь** предполагает, что ваши ИП - опытные люди, которые в некотором «прошлом» вашей игровой хронологии были наняты на службу инквизитором с определенной целью - помогать ему выкорчевывать ересь в секторе Каликсида. Не исключено, что один или больше персонажей могли подобным образом работать на Инквизицию много лет. Однако ваше первое приключение наверняка станет первой встречей ваших ИП, их первой групповой работой. Многие инквизиторы любят собирать группы из разносторонних аколитов, чьи навыки дополняют друг друга - полезный обычай, с точки зрения МИ. Одно приключение может занять одну игровую сессию, а может длиться десять и больше сессий, прежде чем завершится. Большинство приключений в **Тёмной Ереси** следует продолжать до тех

пор, пока задание Инквизиции не будет выполнено, а еретики будут либо опознаны, либо устранены самими ИП.

Золотые Правила

Есть пять золотых правил, которые следует помнить, проводя игру. Написано много книг об искусстве вождения игр, но если вы будете придерживаться этих правил, вы не ошибетесь.

Всегда будь честным. Запомни, ты - судья. Эта книга правил нужна вам, чтобы принимать решения, но большинство из них опирается на ваше чувство честной игры. Поскольку вы контролируете игру, руководствуясь здравым смыслом, это легко запомнить. Не поддавайтесь искушению и не совершайте необдуманных действий. Ролевая игра - это коллективный опыт и ваши игроки должны доверять вам и знать, что вы все делаете правильно.

Дай им шанс. К игрокам приходят безумные идеи. Часто, вашим первым желанием будет сказать «нет, вы не можете сделать это». Удержитесь от этого желания и перестаньте просчитывать действия. Игроки часто весьма изобретательны, и вы не должны пресекать эти начинания. Вместо того чтобы сказать «нет», дайте им шанс, пусть даже маленький. Все-таки они герои вашей истории и заслуживают этого.

Устанавливай закон. Именно так. Запомни, ты главный. Некоторые игроки любят сломя голову продираться сквозь тщательно подготовленную игру. Таким нужно напомнить, кто тут босс. Другие будут без конца спорить с вами о правилах. Не позволяйте этого. Просто скажите: «Это мое решение. Двигаемся дальше».

Не играй в фаворитов. Это тоже касается честной игры. Все ваши игроки должны получать поровну «экранного времени». Если один персонаж подминает игру под себя, обязательно спрашивайте остальных, что они делают, и пытайтесь подключить их к игре. Удостоверьтесь, что у каждого есть шансы проявить себя в интересных сюжетных моментах и событиях, через которые им предстоит пройти.

Поддерживайте бодрый темп. Вы рассказчик этой истории, и на вас лежит ответственность за её развитие. Легко провалиться в болото правил, или завязнуть в сомнительных разговорах. Пытайтесь обуздать это и поддерживайте темп. Последнее что вы хотели бы увидеть, выглянув из-за своего экрана МИ - это скучающие лица.

Сюжеты в Темной Ереси

В независимости от того, собираетесь ли вы написать отдельное приключение или заложить фундамент для целой компании, есть несколько идей, перекликающихся с **Тёмной Ересью**. Планируя свои приключения так, чтобы поднять и углубить эти темы, вы помогаете своим игрокам погрузиться в далекое темное будущее Имперiums.

Одна минута до полуночи

Имперiums балансирует на грани гибели и разрушения. Враги окружают человечество: жестокие, ненасытные и ужасающие враги, жаждущие полностью уничтожить человечество. По всему Имперiums люди беспрестанно борются за выживание. Рок витает в воздухе и конец близок. Чудовищная Звезда-Тиран в секторе Каликсиды становится больше и сильнее, готовая извергнуть ад, если только Инквизиция каким-то образом не сумеет обратить вспять всепоглощающую волну ужаса и разрушений.

Во всем есть следы порчи

Порча, во всех её проявлениях, повсюду. Энтропия – естественный ход вещей во вселенной. Все сущее неизбежно стремится вернуться в первородный хаос, из которого оно и вышло. Все усилия человечества по сдерживанию порчи, в конце концов, окажутся тщетны, как оказались тщетны все когда-либо созданные системы, призванные сдерживать разложение.

Библиотеки, воздвигнутые чтобы сохранять точные знания прошлого, ржавеют, их кодиферы выходят из строя, внося ошибки в информационные записи. Свитки сгорают, теряются, копируются с ошибками или преднамеренно фальсифицируются теми, кто хочет управлять будущим, изменяя прошлое. Организации создаются, какое-то время процветают, а затем нарушают свои клятвы, забывают о своих изначальных целях. В конце концов, множество подобных организаций продолжают существовать только как дань традициям, и никто не помнит, зачем они были созданы и в чем смысл их деятельности.

Но самая очевидная для всех – это порча тела. Мутации стали обыденным явлением на множестве имперских миров, а число несчастных случаев, вызванных псайкерами, растет с каждым проходящим столетием. Менее заметна другая угроза, исходящая от множества людей, что медленно физически адаптируются к своей окружающей среде, утрачивая «чистоту» человеческого тела, и от тех, кто предпочел метал в пользу «мяса». Разум и душа гнивают столь же уверенно, как и плоть. Повсеместно ощущается демоническое влияние. Безумие стало обыденностью. Те, кто пытается хоть что-то с этим поделать, просто сбиваются с пути, их праведные мотивы извращаются, пока они не находят себя творческими позорными и гнусными дела во имя добродетели.

Закосневшее знание и мистическая технология

Большинство жителей Имперiums даже не представляют, как работают многие образцы сохранившейся древней техники, а иногда даже не подозревают об их существовании. Солдат Имперской Гвардии может разобрать свою лазвинтовку в полевых условиях за тридцать секунд, но у него нет ни единого представления о том, каким целям служат извлеченные им детали. Даже младшие техножрецы механикумов Марса не понимают, что

именно они делают — они просто заучивают свои знания. Машины работают, потому что операторы придерживаются верных ритуалов, чтобы умиротворить духов машины, а вовсе не потому, что они нажали руническую кнопку с начертанным священным словом силы «ВКЛ».

Империи поощряет застой мысли. Традиционные способы — всегда лучшие и повиновение догмам без рассуждений здесь в порядке вещей. Таким образом, знания и технологии стали священными. Всё, кроме самых простых технологических устройств, считается сверхъестественным и может быть как святым, так и нечестивым. Суеверия стали обычным делом, так как из-за упадка науки большинство простонародья не способно понять причины многих явлений. Жители Империи полагаются на обереги и церемонии, чтобы умиротворить свои страхи, поскольку они не способны к самоанализу и критическому мышлению. Те, кому часто приходится пользоваться любыми проявлениями технологий, знают множество ритуалов, которые они обязаны соблюдать, чтобы хранить умиротворение духов машин. Множество людей искренне верят, что невежество — одно из проявлений силы. Активные научные изыскания редки и, зачастую, к ним относятся со страхом. Кроме последователей Омниссии, практически никто в Империи этим не занимается.

Есть только война

В Империи есть множество миров, где не слышали о войне уже на протяжении десятков тысяч лет, но нет такого имперского мира в пределах досягаемости Астрономикона, где не было бы насаждено так называемое «осадное мировоззрение». Люди Империи, которым постоянно вещают и об опасностях ксеноугрозы и о более таинственных врагах, скрывающихся во тьме, всегда помнят о том, что война может прийти в их мир в любую минуту. Десятина каждой планеты служит топливом для имперской военной машины, навеки вовлеченной в сотни, если не тысячи конфликтов по всей галактике. Некоторые из них — крупномасштабные войны, такие как борьба против хитиновых орд живых орудий, известных как тираниды, атакующих в данный момент большие пространства Восточной Окраины, или десяти тысячелетняя война против предателей, древних последователей Губительных Сил, скрывающихся в Сегментуме Обскурус, в регионе известном как Глаз Ужаса. Практически вся индустрия Империи, так или иначе, поддерживает его военный потенциал, и власти многих планет прилагают большие усилия, чтобы донести до своих граждан всю важность их усилий в обеспечении будущего Империи.

Знай свое место

Империя крепко держится за феодальный менталитет. Нации, взращенные на приверженности Имперскому Кредо, имеют очень точные представления о долге и ясно осознают свое место в обществе. Путешествия редки, и большинство жителей никогда не покидает миров своего рождения. Соответ-

ствие ожиданиям — норма. Одна из многих причин, по которым мутанты и псайкеры подвергаются гонениям, это то, что они не укладываются в общепринятые рамки имперской культуры. Империя взимает три десятины с большинства своих миров:

- Контролируй своих псайкеров и передавай их на Черные Корабли.
- Будь то солдаты или материалы, поставляй необходимое, когда требуется.
- Не имей дел с врагами Империи.

В обмен на соблюдение этих трех обязательств, Империя охраняет миры от посягательств Темных Сил. Большая часть имперских жителей не видит ничего плохого в этой системе. Многие готовы заявлять о любой увиденной «ведьме» (хотя суеверия могут заставить их молчать) или о ненормальном поведении. Они с радостью вступают в Имперскую Гвардию во время призыва, и мысли о том, чтобы увидеть чужого, а тем более говорить с ним, им отвратительны. Они с гордостью служат своим вождям и радуются победам Империи. Трепетным шепотом они говорят о блистательных компаниях Космических Десантников и трясутся от страха при мысли оказаться на пути Инквизиции.

С другой стороны, инквизиторы и те, кого они избирают в качестве аколитов, печально известны тем, что не имеют своего места и даже отказываются признавать то, что должны иметь свое место. В этом заключается величайшая ирония Инквизиции — чтобы защищать имперское общество, её агенты должны оставаться вне него.



Мы на службе Бога-Императора

Итак, аколиты ваших игроков готовы разоблачать ересь, выискивать порчу и истреблять ксеноугрозу. Время рассмотреть демона в его обличьях. Пора обсудить некоторые элементы сюжета, которые потребуются вам, чтобы создать приключение, достойное **Тёмной Ереси**.

Герои, еретики и все остальные

Именно неигровые персонажи (НИП), которых вы создаете и которыми играете, делают большую часть работы, по оживлению мрачного будущего **Тёмной Ереси** для ваших игроков. Ролевая игра населена всевозможными личностями, которые мало значат для общей структуры ваших приключений. Совсем не обязательно давать игровые характеристики каждому разгневанному клерку. Эти безликие массы НИП служат, главным образом, статистами. Те немногие, кого аколиты могут встретить в сражениях, обычно имеют игровые характеристики, но они всего лишь пушечное мясо.

Но есть и другие, особенные. Это более проработанные НИП и, прежде всего, именно их отношения с аколитами будут служить двигателем сюжета во многих ваших приключениях. Большая часть НИП не обязательно должна быть проработана также детально, как ИП, хотя многие все же будут. Их цель в вашей игре – привнести глубину в сеттинг, выделяя его различные аспекты, и, зачастую, создавать конфликт. Конфликт – это то, что двигает каждую хорошую историю, хотя природа конфликтов может быть разной. Во многих ролевых играх, конфликты сопряжены с насилием, но желания и нужды НИП могут породить и другие события. Всегда, когда вы вводите важного НИП, вы должны точно продумать, как он/она/оно будет взаимодействовать с группой аколитов. Желания и нужды этих НИП непосредственно влияют на то, чего они хотят от ваших ИП. Нижеследующие обширные категории охватывают большинство того, чего эти важные персонажи могут хотеть.

Помощь

НИП желает или нуждается в помощи одного или более аколитов. Хозяина персонажей также можно отнести к этой категории. Никто не может с лёгкостью обратиться к агентам Инквизиции. Но если ваши ИП провели в одном месте достаточно много времени для того, чтобы их узнали местные, к ним начнут обращаться и, скорее всего, с очень серьезными проблемами. Даже путешествующих инкогнито ИП могут попросить о помощи по ряду причин. Поскольку предполагается, что ИП – это достаточно компетентные люди, одна из основных причин, из-за которой НИП могут захотеть обратиться к ним – это желание воспользоваться их навыками.

Эксплуатация

НИП стремятся использовать ИП для собственного преимущества, невзирая на личное отношение последних к данному вопросу. Такие НИП могут использовать группу (или раскрыть их текущую деятельность нужным людям), чтобы укрепить свои позиции или осуществить планы. Некоторые инквизиторы давят на своих аколитов, покуда те не сломаются, а потом, когда их уже нельзя использовать, небрежно избавляются от них. Однако, не все НИП использующие игровых персонажей желают им вреда. Дворянин, желающий избавиться от своего порченного брата, дабы очистить путь к власти, может безвозмездно предложить свою помощь персонажам, но он все же эксплуатирует их, хоть и помогает им в их работе.

Противостояние

НИП противодействуют ИП тем или иным образом. Уровень противодействия может варьироваться от «дружеское соперничество» до «я уничтожу всю планету, если это убьет одного или более аколитов». Как правило, любой опасный еретик, с которым рано или поздно столкнутся ИП, попадает под эту категорию, а действительно умный еще и попытается эксплуатировать их.

Обучение

Одни из редчайших НИП и, вместе с тем, наиболее важные. У инструкторов и наставников есть этот мотив. Эти НИП хотят улучшить одно или более умений аколита, или углубить его знания. Одни движимы поистине альтруистическим желанием учить, тогда, как у других есть свои эгоистические причины, чтобы делиться мудростью. Во втором случае они могут справедливо намереваться воспользоваться имеющимся доверием, чтобы манипулировать ИП. Один или больше аколитов ваших игроков могут быть учениками их хозяина, особенно если ИП намереваются однажды стать инквизиторами.

И последнее, продумайте, как НИП намеревается получить свое от аколитов. Что он за человек? Он вежливо попросит или будет безжалостно шантажировать ИП, чтобы те выполнили его требования? Будет ли он пытаться убить их всех издалека, или честь вынудит его взглянуть каждому в глаза, прежде чем отдать приказ палачам. Какими ресурсами он располагает, чтобы добиться своей цели? Как далеко он зайдет, если ИП бросят ему вызов? Подумайте об ответах на эти вопросы, прежде чем аколиты встретятся с НИП. Это поможет вам эффективно сыграть их роль, особенно, принимая во внимание то, что ни один ИП не будет в точности делать то, чего вы от него ожидаете.

Есть много способов поссориться с имперской Инквизицией. Некоторые преступления совершаются не преднамеренно, например, никто не виноват в том, что родился мутантом. Те, кто намеренно нарушают имперские законы, обычно оказываются весьма опасными, ведь наказание за это преступление будет неизменно жестким. Создавая «плохих

ребят» для своих аколитов, помните, что очень немногие «злодеи» считают себя таковыми. В независимости от совершаемых преступлений, они оправдывают свои деяния, по крайней мере, для самих себя, сложившимися обстоятельствами. В некоторых случаях ИП могут даже согласиться с ними, но это не делает обвинение в ереси мягче.

Как говорить в старой поговорке, разнообразие придаёт вкус жизни. И это ключ к созданию противников для ваших аколитов. Если каждый еретик будет культистом Хаоса, олицетворяющим межзвездное зло, ваши приключения быстро станут скучными. Выбирайте врагов с различными средствами и возможностями. Это всегда стоит того, чтобы ввести одного или двух по-настоящему опасных злодеев – возможно, они/он/она появятся несколько раз в ходе компании и станут немезидой для аколитов. Когда ваши игроки обнаружат, что их аколиты пытаются остановить что-то поистине монструозное, их вовлечение в игру усилится, а интерес возрастет.

Подходящее Окружение

Бесконечность сеттингов, доступных в Империуме, может обескуражить. Прежде чем решить, где вы хотите провести свое приключение, подумайте о масштабах. Будут ли аколиты отслеживать единственного беглеца или им предстоит раскрыть заговор огромного культа, широко раскинувшего свои щупальца и поклоняющегося чужим хозяевам? Подумав наперед о том, что вашим ИП предстоит сделать, вам будет проще выбрать подходящее окружение для этих дел. Многие компании могут начинаться и заканчиваться на одной планете – некоторые и вовсе никогда не покидают внутренних пространств одного единственного улья – другие же могут переноситься с мира ни мир.

Место проведения приключения, без сомнений, влияет на его тип. Детективная история на заброшенном мире-колонии будет сильно отличаться от детектива в стенах дворянского поместья. Сеттинг сам по себе может быть главным элементом некоторых приключений, особенно если вы подчеркнете некоторые его детали, уникальные для **Тёмной Ереси**. Возьмем, к примеру, путешествие на корабле, защищенном одним лишь полем Геллера, сквозь имматериум, кишящий хищниками варпа. Каждый пассажир корабля естественным образом изолирован, до тех пор, пока корабль не сделает очередную остановку в реальном пространстве. Но вернемся к варпу – что плохого может случиться пока вы находитесь в изоляции? Стать жертвой. Кто же может охотиться на аколитов? Ксеноформа? Ассасин? Ассасины-эверсоры склонны к некоторой нестабильности. Что если ИП шли на инквизиторском корабле, когда эверсор сорвался с цепи в грузовом отсеке, чьим последним приказом было убивать все, что он видит, пока не услышит правильное кодовое слово? А что если тот же инцидент, что освободил эверсора, погубил единственного человека на борту, знавшего слово. Сеттинг и приключение (оставайся в живых!) на один вечер, два в одном.



Так же как есть подходящие сеттинги для разных приключений, есть и множество впечатляющих мест для сражений. Всякий раз, когда в вашем приключении появляется вероятность боя, подумайте, как сделать его интересным. Немного боев в **Тёмной Ереси** разворачивается в открытом поле без укрытий. Подумав о местности заранее, вы получите некоторые идеи о том, что может случиться в бою, и о том, как сделать его волнующим для ваших ИП. Бои в **Тёмной Ереси** смертоносны и сражения всегда должны быть быстрыми и переменчивыми, быть последним средством, а не первым.



Ереси большие и малые

Ниже приведены примеры типов приключений, в которых члены Инквизиции участвуют на регулярной основе. Некоторые из этих ситуаций представляют сложность только для неопытных аколитов, ведь если после пары столетий непрерывных расследований в тени Империи вы все еще живы, вы, несомненно, уже знаете о ереси больше чем нужно. Тогда как другие станут испытанием воли даже для самых негибких инквизиторов.

Тут что-то не правильно

Даже самые величайшие неприятности начинаются с мельчайших предупреждений, как айсберг, чья скромная вершина, торчащая над поверхностью воды, не дает ни малейшего представления о масштабах того, что лежит под поверхностью. Многие ключевые расследования в истории Империи начинались просто, под ознаменованием зловещих слов вроде «Эзикиль ведет себя странно последнее время». Опытные агенты Инквизиции быстро набивают глаз на необычные манеры поведения и начинают понимать их подоплёку: культистская активность, одержимость демоном, душевные отклонения, влияние ксеноса и тому подобное – список бесконечен. Но им следует избегать соблазна и не начать видеть зловещие предзнаменования в каждом косом взгляде и неуверенном жесте, ведь найдется много не еретических объяснений для самого широкого круга необычных явлений.

Многие аколиты проводят изрядное количество времени, тайно и издалека изучая подозрительных личностей, чтобы обнаружить ересь в их действиях. Если откроется, что они поддались пагубе, реакция аколита будет зависеть от того, что задумал еретик. Однако, зачастую, причиной подозрительного поведения становятся криминальные дела того или иного сорта. Инквизиция обычно ожидает от своих аколитов рапортов местным властям по таким инцидентам, так как для своих агентов, у неё найдутся дела поважнее, чем работа импровизированной полицией. Иногда, то, что кажется «обычным» криминальным поведением, на деле оказывается первым ключом к разгадке глубокого и темного заговора, где разные нити и улики начинают складываться в детальную картину грандиозного преступного или демонического плана. Некоторые инквизиторы, особенно те, кто не обременен строгой моралью, ловко используют преступные элементы для своего преимущества – их аколиты могут стать связующим звеном между хозяином и преступниками, которых они выявили. Эти инквизиторы часто предлагают свое «покровительство» правильному сорту головорезов в обмен на информацию, товары черного рынка, человеческую силу, если она потребуется и т.д.

Все мы культисты

Единственная официально признанная религия в Империи – это культ Бога-Императора, якобы следующий Имперскому Кредо, как учат проповедники Адептус Министорум. Все прочие культы

являются еретическими, включая культ Механикус, однако только самые безумные и фанатичные священники пытаются проповедовать против верований последователей Бога-Машины. Несмотря на кажущуюся ясность, на деле Имперское Кredo имеет бессчетное число интерпретаций на каждом из миров, где оно процветает. Кроме того, Экклезиархия стала официальной религией Империи только через 3000 лет, после того, как Император был заключен в Золотой Трон, так как была, еще до Его восхождения, крупнейшим и влиятельнейшим культом, посвященным Богу-Императору, а все прочие возникли уже после Его «обоожествления». В результате в Империи существует множество и множество различных сект, большинство которых может законно заявить о своей подлинности, но если бы каждая начала объяснять детали своей веры другим, по всей вероятности случилась бы священная война эпических масштабов, так как каждая сторона считала бы другую еретиками, из-за отклонений от «единой истинной веры». Адепт Министорум существует, чтобы предотвращать подобные происшествия, хотя они все же случаются, время от времени. Обычно Экклезиархия не любит вовлекать инквизиторов в эти дела, но если все же появляется необходимость в инквизиторе, они неизменно запрашивают членов Ордо Еретикус.

Инквизицию волнует не то, какому конкретному направлению Имперского Кredo Экклезиархия отдает предпочтение в том или ином столетии, а то, с какой легкостью истинные отклонения могут незаметно проскользнуть в один из множества вариантов культа Бога-Императора. Поскольку лишь немногие имперские граждане могут усомниться во властях, а большинство охотно верит словам членов Экклезиархии, коварный развращенный священник может причинить огромный вред, прежде чем будет раскрыт. Населения целых миров были утеряны из-за суицидальных культов, или чего похуже, ведомые затронутыми варпом демагогами. Средневековый менталитет имперских граждан поощряет их глубокую веру в духовные силы, лежащие вне их понимания, которые Экклезиархия объявляет Богом-Императором. Последователи Губительных Сил научились использовать имперскую «необходимость в вере», сочетая её с искусной наживкой из тайных знаний или привилегий. Действуя как одна из бесчисленных сект Бога-Императора, предлагая некоторые преимущества, играя на гордости или элитном статусе, культ Хаоса может привлечь множество влиятельных последователей. К тому времени, когда этих людей посвящают в глубокие секреты их новой секты, бывает уже слишком поздно, чтобы вырваться из её когтей. Те, кто отдается служению нечестивым богам Хаоса, поворачиваются спиной к Императору и Его трудам, вовлекают себя в деяния отвратительной порочности и абсолютного безумия, идя по лезвию ножа за могуществом, обещанным Губительными Силами.

Одна из важнейших задач Инквизиции искоренять и уничтожать культы темных богов Хаоса,

прежде чем они причинят неизгладимый урон. Одно из опаснейших заданий для группы аколитов – проникнуть и по возможности истребить культ Хаоса. Опасна не столько более чем реальная вероятность разоблачения, сколько ужасающая возможность осквернить душу варпом, узнав слишком многое из верований еретического культа. Эти тайные культы – невероятно опасные противники, так как бывает очень трудно определить, как далеко распространилось их влияние. Трудно полагаться на помощь местных сил, когда ожидаешь от них удара в спину. Что еще хуже, порча, присущая этим извращенным верованиям, часто может проявить себя возмутительно осязаемым образом – лидеры подобных культов часто наделены странными силами, и, зачастую, оказываются мутантами, могущественными псайкерами, затронутыми демоном или всем вместе взятым. Тогда как большинство аколитов будет вовлечено в раскрытие и уничтожение подобных группировок, некоторые радикальные инквизиторы допускают и даже поощряют еретические культы, полагая, что смогут использовать их в своих целях, бить врага его же оружием, как они говорят. Вера аколитов, работающих на таких инквизиторов, может подвергнуться суровому испытанию, если им будет приказано участвовать в некоторых ритуалах...

Твари с другой стороны

Адепт Министорум проповедует, что величайшая заслуга Императора в том, что он защищает человечество от ужасов имматериума. Астрономикон, направляющий корабли Империи сквозь тьму варпа – самое осязаемое проявление его благоволения. Впрочем, Экклезиархия запрещает обсуждать, чем является этот незримый ужас. Самыми обширными в Империи знаниями о том, что живет во тьме эмпирей обладают Навис Нобилитэ и Инквизиция. Считается, что варп – это темное отражение материальной вселенной, место, где чистые эмоции обретают форму. Псайкеры заявляют, что каждая душа (кроме неприкасаемых) мерцает огнем в имматериуме. Свет псайкеров пылает ярче всего и, без должной ментальной дисциплины или подготовки, они, вызывая к своим силам, могут привлечь существ, рышущих в варпе. В этом месте обитает много странных жизненных форм, но те, что привлекают внимание Инквизиции, обычно называются сущностями варпа.

Ордо Маллеус полагает, что сущности варпа – это существа, состоящие из чистой энергии имматериума. Большинство этих существ враждебны земной жизни, но самые опасные из них – это демоны Хаоса. Демоны обычно состоят из самых крайних мыслей и эмоций, слитых в единое сознание. Охотники за демонами потратили тысячелетия, пытаясь каталогизировать все различные формы, которые могут принимать их оппоненты, но эта работа никогда не будет завершена, поскольку демонические орды кажутся неисчислимыми. Все демоны питают ненависть и ужасную бесконечную злобу к осязаемому миру, хотя в то же время страстно желают им обладать. Они жаждут твердо-

сти форм и чувственного опыта, что может дать им тело, хотя и презирают слабость живых существ. Незащищенные псайкеры – самый верный способ, которым демоны проникают в реальное пространство. Используя злополучных псайкеров как энергетический туннель, они получают доступ к материальной вселенной. Демоны принимают мириады различных обликов в реальном мире, но все они состоят из воплощенной из энергии плоти и даже самые «младшие» демоны невероятно смертоносны. К счастью, как создания имматериума, они нуждаются в постоянном притоке эмоциональных или психических сил, чтобы поддерживать себя, иначе они быстро теряют физическую форму и распадаются обратно на энергию, возвращаясь назад в варп, откуда и пришли. К несчастью, места, где они смогли обрести плоть, становятся испорченными, а измерения сближаются, что делает процесс перехода в реальное пространство гораздо проще. В конце концов, барьер между измерениями может обрушиться полностью, навсегда объединяя области имматериума и прилегающего реального пространства, образуя отвратительный мир Хаоса, где дух и плоть становятся одинаково податливыми. Демоны, желающие задержаться в реальном пространстве, пытаются овладеть псайкерами, чтобы получить контроль над их телами. Если один из них преуспевает, появляется существо, известное как демонхост, не такое сильное, как проявившийся демон, но все еще одно из самых опасных существ в галактике. Демоны часто сотрудничают с последователями богов Хаоса, чтобы получить выгоду от богохульных ритуалов, проводимых культистами с целью призвать демонов из эмпирей в реальное пространство и увеличить свою силу.

Аколиты Инквизиции, особенно служащие в Ордо Маллеус, обучены искать признаки одержимости демоном. Таких врагов нельзя надолго оставлять без внимания, ибо их силы растут действительно быстро, очень быстро – и аколиты, обнаруживающие чрезмерное проявление варпа, часто должны действовать быстро, чтобы остановить его прежде, чем оно вырвется из-под контроля. Жизнь Охотника за демонами – это жизнь одиночки, так как очень немногие имеют достаточную силу воли или духа, чтобы долго выдерживать ужасное демоническое знание. Аколиты, встающие на этот святейший из путей, начинают его с благочестивыми помыслами, но часто бывают затронуты тем, с чем им приходится сталкиваться. Многие агенты, сумевшие прожить достаточно долго, в конце концов, поддаются той или иной порче. Те же, кто выстоял и сохранил свою психику, часто просят, чтобы им либо позволили сконцентрироваться на других врагах, либо полностью избавили от полевой работы на службе Инквизиции. Несмотря на множество очевидных и явных опасностей демонического, есть такие инквизиторы, кто верит, что силы Хаоса могут быть использованы против него самого. Самые дерзкие, компетентны они или просто глупы, осмеливаются заключать демонов в должным образом подготовленное тело, отмеченное освященными рунами

обуздывания и скованное цепями с выгравированными мистическими печатями, чтобы создать существо, известное как демонхост. Демонхосты вынуждены служить своему создателю и теоретически безоговорочно подчиняться его командам, хотя даже в самом лучшем случае это весьма сомнительное предприятие. Любой инквизитор, доказано создававший демонхоста, автоматически объявляется Отлученным Предателем, и становится целью для своих же товарищей, под неизменным предводительством отряда Серых Рыцарей – легендарного Ордена Адептус Астартес, являющегося военной палатой Ордо Маллеус. Почему же тогда радикальные инквизиторы вообще идут на это, если им грозит подобное взыскание? Потому что демонхосты это абсурдно сильная и мощная поддержка в сражениях с другими демонами и псайкерами-отступниками. Почетная обязанность аколита, узнавшего, что его инквизитор использует демонхоста, доложить в Ордо Маллеус. Те же, кто умолчит, автоматически приговариваются вместе с хозяином, если однажды его ересь будет раскрыта, а их молчание доказано.

Проблема с псайкерами

Псайкеров ненавидят, боятся и широко осуждают как еретиков. Самые могущественные из их числа могут беспрекословно командовать целыми народами, посылать мысли в самые дальние пределы галактики и сокрушить Боевого Титана силой своей воли. Но хуже все, что являются потенциальными проводниками для демонов из имматериума.

Одна из ответственностей, которую на себя могут взять аколиты – это поиск свежепробудившихся псайкеров. Это задание может стать тяжелой эмоциональной ношей, так как псайкером может стать любой и часто – не по своей воле. Многие из них боятся и ненавидят то, чем они стали. Они наполнены ненавистью и отвращением к себе, что в сочетании с их новообретенными силами, делает их опасными и непредсказуемыми противниками. Но еще хуже псайкеры, принявшие свои возможности. Они редко когда могут осознанно контролировать свой психический талант, но все же невероятно смертоносны для окружающих. Те псайкеры, кто сумел избежать имперского обнаружения, вынуждены прятать свои силы, скрываясь там, где обычные власти не захотят искать их; на многих имперских мирах есть бандитские районы, куда не заходят даже самые упорные арбитры, именно там прячутся эти вирды, продавая свои силы тому, кто больше заплатит. Вирды – это наемные псайкеры, самоучки, с диким разнообразием возможностей, стремящиеся жить так далеко от имперского внимания, насколько это возможно. Инквизиция не единственная организация, наблюдающая за псайкерами. Некоторые молодые псайкеры вовлекаются в культы или другие группировки, желающие спрятать их от десятины Черных Кораблей. Псайкеры в союзе с силами Хаоса – одна из величайших опасностей для Империи. Аколиты, сражающиеся с псайкерами-отступниками, вставшими на сторону Губительных Сил, встречаются с врагом, который

может отлично знать, что они намереваются сделать, еще до того, как они это решили. Подобные враги охотно извлекают секреты из прошлого аколитов, чтобы ментально надругаться над ними, что делает сражения против опытных псайкеров столь же разрушительными для психики, как и сражения против демонов. Однако Инквизиция - одна из передовых организаций Империи по использованию неприкасаемых для поимки и/или казни псайкеров-отступников.

Ксеносы среди нас

Экклезиархия проповедует, что Империи Бога-Императора предначертано править всей галактикой и даже миряне верят, что это так. Считается, что все остальные расы нарушают границы человеческого пространства. Большинство людей, добровольно имеющие дела с разумными ксеносами, отличные от враждебных, считаются еретиками. Тем не менее, из-за значительной удаленности друг от друга многочисленных звёздных систем Империи, существует множество планет, на которых ксеноформы перемешаны с человечеством. Хотя есть и такие чужие расы, которые просто хотят, чтобы их оставили в покое, большая часть встречаемых Империей ксеносов проявляют враждебность к человечеству. Ордо Ксенос несет бессменную вахту, выискивая многочисленные угрозы, исходящие от чужих форм жизни - от смертельных болезней, до сил вторжения. Они постоянно защищают нас от зловещей угрозы, исходящей от культов поклонения чужим, эльдарских рейдеров, Великого Пожирателя, жестоких орков и многих других.

Гораздо коварнее угроза, исходящая от образцов ксенотехнологий. Ортодоксальные члены Адептус Механикус проповедуют, что все технологии, не исходящие от человечества, осквернены и способны подвергнуть душу использующего опасности (по крайней мере, так они обосновывают свои реквизиции). По этой причине чужие механизмы заведомо считаются подозрительными. Имперская пропаганда изображает все предметы не человеческого производства как второсортные, по отношению к человеческим. Если приходится признать эффективность чужой технологии, они быстро выдвигают аргумент Механикусов, что все ксеноустройства потенциально прокляты. Но ничто из этого не отменяет того факта, что некоторые ксеноартефакты очень могущественны, или обладают свойствами, не доступными человеческим изделиям. Там, где есть незаконные товары, там есть и прибыль, и множество бандитских группировок по всему Империи имеют дела с различными ксенотоварами, от технологий, до наркотиков и рабов.

Аколиты Ордо Ксенос всегда начеку, готовые к любым проявлениям ксеновлияния. Культи, посвященные различным ксенобогам, или прославляющие удивительных чужих, попадают под их ведение, так же как и многие подозрительные криминальные картели и пользователи запрещенных ксенотехнологий. Агенты Инквизиции беспрестанно ищут признаки вовлеченности ксеносов в любые

предприятия, поскольку история неоднократно показывала, что даже небольшое вмешательство часто подготавливает почву для полномасштабного вторжения.

Мятежные намерения

Большинство имперских граждан, если бы могли, предпочли бы прожить жизнь в относительном покое. Однако общества многих имперских миров основаны на деспотизме, что порождает недовольство. Даже миры, придерживающиеся равноправия, часто поощряют конформизм. Но ни накапливающееся возмущение, ни принуждение к порядку не способствуют довольству людей. Администратум, управляющий Империей, не упускает из вида этот феномен. Планетарным губернаторам дозволено управлять мирами по своему разумению, но настоятельно рекомендуется использовать две отдушину, веру и страх, чтобы перенаправлять агрессию. Экклезиархия помогает с первым, а постоянные туманные изречения о многочисленных угрозах галактике помогают со вторым. Пока имперские десятины уплачиваются в полном объеме, Администратум закрывает глаза на все, кроме самых жестоких крайностей. Неприятности начинаются, когда заканчивается десятина, ибо Империя не терпит мятежей. Величайшее наказание заблудшему губернатору обычно принимает форму имперского ассасина, однако, чтобы подавить крупные мятежи требуются большие силы. Мятежные планеты вырезаются в качестве примера для остальных - но мятежи, не важно, насколько безнадежные, все равно случаются, поскольку непокорность заключена в самом характере человечества.

Аколиты, тем или иным образом, могут быть вовлечены в мятеж с одной либо с другой стороны. Некоторые группы работают под прикрытием, выносивая особенно смертоносные угрозы, витающие в хибарах угнетенных и в захудалых питейных заведениях. Некоторые радикальные инквизиторы могут поощрять восстания (смотрите **Главу 10: Инквизиция**), и аколиты, работающие на них, примеряют на себя должности подстрекателей. Ни поддержка мятежей, ни их подавление не способствуют спокойной жизни.

Пылающие миры

Есть множество дверей, которые никогда не должны быть открыты, много секретов, должных оставаться таковыми. Тем не менее, в Империи много организаций, намеренно ищущих знания, будь они исчезнувшими либо признанными богохульными. Некоторые фракции схоластов, особенно финансируемые дворянскими домами, специализируются на таких дисциплинах, как ксеноархеология и психические феномены. Покуда их изыскания санкционированы, Экклезиархия не вмешивается в их дела, но пылливый ум редко думает о догмах и склонен впадать в ересь. Последователи Бога-Машины печально известны своими поисками ответов на запрещенные вопросы, даже если эти исследования были запрещены их начальством. В

конце концов, в самой Инквизиции есть более радикальные члены, которые считают себя выше необходимости объяснять свои действия и свой выбор книг. Инквизиция ведет длинный список еретических текстов, многие из которых должны быть сожжены неоткрытыми в случае обнаружения, некоторые личности считают этот список своим «списком желаний».

В зависимости от инквизитора, на которого они работают, аколиты могут быть вовлечены либо в сокрытие знаний, либо в обретение, либо и в то и другое. Кража и уничтожение текстов и информационных планшетов, подтасовка пиктов, порча журналов скоропостижно скончавшихся ученых, дабы их коллеги свернули с пути опасных изысканий, утаивание записей, подмена фактов, поджигание лабораторий вместе с персоналом, поиск древних текстов, еретических и не только – все это может стать возможным в погоне за сохранностью тайн. Помните, некоторые знания подобны болезни, узнав однажды, забыть их невозможно, неважно как сильно того хочет аколит.

Мы – наши злейшие враги

Самый опасный институт в Империи Человека – это имперская Инквизиция. Величайшая опасность, с которой могут столкнуться аколиты может с большой вероятностью исходить от конкурирующего инквизитора и его свиты. Аколиты Инквизиции часто лучшие в своем деле: безжалостные, преданные и движимые знанием того, что то, что они делают, правильно.

Доверие это роскошь, которую аколиты редко могут себе позволить.

Славы или корысти ради?

Аколиты вступают в Инквизицию по многим причинам, но мало кто из них когда-либо уходил в отставку. Знакомство с темными секретами галактики не благоприятствует сохранению психики. Аколиты регулярно встречают смертоносных врагов, многие из которых способны ранить не только тело, но и душу. Так зачем они ступают во тьму? Каждый должен ответить на этот вопрос сам. Этот раздел описывает награды для ИП и дает советы по их выдаче.

Очки Опыта

Очки Опыта (Опыт) самая распространенная награда в **Тёмной Ереси**. Персонажи используют их, чтобы приобретать Улучшения, Умения, Таланты и продвигаться по Карьерному пути – весь этот процесс отображает рост их мастерства со временем. Выдавать Очки Опыта – ваша обязанность как МИ. Следует соблюдать умеренность, чтобы быть уверенным в том, что персонажи прогрессируют, но завершат свой Карьерный путь не слишком быстро. Есть несколько подходов к награждению Очками Опыта, они описаны ниже.



Абстрактный метод

Это простейший способ выдавать Очки Опыта и рекомендуется новичкам. Он основан на одном простом принципе: выдавайте по 200 Опыта каждому игроку за каждые четыре часа игры. Это отражает длину средней игровой сессии, поэтому этот метод гарантирует, что после каждой игры, игрок сможет приобрести Улучшение, новое Умение или Талант.

В то время как другие методы ориентированы на успех, абстрактный метод основан на мнении, что весь опыт представляет ценность. И в самом деле, неудачи зачастую поучительнее успеха, а значение имеет только простое выживание. Если персонаж может выдержать все, что обрушивает на него галактика, он заслуживает награды.

Четырехчасовая отметка это просто рекомендация. Если ваша группа тратит много времени на шутки, поглощение закусок, на перерывы и т.п., вы можете решить, что шесть часов вам подходит больше. Если ваши сессии длятся в среднем по три часа, но наполнены приключениями, это также заслуживает Очков Опыта.

Детальный Метод

Как явствует из названия, это самый трудоемкий метод раздачи Опыта, но и самый точный. Используя детальный метод, вы разбиваете приключение на смысловые части и выдаете Опыт за успешное завершение каждой. По существу, каждая ступенька сюжета имеет свою награду. Награды могут быть маленькими, от 5хр за незначительное событие, до 50хр за значительное. Вы можете использовать **Таблицу 8-1: Сложность события**, когда думаете над подходящими наградами за каждую сцену. Это позволит рассмотреть каждую сцену с точки зрения Сложности Тестов.

Пример:

В одну из сессий, ИП, по наводке, обнаружили захолустный бар в подулье. Там они встретили торговку информацией, желающую открыть им местоположение отъявленного контрабандиста, предположительно торгующего ксенооружием. Однако в качестве оплаты торговка желает, чтобы аколиты разделились с одним из её конкурентов и, так как он оказался мутантом, они согласились. Она не стала докучать аколитам рассказами о его хорошо вооруженной банде. Разобравшись с отребьем подулья, персонажи, в конце концов, узнали местоположение контрабандиста, которого они искали. За эту сессию ИП выдает 30хр за нахождение торговки информацией и дела с ней, 50хр за бой с мутантом и его бандой и 40хр за нахождение контрабандиста. Без сомнений, в следующей сессии они нанесут визит якишающемуся с ксеносами еретическому выродку.

Как и в случае со Сложностью Тестов, вы должны быть честными, определяя сложность событий. Было ли препятствие легко преодолимо или победа

досталась дорогой ценой? Были ли ИП в невыгодных условиях? (возможно из-за психических возможностей или численности)? Сколько Очков Судьбы они использовали, чтобы победить в бою? Все эти вопросы нужно иметь ввиду, обдумывая сложность событий.

Таблица 8-1: Сложность события

Сложность	Награда ХР
Очень Легко	20
Легко	30
Рутин	40
Средняя	50
Серьезно	80
Сложно	100
Очень Сложно	130

Вам также стоит принимать во внимание важность события, выдавая Опыт. Беспорядочное и бесцельное убийство невинных, или даже виновных, ничего не стоит. Обрушить на еретиков правосудие Императора – вот что имеет значение. Кульминационное событие в конце длинного приключения стоит дополнительных Опыта, возможно в два раза больше обычного.



Награды за отыгрыш роли

Вдобавок к сюжетным наградам Очков Опыта, вы можете выдавать дополнительные индивидуальные награды за хороший ролевой отыгрыш после каждой сессии. Награды за отыгрыш, главным образом, должны быть в районе 20-50 Опыта и ни в коем случае не следует раздавать их автоматически. Смысл в том, чтобы поощрять игроков, проявивших исключительные старания по отображению своих персонажей.

Понятие «хорошего отыгрыша» весьма субъективное. Не поддавайтесь соблазну поощрять шумного весельчака, всегда принимайте во внимание личность отображаемого персонажа. Задумчивый машинный провидец Адептус Механикус не в состоянии доминировать в социальных ситуациях, но эффектный отыгрыш этой личности все равно достоин награды. По ходу компании персонажи раскрываются, все в группе лучше узнают личности других ИП. Это должно упростить оценку ролевого отыгрыша.

Очки Судьбы

В редких случаях, вы можете наградить Очком Судьбы аколита, совершившего нечто поистине выдающееся в конце главной сюжетной развязки, но вам стоит проявлять скупость в этом деле.

Ранги и Привилегии

Как аколиты Инквизиции, ИП уже имеют доступ к значительному светскому влиянию. Тем не менее, есть много организаций, которые не станут автоматически раболепствовать перед Инквизицией. Приобретение друзей и союзников в таких организациях, как Адептус Механикус или в преступном мире - всегда полезная «награда» для аколитов. Обретение славы и социального статуса в имперском обществе - это палка о двух концах: хотя и полезно, но делает сложным выполнение обычных заданий под прикрытием. Но с другой стороны, хорошие связи делают секретность ненужной.

Членство в исключительных организациях и доступ к тщательно охраняемым тайнам - превосходные награды для аколитов. Инквизиция владеет множеством запрещенных книг, доступ к которым разрешен только доверенным агентам. Персонажи могут получить доступ к значительным ресурсам, которые позволят им получать существенную поддержку без необходимости обращаться к своему инквизитору. Новоиспеченный аколит не может мобилизовать никого, кроме своих ближайших компаньонов, ему придется самому позаботиться о себе и долгой службой и доверием заработать себе привилегии. Аколит у которого за плечами столетие верной службы, может запросить и рассчитывать на получение целых батальонов Имперской Гвардии, если, по его мнению, ситуация того требует.

Элитные Улучшения

Обычно, персонажи не могут изучать Умения и Таланты, не входящие в таблицы их Карьерного Пути. И это сделано специально: если бы персона-

жи могли брать и выбирать любые желаемые Умения и Таланты, вся бы система Карьерных путей развалилась.

С другой стороны, вы можете награждать персонажей особыми тренировками, которые позволят им приобретать Умения и Таланты вне их Карьерного пути, но это должно быть редким событием. Также, вы должны убедиться, что действия персонажей соответствуют их приобретению. Персонажи должны искать учителей, тратить время на тренировку и зачастую платить непомерную цену за уроки. Кроме того, такие Умения и Таланты должны стоить как минимум 200 Опыта, а возможно и больше. Вы можете сделать некоторые послабления этих правил в особых обстоятельствах, но не делайте их слишком легкими. Ваши игроки никогда не должны полагать, что могут приобрести любое Умение в независимости от их карьеры.

Взаимодействие

«Подозрительный разум – здоровый разум.»

- надпись в бастиионе Серпентис.

Большая часть **Тёмной Ереси** сконцентрирована на взаимодействии с множеством различных людей, населяющих миры Империи. От небрежных охранников выходов из подулья, до квартирмейстеров, выдающих жизненно важное снаряжение, свидетелей, связанных и шпионов. Понимание правил взаимодействия с людьми даст вам несомненное преимущество в искоренении и сжигании еретиков.

Умения взаимодействия

В **Главе 3: Умения** представлены Умения Взаимодействия, такие как Обаяние, Обман, Командование и Запугивание. Все это - Базовые Умения Общительности, что означает, что любые персонажи могут использовать их, хотя и не в полную силу, если у них нет соответствующего Умения. Чтобы подружиться с кем-то, игрок должен использовать Обаяние, чтобы отдать приказ, он должен использовать Командование, чтобы обмануть или одурачить, он должен использовать Обман, и, чтобы напугать, он использует Запугивание. Все вместе, эти Умения - инструменты для взаимодействия с населением Империи.

Использование умений взаимодействия

Обычно, игроку не требуется проходить Тесты на Умения, чтобы взаимодействовать с другими персонажами. Он просто отыгрывает роль своего персонажа. Взаимодействия между игроком, в роли своего персонажа, и МИ, в роли НИП, определяются по результатам разговора. Однако, в любой ситуации со значительными последствиями, игрок должен проходить соответствующий Тест, когда существует возможность неудачи: если он пытается убедить НИП сделать что-то, чего тот обычно не

делает (открыть секрет, принять взятку и тому подобное), или если успех значительным образом продвинет сюжет. В конечном счете, когда игрок должен проходить Тест, и когда не должен, решает МИ. За ним остается последнее слово об обстоятельствах события.

Отношения

Обстоятельства могут изменять Сложность Теста на умения Взаимодействия. К примеру, это может быть атмосфера, ситуация и личные обстоятельства НИП. Однако, наиболее важный фактор – это отношение НИП к персонажу игрока. Как персонаж относится к нему, какие чувства испытывает, какие не испытывает. Отношение НИП, определяет базовую Сложность. Другие факторы могут изменять ее в большую или меньшую сторону, в зависимости от ситуации. **Таблица 8-2: Отношения** показывает примеры отношений, основанные на предпринимаемом Тесте и соответствующей Сложности.

В случае успешного Теста, отношение цели улучшается на один шаг, и плюс один шаг за каждую степень успеха. В случае провала, отношение цели не изменяется и ухудшается только за каждую степень неудачи.

Как правило, цель должна быть как минимум Безразличной, чтобы выполнить просьбу, и в этом случае она, будучи предоставленной самой себе, будет делать то, чего хочет игрок в 50% случаев. Каждый шаг после Безразличия на 10% повышает вероятность того, что цель будет выполнять ваши просьбы. Под надзором базовый шанс увеличивается на 20%.



Пример:

Дрейк и его товарищи аколиты мобилизовали группу местных солдат СПО для участия в охоте на опасного ксеноса в глубинах древнего улья. Внезапно натолкнувшись на тварь во тьме канализационных туннелей, Дрейк должен попытаться заставить свою когорту внезапно заупрямившихся солдат СПО атаковать.

МИ решает, что солдаты СПО хорошо натренированы, но не рады помогать аколитам. МИ определяет их отношение как Неприязненное, поэтому Дрейку придется успешно пройти Трудный (-10) Тест на Командование. Дрейку необходимо преуспеть, чтобы улучшить отношение от Неприязни до Безразличия, но и в этом случае солдаты могут убежать, если дела будут плохи. К счастью, Общительность Дрейка 46. Он бросает к100 и получает 25, успех! Поскольку он превзошел Тест на 21, он также получает 2 степени успеха, что означает, что отношение солдат повышается до Преданного, что, по мнению МИ, достаточно, чтобы быть уверенным в том, что они будут биться до самого конца.

Взаимодействия и Группы

Когда игрок использует умение Взаимодействия против группы людей, Тест выполняется уже описанным способом, но МИ устанавливает отношения на основе среднего настроения группы. Игрок проходит Тест как обычно, но в случае успеха, он может повлиять на число людей, равное его бонусу Общительности. Обратите внимание, что некоторые Таланты могут увеличить число целей, на которых может воздействовать игрок.

Таблица 8-2: Отношения

-Отношения по Умениям-					
Сложность	Модификатор	Обаяние	Командование	Обман	Запугивание
Легкая	+30	Безрассудство	Фанатизм	Легковерие	В ужасе
Рутинная	+20	Нежность	Преданность	Доверие	Напуган
Обыденно	+10	Благосклонность	Верность	Согласие	Оцепенение
Серьезно	+0	Безразличие	Безразличие	Безразличие	Безразличие
Трудно	-10	Презрение	Неприязнь	Подозрение	Храбрость
Сложно	-20	Пренебрежение	Вероломство	Скептицизм	Отважность
Очень Сложно	-30	Отвращение	Мятежность	Отрицание	Безбашенность



Страх и Адские Муки

41-е тысячелетие темное и ужасное место, где миллиарды людей населяют вселенную, полную неисчислимых страхов и бесчисленных опасностей. Смертоносные чужие крадутся среди холодных звезд, мятежи и измены гноятся в тени разлагающейся мощи Империи, и кошмарные силы скребутся за тканью реальности, жажда пировать и развращать. Аколиты должны выстоять против этой зловещей угрозы. Темное насилие и энтропия, страх и ужас, безумие и незримая порча Хаоса – все это неизменные элементы игр, которые вам предстоит обыграть.

Правила, представленные здесь, отражают эти многочисленные угрозы разуму и душе, и то, как персонажи игроков взаимодействуют с ними. Они разделены на три различные, но взаимосвязанные части: Страх охватывает непосредственные реакции персонажей на пугающие события или создания, Безумие описывает долгосрочные эффекты душевных расстройств на персонажа, а Порча имеет дело с коварным влиянием варпа и запретных знаний. Во время боевых столкновений, будет применяться одно единственное правило из этой главы – Страх. Эффекты Безумия и Порчи рассматриваются после битвы, а не вовремя её.

Очки Безумия и Порчи

Очки Безумия (ОБ) и Очки Порчи (ОП) – это Характеристики, которые персонаж зарабатывает во время игры. Они обе начинаются с 0 и увеличиваются со временем, отражая урон, причиняемый психическому состоянию (ОБ) и чистоте души (ОП). Чем выше эти очки, тем более извращенным, испорченным и ослабленным становится персонаж, и если когда-нибудь, одна из этих Характеристики достигнет до 100, персонаж безнадежно сойдет с ума или запячется и его карьера и жизнь подойдут к внезапному и резкому концу, как если бы его внезапно убили.

Страх

Страх вступает в игру, когда аколиты сталкиваются со сценами ужасов и зверств, или когда им приходится идти в бой против ужасающих чужих, безумных, извращенных порождений науки или кошмарных существ варпа. Когда аколит сталкивается с подобным пугающим событием или противником, он должен пройти Тест на Страх: это Тест на Силу Воли, модифицируемый ужасностью происходящего. Если аколит проходит Тест, он может продолжать действовать по своему усмотрению. Однако, если он потерпит неудачу, его охватывает Страх.

Степени Страха

Некоторые вещи заметно страшнее других. Бандит, размахивающий пистолетом перед лицом аколита, несомненно, опасен, но это не повод проводить Тест на Страх. Однако, если пистолетом размахивает живой труп его покойного брата, а светящиеся белые пауки суеются в его бескровных открытых ранах – пройти Тест необходимо. **Таблица 8-3: Сложность Тестов на Страх** показывает некоторые принципы определения Сложности Тестов на Страх.

Таблица 8-3: Сложность Тестов на Страх

Сила Страха	Мод	Примеры
Страх (1) Нервирующий	(0)	Крыло ночи, ревенант, Синофийский костяной червь
Страх (2) Пугающий	(-10)	Карнозавр, пылевой сталкер, голам-убийца
Страх (3) Ужасающий	(-20)	Инкарнация демона, астральный призрак, психнойен
Страх (4) Чудовищный	(-30)	Король в Лохмотьях

Провал Теста на Страх

Если в боевой ситуации персонаж провалит Тест на Страх, он должен незамедлительно сделать бросок по **Таблице 8-4: Таблица Шока**, прибавляя к броску +10 за каждую степень неудачи. Полученный эффект незамедлительно применяется к персонажу.

Если в небоевой ситуации персонаж проваливает Тест на Страх, он лишается решимости и получает штраф -10 ко всем Умениям и Талантам, требующим собранности. Этот штраф длится, пока персонаж находится поблизости от объекта своего Страха (просто отойти подальше и вернуться не выйдет!).

Вдобавок, если в небоевой ситуации персонаж провалит Тест на Страх более чем на 30, он также получает 1к5 Очков Безумия.

Шок и оправление от него

Персонаж может оправиться от некоторых эффектов Страха, после того, как первоначальный шок пройдет. В случаях, где указано, что персонаж «может оправиться» (см. **Таблицу 8-4: Таблица Шока**), он может пройти Тест на Силу Воли в свой следующий Ход. В случае успеха персонаж приходит в чувство, избавляется от эффектов Страха и может действовать по своему усмотрению. В случае неудачи, эффект остается в силе и персонаж может попытаться оправиться вновь на следующий Ход.

Таблица 8-4: Таблица Шока

Бросайте к100 и прибавьте +10 за каждую степень неудачи

01-20	Персонаж сильно испуган. Он может использовать только одно Полудействие в свой следующий Ход, после чего может действовать как обычно.
21-40	Персонаж начинает трястись от страха. Он получает штраф -10 ко всем Тестам до конца события или пока не оправится.
41-60	Шокированный, персонаж разворачивается и убегает от представшего перед ним ужаса. Персонаж не может приблизиться к объекту своего страха по собственному желанию, а в остальном может действовать по своему разумению, со штрафом -10 ко всем Тестам до конца события. Персонаж получает 1 ОБ.
61-80	Персонаж замирает от страха, он не может предпринимать Действия, пока не оправится. После оправления, персонаж получает штраф -10 ко всем Тестам до конца события и 1к5 ОБ.
81-100	Персонажа охватывает паника. Он должен бежать от источника страха, если может и так быстро как может. В случае невозможности бегства, он может тратить только Полудействие в ход и получает штраф -20 ко всем Тестам. Персонаж получает 1к5 ОБ. Убежав прочь, персонаж может оправиться от эффекта.
101-120	Персонаж падает в обморок и остается без сознания в течение 1к5 Раундов. Вернувшись в сознание, он продолжает трястись и получает штраф -10 ко всем Тестам до конца события и 1к5 ОБ.
121-130	Персонаж полностью лишается самообладания, он начинает вопить и плевать на протяжении 1к5 Раундов. В течение этого времени он беспомощен, не может ничего делать и роняет все, что держал в руках. После этого, до конца события, персонаж может предпринимать только одно Полудействие каждый Ход, до тех пор, пока не сможет отдохнуть. Персонаж получает 1к5 ОБ.
131-140	Персонаж заходится в истерике и в маниакальном исступлении случайным образом атакует всех находящихся поблизости, дико паля или используя другое оружие, находящееся в руке. Эффект длится, пока персонаж не оправится или пока не будет нокаутирован. Персонаж получает 1к5 ОБ.
141-160	Персонаж падает и съезживается на полу на 1к5+1 Раундов, рыдая, бормоча и разрывая собственную плоть, и не может делать ничего другого. Даже придя в чувство, он находится в полном смятении и получает штраф -20 ко всем Тестам до конца события. Персонаж получает 1к5+1 ОБ.
161-170	Разум персонажа отключается, и он впадает в кому на 1к5 часов и не может быть разбужен. Персонаж получает 1к10 Очков Безумия.
171+	Персонаж так напуган, что начинает видеть странные и ужасные вещи, поскольку его связь с реальностью слабеет. Персонаж испытывает острый галлюциногенный эффект (смотрите Расстройства) в течение 2к10 Раундов. Когда галлюцинация заканчивается, персонаж получает штраф -20 ко всем Тестам до конца события. Персонаж получает 2к10 ОБ и 1к10 постоянного повреждения к Силе Воли.

Очень Плохие Вещи

Тесты на Страх в небоевых ситуациях по большей части остаются в ведении МИ, ему следует решать где, как и когда они должны проходить и не в коем случае не применять их повсеместно. Напротив, Тесты на Страх следует использовать только для создания драматического напряжения в ваших играх, а слишком частое их использование ослабит их эффективность и новизну, и выжмет все соки из ваших аколитов. Вот некоторые примеры подходящих событий, которые могут вызвать Страх:

Нервирующий (0) Лицезрение сцены зверского убийства, незначительных неизвестных сверхъестественных или психических феноменов - странных огней, призрачных голосов, плачущих статуй и т.п.

Пугающий (-10) Встреча с кем-то, кого вы считали мертвым, значительные сверхъестественные или психические феномены – кровавый дождь, картины с вопящими ртами и т.п.

Ужасающий (-20) Внезапная, шокирующая и необъяснимая смерть (человек, сидящий рядом с вами в челноке, внезапно умирает, выблевывая личинки). Моменты отвратительных откровений (обнаружить себя покрытым кровью, окруженным трупами с мясницким тесаком в руке и без единой мысли о том, как ты здесь оказался), мертвецы, оживающие по всей планете и т.п.

Чудовищный (-30) Увидеть полномасштабное вторжение демонов, понять, что ответственен за гибель миллионов, взглянуть в варп не предприняв защитных мер.

Сумасшествие

Персонажи **Тёмной Ереси** находятся в центре ужасных событий: сражаются с неописуемыми страхами, раскрывают шокирующие истины и вступают в отчаянную борьбу, на кону которой бесчисленное число невинных жизней и душ. Все это связано с такими стрессами и ужасами, что медленное соскальзывание в безумие становится неизбежным. Человеческий разум, даже закаленный суровой строгостью жизни в Империуме, не способен противостоять медленному разрушению психики от ужасов 41-го тысячелетия, и аколиты - не исключение.

В **Тёмной Ереси** эти опасности представлены в виде Очков Безумия. Очки Безумия олицетворяют то влияние, которое оказывают на разум персонажа пережитые им потрясения: чем больше у него Очков Безумия, тем неустойчивее становится его разум. Совокупность эффектов, вызываемых накоплением Очков Безумия, подразделяется на Травмы, представляющие кратковременные последствия особенно ужасающих впечатлений, и Расстройства – постоянные ментальные недуги, представляющие собой значительные вехи на пути персонажа к абсолютному безумию.

Степени помешательства

Состояние персонажа оценивается степенью помешательства, которая зависит от количества имеющихся Очков Безумия. Эта классификация дает игрокам общее представление о состоянии разума их персонажа и о том, насколько ближе он стал к краю. Степень помешательства персонажа также определяет модификатор, который применяется к Тестам на избежание Ментальных травм.

Ментальные травмы

Ментальные травмы отражают относительно кратковременный урон душевному состоянию персонажа, полученный во время устрашающих и сверхъестественных событий. Каждый раз, когда персонаж получает 10 Очков Безумия, он должен

пройти Тест на Травму. Это Тест на Силу Воли, модифицируемый в зависимости от накопленных Очков Безумия (смотри **Таблицу 8-5: Тропа безумия**). Если Тест пройден, персонаж сумел справиться со своими впечатлениями без каких бы то ни было побочных эффектов. Если Тест провален, бросьте $k100$, прибавьте +10 за каждую степень неудачи и сравните результат с **Таблицей 8-6: Ментальные травмы**. Результат применяется к персонажу после события, во время которого были получены Очки Безумия.

Получение Умственных расстройств

Умственные расстройства отражают постоянные, долговременные воздействия на разум персонажа, вызванные знакомством с устрашающими и неестественными вещами. Новое расстройство (или более тяжелая версия имеющегося) приобретается автоматически вместе со степенью помешательства «Беспокойный», а так же каждый раз, когда персонаж набирает достаточно Очков Безумия, чтобы получить новую степень помешательства, как показано в **Таблице 8-5: Тропа Безумия**. Когда персонаж получает расстройство, его тяжесть зависит от новой степени помешательства, как показано в таблице.

Персонаж уже должен страдать от расстройства, чтобы оно могло ухудшиться (таким образом, чтобы расстройство стало Серьезным, персонаж должен страдать его Слабой версией, за исключением «Плоть Слаба», не имеющего Слабой версий).

Пример:

Бим Роллинг становится смятенным, узрев ужасающее чудовище Соломона. Он уже страдает слабым бредом неуязвимости, и поэтому МИ решает усилить тяжесть бреда до серьезного, вместо того, чтобы давать ему новое расстройство.

Таблица 8-5: Тропа Безумия

Очки Безумия	Степени Помешательства	Модификаторы Травмы	Расстройства
0-9	Устойчивый	н/д	Нет
10-19	Неуравновешенный	+10	-
20-29	Неуравновешенный	+10	-
30-39	Неуравновешенный	+10	-
40-49	Беспокойный	+0	1-е Слабое
50-59	Беспокойный	+0	-
60-69	Смятенный	-10	2-е Серьезное
70-79	Смятенный	-10	-
80-89	Помешанный	-20	3-е Острое
90-99	Помешанный	-20	-
100+	Неизлечимое Безумие – персонаж удаляется из игры.		

Таблица 8-6: Ментальные травмы

Бросайте 1к100 и прибавьте +10 за каждую степень неудачи.

01-40	Персонаж становится замкнутым и тихим. Он получает штраф -10 ко всем Тестам, основанным на Общительности. Состояние длится 3к10 Часов.
41-70	Персонаж обязан в принудительном порядке заняться делом, например начать лихорадочно молиться, неистово чистить оружие, декламировать стихи и тому подобное. Он не обращает внимания на окружающих. Все Тесты, основанные на Интеллекте, Общительности или Восприятии получают штраф -10. Этот эффект длится 3к10 часов.
71-100	Персонаж становится пугливым, повсюду видит опасность и вздрагивает от каждого шороха. Персонаж получает бонус +10 ко всем Тестам на Восприятие и штраф -10 к Силе Воли на следующие 1к5 дней.
101-120	Персонаж страдает от временной серьезной фобии (смотри Виды психических расстройств). Этот эффект длится 1к5 дней.
121-130	Персонаж приходит в сильнейшее возбуждение от малейшего стресса или давления. Приступая к любому заданию, требующему Теста, персонаж должен сначала пройти Тест на Силу Воли или получит штраф -10 к предпринимаемому Тесту. Если персонаж вступает в бой, все Тесты во время боя автоматически облагаются штрафом -10. Этот эффект длится 1к5 дней.
131-140	Каждый раз, когда персонаж засыпает, его начинают мучать живые и яркие кошмары. На следующий день и в течение следующих 1к10 дней, персонаж будет истощен из-за недостатка сна и получит уровень Усталости. Эффект длится 1к5 дней.
141-150	Персонаж лишился дара речи и не может говорить. Эффект длится 1к5 дней.
151-160	Персонаж, чрезвычайно подавленный и рассеянный, отказывается есть и пить и отвратительно выглядит. Персонаж получает штраф -10 ко всем Характеристикам (Характеристики не могут стать меньше 1) на 1к10 дней.
161-170	Персонаж временно становится истерически слепым или глухим. Этот эффект длится 1к10 дней.
171+	Персонаж полностью травмирован и практически не реагирует на раздражители. Он не может ничего делать, его можно только бережно направлять. Этот эффект длится 1к10 дней.

Тяжесть Расстройств

Все расстройства делятся на Слабые, Серьезные и Острые, в порядке усиления эффекта.

Слабое Расстройство: Эффекты расстройства проявляются либо редко, либо в малой степени. Любые Тесты на преодоление эффектов расстройства получают бонус +10.

Серьезное Расстройство: Эффекты расстройства становятся сильнее и случаются чаще. Тесты на преодоление расстройства не получают модификаторов.

Острое Расстройство: Эффекты расстройства очень сильные и проявляются от малейшего раздражения. Все Тесты на преодоление эффектов расстройства получают штраф -10.

Виды психических расстройств

Перечень возможных неприятных и болезненных расстройств, которые могут поразить персонажа, потенциально бесконечен, и здесь приведено лишь несколько примеров. МИ волен ввести свои собственные виды расстройств, чтобы отразить индивидуальность ИП и пережитые им ужасы.

Плоть Слаба!

Тяжесть: Серьезная, Острая

Персонаж считает свою плоть слабой и постоянно винит её во всех своих неудачах и проблемах. Он стремится заменить и/или удалить свою плоть, становится одержим хирургическими модификациями и бионическими заменами.

Фобия

Тяжесть: Слабая, Серьезная, Острая

Персонаж испытывает глубокое отвращение и страх к определенным вещам и обстоятельствам. Персонаж должен пройти Тест на Силу Воли, чтобы взаимодействовать с объектом своей фобии. Вынужденный или непроизвольный контакт с объектом фобии может повлечь за собой Тест на Страх. Вот примеры фобий:

Боязнь мертвых

Персонаж испытывает сильный страх и отвращение к трупам и мертвецам, возможно потому, что они не всегда остаются мертвыми...

Боязнь насекомых

Копшащиеся многоногие твари становятся кошмаром наяву для персонажа: безликие, бессчетные и голодные, вечно голодные.

Обсессивно-компульсивное расстройство

Тяжесть: Слабая, Серьезная, Острая.

У персонажа есть навязчивая идея выполнять некое конкретное действие или же он чем-то одержим. Персонаж должен проходить Тесты на Силу Воли, чтобы не действовать компульсивно и не потакать одержимости, всякий раз, когда к этому появляются предпосылки. Примеры расстройства могут быть следующими:

Клептомания

Персонаж компульсивно крадет небольшие предметы при первой возможности. Зачастую они не представляют для персонажа никакой ценности.

Умерщвление плоти

Персонаж должен регулярно избивать себя бичом, дабы очиститься от греховности через боль.

Видения и Голоса

Тяжесть: Слабая, Серьезная, Острая.

Персонаж видит то, чего нет, и слышит то, чего не слышат другие. При остром течении, персонаж может полностью погружаться в свои видения.

Мертвый товарищ

Персонаж слышит голос старого, давно покойного друга. При серьезном течении, он начинает видеть его, а при остром – разговаривать.

Взгляд в прошлое

Персонаж заново переживает травмирующие моменты своего прошлого. Продолжительность и яркость этих эпизодов зависит от тяжести течения заболевания.

Бред

Тяжесть: Слабая, Серьезная, Острая.

Персонаж страдает от определенного ложного убеждения и ведет себя так, будто это правда, вопреки здравому смыслу и доказательству обратного.

Неуязвимость

Персонаж убежден, что его нельзя тяжело ранить, либо из-за сопутствующей ему удачи, либо благодаря божественному покровительству. Такой персонаж должен пройти Тест на Силу Воли, чтобы НЕ входить в бандитское логово, НЕ оскорблять находящихся в нем людей и НЕ раздавать им затрещины, вместо того, чтобы проявить должную осторожность.

Праведность

Персонаж уверен, что его решения всегда праведны и справедливы и его не волнуют последствия. Такой персонаж может считать себя пуританином и при этом использовать запрещенные знания. Или отказаться действовать тихо там, где это было бы благоразумно.

Ужасающие Кошмары

Тяжесть: Слабая, Серьезная, Острая.

Персонаж страдает от ярких и повторяющихся кошмаров, например: пытается убежать от черного солнца, пылающего в небесах или заточен в чреве бесконечной машины. После любого тяжелого дня персонаж должен проходить Тест на Силу Воли, чтобы не стать жертвой ужаса во сне. В случае неудачи, на следующий день персонаж получит один уровень [Усталости](#).

Лишь безумец обретет благоденствие...

Чем безумнее становится персонаж, тем менее ужасным ему все кажется. В конце концов, что такое монстры реальности в сравнении с теми, которых он видит, когда закрывает глаза? Если первая цифра ОБ персонажа в два раза больше [Рейтинга Страх](#) существа, персонаж не его боится и не должен проходить Тест на Страх.

Удаление Очков Безумия Персонажа

С разрешения МИ, персонаж может использовать Опыт, чтобы удалить Очки Безумия. За 100 Опыта можно удалить одно ОБ. Персонаж, ни при каких обстоятельствах, не может понизить степень помешательства и избавиться от расстройств. Удаление ОБ должно быть должным образом отражено в игре, за счет времени и стараний персонажа. Возможные пути удаления Очков Безумия таковы:

- Молитвы, пост, покаяние и умерщвление плоти
- Долговременная паллиативная помощь.
- Отдых в тихом и приятном месте.
- Осмысление великих священных книг и других символов веры (например, Кредо Омниссии, для персонажа Механикуса).

Пример:

У Квина Валентайна уже 21 Очко Безумия, таким образом он не испугается ничего с Рейтингом Страх 1.





Порча

Самая коварная угроза, с которой сталкиваются как аколиты, так и весь Империиум в целом – это развращающая зараза Хаоса. Столкновения с демонами, темные ритуалы и даже одно только знание о том, что подобное возможно – все это ведет к порче. Но гораздо опаснее, чем столкнуться со злобой и манипуляциями демонов и их смертных последователей, соприкоснуться с самой сущностью варпа. Водовороты вихрей психоактивной энергии и псевдо-материя (образующая ткань варп пространства) смертоноснее любой радиации. Варп может мгновенно уничтожить, но может и вызвать отвратительные трансформации вещества, тела и разума, выходящие за пределы всего, что может существовать в разумной вселенной. Для большинства, порча – это злой рок, которого следует избегать любой ценой, но некоторые, осознанно идущие по тропе проклятия, ищут единения с тьмой.

Очки Порчи

Все аколиты, рано или поздно, получают Очки Порчи (ОП). Очки Порчи работают практически так же, как Очки Безумия, за исключением того, что они даются за соприкосновения с варпом, темными ритуалами, проклятыми артефактами и демоническим влиянием. Чем больше Очков Порчи у персонажа, тем одержимее он становится. Это отражено в правилах риском получения Пагубы и Мутации, как показано в **Таблице 8-7: Тропа порчи**.

Хаос и простой люд

Правила Порчи предназначены для ИП. Аколиты – это мужчины и женщины, отмеченные судьбой и предназначением – именно тот тип людей, который Губительные Силы стремятся медленно извратить и поиграть с ними. Для большинства же, прикосновение Хаоса несет быстрое уничтожение, безумие, мутацию или смерть.

Моральные Угрозы

Точное количество Очков Порчи, получаемое за конкретное событие, откровение или столкновение определяется МИ. Ниже приведены некоторые принципы:

Варп Шок

Если персонаж получает Очки Безумия в результате провала Теста на Страх, связанного с сущностями варпа, он также получает Очки Порчи, равные Рейтингу Страху твари (например, Пугающий равен 2 ОП).

Прорыв завесы

Персонажи, заставшие полномасштабное вторжение варпа в реальное пространство, получают за это Очки Порчи. Количество зависит от того, что

именно произошло и от размера бреши в пространстве. Это может быть любое значение, от одного очка, до нескольких к10.

Колдовство

Занятия колдовством, засвидетельствование ужасных ритуалов и вызов демонов: все это может стать причиной Порчи, независимо от причины, приведшей вас к этому. Как правило, незначительные ритуалы причиняют 1к10 ОП, а значительные церемонии могут иметь гораздо более серьезные последствия.

Богохульное знание

Знание само по себе может развращать, и изучение некоторых томов, пиктов и даже испорченных произведений искусства может стать причиной Порчи.

Темные Деяния

Темные дела, свершаемые во имя пагубы, или в погоне за запретным знанием или с целью ублажить демона всегда становятся причиной Порчи

Грешные Мысли

Многие демоны и предводители культов являются мастерами в деле вероломного искушения, и сеют зерна сомнения в сердцах верующих. Их слова и доводы могут посеять Порчу там, где бессильна грубая сила.

Таблица 8-7: Тропа Порчи

Всего ОП	Степени Порчи	Тест на Пагубу	Мутации
01-30	Запятнанный	+0	-
31-60	Грязный	-10	1й Тест
61-90	Испорченный	-20	2й Тест
91-99	Оскверненный	-30	3й Тест
100	Проклятый – персонаж удаляется из игры		

Тест на Пагубу

За каждые 10 Очков Порчи, полученных персонажем, он должен проходить Тест на Силу Воли, чтобы узнать, не вылилась ли его порча в прямой урон его телу и душе. Этот бросок модифицируется в зависимости от количества ОП, имеющихся у персонажа, как показано в **Таблице 8-7 Тропа Порчи**. Если тест провален, Порча персонажа обретает форму. Эти метафизические и психосоматические шрамы называются Пагубами и случайным образом выбираются по **Таблице 8-8: Пагубы**. Если выпадает Пагуба, от которой персонаж уже пострадал, он должен бросать кость снова.

Мутации

Сумма Очков Порчи персонажа также используется для определения искажающего воздействия Хаоса на его тело. По мере усугубления Порчи, плоть персонажа может восстать по велению Темных Богов. Разумеется, вероломная природа Хаоса такова, что он постоянно ищет слабости тела и разума, испытывает силы персонажа, до тех пор, пока не

найдет лазейку к его душе. За каждые 30 Очков Порчи, полученных персонажем, он должен пройти Тесты на две Характеристики по своему выбору или пострадает от случайной [Малой Мутации](#). Персонаж не может дважды проходить Тест на одну и ту же Характеристику, чтобы противостоять мутации. Игрок должен отмечать на Листе Персонажа, какие Характеристики были подвергнуты проверке.



Пример:

У Хаверлока 31 Очко Порчи и он должен пройти Тест, чтобы противостоять мутации. Он решает пройти Тесты на Силу и Общительность, так как это две его лучших Характеристики. Если он провалит один из тестов, он получит случайную мутацию. Если Хаверлок наберет 61 Очко Порчи или больше, ему снова придется проходить Тесты на две Характеристики, чтобы избежать мутации. Однако, так как он уже использовал Силу и Общительность, чтобы противостоять первой мутации, он не сможет снова их выбрать.

Таблица 8-8: Пагубы

Бросок	Эффект
01-10	Парез: Персонаж страдает от многочисленных слабых подрагиваний, тиков и тремора без какой-либо медицинской причины. Ловкость уменьшается на 1k10.
11-15	Темносердный: Персонаж становится значительно более жестоким, грубым и злопамятным. Общительность уменьшается на 1k10.
16-20	Невезучий: Когда персонаж использует Очко Судьбы, он бросает k10. При выпадении 7, 8, 9 и 10, оно не имеет эффекта и все равно тратится.
21-22	Поражения кожи: Персонаж покрывается нарывами, струпьями, мокнущими язвами и тому подобным. Он получает -20 ко всем Тестам на Обаяние.
23-25	Привыкший к темноте: Свет причиняет персонажу боль, и пока он не защитит свои глаза, он получает штраф -10 ко всем Тестам, находясь в ярко освещенном месте.
26-30	Мрачный: Персонажу сложно сосредоточиться, так как его разум полон мрачных видений и наплывов извращенных, сумрачных мыслей. Интеллект персонажа уменьшается на 1k10.
31-33	Знак ведьмы: У персонажа развилось небольшое физическое отклонение или легко скрываемая мутация. Небольшое, но вполне достаточное, чтобы предать его смерти на костре, если будет обнаружено фанатичным охотником на ведьм. Персонаж должен скрывать его тщательно!
34-45	Одержимость жестокостью: Эта Пагуба похожа на обсессивное Расстройство. Однако, в этом случае персонаж одержим зловещей и злобной целью, такой как собор костяшек пальцев в качестве трофеев, ритуальная скарификация, бессмысленная вивисекция и т.п.
46-50	Ненависть: У персонажа развилась непримиримая ненависть к некоторой организации, человеку или социальному классу. Персонаж никогда не примет их сторону и не станет им помогать без твердых приказов или других серьезных причин, но даже в этих случаях пойдет на это с неохотой.
51-55	Нерациональное отвращение: Персонажа тошнит от вида или от звука невинных вещей, таких как молитвенник, святые реликвии, голая плоть, человеческий смех, свежая еда, моллюски и т.п. Когда он сталкивается с объектом своего отвращения, он должен пройти Тест на Стойкость или получит штраф -10 ко всем Тестам, на все время, пока остается в присутствии объекта.
56-60	Ослабленный Скелет: Персонаж становится мертвенно-бледным, и его мускулы усыхают. Сила персонажа уменьшается на 1k10.
61-63	Ужасы ночи: Персонажа терзают демонические видения во время сна. Смотри Ужасающие кошмары для подробностей.
64-70	Скверное здоровье: Персонаж постоянно мучается от незначительных болезней и фантомных болей, и его раны никогда не заживают полностью. Стойкость Персонажа уменьшается на 1k10.
71-75	Недоверчивый: Персонаж не может скрыть неприязни и недоверия к другим. Он получает штраф -10 к Общительности при встрече с незнакомцами.
76-80	Пагубное зрение: Мир кажется, мрачным, тусклым и загнивающим, если персонаж слишком долго смотрит на что-либо. Восприятие персонажа уменьшается на 1k10.
81-83	Вкус пепла: Еда и напитки имеют отвратительный вкус и слабо насыщают персонажа, он едва может есть. Воздействие всех негативных эффектов Усталости на персонажа удваивается.
84-90	Кровожадность: Персонаж постоянно находится на грани убийственного гнева. Будучи раненым в бою, персонаж должен пройти Тест на Силу Воли, чтобы сдержаться или позволить своим врагам бежать, либо беспощадно убить их, даже если это не соответствует его первоначальным намерениям.
91-93	Затмения сознания: Персонаж страдает от необъяснимых затмений сознания. Когда они происходят, и что происходит во время них, решает МИ.
94-00	Странная привычка: Персонаж получает дикую и противоестественную привычку, например, поедать лепестки роз, пить кровь, слизывать вдовьи слезы и т.п. Ее действие похоже на слабую компульсию (смотри Расстройства), но она достаточно причудлива, чтобы вызвать серьезное подозрение, если будет обнаружена.

Темные Силы

«Если слишком долго всматриваться в варп, варп начнет глядеться в тебя».

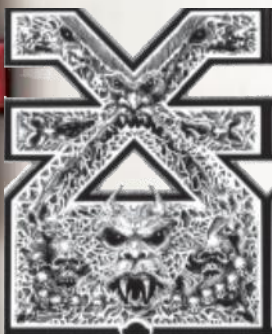
Поговорка Навис Нобилитэ

За тканью реальности скрывается варп - царство невыразимых ужасов и сводящего с ума Хаоса, царство, населенное Темными Силами. С незапамятных времен человек верил в существование духов, богов и демонов: в потусторонние силы, которых требовалось ублажать, бояться и заключать с ними сделки. Во тьме 41-го тысячелетия подобные верования живы, нашли благодатную почву и процветают в душах людей.

Об истинной природе этих сил можно только догадываться, их темные имена губы предателей нашептывают в уши еретиков. Большая часть человечества ничего не знает об этих силах, и знать не желает. Но их влияние невозможно отрицать. Все Темные Силы находятся в тени четырех богов Хаоса: Кхорна, Тзинча, Слаанеша и Нургла.

Кхорн

Кровавый Бог, Повелитель Черепов и Хозяин Битвы



Кхорн – бог убийства, гнева и войны. Его огромный медный трон стоит на горе черепов, возвышающейся над бесконечным морем из крови. Он - Ловец Душ и Предвестник Войны, ведущий исступленных слуг Хаоса перед собой. Его слава в раздирающих мясо разрывах патронов болтера или во влажных, разрывающих зубцах цепного меча. Его последователи живут только ради того, чтобы собирать черепа для своего темного господина.

Тзинч

Изменяющий Пути, Хозяин Судьбы, Великий Заговорщик, Архитектор Судеб



Тзинч – бог перемен, мутаций и колдовства. Он ждет в месте, где время течет мягко, и похожая на воск психическая энергия окутывает его голову как дым. Отец парадоксов и мастер интриги, он искажает нити судьбы ради своих непостижимых целей и наделяет своих последователей магической силой и ужасающими мутациями.

Слаанеш

Властитель Наслаждений, Принц Похоти, Разоритель



Слаанеш – бог гедонизма, страсти и неумеренности. Никакие стремления к удовольствиям не кажутся его последователям слишком извращенными. Золотоволосый бог наблюдает за ямами, полными переплетенных тел и за исступленными ритуалами своих рабов, подталкивая

их к еще большей порочности и разврату во имя его. Под святящимся взором Принца Похоти, его слуги творят свои злые дела, подталкивая чистые души к омерзительному падению.

Нургл

Властелин Разложения, Великий Осквернитель, Повелитель Чумы, Повелитель Мух



Нургл – бог разложения, болезни и энтропии. Распространитель болезни и Отец Разложения, Дедушка Нургл прибирает все к своим гниющим объятиям. Когда приходит время, его лепрозные поцелуи взбухают великолепными гнойными цветами, отмечая его любимых детей. Его смех разносится над грохочущими полями сражений Империума, и только раздутые трупы мертвых могут слышать его.

Таблица 8-9: Знаки Темных Богов содержит некоторые цвета, символы, эмоции и другие аспекты, связанные с каждым из богов Хаоса. МИ может использовать эту информацию, чтобы добавить красноречивые детали к местам и культистам, например восемь медных колец, носимых слугой Кхорна или скульптура огромной золотой змеи, венчающая храм культа Слаанеша.

Таблица 8-9: Знаки Темных Богов

	Кхорн	Тзинч	Слаанеш	Нургл
Цвет	Красный, Медный	Синий, Желтый	Пурпурный, Золотой	Зеленый, Ржавчина
Число	Восемь	Девять	Шесть	Семь
Животное	Гончая	Птица	Змея	Муха
Сфера	Война	Перемены	Неумеренность	Разложение
Символы	Топоры Череп Кровь	Чаша Глаз Молния	Мужские символы Символы плодородия Гермафродиты	Личинки Насекомые Ржавеющий металл
Имена	Кровавый Бог Медный Лорд Повелитель Черепов	Изменяющий Пути Великий Заговорщик Архитектор Судеб	Разоритель Змей Принц Похоти	Повелитель Мух Великий Осквернитель Властелин Разложения
Бог-противник	Слаанеш	Нургл	Кхорн	Тзинч
Эмоции	Ненависть, Гнев	Интриги, Обман	Вожделение, Алчность	Радостный фатализм
Старшие демоны	Жажущий крови Кровопускатель Гончая Плоти	Повелитель Перемен Ужас Огневик	Хранитель Секретов Демонетка Изверг	Великий Нечистый Чумоносец Нурглинг

Слуги Темных Богов

Боги Хаоса взаимодействуют с материальным миром посредством мириадов существ варпа и демонических прислужников. Принимая множество форм и обликов, эти существа предстают перед смертными, распространяя свою порчу по мирам Империи. Опасно иметь дела с демонами, поскольку они лживы по своей природе и способны скрывать своих истинных хозяев и даже свою демоническую природу, если это послужит их целям.

Большинство тех, кто ищет благосклонности этих ужасных созданий, неизбежно умирают или впадают в безумие, их слабая плоть искажается, их души уничтожаются, и они становятся лишь пешками в планах демона. Некоторые, однако, процветают под темным светом Хаоса, заключив Темные Пакты с этими созданиями варпа.

Темные пакты

Для аколитов есть несколько способов заключить Темные пакты. Однако недостаточно просто захотеть союза с Темными Силами, нужна еще и подходящая возможность. Это может произойти во время исполнения тайного ритуала, путешествия в некое проклятое место или получив в свое распоряжение некий предмет (или при сочетании всех трех условий!). Аколит может узнать об этих условиях совершенно случайно в процессе игры (из вещей конфискованных у культистов, например), или же может активно искать сведения о них, руководствуясь собственным желанием. Этот поиск не может быть простым, и потребуются Тесты на Запретные знания (Демоны) или целевое Расследование. Он должен проходить в полном согласии с МИ и сам по себе может стать мини-приключением для персонажа.

Предупреждение Любопытным

Использование Темных Пактов в игре опционально и должно оставаться на рассмотрение МИ, за которым всегда остается последнее слово об их использовании и применении. МИ всегда следует оценивать возможные последствия заключения Темных Пактов, и принимать во внимание, будут ли аколиты делать это открыто или втайне от других. Игроки никогда не должны легко относиться к Пактам и всегда должны осознавать то, что вместе с преимуществами, они также возлагают на персонажа нерушимый долг и, в конечном счете, могут уничтожить его. Несмотря на потенциальные трудности связанные с ними, Темные Пакты приносят в игру фантастический уровень глубины и интриг и становятся кладом возможностей для отыгрыша роли, сюжетных зацепок, мотивов и целей для Персонажей Игроков и МИ. Они также станут прекрасным дополнением к темам **Тёмной Ереси**, где никто не защищен от происков Хаоса, даже аколиты.

Самой собой разумеется, что **Тёмная Ересь** — это всего лишь игра, и как таковая, должна доставлять удовольствие. Все, что описано в ней, не существует. Однако, если вы не хотите, чтобы ваши игроки окунались в искушения Хаоса, держитесь от Темных Пактов подальше.

Востребованный Пакт

Существуют классические обстоятельства для заключения Темных Пактов. Используя запретные знания или темные мифы, персонаж призывает демона или другую сущность и заключает с ним сделку, чтобы получить силу или помощь. Чем испорченнее и могущественнее персонаж, тем больше его шансы на успех.

Случайный Пакт

Часто демон сам находит подход к персонажу. Причиной тому может быть высокий уровень порчи персонажа или потому, что МИ полагает это целесообразным. Предложения могут быть сделаны и во время видений в момент смерти, и в ниспосланных снах, и в процессе демонических посещений, произошедших из-за чудовищных ошибок при проявлении Психических сил. В любом случае, демон сам пытается заманить персонажа в ловушку и Пакт практически наверняка будет заключен, если персонаж согласится.

Богохульные места

Есть такие места, где завеса между реальностью и варпом истончена. Там поджидают демоны, и прислушивается тьма, там проводятся запретные ритуалы, и сгущаются мифы. Древние руины, места зверств и убийств, отмеченные Хаосом, позабытые скитальцы и миры смерти, однажды затерянные, а ныне пропитанные варпом — все это может оказаться тем местом, где персонаж лишится своей души.

Заключение сделки

Заполучив все средства для заключения Пакта, персонаж должен сформулировать условия сделки. Желания игрока должны быть основаны на мотивах персонажа, из-за которых он вообще пошел на сделку. Лучше всего, чтобы игрок составил список всего, чего он хочет. Желания должны быть обозначены в общих словах и ни в коем случае не затрагивать игровую механику. Пакт должен быть основан на отыгрыше роли и целях персонажа, а не на голом стремлении к силовой игре (например, вы можете попросить «Научи меня и дай мне силу отомстить Ваз'эку Осквернителю и его смертоносному культу», но не «Дай мне +20 к НС и НР и ыщо адин баивой талант!»). Хитрость в том, чтобы игрок выражал свои желания достаточно точно и ясно. Чем больше он попросит, тем выше будет цена.

Ваше соглашение с тьмой

Как только условия сделки подготовлены, МИ может либо согласиться с ними, либо внести свои контрпредложения от лица демона. Их, а также описание цены, которую демон взимает за это соглашение, следует представить игроку. МИ, по своему усмотрению, может позволить игрокам использовать Социальные Умения, такие как Обаяние, чтобы добиться от демона благоприятных условий, однако такие Тесты всегда должны быть Очень Сложными. Как только соглашение достигнуто,

МИ должен проработать игровые эффекты, которое оно привнесет, а также какие силы и эффекты (называемые «дарами») были получены от демона. Чем могущественнее помощь, тем выше должна быть цена. Пакт может содержать больше, чем один дар, но за каждый должна быть соответствующая цена (смотри **Подсчет цены**).

Чтобы помочь вам в создании собственных Темных Пактов, нижеследующая секция содержит подробные детали пяти канонических Темных Пактов и их потенциальные дары (это только примеры, не стоит ими ограничиваться).

Пакт вечной жизни

«Избавь меня от слабостей сей плоти и даруй мне жизнь вечную!»

Как ни странно, найдутся такие, кто хочет отдать свою душу в обмен на сохранение своей смертной жизни, будь то из-за страха перед смертью, или из-за горячей ненависти к живущим. Обычно этот Пакт возвращает умирающего, искалеченного или старого персонажа к полному здравью и силе, а так же может предоставить дополнительные дары противояственной жизни.

Нечеловеческая живучесть: считается, что персонаж наделен чертой Неестественная Стойкость (*2), в случаях, когда нужно противостоять ядам и болезням.

Тревожное восстановление: Если персонаж получает Урон, и не умирает от него, он исцеляется от всего Урона, полученного за день. Любой эффект Критического Урона, который не заканчивается потерей конечности или смертью, оборачивается «вовсе не таким плохим, как кажется». Снимите весь Урон и Повреждения Характеристики после отдыха. В течение дня или около того, после исцеления, персонаж испытывает сильнейший голод, и особенно ему хочется свежего мяса.

Вытягивание жизненной силы: персонаж может красть жизненную силу у живых существ. Когда персонаж наносит Урон голыми руками (или зубами), он крадет живительную энергию у своей жертвы. Весь наносимый им Урон, мгновенно исцеляет весь полученный Урон. Лишние очки считаются временными Ранам, что позволяет персонажу выдерживать больше Урона, нежели обычно. Персонаж с этим даром не может иметь временных Ран больше числа, равного удвоенному количеству его стартовых Ран. Временные Раны исчезают спустя один час. Чтобы поддерживать этот дар восстановления, персонаж должен поглощать большие объемы крови. Во всех случаях, вытягивание живой силы вызывает полное и мгновенное привыкание.

Безвременный: Персонаж не стареет и, если он уже старый, медленно физически регрессирует к тому состоянию, в котором он был на пике своей формы. Чтобы избежать неминуемой смерти, персонаж должен потратить два Очка Судьбы, вместо того, чтобы сжигать одно.

Пакт владычества

«В любви ли, иль в страхе ли, покуда они подчиняются мне, меня то не заботит!»

Из всех пактов, заключаемых с варпом, никакой другой не заключается так часто как этот, дающий просителю власть над другими людьми. Персонаж, заключивший этот Пакт, любим судьбой и удачей и предназначен для великих дел. Его уважают и коллеги и вышестоящие, ему предначертаны признания среди современников и повышения по службе. Даже в случае неудачи или проступка, вина, скорее всего, будет возложена на других или на обстоятельства, а не на заключившего Пакт. Тем не менее, для многих мало простой благосклонности, им нужны осязаемые дары, чтобы возвыситься над остальными.

Виденье слабости: Персонаж может провести Тест на Интеллект, чтобы с превосходной точностью распознать ложь и оценить эмоциональное состояние.

Представительность: К персонажу всегда относятся с уважением все, кого он встречает. Он никогда не получает негативных модификаторов к любым Тестам Общительности на Командование, Обаяние или Запугивание.

Беспрекословный приказ: Персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы отдать любой приказ, в пределах разумного, который должен быть выполнен, если это возможно. Это приказ, которому должны следовать без вопросов, а не контроль сознания. Так, например, персонаж может отдать приказ элитной страже освободить заключенного, но не может приказать им перестрелять друг друга.

Судьба начертана в тенях: Темные Силы помогают и защищают персонажа. Каждый раз, когда он тратит Очко Судьбы, МИ должен бросить 1к100. Если результат меньше, чем текущее число Очков Порчи персонажа, Очко Судьбы немедленно восстанавливается.

Пакт отмщения

«Я уничтожу их, чего бы мне это не стоило!»

Когда те, кого вы ненавидите, защищены так, что, казалось бы, к ним невозможно подобраться, что вам остается? Этот Пакт укрепляет персонажа и передает ему силы, чтобы уничтожить причину его ненависти. Как таковой, Пакт Отмщения должен быть заключен против определенной группы лиц или против конкретного, названного человека (например, все, в ком течет кровь семьи Синдерфеллов, криминальный лорд «папаша» Тилос или культ Мастеровых Боли). Делая броски на Урон, против предмета своей мести, персонаж всегда может перекинуть кости, и может потратить Очко Судьбы, чтобы добавить 10 к Урону. Вдобавок, этот Пакт может предоставить следующие дары.

Смерть от одного слова: Персонаж может единожды выбрать одного человека. Этот человек

умрет через 1к10 дней, если только его не защищают превосходящие силы.

Свистни и я приду: Один раз вы можете позвать демона и он придет, чтобы уничтожить врагов персонажа. Все, что персонаж должен сделать, это позвать демона, стоя перед предметом своей мести (смотри **Призыв демона** для подробностей).

Расплата: Персонаж может указать одного человека, являющегося предметом его мести, и в течение месяца обстоятельства сведут его с ним, если это вообще возможно.

Темная сила: Игрок может пожелать силы и могущества, чтобы победить своих врагов своими собственными руками. Это может означать увеличение Характеристики, получение дополнительного Таланта и даже получение новых черт. Цена этого дара должна быть высокой, или иметь зловещий и ужасающий вид, такой как мутация или одержимость.

Пакт вождения

«Дай мне то, чего я желаю всем сердцем!»

Есть те, кто готов иметь дело с темными тварями и заключать ужасные сделки, чтобы обрести то, что кажется им недоступным, а остальным - напрасным и бесцельным. Будьте осторожны в своих желаниях...

Создание совершенства: Персонаж может указать некую задачу, то, что он желает предпринять, например, изваять статую, написать книгу и достичь в этом такого успеха, что результат можно будет смело считать совершенным. Но, из-за истоков этого совершенства, произведение может иметь непредвиденные побочные эффекты, быть слишком совершенным для смертных, безвозвратно опорожненным или чрезвычайно опасным (произведение искусства, сводящее зрителей с ума и т.п.).

Блага и имущество: Персонаж может указать то, чего он желает, например, определенный предмет, слава, титул, деяние или богатство, и судьба сама устроит так, что он обретет желаемое. Сам процесс того, как это будет совершено, остается на рассмотрение МИ, но, так как это дар демона, в результате кто-то где-то обязательно пострадает.

Мастерство: Персонаж может выбрать одно Умение, в котором он обретет полное Мастерство. С этого момента, он никогда не получит отрицательных модификаторов при использовании этого Умения. Также, если он потратит Очко Судьбы, он автоматически преуспеет в Тесте на это Умение.

Пакт познания

«Яви мне...все!»

Страсть к познанию может привести персонажа к запретному знанию и к тому, «что человеку не следовало знать». А оттуда один шаг до желания получить еще больше подобных знаний, невзирая на цену, которую и он и другие должны будут заплатить. Заключив этот Пакт, персонаж будет знать

все о конкретном субъекте знаний, если это вообще возможно (достаточно, чтобы получить бонус +20 к соответствующему Умению). Кроме того, есть и другие способы проявления Пакта Познания:

Яви мне: Персонаж получает способности провидца и может вызывать ясновидческие видения (о далеких и скрывающихся людях, местах, событиях и т.п.). Эти видения могут быть ограничены границами настоящего, прошлого или возможного будущего или другими оккультными факторами. Чем могущественнее дар предвидения, тем выше его цена для персонажа. Видения всегда случаются одинаково, в манере, свойственной персонажу, например, как картины, заключенные в отражающих поверхностях или как внезапный болезненный бред. Персонаж должен потратить Очко Судьбы, чтобы вызвать видение по своему желанию.

Истинный савант: Персонаж может делать любые Тесты на Знания, как если бы у него было соответствующее Умение и может перекидывать результаты Тестов на Знания, для которых имеет соответствующие Умения.

Невероятная память: Персонаж запоминает все и получает полные и точные воспоминания о своей жизни вплоть до этого момента.

Всезнающий фамилляр: Персонажу подарен фамилляр, который правдиво (но нехотя) отвечает на поставленные вопросы. Фамилляр взимает плату за вопросы, прежде чем отвечать на них. Плата может быть разной, например глаз или язык, кусочек плоти вопрошающего, или красивая вещь, которую он мог бы уничтожить. Сам фамилляр может быть как сотворенным существом, так и чем-то безопасным, таким, как статуэтка из черного стекла, странный портрет или заводной артефакт.

Темные Пакты и Порча

Подписание Темного Пакта – тяжкий груз для души персонажа, которая уже никогда снова не будет чистой, даже попытка пойти на это уже непростительно порочное деяние. С другой стороны, если Пакт успешно заключен, персонаж получает некоторую долю контроля над порчей варпа, наполнившей его, и, фактически, становится менее подвержен более слабым её проявлениям.

Персонаж, успешно заключивший Темный Пакт получает +20 Очков Порчи до максимума в 90. МИ может решить увеличить это число, в зависимости от природы и преимуществ Пакта.

Персонаж с Темным Пактом неким образом защищен от незначительной порчи и слабой инфекции варпа. Он сокращает вдвое результаты бросков на случайно получаемые им Очки Порчи (округляя вниз).

Личина лжи

Демоны прячут свою хватку за душу жертвы, скрывают внутреннюю порчу от пытливых глаз и психического исследования. Все попытки установить последствия порчи, инфекции варпа или одержимости у персонажа, заключившего Темный

Пакт, посредством Предсказания, Психонауки или Телепатии получают штрафы -30.

Вызов демона

Вдобавок к дарам, предоставляемым Пактом, персонаж может захотеть призвать своего демона-покровителя, чтобы тот помог ему напрямую. Это – акт отчаяния, невероятно опасное предприятие. Вызов демона требует сжигания Очка Судьбы и успешного прохождения Сложного (-20) Теста на Силу Воли. В случае успеха, инкарнация, или старший прислужник демона появляется (считается как необузданный демонхост) и персонаж получает 1к10 Очков Порчи. Инкарнация более или менее склонна помогать персонажу, тем не менее, персонаж не может напрямую управлять ею. Демон немедленно исчезает, после окончания события.

Как братья аколиты отнесутся к такой «помощи», это другой вопрос.

Подсчет цены

Цена Темных Пактов всегда громадна. МИ следует быть креативными с ценой, которую предстоит заплатить персонажу, учитывая обязанности и потребности его нового покровителя. Как основной принцип, цена должна быть установлена за каждый дар, предоставляемый Пактом. Некоторые основные примеры цен представлены ниже. Например, служба – это обычное явление для многих пактов, а присяга – цена многих Пактов, предоставляющих значительное могущество.

Служба

Персонаж обязан служить нуждам и замыслам его покровителя самым наилучшим образом. Условия этой службы должны быть заложены во время первоначальной сделки, что делает аколита, по существу, двойным агентом его нового демонического покровителя. Демон может изъяслять аколиту свою волю при помощи многих оккультных и изотерических способов, но его цели далеко не прозрачны. В действительности, демоны непостоянны и создают столь запутанные заговоры, что лишь немногие смертные способны их постичь. Что еще хуже, они беспрестанно воюют и строят козни всему своему демоническому роду, а кто лучше всего может пресекать подобные конфликты, как не аколит Инквизиции, чья верность была обращена?

Присяга

Аколит продал свою душу темному покровителю и расстанется с нею после смерти. Свет Императора покинул его. Такие персонажи не получают преимуществ от благословлений, исцелений верой и от других святых эффектов и не могут очищать свое сознание молитвами и постом.

Жертвоприношение

Демон может потребовать совершить жертвоприношение, прежде чем Пакт начнет действовать. Это может быть выражено как в виде причинения пагубности, так и в любом другом виде, предпочита-

емом демоном: периодическая одержимость, смерть или предательство товарища или любимого человека. В качестве альтернативы, демон может потребовать от персонажа совершить преступление, отвечающее его планам или выполнить для него опасное задание.

Почтение

Демон может потребовать регулярно проводить ритуалы, приносить подношения или выполнять иные странные обряды во имя его. Невыполнение этих действий повлечет неудовольствие демона.

Отречение от демона

Если вы откажетесь уплатить цену демона после заключения сделки, или предадите его интересны, он насильственно прекратит свое покровительство, причинит пагубу и незамедлительно заберет дары Пакта. Демоны – злопамятные создания и редко когда просто убивают тех, кто предал их, и МИ следует удостовериться, что хитроумная и ужасная месть не заставит себя ждать.

Властители Порчи

Множество демонов и ужасных созданий заключают Темные Пакты со смертными, чтобы извратить и подчинить их. Вот три примера:

Балфомаэль: Этот демон (по преданиям принимающий вид огромного рогатого человека, настолько темного, насколько может быть темна бездна с глазами пламени) наделяет могуществом, богатством, долгожительством и неестественной живучестью тех, кто жаждет этого и достаточно жесток, чтобы обрести его благосклонность. Души для Балфомаэля - единственная валюта, поклонение – его цена, и убийство – его наслаждение. Древние мифы, оккультные лексиконы и запретные записи, разбросанные по сектору Каликсида, много говорят о «рогатой темноте», и ходят слухи, что многие великие и благородные семьи обязаны своим положением его темному водительству.

Властелин Беспорядка: Истории о Властелине Беспорядка вплетены в фольклор дюжины миров, а правда о его существовании сокрыта в запретных подвалах Инквизиции. Переменчивый, маниакальный и ужасающий, Властелин Беспорядка несет с собой анархию и безумие. Говорят, что слова этого таинственного создания можно услышать в лепете лунатиков, бормотании пропойц и в последнем вздохе умирающих. Он является к стоящим на краю гибели или к страдающим в изгнании, и только самые отчаянные принимают его загадочные предложения, а приняв, очень быстро раскаиваются в содеянном.

Карга Сумерек: На отвратительном мире Сумерки есть темная легенда о Карге. Черная Аннаиса, Старая Мать Гибели и сотня других имен принадлежит ей. И если вы рискнете отправится в глубину самых непроходимых болот с ненавистью и желанием, горящими в вашем сердце, вы сможете найти черную ложбину, где она живет. Говорят, что свою цену она взимает плотью, жилами и костями, но её проклятия могут вызвать смерть и ужас даже на других мирах и все секреты, что люди шепчут в ночи, ведомы ей. Возможно, это просто одна из легенд мира, окутанного бесчисленным числом темных преданий, но и по сей день, просители ищут её и некоторые возвращаются, изуродованные и искалеченные, но преисполненные дурной целью.



LIFE
IN THE
IMPERIUM



Глава 9: Жизнь в Империуме

«Могила мученика — есть краеугольный камень Империума».

-Либер Импералис

Империум человека — раздираемая войной империя, балансирующая на грани исчезновения. На протяжении десяти тысяч лет им правит бессмертный Император, существо невероятной мощи, которому каждый день приносятся в жертву тысячи душ. Люди Империума живут в мире, где демоны — это реальность, мутации не редкость, а смерть их вечный спутник. Жить в 41 тысячелетии — значит знать, что вселенная — это ужасное и враждебное место. Место, где вы всего лишь один из многих миллиардов других людей, и, неважно сколь героической будет ваша смерть, никто не будет скучать по вас.

Империум поистине громаден, его владения простираются среди множества звёзд галактики. Его территории включают в себя бессчётные миллионы миров и неисчислимо больше человеческих жизней. Во имя его ведутся жестокие войны и свершаются отчаянные жертвоприношения, Империум — страж человечества и даже река из смертей и крови малая плата за эту защиту. Случись ему кануть в небытие, туда же отправится и человечество, уничтоженное бесчисленными врагами, к радости темных богов.

Феодалный Порядок

«Император требует только подчинения».

- Королева Акриджа Коралия.

Империум, простиравшийся через бессчётное количество миров, охватывает обширное пространство галактического космоса. У всех этих планет мало общего. Культура, язык и даже человеческое обличье встречаются во вселенной в, казалось бы, бесчисленных вариациях. Неизменна лишь (по крайней мере, в мирах, о существовании которых Империум осведомлён) сеть феодалных обязательств и долгов.

Каждая планета Империума обязана верностью планетарному губернатору. Этот человек, в свою очередь, хранит верность имперскому духовенству и выплачивает ему десятину людьми и материалами. Также ожидается, что губернатор не будет иметь дел с врагами Империума и обеспечит гарантии того, что псайкеры на его планете не ударятся в колдовство и не подвергнутся одержимости. За это губернатор получает право взывать к духовенству (или к Адептус Терра, как они правильно называются) во времена великих опасностей и просить о помощи.

Адептус Терра включают в себя ошеломляющее разнообразие департаментов, бюро, подразделений и ведомств, каждый из которых имеет дело с конкретными аспектами поддержания целостности Империума. Каждый отдел обязан заботиться о своей сфере влияния. Груз ответственности растёт по мере того, как феодалные обязательства передаются через ошеломляющее множество чинов внутри каждой Адепта. От скромных писцов, вычисляющих ежегодное потребление нутри-смеси миром-ульем, до могущественных командующих сектором, контролирующих сбор флота, участвующий в крестовом походе, вассалитет и полномочия передаются ещё выше, к номинальным главам Империума, Верховным лордам Терры. Эти влиятельные люди правят с древней Терры от имени Императора.

Император — это безмолвное существо благоговейной мощи, находящееся на самой Терре. Его иссохшее тело покоится внутри загадочного артефакта таинственной конструкции. Этот, так называемый, Золотой Трон поддерживает жизненную силу Императора, покуда он охраняет человечество от демонических созданий, стремящихся уничтожить человеческий род. На протяжении сотен веков он ведёт свой психический бой, и сотни веков человечество воздаёт Ему верностью, поклонением и преданностью.

Адептус Терра



Духовенство, служащее повелителю человечества, также называемое «правой рукой Императора». Адептус Терра выпало толковать Его волю и служить Империуму. Многие сотни тысяч душ тяжело трудятся по всей галактике, обслуживая эту громадную организацию. Множество древних институтов, известных под разными именами на разных планетах, составляют духовенство. Эти разнообразные Адепта, как их обычно называют, имеют определённые обязанности, которые они исполняют во имя Императора.

Адептус Арбитрес (Судьи, Законодатели)



Адептус Арбитрес — это хранители закона. Им дано поддерживать закон среди высших эшелонов имперских властей. Где бы планетарный правитель ни злоупотреблял своей властью, где бы народные волнения не подвергали опасности законную власть Империума, где бы мысли о личной наживе за счёт

Императора не приходили на ум правящим классам, везде вы встретите упорных агентов Законодателей.

Адептус Астра Телепатика (Астропаты, Псайкеры)



Благословенны не видящие, ибо они узрели славный свет самого Императора, и ни один истинный слуга Золотого Трона не смеет просить о большем. В процессе прохождения через мучительный ритуал связывания души, этим псайкерам даруется малая толика невероятной силы воли Императора. Защищённые таким образом от злейших хищников варпа, эти невидящие слуги Терры могут исполнять свою главную функцию — поддерживать связь между разрозненными мирами Империиума.

Адептус Астрономика (Маяк, Свет Императора, Оберег Человечества)



Каждый день Черные Корабли доставляют тысячи псайкеров в колыбель человечества, многие из которых вносят свою лепту в огромный психический хор Астрономикона. Этот надёжный маяк ярко пылает в варпе, он представляет собой проявление воли Императора, сияющее со Святой Терры и направляющее Навигаторов сквозь Империиум. Процесс одалживания психической силы для фокусировки луча быстро оставляет от хористов безжизненные оболочки, но они идут на это добровольно, поскольку без Астрономикона Империиум перестанет существовать.

Адептус Кустодес (Хранители, Стражи Трона, Тысяча Спутников)



Это одни из сильнейших воинов Империиума, преторианцы Императора. Они несут неусыпное бдение у бронзовых дверей, запирающих Его священную палату. Они полностью безупречны, одни из тех немногих, над кем не властна Инквизиция.

Они никогда не покидают внутреннее святилище Императорского Дворца и служат от рождения до смерти в его священных залах. Также они одни из немногих слуг человечества, кому когда-либо доводилось взглянуть непосредственно на самого Императора, и за это они обретают благословение сверх всякой меры.

Адептус Механикус (Духовенство Марса, Техножрецы)



Владения Адептов Марса существуют в Империиуме полуавтономно, империя в империи, по праву, данному им Самим Императором на заре записанной истории. Они — хранители технологии, маги механизмов. Им одним ведомо, как вдохнуть энергию солнца в плазменное поле сдерживания, как наилучшим образом применить благословения активации и эксплуатации к Титанам, массивным машинам войны, как убедиться в том, что двигатели императорских космических кораблей работают ровно и точно.

Адепты Марса поклоняются Императору в обличии Бога-Машины. Они считают, что человечество находится в упадке, а пик его развития приходился на время Тёмного Века Технологии, когда тайны вселенной были ведомы всем. Теперь знания покоятся в прошлом, и Адептус Механикус пойдут на всё, чтобы раскрыть великие секреты древности, они обыскивают вселенную ради любых обрывков информации из своей священной книги — система Стандартные Шаблонные Конструкции. Когда СШК будут полностью восстановлены, эта система позволит восстановить могущество священного прошлого.

Техножрецы преклоняются перед машинами и почитают их превыше плоти. Многие из них верят, что Бог-Машина желает, чтобы они отбросили эту слабость и потому часто щеголяют многочисленными бионическими модификациями. Эти механические усовершенствования лишь усугубляют их непохожесть и ещё больше отдаляют их от остального человечества.

Молитвой и молотом техноадепты сохраняют древние тайны и ревностно блюдут свои секреты. Но при всей их мощи, они не могут укрыться от бдительного ока Инквизиции.

Администратум (Писари, Энумераторы)



Гигантский Администратум следит за работой Империиума. Нужно ли упоминать, что его слуг легион? По воле Адептуса Терра, Администратум взимает имперскую десятину, посылает колонистов, мобилизует войска, каталогизирует планеты и многое, многое другое. Бюрократия в Администратуме достигает поистине бессмысленных уровней, и некоторые вольнодумцы верят, что Империиум выживает вопреки, а не благодаря стараниям Писарей. В некоторых местах Администратум стал синонимом Адептуса Терра и эти термины часто неверно взаимно заменяются. Безликих слуг Администратума, уверяющихся, что все выполняется должным образом, даже если может занять тысячу лет, можно встретить по всему Империиуму.

Адептус Министорум (Экклезиархия, Культ Империалис, Министорум)



Формально, Адептус Министорум не является частью Адептус Терра. Это скорее родственная организация, тесно сотрудничающая со слугами Земли. Адептус Министорум черпает свою силу и влияние из общей веры в божественность Императора. Также известная как Экклезиархия, называемая так вслед за главным верховным жрецом, Экклезиархом, Адептус Министорум огромна и могущественна. Её долг направлять и толковать несметное число способов служения Императору, принятых у человечества, пастырствовать над мириадами человеческих миров, ведя их по шаткой тропе, лежащей между ересью и истинной набожностью. Целые миры находятся в её власти, а на множестве других планет это самая могущественная Имперская организация.

Как и Администратум, Экклезиархия - это комплексная и запутанная организация. Невероятное множество всеразличных жрецов: исповедники, кардиналы, новициаты, клирики, епископы и мис-

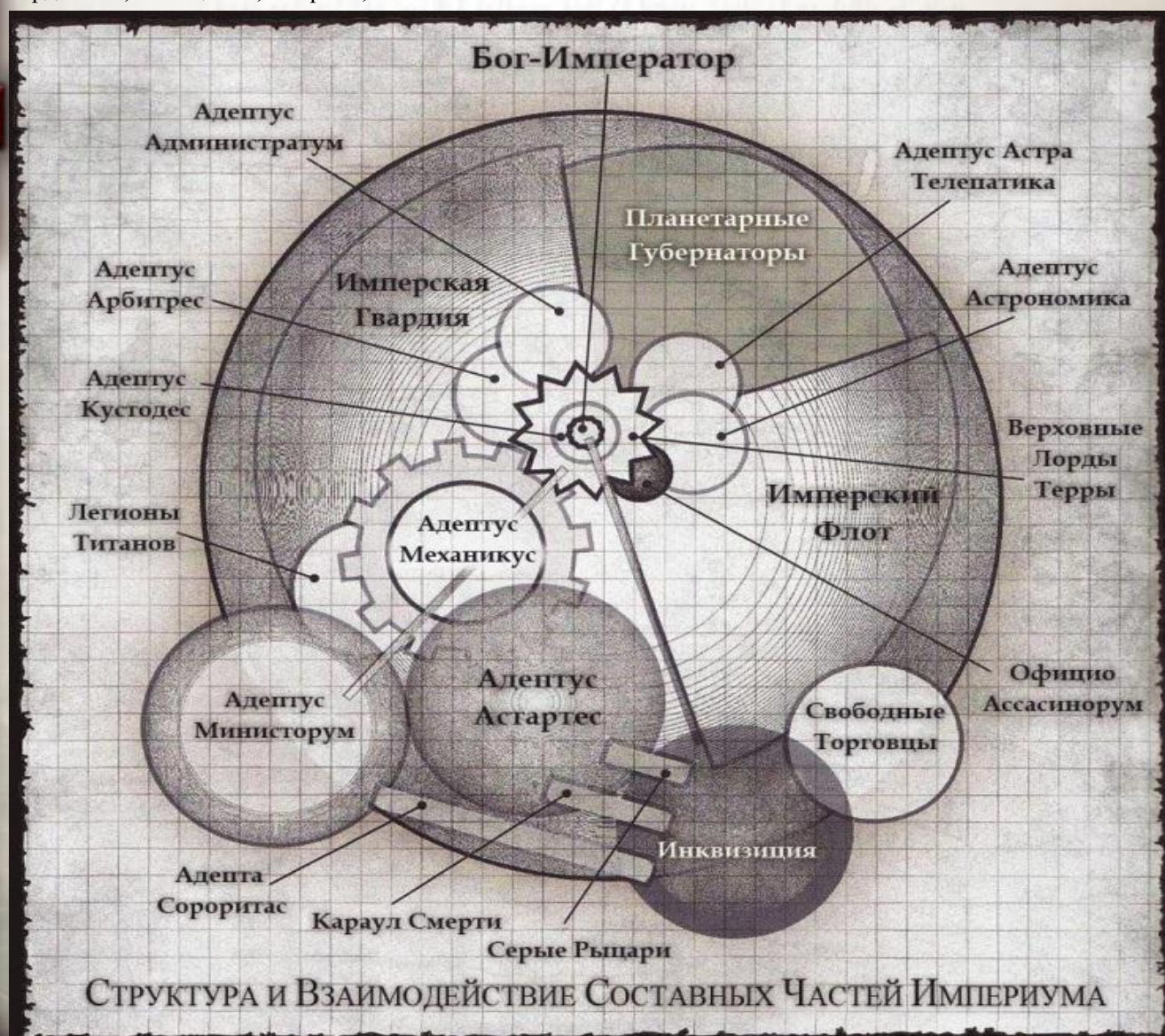
сионеры - все обязаны верностью Экклезиарху Земли. Столь же разнообразны и различные роли в Министоруме, от странствующих миссионеров, до харизматичных проповедников и схоластиков теософии. Две самых известных организации Адептус Министорум - это воспитательные приюты Схола Прогениум и сестры битвы Адепта Сороритас.

Инквизиция



Бессчётное число врагов терзает Империум и снаружи, и изнутри. Внимание нечистых ксеносов, разжигающее вражду влияние заблудших последователей Губительных Сил, планетарные волнения, мутации, вольные псайкеры, бунтующие имперские лорды и многие другие трудятся над низвержением Империума и полным уничтожением человечества. Однако, каким-то образом он выживает и человечество преодолевает.

Инквизиция - одна из многих причин выживания человечества во враждебной вселенной. Также известная как «левая рука Императора», Инквизиция действует по всему Империуму и за его пределами, подавляя и устранивая силы, жаждущие сверг-



нуть священное господство человека над звёздами.

Инквизиторам дано право быть где угодно и делать все что необходимо, чтобы гарантировать выживание Империи. Инквизиторская Печать открывает все, без исключения, двери и даже хваленые планетарные губернаторы обязаны уступать их требованиям, без возражений и промедлений, чтобы самим вдруг не стать подозреваемыми. Они вершат деяния, неважно сколь гнусные, ради поддержания неизменной целостности Империи и для этого они готовы обречь целые планеты на смерть.

Члены Инквизиции необычайно различаются внешним видом, методологией и менталитетом. Некоторые действуют в одиночку и в тайне, скрытые от глаз простых смертных, тогда как другие действуют открыто и ведут за собой десятки аколитов и агентов. Объединяет их то, что все они отвечают только перед своим Ордосом, а каждый Ордос отвечает только перед Императором. Ни одна Адепта не может воспрепятствовать их работе, и они полностью, фанатично преданы делу защиты Империи. Даже самых лояльных и честных Имперских граждан скорее всего пробьёт холодный пот, случись им узнать, что Инквизиция где-то рядом, и это полностью устраивает её членов. Подробнее об этом читайте в [Главе 10 Инквизиция](#).

Планеты Империи

«Истинная вера слепа и оправданна».

-Исповедник Фауст

Империя охватывает бессчётное число миров. Никто никогда не мог составить их карту и никто никогда не мог точно ответить, сколько их всего. Целые департаменты Адептус Администратум посвящены каталогизированию миров Имперских владений - бесконечная, из-за их постоянного движения, работа.

Более того, Адептус Терра заявляет, что вся человеческая раса и вся галактика находятся под управлением Императора – Империи предначертано объединить человечество, обложить своим законом каждый человеческий мир и уничтожить все чужие формы жизни. Таким образом, истинные масштабы Империи – вся галактика, хотя это и далеко от действительности. Империя всегда ревностно охраняет свои территории, но его огромные размеры не позволяют ему реагировать на все обстоятельства. Многие планеты живут и гибнут в одиночестве и только поистине великие угрозы стоят внимания Адептус Терра. Миров постоянно сдаются чужим, теряются в результате восстаний или катастроф, а новости об их уничтожении иногда достигают Терры только через столетия. Границы Империи постоянно меняются, новые миры открываются, завоёвываются или колонизируются, а старые теряются.

Типы планет

Галактика изобилует мирами – газовые гиганты, миры застывшего метана, огромные, шаровидные массы водорода, не сумевшие стать звёздами, и многие другие. На некоторых из них добывают полезные ископаемые, другие эксплуатируют иным образом, третьи даже могут быть населены поистине причудливыми чужими формами жизни, но по большей части человечеству и его врагам достаются маленькие каменные шарики. Миров последней категории неоднородны, но человечество приспособилось ко всем видам окружающей среды в своём стремлении выжить в жестокой и негостеприимной вселенной.

Язык

Низкий готик (также называемый имперский готик или просто готик) – это «официальный» язык Империи, язык его Адепта и Терры. Многие миры были частью Империи достаточно долго, чтобы принять низкий готик как вселенский язык, но по-прежнему остаётся множество диких миров, где не говорят на имперском готике. Диалекты готика неизбежно различаются от мира к миру и могут быть обоюдно непонятными. Старейшие планеты часто сохраняют свои собственные архаичные языки, и только правящие аристократы могут знать низкий готик на уровне, достаточном, чтобы принести клятву. Для исключительных официальных случаев Адептус Терра использует высокий готик, язык-предшественник имперского готика. Многие ритуалы Экклезиархии, эдикты Администратума и имперские хартии используют этот древний и почтенный язык.

Типы культур

Насколько разнообразны условия, в которых живут люди Империи, настолько же разнятся и их культуры.

Миры улы



Самые населённые миры Империи – это его миры улы. Населения этих планет столь многочисленны, что люди живут в огромных городах, в поистине гигантских многослойных структурах, устремляющихся высоко в небеса и вмещающих миллиарды жителей. Миры улы часто предоставляют столь необходимый труд, их мануфактории производят горы военной техники и другие товары, отвечающие требованиям имперской десятины. Многие миры улы когда-то были относительно гостеприимными местами, но после значительного загрязнения, вызванного непрерывно работающей индустрией величественных городов, области вне

улья превратились в пепельные пустоши или радиоактивные пустыни. Столь же опасными могут быть и сами ульи. В самых загрязнённых и ветхих нижних уровнях подулья находятся беднейшие, охваченные преступностью районы. Эти места — прибежище для жестоких банд, преступников и всеразличных подонков, а также мутантов и еретических культов, скрывающихся там от властей.

Агромиры



Эти фермерские планеты, посвоему, жизненно важны для Империи, как и ульи. Эти планеты полностью отданы под производство еды, которую миры ульи не могут производить в количествах достаточных, чтобы уберечь своих жителей от голода. На многих мирах есть целые континенты, отданные под животноводство или посевы зерновых. Некоторые агромиры покрыты океанами и кишат рыбой, а другие гораздо причудливее — миры, поросшие съедобными грибами, обглоданные полчищами питательных насекомых или газовые гиганты, где живут стаи летающих существ. Некоторые планеты используются исключительно для производства чистой воды для близлежащих миров ульев. Агромиры зачастую управляются напрямую Администратумом, чтобы гарантировать, максимально эффективное выращивание и уборку урожая.

Миры кузни



Многие миры кузни похожи на необъятные фабрики, чьи промышленные комплексы взмывают к небесам, а шахты вгрызаются глубоко в земную твердь. Миры кузни производят огромное количество сложных машин, таких как танки или детали космических кораблей. Они управляются Адептус Механикус, чьи обучающие и исследовательские сооружения расположены там, вместе с величественными соборами, посвящёнными их божеству, Омниссии, где архимаги техножрецов проводят грандиозные, сложнейшие ритуалы во славу Бога-Машины. Флоты Адептус Механикус, их армии техно-стражи и внушительнейшие Легионы Титанов также базируются на мирах кузней. Миры кузни — суверенные территории, и Адептус Механикус неохотно допускает на их поверхности кого-то кроме техножрецов и легионов прислуживающих им лакеев.

Развивающиеся миры



Эти миры разделены на географические области, широко различающиеся по уровню развития и культуры. В зависимости от преобладающих правительств это могут быть страны, штаты, силовые блоки или племенные хоумленды. Бывает, что на одних планетах вокруг точек первоначальной колонизации сосредоточены высокие технологии и значительные богатства. А на других можно встретить ярко выраженные культурные различия, вызванные разницей в среде проживания, где области, бедные природными ресурсами, слабы также и в военном, и в экономическом плане. Некоторые планеты сохраняют размежевание из-за древних племенных табу, религиозных взглядов или попросту из-за старомодных привычек. Великое множество миров Империи попадает под эту широкую категорию, но среди них нет и двух похожих.

Феодалные миры



Эти миры населены племенами, утратившими доступ ко всем технологиям, кроме самых простых. Им известно фермерство, простые машины, вроде передаточных блоков, мельниц и тому подобного, но реактивные полёты, автоматическое оружие и даже самоходный транспорт либо редки, либо не существуют. Эти миры, как часто говорят, самые политически гармоничные из всех планет Империи, так как их население знает своё место.

Дикие миры



Эти миры населены племенами людей, живущими преимущественно без помощи вспомогательных технологий. Возможно это произошло из-за провалившегося проекта колонизации, религиозных предпочтений, культурного выбора, природных или каких-то других причин. Они могут каким-либо образом знать об Империи, но вряд ли они знают о ней больше, чем что-то о большом племени людей, живущих на звёздах. Эти планеты часто непригодны для дальнейшей колонизации, либо из-за обстоятельств, изначально приведших к дикости, либо из-за того, что местные жители сами активно сопротивляются поселению новых людей на своих землях. Люди с диких миров могут значительно различаться по культурным уровням, от племен охотников за гроксами, поклоняющихся предкам, до безумных, постапокалиптических дорожных воинов, беспрестанно сражающихся среди токсичных, поглощённых песком руин своей цивилизации.

Миры святыни



Эти миры преисполнены религиозностью и благоговением. Возможно, эти края видели рождение известного святого или служили полем боя в особенно важной войне. Как правило усеянные храмами и святилищами, эти миры часто управляются Екклезиархией и могут служить учебным полигоном для членов их Адептус.

Есть и черные отражения этих мест имперского благочестия – падшие миры, чьи обитатели непрестанно возносят молитвы темным богам. Существование этих вместилищ оскорбительных жертвоприношений и кровавых ритуалов длится не долго.

Изолированные Миры



Существование таких планет редко бывает очевидным, но их множество по всему Империи. Посещение этих миров запрещено, и только самые хорошо подготовленные и тяжеловооруженные экспедиции могут получить туда доступ при наличии очень уважительной причины. Миры смерти, империи чужих, планеты, охваченные чумой или места, где создания варпа прорвались в реальное пространство, все это примеры изолированных миров. Некоторые миры изолированы потому, что никто не способен понять природу того, что было там обнаружено, будь то таинственный артефакт или древние города – лучше жить в неведении относительно того, что покоится на этих мирах, чем пойти на риск и пробудить скрытые угрозы. Другие миры изолированы из-за того, что ни одна экспедиционная миссия не вернулась с них. Планеты часто изолируются по решению инквизиторов, особенно если они обнаружили заражение варпом или проникновение ксеносов, которое невозможно очистить. Многие изолированные миры богаты ресурсами и могли бы быть чрезвычайно ценны для Империи, если бы должным образом изучались и эксплуатировались, но уже сложено достаточно сказаний о древних ужасах, пробудившихся на зловещих чужих мирах, и мало таких адептов, кто осмелился бы пренебречь карантинном.

Военные Зоны



В Империи есть великое множество миров, которые можно классифицировать, как военные зоны. Империя постоянно находится в состоянии войны и целые планеты могут сгорать в сражениях. Масштабные кампании могут

охватывать десятки звездных систем и сотни миров, многие из которых полностью опустошаются в результате орбитальных бомбардировок и артиллерийских обстрелов во всепланетных боях, длящихся десятилетиями. Многолетние военные зоны – это адские места, где смерть не заставляет себя ждать. Империя может выставить поистине огромные, многомиллионные армии, пропахивающие себе дорогу через опустошенные планеты, стирая города в каменную крошку. Наёмники стекаются в такие места, надеясь вкратце покинуть их на кораблях, с трюмами забитыми добычей. Дезертиры и беглые преступники сколачивают пиратские банды и грабят любые корабли, не способные постоять за себя или рыщут дикими стаями по разрушенным войной мирам, воруя и убивая. Администратум посылает колонистов из переполненных миров, чтобы заселить опустошенные планеты, после того, как сражения затихнут, но шестерни Империи крутятся медленно и мир может оставаться опустошенным в течение столетий, прежде чем будут предприняты какие-либо попытки заселить его. Эти миры могут быть одними из самых страшных мест в Империи, с деградировавшей окружающей средой, расколотой земной твердью, выжженными городами и равнинами, покрытыми костями павших.

Планетарное правление

Так же, как различаются условия жизни и культура имперских миров, различаются и способы правления. Империя, на большинстве из своих миров, допускает самоуправление и использование любой формы правления, к которой тяготеет население. Где-то это наследственная монархия, другими правят аристократы или военные диктаторы. Некоторыми правит избираемый парламент, тогда как на других власть даётся тем, кто в состоянии заплатить за неё. А где-то это одно и то же. На некоторых мирах можно встретить демократию, свободу выбора и даже личные права, однако планет этого типа крайне мало. Некоторые миры управляются непосредственно различными Адептами, например агромиры, управляемые Администратумом или кардинальские миры, управляемые Екклезиархией.

И хотя различные страны, штаты, племена, корпорации, гегемонии, рабочие коллективы и т.п. могут иметь своих собственных лидеров, Адептус Терра поручает исполнение планетарной десятины и обязательств перед Империей одному человеку. Этот правитель может носить разные титулы, различающиеся от планеты к планете. В некоторых случаях, человек, признанный ответственным за десятину, может даже не знать об этом, пока не будет слишком поздно. Несомненно, далеко не один номинальный глава государства сталкивался с этой проблемой, воссоединившись с Империей после периода изоляции, вызванной варп штормом, войной или иным бедствием.

От всех правителей ожидается признание власти Империиума и соблюдение его законов. Эти обязанности включают в себя содействие Адептус Арбитрес и Инквизиции, а так же выплату назначенных десятиных Администратуму. От правителей также ожидается сдача псайкеров Черным Кораблям Инквизиции, когда это необходимо и сохранение населения свободным от мутантов, культистов, радикалов и ведьм. На деле, некоторые планеты с лёгкостью избегают этих обязанностей, тогда как на других возлагаются, казалось бы, деспотические ограничения. Из-за огромных размеров Империиума и непредсказуемости путешествий часто бывает так, что Администратум так и не взимает свой налог, или Черные Корабли никогда не приходят, чтобы увезти псайкеров прочь. Планеты могут оставаться обособленными на протяжении поколений и это вовсе не редкость, встретить мир, где все позабыли про имперскую десятину. Наверняка, в обширных библиотеках писцов системы Прол найдётся несколько записей о том, как логисты Администратума прибывали на миры, утерянные на протяжении столетий, только для того, чтобы обнаружить, как их очередная ежегодная десятина сгорает на громадных погребальных кострах, приносимая местными жителями в жертву небу.

В некоторых случаях, группы планет могут иметь достаточно связей друг с другом, чтобы формировать политические альянсы и даже небольшие империи. Иные скопления миров могут быть связаны гигантскими корпорациями, властью потомственных дворян, религиозными лидерами или любыми подобными узами. В этих случаях, планетарные правители должны уделять внимание не только нуждам Империиума, но и капризам этих силовых блоков.

Псайкеры

Люди с психическими силами, от телепатии до пирокинеза, существовали с самой зари человечества, но их положение в Империиуме в лучшем случае можно назвать стеснённым. Неподготовленный псайкер — это, по сути, незащищённые ворота в варп, сквозь которые психические хищники могут проникнуть в реальное пространство и нанести серьёзный ущерб. Говорят, что целые миры были захвачены отвратительными монстрами эмпирии, из-за того, что беглые псайкеры совершали кошмарные преступления при помощи своих сил или возглавляли опасные и разрушительные культы. На некоторых мирах все псайкеры осуждаются как ведьмы, подвергаются мучительным испытаниям и сжигаются на костре, когда их вина неизбежно подтверждается. Имперский закон требует от всех миров следить за своими псайкерами и подвергать их испытаниям Адептус Астра Телепатика. Тех, кого признают достаточно сильным, чтобы противостоять опасностям варпа, обучают и отправляют служить Империиуму. Тех же, кто слишком слаб, забирают прочь Черные Корабли и никто и никогда их больше не увидит.

Планетарный Внешний Вид

Люди Империиума отличаются друг от друга так же, как различаются их миры. Хотя человеческий стандарт является общепринятым, а именно, четыре конечности, одна голова, двадцать пальцев и так далее, окружающая среда и генетический фонд вызывают всевозможные интересные аномалии, эволюционные адаптации и формы. Эти различия обычно имеют косметический характер, однако, более радикальные перемены находятся на тонкой линии между приемлемыми отклонениями и явными мутациями. Это предмет интенсивных дебатов между некоторыми инквизиторами и Экклезиархией — что значит быть человеком и, следовательно, быть принятым в Империиуме.

Население некоторых планет может утратить свои колонизаторские корни и приобрести новые доминантные признаки, например определённую форму носа или цвет кожи. На других все племена наделены характерными различиями. Некоторые популяции подвергаются необычным адаптациям из-за экологических последствий. У народа агромира Дрэа, например, серая кожа, волосы и цвет глаз, что в точности соответствует цвету флоры, фауны, неба и воды их печально известной пасмурной планеты. Некоторые культуры могут навязывать определённые идеалы красоты, которые радикально преобразуют наружность населения. Например, было обнаружено много странных и ужасных банд подульев, облачавшихся в ультрамодную броню и с гордостью щеголявших светящимися электу, запонками из черепов, ритуальными увечьями и бритвенными шрамами.

В некоторой степени схожая внешность и культура связывают население планеты родственными узами. Как правило, жители Империиума предпочитают проводить время с товарищами уроженцами своих миров. С другой стороны, человека всегда привлекала экзотика, поэтому дружба, любовные связи и даже дети от иномирцев не являются редкостью на планетах, где доступны межпланетные путешествия.

«Коль скоро варп это странное и ужасное место, вы с той же пользой можете бросить путешественника в море, полное акул и приказать ему плыть домой, с какой послать его сквозь варп незащищенным. Будет лучше не позволять простым людям путешествовать сквозь звезды. Еще лучше, позволить им не ведать, что подобное возможно».

Фра Сафран, 5й помощник Навигатора Да'эль.
Комментарий, сделанный перед отправкой второй миссии по поиску пропавшего грузового судна «Гордость Ангелуса».

И отныне да будет вам известно, что Империиум будет разделен на пять флотских зон, что будут зваться Сегментэ Майорис. В каждом из них следует быть Крепости Сегментуума, откуда приказы его блистательного великоления, Императора, будут предписываться. Командующему Импералис Декориатуум следует пребывать в каждом и лишь по долгу службы выходить, дабы посетить миры в его границах.

В Сегментууме Солар это будет Марс, Мир Адентус Механикус, и сему Сегменту следует простираться вокруг Марса. Милосердный Империиум Императора. На севере наших самых величественных владений следует быть Сегментууму Обскурус, феодальному владению мира Кипра Мунди. На юге следует образовать Сегментуум Темпестус, чье правление обитает в планетарных поместьях наследной Бакки.

На западе следует быть Сегментууму Пацификус под эгидой Лордов Гидрафура. Владения столь бурного востока, края многих раздоров и распрей и многих потерянных миров следует называть Ультима Сегментум и гарант его безопасности следует возложить на планетарного управителя Кар Дунияш. Крепость Сегментум Имперского представителя Администратума следует именовать Властитель Сегментум Солар. Затем края Сегментум Пацификус и Властитель Ультима Сегментум. В этом величайшее милосердие Императора и посему Император облагает своей властью сии владения и населяет теми, в ком есть вера и нрав, дабы направлять волю прочих и брать с них то, что велел Император.

«Почитаемые Дома Навис Нобилитэ – один из бастионов, на которых основан Империиум и сия организация заявляет, что способна проследить свою родословную до самого рождения нашей великой Империи».

Великие Семьи Навис Нобилитэ единственно состоят из людей особого вида, именуемого Навигатор. Техноадепты широко теоретизировали о развитии и происхождении необычайных талантов Навигаторов и многие выказывали намеки на темные генетические превращения и кровосмешения, имевшие место во времена основания Навис Нобилитэ. Каким бы ни было их происхождение, сегодня Навигаторы это прославленная и почитаемая организация, лояльная к Империиуму и непоколебимая в своей вере. Исключительная сила Навигаторов может быть сохранена только в межродственных браках, скрещивание с обычными людьми уничтожает их особые возможности. Этот факт привел к образованию близкородственных семей Навигаторов и Навис Нобилитэ в целом».

Введение в Хисторию эт
Структура Рес Навис Нобилитэ

IMPERIUS DOMINATUS



SEGMENTUM OBSCURUS

RIO, PLANET: SCINTILLA
SECTOR: Calixis
SUB-SECTOR: Golgotha Reach
C.L.O.666
ORB. DISTANCE: 2.49 AU
1.12G/TEMP. 22 C
PLANET GRADE: Industrial World
TIME GRADE: Extreme Extreme
GEOGRAPHY: Inequine
GOVERNOR: Marian Hax



And hereafter, he, it knows that the Imperium shall be divided into five great zones to be known as the Segmenta Majoris. These shall each have Segment Fortresses from whence the orders of his glorious magnificence, the Emperor, shall be enacted. Imperial Command Decorations shall reside in each and with just duty be issued over the realms within their boundaries.

For the Segmentum Solar, this shall be Mars, World of the Adeptus Mechanicus and this Segment shall extend about Mars. Beneficent Emperor's Imperium. In the north of our most majestic domains shall be Segmentum Obscurum, being in fiefdom to the world of Cypra Mundi. To the South it shall make Segmentum Tempestas, with overlordship residing with the planetary estates of the hereditary Bakka.

To the West shall be Segmentum Pacificus, under the auspices of the Lord of Hydraphon. The most turbulent East, a region of much strife and dissension and of many lost worlds shall have its overlordship known as Ultima Segmentum, and its guarantor of safety shall be on the planetary Governor Kai Dunaash. The Segment Fortress of the Imperial official of the Administration shall be known as the Master of the Segmentum Solar. Lastly, the region of Segmentum Pacificus, and the Master of the Ultima Segmentum. In this the Emperor is most benevolent and thus shall the Emperor's charges be authority over such domains and reside with those who have the faith and temperament to dictate to the will of those others and take from them that which is the Emperor's due.

ULTIMA SEGMENTUM

DOMINION
OF STORMS

MORDANT
ZONE

Arch-arsonist
of Charadon

"For the warp is a strange and terrible place. You might as well throw a traveller into a sea of sharks and tell him to swim home as send him through the warp unprotected. Better it is not to let common man travel through the stars. Better still let him not know such a thing is feasible."

Fra Sdrane, 5th aide to Navigator Dael.
Comment made prior to the departure of the second mission to search for the missing freighter *Pride of Angeln*.

"The Revered Homes of the Navis Nobilitas are one of the bastions upon which the Imperium is founded and the institution claims it can trace its ancestry back to the birth of our Great Empire."

The Great Families of the Navis Nobilitas are uniquely composed of a particular form of human called a Navigator. Tech-adepts have speculated widely over the development and nature of the Navigators' unusual talents and many cast hints at shadowy genetic transmutation and interbreeding during the founding of the Navis Nobilitas. Whatever their origin, the Navigators today are a glorious and esteemed organisation, loyal to the Imperium and stalwart in their faith. The peculiar powers of the Navigators can only be preserved by intermarriage breeding with mundane humans eliminates the special abilities. This factor has led to the development of the closely-related Navigator families and the Navis Nobilitas as a whole."

Preface - Historia Et Structura
Re Navis Nobilitas

Путешествия в Империуме

«Вы не можете познать тайны вселенной, вы должны просто верить в праведность власти Императора».

-Эдикт гильдии навигаторов Каликсида.

Путешествия между мирами Империума редки и опасны. Большая часть его жителей никогда не познает грохочущую скуку полета на челноке, тошнотворную тяжесть в десантной капсуле или нервную тишину глубокого космоса. Империи столь огромен, что не представляется возможным пересечь его за мимолетный промежуток времени предоставленный обычному человеку. Колонисты, пилигримы и беженцы проводят много поколений в бескрайнем космосе, и многие корабли никогда не достигают места назначения, не пережив превратности путешествия. Некоторые считают, что вселенная активно противостоит грубым попыткам человечества познать её тайны. Тьма меж звезд прячет секреты и редко уступает их назойливому человечеству.

Досветовая скорость

Путешествия на досветовой скорости применяются только для перелетов между планетами или соседними системами и, хотя такая скорость способна поразить воображение смертного, она ничто в сравнении с громадными размерами галактики. Те же, кто решаются использовать досветовые двигатели для путешествий на любые значительные дистанции, обрекают себя и своих потомков на корабельную жизнь, попусту растрачивая годы, прежде

чем, достигнут далекой звезды, к которой стремились.

Для рядового гражданина маловероятно когда-либо предпринять путешествие на досветовой скорости. Даже те, кто живут в системах, где в избытке кораблей для межпланетных перелетов, предпочитают родной мир далеким краям со странными нравами, необычной едой и «забавными» людьми. Во множестве мест космические путешествия зарезервированы для немногих привилегированных людей, которые могут позволить себе соблюдение ритуалов, жрецов и святилища, что необходимы для судна, а также и значительную стоимость самого корабля. Техножрецы делают все возможное для удовлетворения духов этих судов, но зачастую даже их непостижимых знаний не достаточно, чтобы не позволять этим капризным кораблям давать выход своему гневу (и кислороду) и вредить пассажирам. Простой закон вероятности предписывает, что рано или поздно все, кто часто путешествуют на кораблях меж планетами, столкнутся с подобным несчастьем.

Миры, сохранившие искусство создания и обслуживания досветовых кораблей, ревностно хранят секреты древнего ремесла. Подобное нежелание делиться гильдейскими секретами гарантирует надёжность и обеспечивает дороговизну их судов, но в тоже время лишает остальных жизненно важной информации, необходимой для умиротворения их собственных судов.

Такие организации, как Имперский Флот, Инквизиция и разнообразные Адептус имеют доступ к судам значительно лучшего качества, обслуживаемым с религиозным благоговением и почтением бессчётными поколениями Адептус Механикус.

Капитаны-хартисты

По космическим путям Империума курсируют огромные, в большинстве своем древние, торговые корабли, управляемые капитанами-хартистами. Не имея Навигатора или Астропата дабы направлять их, эти гражданские суда тратят годы на путешествия по окольным путям между звездами, торгуя и доставляя товары нуждающимся мирам. Для многих миров корабли капитанов-хартистов единственный способ связи с остальной галактикой, а в некоторых примитивных мирах их прибытие считается давно предсказанным событием величайшей духовной важности. По той же причине, отчеты капитанов Хартистов являются единственным свидетельством того, что многие миры вообще существуют. Маршрут каждого корабля, установленный в хартии и подписанной Адептус Терра, может занимать поколения и хартистский корабль является домом для общины космических путешественников «пустотников», людей, что могут прожить жизнь и умереть, так и не ступив на поверхность планеты.

Путешествия через Варп

Чтобы преодолеть любое значительное расстояние в Империи, путешественники должны прибегнуть к варп путешествиям. Этот способ путешествий на сверх световой скорости редок, дорог и опасен, так как связан с использованием непредсказуемого пространства, известного как варп или имматериум. Суда, оснащенные функционирующими варп двигателями, способны переносить себя в иное измерение бытия, создавая вокруг себя поля Геллера. Эти ирреальные волны «сдвигают» корабль сквозь завесу реального мира в имматериум. Очувшись в этом странном месте, корабль способен идти по течениям и водоворотам варпа, регулярно возвращаясь в реальное пространство, чтобы проверить свою позицию.

Имматериум - это причудливое и противоречивое место, полностью чуждое для человечества. Даже один не защищенный взгляд в варп может

вызвать безумие и порчу, и потому все столь сильно боятся его. Измерения, цвета, силы и эмоции полностью изменяют свои свойства в объятиях варпа, и это может свести с ума даже самого тупоголоватого матроса. Псайкерам, разумеется, эти путешествия причиняют еще больше беспокойства, поскольку их эзотерические чувства способны гораздо ярче воспринимать как сам имматериум, так и отвратительных существ, обитающих в нем.

Те, кто путешествует в варпе, сталкиваются с еще одним его поразительным свойством. В этом, ином измерении, время ведет себя так, как ему заблагорассудится, и вышедшие из варпа путешественники могут обнаружить, что с момента начала их путешествия прошли века, что они отсутствовали всего несколько секунд или что они прибыли задолго до того, как отправились в путь. Даже опытные Навигаторы не могут предположить, сколько времени будет потеряно, получено или повторено в процессе путешествия.

Навигаторы

Навис Нобилитэ, или Навигаторы формируют ветвистое дерево больших семей, каждый член которых носит ген Навигатора. Навигаторы отличаются от обычного человека и некоторые считают их мутантами, но эти отличия стабильны и, что необычно, не только терпимы Империем, но и необходимы для его существования. На лбу Навигатора есть третий глаз, которым он воспринимает сам варп и видит его течения и водовороты. Для остальных взгляд в варп - это приглашение к безумию и одержимости, но силы Навигатора позволяют ему вести корабль сквозь варп и достигать пункта назначения гораздо быстрее любого другого корабля, идущего вне его.

Навигаторы используют великий психический маяк Астрономикон, как опорную точку при прокладывании маршрута. Таким образом они способны завершить путешествие практически не выходя в реальное пространство для проверки позиции. Великое множество Навигаторов служит в Имперском Флоте и многие семьи Навигаторов связаны с флотскими аристократами сложными узлами чести, долга и покровительства.



Те, кто предпринимает варп путешествия, знают, что они могут никогда не вернуться домой, а могут вернуться и обнаружить, что все изменилось до неузнаваемости. Когда два и более капитанов кораблей встречаются, они неизменно обмениваются датами и пытаются восстановить ход потерянного или полученного времени. Стоит ли говорить, что к варп путешествиям готовятся с особой тщательностью.

Время от времени в варпе возникают области сильной турбулентности и штормов. Они возникают случайно и могут длиться непредсказуемо долго. Пока бушует шторм, изменчивые течения бросают из стороны в сторону любое судно, оказавшееся в его зоне, а иногда выплевывают в реальное пространство в случайном месте. Некоторые корабли оказываются в ловушке и теряют возможность выйти из варпа, проклятые целую вечность бороздить волны имматериума. Эти шторма нарушают связь между мирами Империи, а иногда предвещают великие катастрофы в реальном пространстве.

Коммуникации

Путешествия в Империи - это сложная и не точная наука, точно так же обстоят дела и с обменом сообщениями между множеством миров, составляющих Империю Человека. Планетарных коммуникационных систем, таких как вокс-передатчики, линии прямого сообщения и более продвинутые вокс-коммуникаторы достаточно для передачи сообщений между нациями одного мира, но они практически бесполезны за пределами планеты. Сигналу подобных устройств потребуются многие годы, чтобы достичь даже ближайшей планеты и нет никакой уверенности в том, что он будет обнаружен, когда наконец прибудет. Опасности путешествий гарантируют, что посланники, будь то люди или сервиторы, будут так же ненадежны и потенциально столь же медлительны, как и радиоволны или другие волновые коммуникации.

Поэтому Империя вынуждена полагаться на психические или астропатические средства. Астропаты общаются при помощи условных символов, передавая свои сообщения через огромные пространства космоса посредством психических сил. Как правило, это утомительный процесс, требующий от псайкера проведения ритуалов и концентрации, для поддержания правильного состояния ума. Процесс общения может принимать широкое многообразие форм, например использование Имперского Таро, видения, автописьмо, транс, спиритический сеанс и тому подобное. Так, Гаолистские Астропаты Хредина проводят многие годы, гравирова свои сообщения на скрупулезно изукрашенных листах железа, и затем уничтожают эти произведения искусства под огромным точильным камнем. Говорят, что боль от уничтожения возлюбленного

труда создает психические сообщения беспримерной четкости.

Другие астропаты получают эти сообщения различными способами. Некоторые приходят в виде туманных и тревожных снов, тогда как другие являются в качестве видений или мистических предзнаменований. Прочие остаются в границах ритуала или гадательной техники, практикуемых принимающим псайкером. Таким образом, весть о вторжении орков может быть получена при изучении блестящего несовершенства рыбьих внутренностей, миражей в облаке дыма, кровотокающих отверстий или волнующего сочетания рун или знаков на голографической матрице.

Эти сообщения должны быть не только переданы одним астропатом другому, но и расшифрованы на другом конце. Каждый астропат использует слегка отличные от других символы, у каждого есть свой стиль или изюминка. Для реконструкции некоторых сообщений, могут потребоваться недели размышлений над фолиантами предсказаний и символизма, однако лучшие астропаты могут восстановить их слово в слово. Некоторые же остаются тайной навеки. Некоторые сообщения принимаются астропатами на противоположном конце галактики и должны быть переданы другим, находящимся ближе к месту назначения.

Иные сообщения попросту не доходят до получателя или решительно неверно истолковываются по пути. Вдобавок, астропатов очень мало. На многих мирах, особенно с небольшим населением или находящихся на краю Империи, астропатов нет, и потому они должны полагаться на редкие визиты кораблей хартистов или переписчиков Администратума, чтобы получать известия из остальной галактики. По этой причине Адептус Терра не может быстро реагировать на каждое событие в Империи, даже если происходящее событие достаточно значительно, чтобы привлечь внимание многочисленной и громоздкой бюрократии. Многие миры ощущают себя частью Империи с большой натяжкой.

Угрозы Человечеству.

«Остерегайся врагов, что внутри!»

Презирай врагов, что снаружи!»

Бойся врагов извне!»

-отрывок из клятвы аколита.

Таковы превратности величайшей империи, которую когда-либо знало человечество, что многие планеты Империи изолированы и одиноки в бесконечной тьме космоса. Каждого человека каждой планеты гложет страх, подтачивает недоверие и отчаянная вера зиждется в сознательных и бессознательных умах. Снова и снова вселенная доказывает свою опасность и равнодушие. Болеют люди, бушует варп, нападают ксеносы и гибнут миры.

Жители Империи ищут у своих соседей признаки ереси и колдовства. Человечество молит Императора о защите от многочисленных опасностей вселенной.

Последователи Темных Богов

Вновь и вновь мы убеждаемся, что разум человека – благодатная почва для семян порчи. Во вселенной есть темные силы, жаждущие заманить слабых и глупых к себе на проклятую службу. Это нестабильные создания, их имена невыразимы словами, они живут за счет нужд и желаний человечества. Медоточивыми речами, запретными знаниями, кровавыми ритуалами и растляющими тайнами они завлекают человечество к себе в рабство.

Некоторые жители Империи поклоняются этим демоническим богам. Эти культы могут быть самыми разными. Одни встречаются друг с другом для проведения тайных ритуалов, занятий колдовством и отправления жертвоприношений. Другие, просто глупые схоласты, играющие с силами, лежащими за пределами их познаний. Есть также организации, компании и политические группы, упивающиеся властью, полученной в результате пактов с невыразимыми существами варпа. Но хуже всего, когда целые миры поклоняются богам Хаоса, в невежестве ли или по собственному выбору. Все эти нечестивые культисты навлекают гибель на себя, Империум и человечество.

Адептус Терра, планетарные правители и Инквизиция выискивают этих последователей Хаоса, поскольку неизбежные последствия их богохульства – это боль, катастрофы и кровопролитие. Простые люди Империи по праву боятся этих культов и их злобных предводителей. На многих мирах в порядке вещей затаенная паранойя, подозрения и страх перед культами Хаоса.

Мутация

Одна из главных проблем, требующая внимания Экклезиархии – это деградация священного человеческого облика. Загрязнения окружающей среды, умышленные генетические изменения, звездная радиация, чужеродная пища и просто эволюционная адаптация вызвали многообразные перемены в облике человека на просторах его звездной империи. Некоторые из этих мутаций морфологического типа, стандартны, стабильны и терпимы властями, самые известные из них это недолгую огрины и древние и благородные Навигаторы. Но миры, где все население лишено глаз из-за вечной темноты или имеет необычайно длинные ноги из-за тысячелетий кочевой жизни, нельзя назвать обычными. Жить этим искаженным людям или умереть решает Адептус Терра.

Мутации могут быть и знаками темных богов. Так же, как они искажают и уничтожают ум и душу

человека, они играют и с его плотью, лепя богохульные формы, даруя странные способности и создавая монстров ради своих извращенных развлечений. Где бы такие мутации не встречались, всюду они вызывают только отвращение. Мало кто готов терпеть подобных порождений в мире, где страх перед мутантами живет в населениях множества миров, даже на тех, где подобные вещи случались раз в сотни поколений. Но еще страшнее самому стать мутантом. Многие люди молятся о том, что если эта, худшая из всех, участь коснется их, у них достанет сил прервать свою жизнь прежде, чем разъяренная толпа или Инквизиция сделают это за них.

Некоторые несчастные глупцы привечают мутантов, видя в искажениях их плоти знаки благосклонности темных богов. Они ищут способы обрести еще больше подобных даров – либо молят демонических богов о новых прикосновениях, либо выполняют их поручения, в надежде на награду. В любом случае, мутант это мутант и его следует бояться, ненавидеть и уничтожать. Это одна из многих причин того, что имперские граждане проявляют острое нетерпение и множество невинных людей, оказавшись в новом мире, были жестоко убиты разъяренной толпой только за то, что выглядели не так, как все.

Восстания

Империя – единственная надлежащая власть для человечества. Он был основан по указу Императора, и Его воля, исполняемая Адептус Терра, бесспорна. Но человек всегда был вздорным созданием, и не все согласны с таким порядком вещей. Вот почему необходимо, чтобы закон Терры был суров. Как бы то ни было, из-за размеров Империи хватка власти, волей не волей, слаба и восстаниями считаются только те случаи, когда мир отказывается уплачивать десятину.

Миры, восставшие, чтобы стряхнуть отеческую руку Императора, попадают под следующие четыре основные категории:

Правительственное восстание: Изредка, правящие круги некоторых миров ошибочно решают, что им будет гораздо лучше жить, если они выйдут из состава Империи. Возможно, их не посещали уже тысячу лет или планетарный правитель затаил территориальные амбиции, но, в независимости от мотивов, последствия всегда одинаковые – безжалостные и незамедлительные репрессии. Эти восстания следует подавлять быстро и наглядно, поскольку если хотя бы одна планета преуспешит в подобном начинании, остальные не замедлят последовать её примеру. Могут потребоваться столетия, чтобы подавить восстание, но ни одному человеческому миру нельзя позволить отделиться от Империи. Убийство правителя, планетарный штурм и, иногда, Экстерминатус – все это оправданные ме-

ры, которые могут быть предприняты, чтобы привести своенравный мир к покорности.

Народные восстания: Прискорбно, но многие жители Империи сносят вопиющие жизненные условия и живут не в самой лучшей окружающей среде. Время от времени, некоторые особенно наглые демагоги сплывают своих последователей и свергают правительство. Но это становится проблемой только в том случае, если вслед за этим они решают отвергнуть власть Империи, в остальных случаях новый режим будет оставлен в покое – как правило, Адепты не навязывают формы правления населению. По глупости, окрыленные успехом восставшие, часто ошибочно отождествляют Империю со своими угнетателями, а не спасителями.

В случае с планетами, имеющими особую стратегическую важность, лучше быть уверенным в непрерывности правления. В обоих случаях Империя пускает в ход силу.

Проникновение Ксеносов: Во вселенной множество существ, которые существуют за счет других. Это могут быть порождения физического мира, такие как генокрады, или такие создания, как порабитители, чудесным образом являющиеся материальными, но живущими в эмпиреи. Иногда, на таких мирах, казалось бы, ничего не происходит, и вся галактика остается в неведении о темном, чужеродном раке, пожирающем их сердце. Но чаще всего, попавшее под чужое влияние население поднимает вооруженное восстание.

В любом случае, полное уничтожение зараженного населения, к сожалению, – лучший курс действий. Этого можно добиться тектонической дестабилизацией, Экстерминатусом, циклонными торпедами или вирусной (общей или генно-настроенной) бомбардировкой, в зависимости от важности мира и возможностей по реколонизации.

Демоническое Проникновение: Планета может обратиться к служению темным богам по множеству причин. Подавление таких восстаний сле-

дует осуществлять с осторожностью, уничтожение населения планеты может оказаться первоначальным планом темных сил, поскольку психических криков миллионов умирающих людей достаточно, чтобы открыть пролом между варпом и реальной вселенной. Планетарное вторжение группы специалистов и последующее незамедлительное планетарное очищение или уничтожение гораздо предпочтительнее.

Об организационных противоречиях

К сожалению, даже истинные органы галактического правления могут быть втянуты в противоречия друг с другом. Самое создание Империи таким, каким мы видим его сегодня вызвано действиями Магистра войны <ЦЕНЗУРА – КОД 15/775/Сигма> и стоит только вспомнить преступление, увековеченное Верховным лордом Гогом Вандиром, чтобы понять, что неразумно концентрировать слишком много власти в руках любого из слуг Императора. Единственно верно, чтобы каждый Адепт сохранял здоровую подозрительность по отношению к остальным.

*Раздельно живем, но вместе умрем. И Унис
Плюрибум.*

Отрывок из собрания сочинений Инквизиции «Об естественных организационных противоречиях» том 987, Глава 2: Угроза и Последствия. Цитата записана экспликаторм-генералом Диомедом Ганном из Конклава кросс-ордос Гармонизации, М36.3679. Проверено Инквизитором Эвсебиусом Баилом, М39.4487.



Касательно трех великих угроз безопасности человека



О Колдовстве

Вопрос колдовства занимает умы великого множества слуг Императора. И в самом деле, целая рука Святой Инквизиции – Ордо Еретикус ставит своей главной задачей поиск и истребление этих опасных созданий, а так же существует несколько других организаций, содержащих, использующих и контролирующих этих человеческих медиумов.

Некоторые еретики заявляют, что человечество стоит на пороге эволюционной перемены, что количество псайкеров растет из года в год и однажды все человечество станет новой психической расой.

Правда это или нет, но псайкеры Империи это палка о двух концах. С одной стороны, они делают возможным существование Империи – астропаты, видящие, имперские псайкеры, боевые саванты – псайкеры Гвардии, Библиарики Космического Десанта и даже сам Император – все эти верные, добрые и необходимые слуги человечества являются псайкерами. Они малы числом и на каждого, чей разум достаточно силен, чтобы противостоять опасностям варпа, приходится сотни других, наделенных слабым даром, и не важно, считают ли они его ношей или благом, они представляют очевидную опасность для человеческих миров. Использование их талантов может привести к прорыву в физическое пространство созданий варпа или позволить некоторым вероломным

видам ксеносов манипулировать ими.

Но самые опасные – это колдуны, наслаждающиеся своими возможностями и стремящиеся использовать их ради личной выгоды. Даже в одиночку они могут причинить невыразимые разрушения, умышленно ли, или неумышленно. Именно по этой причине, из всех прочих внутренних угроз люди более всего боятся колдунов. Это скрытая опасность, которая может незваной прийти в семью любого человека и больше всего на свете родители боятся рождения дитя-колдуна.

Все псайкеры должны быть переданы соответствующей Имперской структуре или будут очищены огнем. Псайкеры, которым удалось избежать десятины Черных Кораблей, волею случая или по умыслу, считаются виновными пока не подтвердят свою невиновность, и очищающее пламя – их единственная судьба.



О демонах

Мы не будем здесь задерживаться на демонах, поскольку самое существование столь смертоносных существ есть страшный секрет, и он должен быть скрыт от умов тех, кто может стать добычей для демонов.

Демон — это создание варпа, ужасное существо из мысли и энергии, вызванное к жизни извращенными нуждами разумных существ, по крайней мере, так говорят верховные магистры Ордо Маллеус. Даже подумать о них, значит привлечь их внимание и только самого негибкого разума и самой крепкой веры достаточно, чтобы превозмогнуть их абсолютное, монструозное зло.

Непостижимо, но есть те, кто готов иметь дела с демонами, ибо они нашептывают темные слова в ночи тем, кто готов слушать, и дают многие обещания о мирской или вечной власти. Они могут быть вызваны преднамеренно, колдунскими или древними чародействами, либо они могут проложить дорогу в реальный мир через портал в сознании необученного псайкера.

Как бы то ни было, достигнув своей цели они воплощаются и даже один демон способен нести погибель всем на своем пути. Никогда не упоминайте Ночь Тишины, будучи в столице Атраксиан III, никогда не говорите о мире Оставленная Надежда, и по сей день охраняемой Инквизицией, ибо само знание о его существовании запрещено.

Будьте уверены, встретить демона, значит познать вечные муки, привлечь демона, значит попасть в его объятия.

О Ксеносах



Человечеству судьбой предназначено править галактикой, и в этом нет никаких сомнений. Духовные опасности осаждают нас, физическая вселенная иштурмует нас, но воля Императора в том, что человечество и только человечество возвысится среди звезд и ради этого мы готовы сложить свои жизни.

В галактике много существ, нечистых существ, рожденных на мирах, далеких от заветной земли Святой Терры, эти презренные создания оскорбляют тех, кто наделен обликом, что сам Властелин Человечества назвал истинным и подобающим. Некоторые из этих существ слабы и безвредны, их легко истребить, их планеты будут экспропрированы в пользу истинных хозяев звезд, а память о них будет стерта. Но есть и другие, сильные расы, жаждущие расстроить планы Императора и свергнуть человечество.

Одни из них — это дикие зеленокожие орки, их бесчисленные толпы терзают галактику в неумной жажде войны. Неуклюжие существа, крупнее человека, они глупы, но могучи и бесстрашны. В других краях вы можете встретить непостоянных эльдар, тех, кому нельзя доверять, созданий, которые протягивают руку дружбы, а за спиной сжимают кинжал. Остерегайтесь этих врагов, их машины войны столь же быстры и смертоносны, как и их лживые языки. Равно как и тираниды, богохульные монстры, превращающие миры в голые камни в бешеной тяге к пожиранию, их бесконечные армии состоят из порожденных адом био-конструктов.

Есть и другие, кто обитает в темных уголках космоса — хруды, которые одним своим присутствием отравляют даже истинное течение времени; тау, техники еретики, поработившие технологию ради своих гро-

тесных замыслов, не заботящиеся о праведных ритуалах; верминфикулы, дикие наемники и грабители. Но да не убоишься ты, чужих легион, но человек всех сильнее, и вся их воинственность не больше, чем отчаянная жестокость тех, кто знает, что их конец, уже близок.

Война

«Император требует от тебя только твоей ненависти».

- Последние слова Комиссара Рота.

Человечество отличается воинственностью, и армии Императора разбросаны по всей галактике. Угроза войны или её последствия всегда рядом, не важно, в какую часть Империи вы направитесь. Человечество стремится освободить звезды от врагов и разворачивающейся кровавой резне не видно конца и края. Военные силы Империи одновременно могучи, прославлены и ужасны.

Имперская Гвардия

Имперская Гвардия – это хребет военной мощи Империи. Миллионы миллионов хорошо обученных мужчин и женщин организованы в тысячи полков, составляющих Гвардию. С лазвинтовками и штыками они маршируют по чужим полям сражений и несут службу в жизненно важных мирах. Они составляют первую линию обороны Империи и наносят первый удар во многих сражениях. Её полки пополняются огромными десятинами живой силы с имперских миров и каждый из них уникален и имеет свои воинские традиции, от суровой дисциплины Стального Легиона, до скрытной жестокости бледнокожего Стигийского 23го и стойкости храбрецов с Востраяна. Громадные призыв-

ные армии, элитные спецсилы, массивные танковые колонны и великолепная, вооруженная саблями кавалерия, все это – части Имперской Гвардии, часто сражающиеся плечом к плечу на позабытых Императором мирах, о которых они никогда не слышали. Полки не остаются на своих родных мирах, а отправляются сражаться и умирать в сотнях световых лет от дома. И они умирают, ведь Имперская Гвардия принимает на себя всю тяжесть войн Империи. Говорят, что Император помнит имя каждого солдата, погибшего, сражаясь в Его войнах, но, если это правда, Он единственный, кто способен постичь, сколько имперских гвардейцев погибло за десять тысяч лет, прошедших со дня восхождения Императора на Золотой Трон. Те же, кто пережил сокрушающие ужасы войны, дожив до её конца, часто получают в дар клочок той самой земли, за которую сражались. В действительности, как и многое другое в Империи, это палка о двух концах.

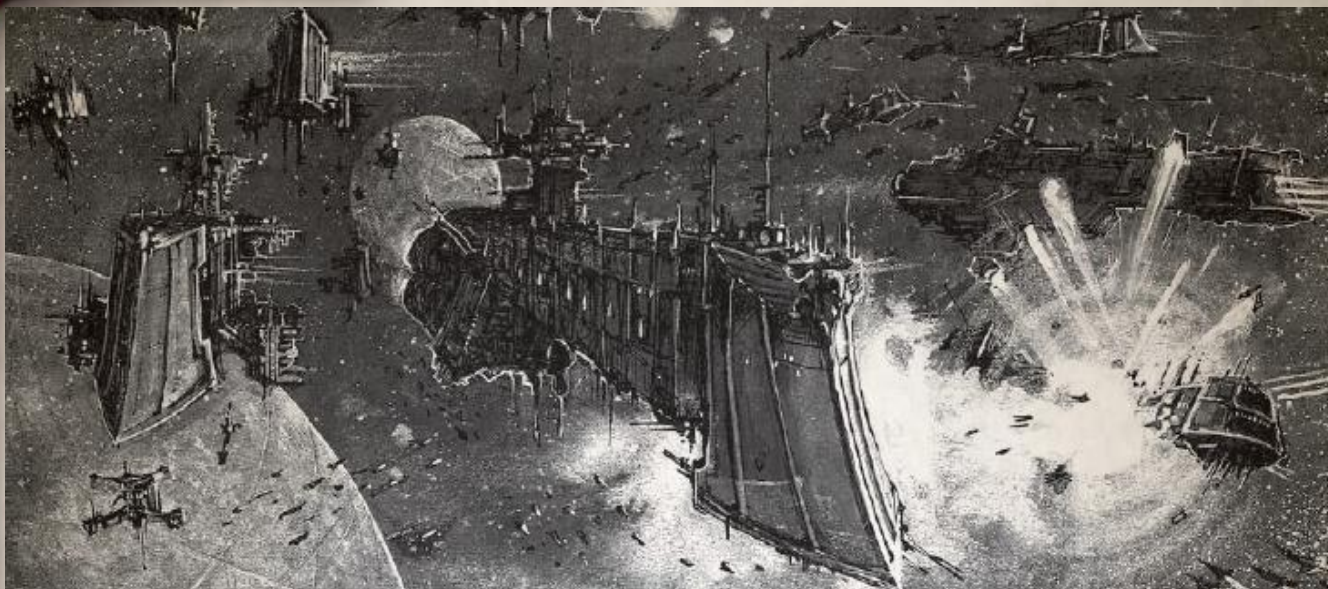
Полки Имперской Гвардии формируются из местных армий имперских миров, как часть планетарной десятины Империи. Эти полки обычно размещаются в соответствии с приказами Адептуса Терра. Однако, когда Верховные лорды объявляют масштабную военную кампанию (обычно называемую «крестовый поход») они назначают Магистра войны, избираемого из высших офицеров Имперской Гвардии, чтобы командовать полками кампании. Один из самых известных Магистров войны, Махарий, получил титул Лорд Солар, за то, что завоевал тысячи миров на восточной окраине Империи и расширил его до самых границ протяженности Астрономикона.

Комиссариат

Имперская Гвардия сталкивается с угрозами, которые могут пошатнуть решимость даже самого отважного ветерана, от причудливых чужих, до ужасающих обитателей варпа. Чтобы вдохновлять людей на бой в самых ужасных ситуациях, к полкам Имперской Гвардии приставляются комиссары. Долг комиссара – сражаться вместе с полковыми офицерами и вмешиваться, если боевой дух падает или люди сражаются без должного фанатизма. В таких ситуациях комиссар принимает командование на себя и без долгих рассуждений казнит любого человека, пытающегося бежать. Даже полковник должен проявлять отвагу и рвение, когда комиссар наблюдает за ним.

Комиссары – это сироты, обученные в Школах Прогениум Экклезиархии и выбранные из тех, кто проявил бесстрашие и веру в Императора. После чего Комиссариат назначает их в полки Имперской Гвардии, в независимости от того, нравится это полку или нет. Комиссары благочестивы, уверены в своей правоте и непоколебимы в своих замыслах. Они исключительно храбры и многие, казалось бы, безнадежные сражения, были выиграны благодаря комиссарам, принимавшим командование на себя. Однако, солдаты Имперской Гвардии боятся и ненавидят их, и комиссары первыми оказываются у стены в случае мятежа.





Имперский Флот

В Имперский Флот входят практически все боевые суда Империи; местным правлениям, Магистрам войны и всем остальным запрещается иметь собственные флота боевых кораблей. Среди этих звездных кораблей есть одни из самых могущественных машин уничтожения в галактике, включая могучие линкоры тысячелетнего возраста. Корабли Флота разнятся от малых эскортных судов с командами из нескольких десятков человек до колоссальных линкоров класса Император несущих по двадцать и более тысяч душ на борту. Флот также включает в себя команды штурмовиков и бомбардировщиков, а также авиацию, поддерживающую Имперскую Гвардию на поверхности.

Офицеры флота в высшей степени традиционны и аристократичны. Дворянские семьи Империи хвастаются флотскими офицерами в числе своих родственников, и даже целые династии господствуют над многими боевыми флотами. Элитизм — это добродетель, встречающаяся на большинстве кораблей, где офицеры живут в совершенном контрасте с рядовым составом и машинной командой. Тысячи матросов живут и умирают на кораблях, которые могут десятилетиями не заходить в порт, корабли Имперского Флота становятся самостоятельными обществами, городами в космосе. Бунты — не редкость, и флотские охранные батальоны часто можно увидеть на палубах всех флотских кораблей, их черные визоры и дробовики постоянно напоминают людям, что послушание — это их долг перед Императором.

Чтобы функционировать, Флот полагается на многие другие организации. Важнее всего, возможно, то, что эти древние и сложные корабли не могут функционировать без экипажа техножрецов, знающих как умиротворять корабельные духи машин и поддерживать технологию, слишком древнюю и таинственную, чтобы её можно было воспроизвести. Флот также полагается на техножрецов Марса и в вопросах снаряжения, модификаций, ремонта и создания новых кораблей.

Для боевого корабля нормой является наличие астропата на борту, поскольку надлежащие комму-

никации жизненно необходимы для защиты Империи. Многие капитаны с радостью принимают у себя священников Министрума для заботы о духовных нуждах людей и укрепления их душевных сил проповедями. Комиссары назначаются на крупные суда, для наблюдения за моральным состоянием команды и для предотвращения мятежей и проявлений нечестивости. И, наконец, на каждом судне есть Навигатор, семьи которых часто населяют целые шпили, возвышающиеся над палубами корабля.

Адептус Астартес

Адептус Астартес, известные как Космический Десант — это элитные войны Империи. Их мало, и большинство людей относятся к ним с фантастическим благоговением, поскольку они наследники традиций, основанных Самим Императором. Космодесантники разделены на ордена. Каждый орден состоит из тысячи десантников, обслуживающего персонала и собственного флота. Говорят, что в Империи около тысячи орденов.

Космодесантники набирают себе рекрутов среди юношей самых жестоких культур Империи. Их тела чрезвычайно усиливаются благодаря новым органам, стимуляции развития мышц и росту костей, что дает им огромную силу, размер и устойчивость. Их разум также усиливается. Гипнодоктринация и обучение во сне дают им как пылкую веру в Империю, так и знания об оружии и тактике, необходимые, чтобы нести гнев Императора на поле боя. После завершения аугментации и тренировок (которые переживают далеко не все новички) им выдают снаряжение, в том числе комплект силовой брони. Эта броня — один из наиболее ярких символов имперской мощи, изображаемый в витражах и скульптурах по всему Империи. Снабженная пучками нервных волокон, позволяющими ей двигаться синхронно с телом, броня Космического Десантника не только обеспечивает ему огромную силу и защиту, но и представляет собой произведение искусства, сверкающее геральдикой его ордена.

Каждый орден независим от Адептус Терра. Тогда как большинство из них с готовностью ответят

на зов Магистра войны или на мольбу о помощи, пришедшую из любой точки Имперiums, некоторые ордена имеют свои собственные замыслы и на них нельзя полностью положиться. Все из них, однако, верно и преданно служат Императору.

Каждый орден гордится своими традициями и отличительными чертами, которые проявляются в методах ведения боевых действий. Свирепые Космические Волки, например, гораздо отчаяннее и самостоятельнее большинства других орденов и сражаются в рукопашной каждый сам за себя, вооруженные цепными мечами и болт-пистолетами. Железные Руки, с другой стороны, связаны крепкими узами с Адептус Механикус и считаются мастерами осад, они вооружают своих воинов множеством единиц тяжелого разрушительного оружия и танками. Многие ордена вошли в легенды, и их имена, такие как Кровавые Ангелы, Ультрамарины, Темные Ангелы и Имперские Кулаки произносятся имперскими жителями с благоговением. Орден Космического Десанта располагают собственным флотом быстрых космических кораблей и могут реагировать на угрозы гораздо быстрее, чем Имперская Гвардия или Флот, что делает Адептус

Астартес единственной силой в Имперiums, способной быстро среагировать на любой кризис.

Космических Десантников чрезвычайно мало, в сравнении с размером Имперiums и мало кто видел их воплотить, но без них Имперские военные силы и человеческая раса гораздо быстрее оказались бы на грани уничтожения.

Серые Рыцари

Космические Десантники из ордена Серых Рыцарей относятся к числу наиболее специализированных Адептус Астартес, чье предназначение - непосредственно защищать Имперiums от угрозы Хаоса. Серые Рыцари навсегда приписаны к Ордо Маллеус, а их магистр ордена, по слухам, входит во внутренний конклав Инквизиции. Серые Рыцари это не обычные войны, их набирают среди самых грозных и жестоких диких культур, каждый из них - это пробудившийся псайкер, прошедший жестокие испытания веры, силы, выносливости и отваги, которые сломили бы любого, кроме самых сильных.

Серые Рыцари идут в бой в вычурных, обильно изукрашенных доспехах, вооруженные могучими



мечами и алебардами, инкрустированными печатями. Эти войны способны в одиночку предстать перед могуществом высшего демона с надеждой изгнать его обратно в варп, откуда он и пришел.

Тысячелетия, проведенные Серыми Рыцарями в сражениях с силами Хаоса, снабдили их богохульным знанием, кропотливо собранным воедино инквизиторами Ордо Маллеус. Каждый воин носит с собой копию сакральной Либер Демоника - собрание священных боевых ритуалов Ордена, в керамическом кармане на своем панцире, и именно она символизирует самое сильное оружие Серого Рыцаря - нерушимую веру в Божественного Императора Человечества.

Караул Смерти

Таинственные фигуры, идущие в бой в черной силовой броне, сражающиеся с исключительным умением и самоотверженностью против самых ужасных чужеродных тварей. Они появляются без предупреждения и столь же быстро исчезают, не оставляя ни следов, ни останков существ, с которыми они сражались. Это самые искусные в Империи борцы с ксеносами, известные просто как Караул Смерти.

Караул Смерти представляет собой боевую палату Ордо Ксенос, он обладает эксклюзивным правом набирать своих членов из множества различных орденов Космического Десанта, каждый из которых принес священную клятву содержать специально обученных борцов с ксеносами и быть готовым передислоцировать их в одно мгновение. Эти воины собираются вместе по приказу Ордоса, чтобы дать бой чужой угрозе, где бы и когда бы они ни подняла свою мерзкую голову.

Ходят слухи, что Ордо Ксенос содержит несколько секретных крепостей на окраинах Империи, где Караул Смерти несет свою тихую и бесшумную вахту, всегда бдительные к красноречивым признакам вторжения чужих.

Вера и Суеверия

«Мысль дня: слепая вера - это правое дело».

-Либер Империалис.

Орудий войны может быть достаточно, чтобы защитить Империум от осаждающих его врагов. Но сильнейшую броню куют не из керамики, её куют из веры.

Культ Императора

Культ Империалис - один из немногих общих факторов, объединяющих разрозненные миры Империи. В независимости от положения дел любого из миров Империи, на нем найдется место для Культа Императора.

Существует множество способов поклоняться Императору. Некоторые почитают Его, как далекий, патриархальный человеческий образ. Кто-то отождествляет Его с некоторыми природными явлениями, многие другие, например примитивные ифисианцы с Двимилихты, считают его звездным богом, ибо Его посланники всегда спускаются с небес. Но все ветви культа сходятся на одном - есть только один Император. Поклоняться пантеону богов и ставить других богов в один ряд с Ним - ересь. Однако за тысячелетия многие люди, отмеченные Императором, становились Его святыми, и их почитают по всему Империи. У каждого аспекта жизни есть свой святой, а торговля их реликвиями процветает на многих мирах.

Поклонение Императору, как правило, хорошо организовано. Кафедральные комплексы есть в столицах всех миров со значительным населением. В густонаселенных, переполненных мирах ульях они могут занимать целые шпилы.

Проповедники и Исповедники

Экклезиархия водительствоует над душами Имперских граждан разделяя свои епархии на приходы, некоторые из которых сосредоточены на определенных планетах, тогда как другие служат в определенных местах или святилищах. В каждом приходе несет службу проповедник, присматривающий за благодеянием и чистотой душ своих подопечных. Их долг - следить за отклонениями и уверять в том, что еретические верования искореняются сразу, будучи обнаруженными. Истинно набожные проповедники могут возвыситься до понтификов, чья власть распространяется на несколько приходов и проповедников. Обязанности понтификов разнообразны и могут включать в себя защиту и богослужение паломников, рассмотрение блаженных и представление рекомендации в святой синод.

Исповедники - это зычный голос Экклезиархии, побуждающий верующих к покаянию, ревнито и добродетельности. Исповедники не привязаны к службе в епархиях, вместо этого они бродят по Империи, ведомые рукою Императора. Под чарами исповедника жители могут своими руками спалить дотла свой город, армии с ликованием бросаются на зараженные ружья врагов и еретики сжигаются в страхе от их праведного гнева.

Изящное здание Император Триумфалт, построенное после Второй Войны за Армагеддон в улье Примус на Армагеддоне, грациозно устремляется к небу, а высота её главной башни достигает одного километра. С её вершины, касаясь тропосферы, милосердно взирает на лежащий внизу загрязненный мир статуя Императора. В большинстве городов есть церкви и храмы Императора и даже в беднейших деревушках примитивнейших племен есть священные пещеры или роши, посвященные Ему.

Разумеется, есть такие места, где поклонение Императору заменяет собой все прочие аспекты жизни – это миры-святости Империиума, где, возможно, один из великих святых, или даже сам Император в далеком прошлом свершили чудесное деяние. Эти планеты могут быть одним обширным религиозным комплексом или огромным миром кладбищем, таким как Гранитор (богачи тратят огромные состояния за право хоронить там мертвых членов своих семей, обычно тех, кто погиб на службе Императору). И наконец, есть кардинальские миры, оплоты культа, куда стекаются миллионы пилигримов. Эти планеты напрямую управляются Екклезиархией, там находятся высшие сановники Культа, ответственные за духовное здоровье громадных районов космоса.

Екклезиархия поддерживает и поощряет культ по всей галактике и, там где это возможно, пытается санкционировать поклонение Императору, не взирая на то, насколько причудливым оно может казаться. Мало какие практики запрещаются, даже такое кощунство, как человеческие жертвоприношения Императору может послужить на благо Империиума – гораздо проще убедить новооткрытую культуру посылать своих псайкеров на Черные Корабли, если она одобряет подобные обычаи.

Одна из задач Екклезиархии – составлять записи о многообразии традиций, прославляющих Императора. Таким образом, два проповедника с разных сторон галактики, в независимости от своих санов и способов отправлять богослужения могут увериться, что ни один из них не является еретиком. Екклезиархия рассылает целые миссионерские флоты исключительно для этой цели, и эти флотилии благословленных космических кораблей циркулируют в определенных частях галактики, записывая новые вариации культа, исправляют серьезные ереси и обращают в свою веру новооткрытые поселения людей.

Для всех, Император – это живой бог. Быть может Он далеко, в десятках тысяч световых лет, но, жители Империиума знают – Он существует, вот почему верить в него легко. Среди Екклезиархии и Инквизиции есть мнения, что людям следует проявлять больше рвения в своей преданности Ему, и хотя некоторые позволяют себе богохульные или еретические проклятия в адрес Повелителя Человечества за выпавшую им долю, все же редко можно встретить человека, который бы отрицал божественность Императора.

Дух в Машине

Технология и её таинства – достояние последователей Бога-Машины, техножрецов. Они верят, что машины наполнены жизненной силой, душой, дарованной им Богом-Машиной, наделены волей и личностью. Чем древнее образец технологии, тем больше почтения ему выкажут эти облаченные в мантии служители, которые проводят многие часы, умащая детали машины верными смазками, прежде чем нажать знак активации, чтобы уговорить духа пробудиться.

Машины, одновременно древние и сложные, почитаются техножрецами так же, как Екклезиархия почитает главных святых, ибо большинство систем в этих машинах незаменимы и их секрет утерян во времени. Величайшими представителями этих машин являются громадные линкоры Имперского Флота и сверхтяжелые Титаны, но техножрецы охотно уделят внимание древней лавинтовке или прогностикатору и с готовностью проведут много времени, пытаясь разобраться в хитросплетениях устройства. Техножрецы относятся к ним с почтением и считают, что все машины, в независимости от происхождения, являются живыми существами, ибо все они – дары давно утраченного прошлого, а знания об их функциях не затерялись во времени только благодаря милосердию Бога-Машины. И горе тем, кто не выказывает должного уважения своему оружию или бранит свой настольный когитатор в пределах машинно-усиленных чувств техножреца.

Парадокс, но истинный искусственный интеллект техножрецы предают анафеме, для них это всего лишь безжизненные автоматы, бездушные устройства, ввергнутые в галактику, чтобы исказить волю Бога-Машины. Окутанные мифами и легендами, эти порождения, по слухам, возникли еще во время Темной Эры Технологии. Предполагается, что они патологически опасны, и инквизитор, выполняя свой долг, хоть и редко, но может сталкиваться с ними. Техножрецы, узнав об этих созданиях, отслеживают их, исследуют и уничтожают. Только должным образом санкционированные логические машины, признанные имеющими дух, дарованный им Омниссией, имеют право на существование.



have been for the eye to eye and hand to hand

spoke steadily into the eyes of humanity and said that all was going down

There was all that lay down for your protection and the guarantee of a future to all of you

Only the power that is directly enough to prevent, only those that are not



THE INQUISITION



Глава

10: Инквизиция

«Невинность ничего не доказывает».

-Надпись над воротами
башни Каликсидского конклава.

Аколиты Инквизиции работают на обширную тайную организацию, занятую жизненно важным делом. Инквизиция защищает души людей, дает отпор демонической порче, колдовству и мутациям, дабы человечество не поддалось их увещаниям и не обратилось во тьму. Секретность и сложность такой организации как Инквизиция, вполне обусловлены необходимостью самого ее существования. Таинственность и страх являются неотъемлемым инструментом в её делах, и аколиты быстро научатся извлекать из этого пользу. Простые люди боятся агентов Инквизиции как предвестников беды, похищающих любимых и избобличающих ужасающие культы. Даже планетарные губернаторы, имперские дворяне и военные лидеры бледнеют при одном только упоминании о визите инквизитора, ведь и они могут скрывать некую позорную тайну.

«Они пришли вместе с кислотным штормом, дождь и молнии лизали шпиль-порт, когда они приземлялись. Они отрубили подачу электроэнергии к большому поместью. Хорошая половина улья погрузилась во тьму, и к тому времени, как они наладили подачу электричества, подавили беспорядки и сгребли трупы, было уже слишком поздно. Они так никого и не смогли найти, там наверху. Одни только пустые и холодные дворцы, там не осталось ни следа. Пять дворянских домов исчезло – и никто так никогда и не узнал почему. Я рискнул сделать пару предположений, потому что, когда ты моешь окна, можно кое-что увидеть...»

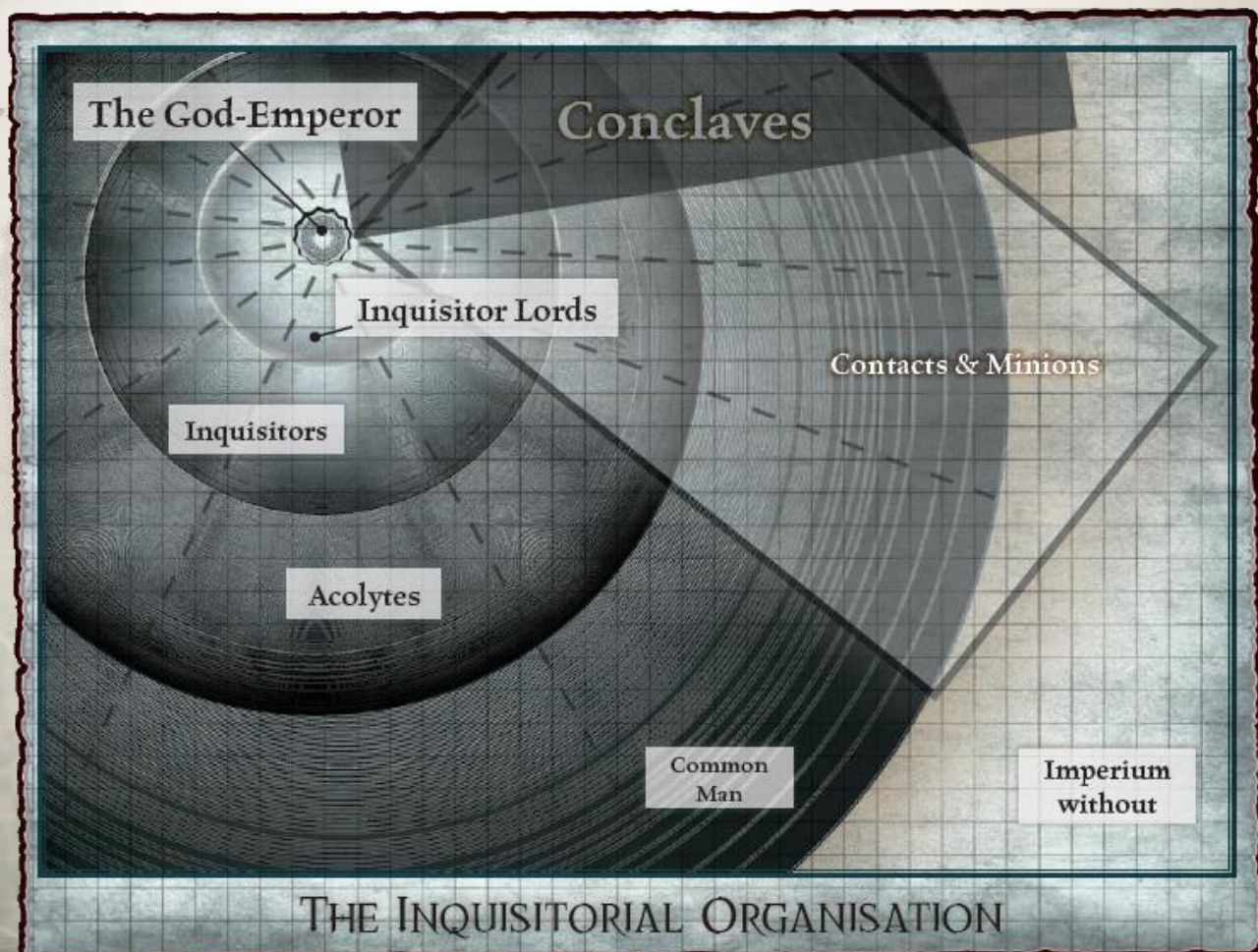
- Формбрис, мойщик окон улья Транш.

«Мутанты – это плохо. Но гораздо хуже то, что стоит за ними. Слушайте сюда, тупицы, если ваш взвод разносит что-нибудь странное, докладывайте! Потому что если вы не доложите, сюда припрется Инквизиция, внезапная, как самое сильное слабительное, которое вы когда-нибудь хавали, и устроит всем и каждому “комиссарский привет” – последний и самый громкий звук, который вы когда-нибудь слышали!».

- Сержант Хейкон Трас, 103й мортрессенский.

«Квизитары? Замолчи-ка, мы тут не говорим об них вслух. А иначе можно их накликасть, а это тут никому не нужно. Их мучить доберется до твоего огузка шибче, чем ты крикнешь “Трон ослепи меня!”»

-Фермер Яспус Совни.



Организация

«Вы переоцениваете важность понимания».

- Сержант штурмовик Хавлок.

Как и другие Адепта, Инквизиция представляет собой спутанный клубок из долга и власти, секретности и разногласий. Независимость и скрытность большинства инквизиторов только усугубляют эту ситуацию. Структура Инквизиции подобна колесу в колесе, с множеством тайных уровней познания и власти. Многие аколиты даже не подозревают ни о чем, кроме наиболее фундаментальных основ организации. Другие и вовсе не знают ничего об этом монолитном, запутанном ордене.

Общие Сведения

Грубо говоря, Инквизиция - это феодальная организация. В её основе лежит тяжкий труд множества рабов, поддерживающих комплексное сооружение из долга и власти. На её вершине покоится властелин человечества, Бог-Император, чьим именем и оправдываются все деяния. Между ними находятся всевозможные ведомства и владения, чины и привилегии, все то, чего честолюбивый аколит однажды может достичь.

На низшем уровне, человек может работать на Инквизицию неосознанно. У этих мелких сошек могут возникать подозрения, что они вовлечены в некую тайную организацию, но они уверены в её мирском характере, например, они полагают, что это преступный синдикат, религиозный орден или правительственный убойный отдел (разумеется, на некоторых планетах все это одно и то же). Эти люди не считаются аколитами Инквизиции, они просто пешки, слуги и агенты, которых можно двигать по полю деятельности, а при необходимости выбросить или пожертвовать. По-своему, они играют важную роль, но им никогда не узнать об истинном значении своих поступков.

С аколитами все иначе. Аколит знает, что он служит Инквизиции и за свою карьеру, хотя бы раз, но повстречается со своим господином. Для Инквизиции он - подающий надежды зародыш, который однажды может вырасти в полноправного инквизитора. И, хотя он начинает свою карьеру на заведомо низком уровне, являясь таким же расходным материалом, как и любой ничего не подозревающий агент, у него есть нечто, что выгодно отличает его от остальных. Это может быть какой-нибудь невероятный навык или талант, предназначение, способность оказываться в нужное время в нужном месте или просто нечто, привлекающее внимание инквизитора.

Продвигаясь по службе, обучаясь новому, набирая опыт и зарабатывая себе репутацию, аколит становится все более ценным для своего господина. Те, кто хорошо себя зарекомендует, будут получать все более и более важные задания, им откроется доступ к большему знанию. Эти доверенные аколиты смогут заполучить в свое распоряжение штат

аколитов или агентов, им могут даже поручить задание искать потенциальных рекрутов и представлять их на суд своего инквизитора. Со временем, господин может счесть их готовыми к долговому и трудному заданию по подготовке к вступлению в инквизиторскую должность.

Инквизиторов гораздо меньше, чем аколитов или агентов, но именно они образуют сердце и душу Инквизиции. Эти независимые, такие разные люди движут организацию вперед, выискивая всевозможную скверну и обеспечивая её уничтожение. Невозможно подсчитать все возможные типы инквизиторов, и все они наделены безграничной властью. Каждый контролирует замысловатую и изощренную сеть агентов, аколитов, ресурсов, влияния и контактов. Являясь, по сути, микрокосмом самой Инквизиции, каждая их этих сетей способна, при необходимости, действовать независимо, однако, только самые сложные дела могут потребовать подобной изоляции.

И, хотя порядок субординации в рядах инквизиторов, в лучшем случае, можно назвать туманным, конечным представителем колоссальной власти этой организации является представитель Инквизиции при Верховных лордах Терры. Задача представителя наблюдать за деятельностью Имперiums и информировать Верховных лордов о зловещих угрозах, выявленных Инквизицией. Причины назначения инквизиторов на роль представителя не известны, и представители регулярно меняются, редко когда один и тот же инквизитор служит совету Верховных лордов дважды. Он не становится предводителем Инквизиции, ибо ни один человек еще не сумел взять под управление своенравных и разрозненных инквизиторов. Он, в лучшем случае, советник, способный говорить с Верховными лордами и, через них, с Самим Императором. Помимо этой основной структуры, Инквизиция разбита на нечеткие группы, роли и союзы. Все это еще больше баламутит предательские воды организации. Все эти ордосы, конклавы и фракции столь же разнообразны, как и те, кто входит в их ряды. Можно долго спорить, было ли это структурирование причиной того, что инквизиторы стали той разношерстной силой, которой они являются, или же наоборот, они сами были причиной подобного структурирования.



Отлучение

Инквизитор наделен правом объявлять человека, а, иногда, организацию или целую планету «отлученными предателями». Это объявление отлучает обвиненного от человеческой расы и служит показателем для остальных инквизиторов и других Адепта, что отлученного следует выследить и убить на благо Империи. Инквизиторы часто собираются только для того, чтобы объявить отлучение и, в исключительно редких случаях, даже инквизитор может быть отмечен как отлученный предатель. Отлучение никогда не объявляется необдуманно, это главное оружие Инквизиции, один из способов использования власти для защиты Империи...

Ордосы Инквизиции

Великие ордосы – это основное средство самоорганизации Инквизиции, и большинство инквизиторов входит в один из них. Ордос - это организация, которой предназначено искоренять определенную угрозу человечеству. За тысячелетия специализации каждый из них стал остро заточенным оружием, разящим всех, кто идет против человечества.

Ордо Еретикус

Ордо Еретикус - крупнейший ордос, его инквизиторы высматривают врагов среди жителей самого Империи. Членов Ордо Еретикус иногда называют «охотниками на ведьм» из-за того, какое внимание они уделяют поимке псайкеров. Мутанты, повстанцы и еретики также находятся в ведении Ордо Еретикус. Ордо не колеблясь искореняет угрозы, исходящие от других Адепта и множество кардиналов вероотступников Министорума и развращенных техножрецов встретили свой конец от рук охотника на ведьм.

Выполняя свой долг, Ордо Еретикус часто обращается за помощью к имперским силам, таким как Имперская Гвардия или Адептус Арбитрес. Вооруженные силы, находящиеся под командованием охотника на ведьм часто включают в себя Сестер Битвы. Столетия назад, после окончания Эры Отступничества, свежее преобразованные Адепта Сороритас и Ордо Еретикус заключили соглашение помогать друг другу в войне против врагов Императора. Это соглашение, сделанное на Нефилимском Соборе, и по сей день окутано тайной, и некоторые инквизиторы полагают, что Сестры Битвы и Ордо Еретикус следуют какому-то тайному плану, до конца известному только канониссе



Сороритас и нескольким лордам инквизиторов. Правда это или нет, но охотники на ведьм могут быть уверены, что они и Сестры Битвы преследуют одни те же цели и две организации активно работают бок о бок.

В большинстве своем, инквизиторы Ордо Еретикус - люди невероятно сильной воли. Некоторые облачены в особые психические капюшоны, созданные специально для того, чтобы отражать враждебное колдовство, нацеленное на их сознание или на них самих. Другие, идя в бой против беглых псайкеров, полагаются на Императора, литании защиты и ненависть. Как и другие ордосы, охотники на ведьм с радостью используют людей, наделенных психическими способностями, но только если они были должным образом санкционированы. Некоторым это покажется странным, но среди инквизиторов Ордо Еретикус много таких, кто сам владеет психическими дисциплинами. И горе тем колдунам, которых они преследуют, ибо эти инквизиторы известны своим рвением. Возможно из-за того, что они в полной мере осознают ужасную опасность, таящуюся в варпе, или же благодаря их тренировкам, но, в любом случае, эти пси охотники на ведьм не остановятся ни перед чем, чтобы уничтожить испорченного и запятнанного.

Некоторые инквизиторы Ордо Еретикус специализируются на опознании и искоренении мутантов. Они могут иметь в своем распоряжении множество групп аколитов: от закаленных в ульях от-

рядов огнеметчиков, обученных очищать обширные зараженные области, до ассасинов, устраняющих и заменяющих ключевые политические фигуры, ставшие жертвами Темных Богов. Во многих случаях, эти инквизиторы гораздо меньше интересуются самими мутантами (с ними разговор короткий), чем причинами, вызвавшими эти мутации. Вспышка мутаций может предвещать какие-то ужасные события, указать на подъем в деятельности культа или просто быть необъяснимой причудой Губительных Сил. Каковы бы ни были причины, Ордо Еретикус должен провести расследование и очищение. Иногда, из-за этого Ордос бывает вовлечен в крупнейшие события, такие как устранение главы государства, очищение оскверненных атмосферных загрязнений и даже в самую настоящую войну.

Иногда противниками Ордо становятся люди или явления, представляющие собой значительную угрозу. Это может быть псайкер беспрецедентной мощи, мутант с ужасными возможностями или даже правитель, не желающий учинять необходимые погромы. В этих случаях, Ордо Еретикус отлучает нарушителя от человеческой расы и затем преследует с пугающей жестокостью. Ордос может заручиться поддержкой любых союзников, которых

сочтет необходимыми, от Сестер Битвы, до членов любого Адептус или слуг другого ордо. Они готовы пойти на все, чтобы добраться до отлученных, даже если придется послать Имперскую Гвардию против имперских же граждан. Лучше пожертвовать тысячей невинных жизней, чем допустить распространение порчи.

Возможно, что Ордо Еретикус заботятся об общей картине больше, чем остальные длани Инквизиции. Их долг обязует их заботиться о необъятной пастве, и по этой причине отдельные люди в этом полчище редко когда представляют хоть какую-то важность. В Империи миллиарды душ, каждая из которых - потенциальный псайкер, мутант или повстанец. Ордо Еретикус ведет бесконечный бой на бесчисленном количестве фронтов, не зная заранее, где может возникнуть очередная ересь. И хотя группы аколитов или некоторые инквизиторы могут наслаждаться роскошью ведения только локальных дел, схоласты и магистры Ордоса смотрят на события со стороны, думают в масштабах систем и секторов, а не планет и стран. Некоторые обозреватели находят такое обезличенное отношение постыдным, но для членов Ордо Еретикус подобный подход необходим, чтобы защищать человечество от него самого.

Сестры Битвы

Сестры Битвы — это палата-милитант Ордо Еретикус или, что будет более правильным, орден-милитант Адепта Сороритас. В их обязанности входит проведение чисток в имперских организациях, преследование церковников вероотступников, охрана некоторых из наиболее опасных узников Ордосов, а так же работа надзирателями на печально известных Черных Кораблях. Эти, а так же тысяча других обязанностей возложены на этих самых святых слуг Императора. Адепта Сороритас также близко сотрудничают с Экклезиархией и совершают благодеяния по всему Империи. В их число входят ордена-госпитальеры, которые оказывают медицинскую помощь практически всем частям вооруженных сил Империи, а также же ордена-фамулус, которые образуют сеть советников и дипломатов, следящих за тем, чтобы дворяне Империи трудились на благо человечества. И, наконец, Сестры орденов-диалогус, схоласты и эксперты по переводу человеческих и ксено текстов, священных и богохульных. Сами по себе, Сестры Битвы — это мощная военная сила, защищающая религиозные места, охраняющая последователей Экклезиархии, следящая за безопасностью колоссальных колонн пилигримов, странствующих по Империи и сражающаяся в имперских кампаниях, имеющих религиозное значение.



Ордо Маллеус

Ордо Маллеус - самый маленький и сплоченный ордос, и его инквизиторы являются одни из самых осведомленных, неподкупных и опасных мужчин и женщин галактики. Ведь Ордо Маллеус сражается с, возможно, самым опасным врагом с которым только может столкнуться человечество – с демонами. Демоны - это создания варпа, слуги омерзительных сил, живущих там, порождения абсолютного зла и безумия, одно только присутствие которых может привести к порче или смерти. Ордо Маллеус, «охотники на демонов», обязаны сражаться с этими потусторонними ужасами. Рискуюя своими душами, они ведут войну, в которой каждый бой может стать последним сражением человечества против безумия и злобы варпа.

Чтобы сражаться с демонами, Ордо Маллеус требует от своих инквизиторов делиться ценной информацией друг с другом и работать плечом к плечу. Охотники на демонов - единственные из всех Ордосов, у кого есть собственная база: инквизиционные сооружения на лунах Сатурна. Именно там хранятся великие библиотеки демонических знаний, а каждый том тщательно защищен от злобой природы содержащейся в них информации.

Флот Ордо Маллеус базируется среди колец Сатурна совместно с их главными крепостями, где тренируются новые инквизиторы, а старые делятся знаниями, добытыми за века сражений с самыми зловещими и развращающими угрозами.

Охотники на демонов Ордо Маллеус проявляют необычайную воинственность. Только самим себе они доверяют уничтожение демонов и потому идут в бой, вооруженные священным оружием, в броне, защищенной могущественными психическими оберегами. Инквизиторам Маллеус не редко приходится командовать целыми армиями, в первых рядах идя в атаку против демонических врагов, вдохновляя своих людей на бой с самым ужасным из врагов. По этой причине охотники на демонов считают своим долгом быть сильными телом и духом, стать великими воинами, облаченными в лучшее снаряжение, под стать их негибимой воле. Некоторые инквизиторы Ордо Маллеус являются скорее следователями, нежели бойцами, они охотятся за демоническим знанием и разыскивают знаки демонического присутствия, но как только доходит до уничтожения этих омерзительнейших из врагов, в дело вступают охотники на демонов, вооруженные священными молотами и облаченные в благословленную броню.



Космические десантники из ордена Серых Рыцарей - именно та, отборная и преданная палата-милитант, которая так необходима Ордо Маллеус для борьбы с демонами. Серые рыцари специально обучены сражаться с демонами и они, возможно, единственная сила в Империуме, способная делать это и сохранять свою душу. Каждый Серый рыцарь наделен психическими способностями, которые они развивают и оттачивают до тех пор, пока не смогут защитить свой разум от демонической порчи. На их силовую броню нанесены могущественные антидемонические обереги, а их особое психо-силовое оружие Немезида разработано специально, чтобы обращать их психическую силу в грозную, разрушительную энергию. Серые Рыцари базируются в своей крепости-монастыре на одной из лун Сатурна, Титане, но большая их часть постоянно разбросана по всей галактике, неся службу в свите инквизиторов Ордо Маллеус или сражаясь на острие армии, возглавляемой охотником на демонов. Как и у большинства орденов, у Серых Рыцарей есть собственный флот и обслуживающий персонал, но в отличие от большинства, они не обладают полной независимостью, а находятся под командованием Ордо Маллеус, ибо только инквизиторы знают, как с полной эффективностью нужно использовать столь могучее оружие, как Серые Рыцари. За всю историю ордена, ни один его член не поддался порче варпа, а в гробницах Титана покоятся одни из величайших героев, которых когда-либо знал Империум.

Не смотря на все их умение и самоотверженность, инквизиторы Ордо Маллеус остаются смертными людьми. Одна из величайших опасностей, с которыми они сталкиваются, это вероятность того, что один из них поддается порче и попадет в рабство к тем самым силам, которые однажды так жаждал уничтожить. Контакты с демонами порождают постоянную опасность порчи, особенно с учетом того, что Ордо Маллеус собирают знания о демонах, которые помогают им искать и уничтожать их. Таково могущество демонов, что само знание о них может быть опасно. Ордо Маллеус строго контролирует свои ряды, ища любые намеки на то, что один из их членов поддался порче или даже вступил в союз (осознанно или нет) с темными богами. Тем не менее, слишком часто Ордо Маллеус приходится ловить своих товарищей, прежде чем всё их демоническое знание будет использовано для того, чтобы призвать ужасы варпа, вместо того, чтобы уничтожать их.

Одна из концепций радикалов состоит в том, что варп - это источник неизмеримой мощи который, если его укротить, можно использовать, чтобы ввести человечество в новый золотой век. Вот почему радикалы ищут возможности контролировать демонов, связывая их при помощи древних и сложных ритуалов или заключая с ними пакты, веря, что инквизиторская воля и знания позволят им избежать неизбежного проклятия. Некоторые инквизиторы изучают порожденное варпом колдовство, которое последователи темных богов получают в награду от демонов, надеясь использовать магию

варпа против врагов Императора. Другие радикалы ищут способы применения демонического оружия и других предметов силы, убежденные, что это воля владельца, а не демоны, заключенные в предметах определяет, во имя чего, добра или зла, их использовать. На каждого радикала, удаленного из рядов Ордо Маллеус, находится другой, дерзнувший прочитать запретный том, вместо того, чтобы сжечь его, или подбирающий могучее демоническое оружие, вместо того, чтобы уничтожить его. В том, что знание, необходимое Ордо Маллеус для борьбы с демонами, может обернуться опаснейшим оружием темных богов, заключена жестокая ирония.



«Демоны не могут обычным образом существовать вне варпа. Они должны быть либо призваны культистами, посредством древнего ритуала, посвященного темным богам, либо овладеть незащищенным псайкером. Демоны умны и вероломны, и множе-

ство людей поначалу добровольно служат им, наивно доверяя их лживым посулам. Однако, будучи призванными в реальный мир, демон способен причинить невыразимый урон. Демон – это не просто разрушительная сила, хотя и знато таких, что могли опустошать целые города и даже миры. Настоящая опасность исходит от источаемой ими порчи. Даже человек сильной воли может сойти с ума, попав под демоническое влияние, став не более чем рабом его демонических прихотей. Культисты могут помочь демону призвать новых сородичей из варпа или даже поддержать его попытки создать собственную империю из незащищенных миров Империи. Результат всегда один – проклятие, худший исход для Ордо Маллеус, ибо ничто не сравнится с извечным врагом, поджидающим всех слуг темных богов. Слуги демонов, как и сами демоны, суть позволительные цели для нашего гнева».

– Охотник на демонов Ахмази

Ордо Ксенос

Инквизиторы Ордо Ксенос взяли на себя ответственность защищать человечество от посягательств чужих. Большинству жителей Империи чужие представляются омерзительными варварами, жаждущими уничтожить человечество, и которые должны быть убиты ради общего блага. Многие инквизиторы разделяют эту точку зрения и преследуют чужих до полного истребления, если только это возможно.

Некоторые чужие представляют собой военную угрозу Империи, они захватывают большие области имперского космоса, грабят планеты и убивают или порабащают население. Неистовые орды зеленокожих орков и ненасытные тираниды возглавляют список подобных крупномасштабных угроз. Главное оружие против орд этих ксеносов – это Имперская Гвардия и Имперский Флот. В военных зонах Империи не гаснет огонь сражений против чужаков. Ордо Ксенос занимает важное ме-

сто в вооруженных силах Империи во время значительных вторжений чужих, они собирают разведанные и развёртывают войска. Инквизитор в этом положении принимает решения, которые могут стоить миллионов жизней и, в стремлении остановить волну чужих, должен быть готов зайти дальше, чем любой жестокосердный генерал Имперской Гвардии или адмирал Флота. Некоторые из величайших инквизиторов Ордо Ксенос, например легендарный инквизитор Криптоманн, жертвовали целыми мирами, чтобы те не достались врагу.

Другие чужие гораздо изощреннее. И они гораздо опаснее, потому что вооруженные силы Империи не могут сражаться с подобным врагом. Некоторые чужие могут контролировать людей или как-то замечать следы своей деятельности, живя в человеческом обществе и развращая его. Возглавляемые чужими культы могут существовать на протяжении столетий, и иногда их члены добиваются значительной власти и влияния. Пользуясь суеверностью и репрессивной сущностью многих имперских миров, они порабащают сотни тысяч людей. Инквизиторы Ордо Ксенос ищут явные признаки чужого присутствия, они часто собирают группы из находящихся неподалеку инквизиторов, прежде взяться за уничтожение того, что им удалось обнаружить. Эти инквизиторы – упорные следователи, всегда готовые встретиться лицом к лицу с нечеловеческим врагом и проявить беспощадность ко всем, попавшим в сети чужака.



Есть и скрытые чужеродные угрозы, которые только и ждут своего часа, чтобы пробудиться. Множество следов древних чужих цивилизаций на мертвых и изолированных мирах испещряет галактику, и далеко не всех их обитатели полностью вымерли. Достаточно опрометчиво основанной шахтерской колонии или миссии эксплоратора, чтобы пробудить нечто древнее и спящее. Чтобы предотвратить это, многие инквизиторы Ордо Ксенос исследуют останки чужих цивилизаций, разыскивают потенциальные опасности среди циклопических городов чужих и на забытых мирах-гробницах. Эти инквизиторы часто работают в одиночку и, стоит ли упоминать, что одна из опасностей, с которой они сталкиваются - это пробуждение поистине чужеродных ужасов, которых они пытались оставить спящими?

И хотя многие инквизиторы Ордо Ксенос убеждены, что все чужие должны быть убиты, этого нельзя сказать о них всех. Некоторые считают, что если какой-то род чужих не желает Империи зла и не идет в разрез с его интересами, то с ним можно сотрудничать. Некоторые чужие обладают технологией, во много раз превосходящей технологию Империи. Например, элегантное цифровое оружие, созданное обезьяноподобными Джокаро, и обмен подобными технологиями пойдет только на благо Империи. Более того, у Империи есть общие враги с некоторыми видами чужих и союзы между Имперскими силами и силами чужих иногда попросту необходимы. Некоторые инквизиторы активно способствуют формированию этих союзов, веря, что их превосходные знания методов и ментальности чужих сводят на нет все риски сотрудничества с ними. Среди Ордо Ксенос приверженцев подобных мнений считают радикалами, их сторонятся, а иногда даже преследуют. Тем не менее, любой контакт инквизитора Ордо Ксенос с чужим видом может навести его на мысль, что Империя может использовать их, а не просто уничтожить.

Вместе с полномочиями командования военными силами Империи, у Ордо Ксенос есть собственная палата-милитант - космические десантники Караула смерти. Караул смерти - это необычный Орден космического десанта, он набирает своих членов из других орденов Адептус Астартес, а отслужив положенный срок, десантники возвращаются в родные ордена. Большинство орденов космического десанта связаны этим древним соглашением, они посылают в Караул самых подходящих космических десантников, где те обучаются и экипируются, чтобы весь положенный срок отслужить в качестве специализированного охотника на чужих под командованием Ордо Ксенос. Присутствие отряда Караула Смерти бесценно тогда, когда инквизитору предстоит искоренение чужого заражения, исследование потенциально смертельного чужого мира или ликвидация особенно омерзительных ксено созданий. Некоторые отряды Караула Смерти находятся в распоряжении конклавов, но большинство из них приписано к свитам отдельных инквизиторов до окончания их миссий.

Другие Ордосы

Кроме трех великих ордосов, признанных и хорошо известных, есть несколько меньших ордосов, которым поручено попечительство над определенными аспектами Империи. Некоторые следят за ассасинами культов смерти, другие курируют работу Черных Кораблей. Ходят слухи об ордосах Инквизиции, которые присматривают за офицерами Имперской Гвардии и Флота, и о других, единственная задача которых проводить чистки в рядах самой Инквизиции. И, хотя, в теории эти малые ордосы равны и в рангах и во власти Ордо Еретикус, Ордо Ксенус и Ордо Маллеус, на деле они редко когда располагают такими ресурсами, какими располагают эти великие организации.

Конклавы

Кроме членства в определенном Ордосе, многие инквизиторы также входят в региональные группировки, главным образом известные как конклавы. Эти союзы инквизиторов присматривают за определенными областями имперского космоса, но конклавы отхватывают отнюдь не весь Империя и бесконечное множество его областей лишено постоянного внимания Инквизиции.

В конклавы могут входить инквизиторы из разных ордосов, а также те, кто не входит ни в одну другую организацию. Крупнейшие конклавы, присматривающие за особенно населенными или опасными областями Империи, обладают громадными ресурсами, доступными десяткам инквизиторов, от космических кораблей, до личных армий. А самые маленькие состоят из трех или четырех инквизиторов и горстки доверенных агентов.

Каликсидский конклав

У Каликсидского конклава, как и у многих других по всему Империи, длинная и запутанная история. За прошедшие годы это древнее учреждение накопило множество ресурсов, начиная от маленьких конспиративных домов на далеких планетах, до могучих крепостей, таких как официо Трикорн на Сцинтилле. Войска, тайные библиотеки, древние пакты и даже целая торговая компания находятся в ведении конклава, впрочем, для многих будет настоящим испытанием найти хоть какие-то тому доказательства. В анналах конклава похоронено множество ересей и позабытых происшествий.

Символом Каликсидского конклава является золотая чаша. На собраниях инквизиторов часто присутствует изысканно изукрашенный вариант этой чаши: на столе, на постаменте или на любой другой возвышенности. Традиция велит, что она должна быть на половину заполнена чистой жидкостью. По мифологии конклава, это либо глоток из колодца познания, либо вода забвения. Первоначальная хартия, в которой была описана эта деталь, утеряна, а копии изорванных манускриптов противостоят друг другу. Темная молва, распространяемая более радикальными элементами конклава, гласит,

что эта символическая чаша, на самом деле «потир порчи», предупреждение для всех, кто жаждет познать тайны, сокрытые в апокалипсической судьбе сектора Каликсида.

Кабалы

Любой конклав имеет право уполномочить отдельный кабал для расследования особого дела, однако это случается редко. Иногда бывает сложно провести границу между кабалом и конклавом, особенно в тех областях космоса, где инквизиторов мало. На деле, кабал - это автономный орган, узкоцелевая группа, занимающаяся конкретным и деликатным делом. Многие презируют кабалы, видят в них тайные общества или излишние внутренние фракции внутри конклава. Однако, они зарекомендовали себя как высокоэффективное средство: объединяя и фокусируя усилия различных инквизиторов по

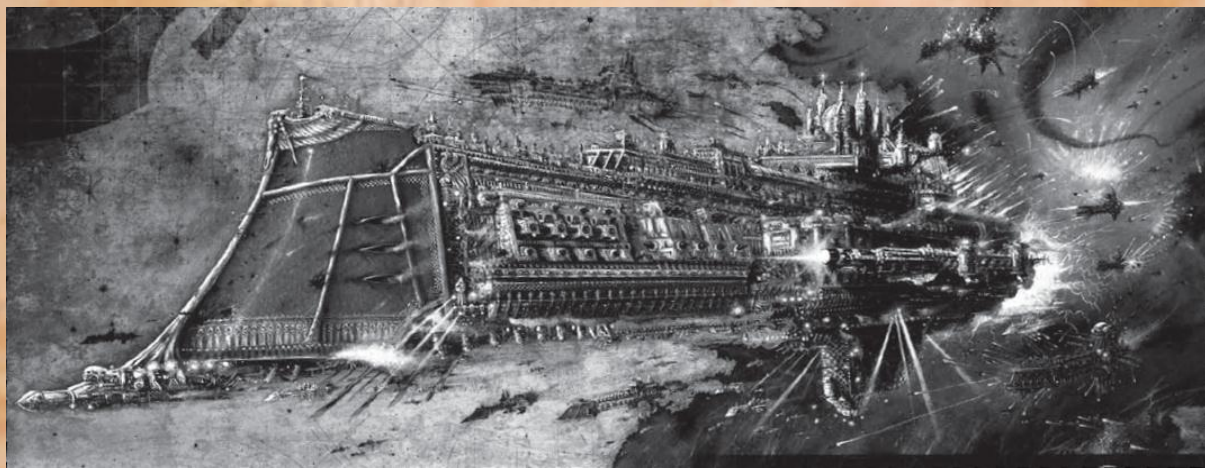
единому плану, кабалы часто добивались значительного успеха. Тирантийский кабал инквизиторов сектора Каликсида является примером крупного и относительно сплоченного кабала. Неоднократно предсказанная, зловещая угроза, исходящая от Звезды-Тирана (странного явления, предвещающего великие бедствия), вынудила инквизиторов сплотиться. Она появляется в, казалось бы, случайных местах по всему сектору, и тирантийцы до сих пор не смогли проследить и предсказать её циклы. Как только события начинают возвещать о приближении Звезды-Тирана, а именно: массовые бунты, сны о черном, клубящемся солнце, природные катастрофы, невиданные психические феномены и тому подобное, все ближайшие инквизиторы и аколиты спешат туда, чтобы наблюдать за её появлением. Собранные ими сведения распространяются между членами кабала и тщательно обсуждаются.

Черные Корабли

Наравне с ранее рассмотренными ролями различных ордосов, у Инквизиции есть и другое важное обязательство, а именно, организация работы Черных Кораблей. Эти суда, укомплектованные и управляемые при содействии Адептус Астра Телепатика, перевозят псайкеров со всего Империиума на Терру. Имперские миры сдают псайкеров как часть своей десятины, и, безусловно, это один из важнейших пунктов имперского закона. Черные Корабли не могут эффективно функционировать без умения инквизиторов узнавать правду о популяции псайкеров на планете и без того ужаса, который внушает инквизиторская печать. Некоторые из перевозимых на Терру псайкеров достаточно сильны, чтобы пройти обучение и стать имперскими псайкерами или астропатами.

Остальных же больше никто и никогда не увидит, и то, что с ними происходит - загадка, известная только нескольким лордам инквизиторов и старшим адептам Телепатики. Команды Черных Кораблей формируются из членов Телепатики и Инквизиции. Адепты Телепатики проверяют перевозимых псайкеров, отбирают тех, кто достаточно силен, чтобы оградить себя от одержимости тварями варпа и начать свое обучение. Задача Инквизиции тщательно проверять собираемую с каждого мира десятину и гарантировать отсутствие недостачи псайкеров, следить за перевозимыми псайкерами в тех случаях, когда они представляют угрозу и (хотя это и не официальная задача) отправлять лучших псайкеров на обучение, чтобы использовать их на благо Инквизиции. И в самом деле, многие аколиты начинают свою карьеру в качестве вынужденных пассажиров Черных Кораблей, где впервые раскрываются их таланты.

Черные Корабли - это темные места отчаяния, попросту космоплатоющие тюрьмы строгого режима. Многие псайкеры, томлящиеся в их трюмах, в полной мере осознают мрачную судьбу, уготованную им по окончании поездки.





Фракции

Дальнейшее деление рядов Инквизиции основано на личной философии, принятой каждым инквизитором, и, в некоторой степени, их аколитами. Инквизиторы - это мужчины и женщины, наделенные твердым характером и стойкими убеждениями и у каждого из них свой собственный взгляд на то, как лучше всего следует спасать Империум от множества грозящих ему бед (включая саму Инквизицию). Мнений столько же, сколько звезд на небе, но за столетия инквизиторы нашли точки соприкосновения и объединились во фракции. Некоторые древние фракции могут похвастаться многими могущественными инквизиторами, состоявшими в их рядах, тогда как другие, представляющие собой не больше, чем группы из двух или трех единомышленников.

Многие инквизиторы отмечают глубокий раскол в рядах Инквизиции между пуританами и радикалами. Пуритане более или менее верят в имперские истины, в том виде, в котором их преподносят жителям Империума: Император — это бог, темные силы варпа несказанно злы, мутантов, еретиков и колдунов следует уничтожить. Более того, они склонны к сохранению текущего положения дел в Империуме, ибо такова воля Императора. Пуритане в большинстве своем молоды и пылки, жаждут проявить себя перед своими коллегами и перед Императором, выслеживая врагов человечества и оберегая его стабильность. Многие аколиты разделяют этот фанатизм, особенно если они часто находятся на передовой любого столкновения с культистами, мутантами и с другим подобным отродьем. Даже не разделяя полностью подобное видение Империума, инквизитор, скорее всего, будет поощрять пуританские идеалы среди своих слуг,

будучи уверенным, что это наилучшим образом послужит делу искоренения порчи.

Радикалы, между тем, отошли от имперских истин. Их верования широко разнятся, одни используют силы варпа против его обитателей, другие хотят расколоть тот самый Империум, которому они служат. Радикалы часто говорят, что все инквизиторы начинают в качестве пуритан, но, открывая для себя реалии Империи и остальной галактики, они неизбежно становятся все более и более гибкими в своих убеждениях и, в конце концов, превращаются в радикалов. С другой стороны, пуритане считают, что самые крайние радикалы попросту поддались порче, и власть, которой они наделены, и ужасные тайны, что они познали, развратили их. Многие радикалы пытаются скрывать своё инакомыслие, находясь в компании других инквизиторов, предпочитая следовать своим замыслам в стороне от пуританских взоров. Другие же откровенны в своих взглядах и заработали себе много врагов, пытаясь привлечь пуритан на свою сторону. Инквизиторы обычно уделяют большое внимание тому, каких убеждений придерживаются их аколиты, по крайней мере, до тех пор, пока те не зарекомендуют себя, успешно завершив множество расследований.

Для инквизиторов вовсе не редкость пойти на прямой конфликт из-за своих убеждений. Были случаи, когда инквизиторы оказывались втянутыми в тайные междоусобные войны, с применением драгоценных инквизиционных ресурсов (часто с привлечением аколитов), чтобы очистить свои ряды от врагов и свести старые счеты. Подобные конфликты строго скрываются от остального Империи, и даже адепты высоких рангов были бы глубоко шокированы, узнай они, что в рядах этих непостижимых, всемогущих стражей человечества могут быть разногласия, доводящие даже до убийств. Даже когда эти конфликты не выставляются напоказ, они кипят, скрытые от посторонних глаз. Возможно, во всем Империи нет ни одного инквизитора, для кого не нашлось бы идеологического оппонента из рядов Инквизиции. Принимая во внимание то, что инквизиторы - это люди действия, подобные конфликты неизбежны.

По этим причинам инквизиторы редко по собственному желанию объявляют о своей принадлежности к той или иной фракции. Аколиты зачастую также находятся в неведении об истинных пристрастиях своего господина. Некоторые инквизиторы полагают, что подобные дела не касаются аколитов, тогда как другие отказываются обсуждать столь сложные вопросы до тех пор, пока аколит не проявит достаточную проницательность, и сам догадается об убеждениях господина. Слухи и полуправда постоянно ходят по группам аколитов, что только еще больше мутит воду. Аколиты, узнавшие, к какой фракции принадлежит их господин, могут обнаружить, что его убеждения полностью противоречат их собственным, что в свою очередь может привести к очень интересным нравственным затруднениям.

Пуритане

Возможно самая крупная пуританская фракция в секторе Каликсиды - это амалатинцы, называющиеся так в честь совета на горе Амалат, на котором многие инквизиторы поклялись поддерживать стабильность в Империи. Амалатинцы верят, что Империя - это творение Императора и что ему надлежит пребывать в его текущем состоянии. Поддерживать статус-кво - вот цель амалатинцев. Самая экстремистская фракция пуритан - монодоминанты. Эти бескомпромиссные инквизиторы убеждены, что Империя сможет выжить только в том случае, если все остальное будет уничтожено. Монодоминанты крайне нетерпимы, они исповедуют массовые истребления еретиков и повстанцев и кампании по ксеноциду чужих рас. Монодоминанты видят ужасные преступления там, где другие не видят ничего, а смерть, по их мнению, - единственное возможное наказание.

Радикалы

Радикальных фракций слишком много, чтобы их можно было посчитать, но у некоторых из них множество приверженцев. Одна из самых распространенных - фракция ксанфитов, названная так в честь инквизитора Ксанфа, пойманного и убитого соратниками инквизиторами за его убеждения. Он верил, что варп, и даже демоны, живущие в нем, могут быть укрощены и использованы на благо человечества. Ксанфиты изучают варп и хаос, используют запрещенное колдовство, созданные демонами артефакты и даже подчиняют себе демонов. Знания - это излюбленное оружие Ксанфитов и обращать оружие врага против него самого - их излюбленная тактика. Между тем, фракция истваанцев, берущая свое название от величайшего предательства Хоруса на Истваане III, убеждена, что благодаря войнам и катастрофам Империя становится сильнее. Истваанцы при любой возможности, пытаются вызвать восстания и катастрофы, ибо неразбериха и борьба являются их главными целями. Многие инквизиторы, расследуя жуткие угрозы Империи, в конечном счете узнавали, что это дело рук истваанцев.

Методы

«Цель оправдывает средства».

- Верховный юстикар Пратеюс.

Методы, применяемые инквизитором, зачастую могут намекнуть на его личную философию. Каждый инквизитор работает в свойственной ему манере, как и подобает этим сверхединоличным персонам. Некоторые предпочитают работать в одиночку, тогда как другие используют труд тысяч людей. Одни склоняются к непосредственным полевым действиям, другие предпочитают решать загадки, сидя в уединенном убежище, полном комм-линков и каналов связи. Как бы то ни было, у каждого инквизитора есть свой уникальный модус операнди.

Штат Инквизитора

Грубо говоря, каждый инквизитор контролирует сеть агентов, обязанную служить его нуждам и интересам. В свою очередь, на каждого инквизитора возложены некоторые обязательства по отношению к его Ордосу, конклаву или совести, которые он обязан исполнять. Каждый аколит быстро понимает, что он всего лишь ниточка в широкой и тонкой паутине влияния, знания и мощи. Редко когда он сможет удостоиться непосредственного внимания своего господина, по крайней мере, до тех пока, пока не проявит себя способным и достойным.

Инквизитор может унаследовать штат людей, ресурсы и обязательства от наставника или погибшего коллеги. Однако, гораздо чаще им приходится создавать собственную сеть, тратя на это многие годы. Аколиты часто попадают в штат, который уже имеет запутанную историю, в этом случае им следует проявить большую осторожность. Они могут быть втянуты в мелочное соперничество или испытать на себе вспышки зависти со стороны других групп аколитов. Им придется иметь дело с разнообразными причудами и привычками, которые поначалу могут показаться дикими. Например, их господин будет общаться с ними исключительно посредством вокс-линка, сидя при этом в соседней комнате, или им может быть запрещено носить синий цвет в присутствии инквизитора.

Новые Рекруты

Свежезавербованные аколиты обычно объединены в маленькие группы и получают простые задания. Иногда многообещающие аколиты получают приказ оставаться «спящими агентами», и продолжают жить обычной жизнью до тех пор, пока инквизитор не наберет необходимое число людей, чтобы сформировать группу. Некоторые инквизиторы предпочитают создавать тонко сбалансированные группы из аколитов, чьи навыки и черты характера прекрасно дополняют друг друга. Другие же просто бросают всех в одну кучу и надеются, что те справятся сами.

В новосозданных группах иногда необходимо приносить присяги товарищества, но гораздо чаще, инквизитор предоставляет новобранцам самим разбираться в их чувствах, иерархии и в прочем. У большинства инквизиторов попросту нет времени, чтобы нянчиться с молодыми аколитами и понаблюдать за их поведением сейчас, чтобы быть полностью уверенным в них в будущем.

От новых групп требуют результатов. Успешные расследования, тщательные чистки, глубокие наблюдения и другие подобные победы - все это послужит укреплению их репутации. Группы, потерпевшие неудачу, редко остаются в деле. Иногда их расформируют и перераспределяют, но чаще они просто исчезают. Между группами аколитов постоянно ходят темные слухи о промываниях мозгов, превращениях в сервиторов и о других ужасных вещах, и с каждым пересказом они становятся все более зловещими.

В зависимости от натуры их господина, новым аколитам могут быть доступны контакты с другими группами. Это могут быть либо такие же неопытные коллеги, либо старшие группы. Благодаря этим контактам, новые аколиты очень быстро понимают, что они практически ничего не знают ни о своем господине, ни о реальных масштабах штата инквизитора. Другие группы из штата могут помочь новичкам, проинструктировав их, а могут и намеренно ввести их в заблуждение.

Персонажи Игроков и Ранги

В игровых правилах путь аколита по лестнице доверия и ответственности выражен в Рангах их карьеры. Вместе с Рангами растет и важность аколита для его господина.

1-3 Ранги: Новый рекрут. Перспективный, но есть ли у него хватка?

4-6 Ранги: Проверенный аколит: Проявил себя, а может просто удалось выжить?

7-8 Ранги: Доверенный аколит: Несгибаемый и квалифицированный. Из инквизиторского теста?

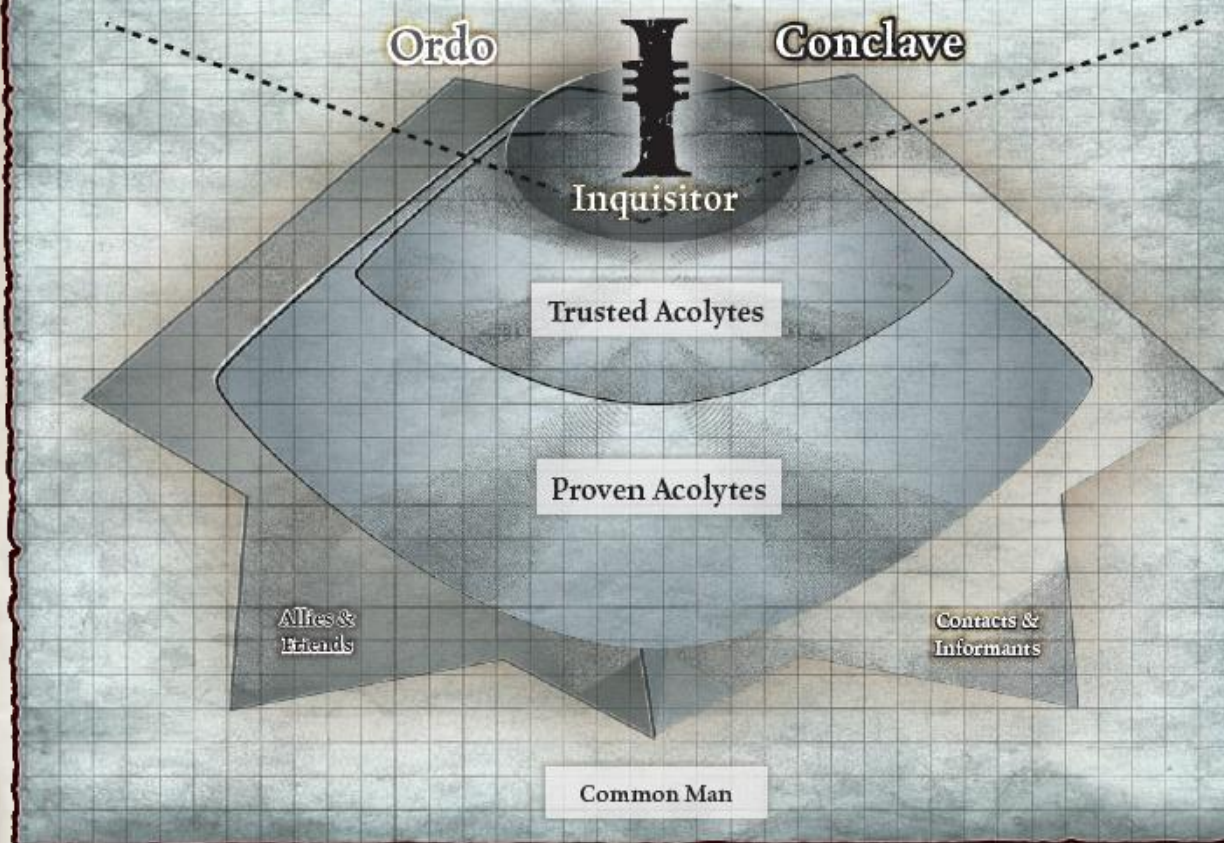
Завершил Карьерный Путь: Готов стать дознавателем?

Условия, в которых они заработали эти Ранги, важны. Если они умны, успешны и преданы Императору, их ждет множество наград и захватывающих заданий. Если же они просто путались под ногами во время расследований, но умудрились не умереть, господин сочтет их удачливыми аколитами, но никак не квалифицированными. Разумеется, в некоторых случаях удачливый глупец - это именно то, что нужно.

Проверенные Аколиты

Группы, имеющие на своем счету некоторое количество успешных заданий, повышают свою оценку и статус в штате инквизитора. Аколиты доказали, что они достаточно способны и независимы, чтобы взвалить на свои плечи более сложные задания. Господин начнет уделять им лишь немногим больше внимания, а их представления о природе Инквизиции не сильно изменятся. Как только они начнут понимать, во что оказались втянуты, возрастет и опасность их службы. Обычно инквизиторы считают этот этап суровым испытанием, преодолеть которое под силу лишь самым целеустремленным и одаренным. На этом этапе велики потери, как жизней, так и конечностей.

INQUISITOR'S CADRE - RELATIONSHIP & INTERACTION



Доверенные Аколиты

Опасности и суровые испытания, выпадающие на долю аколитов, естественным образом с течением времени сокращают их ряды. Слабые, глупые, неосторожные и невезучие отправляясь на опасные задания, складывают свои головы. Выжившие же признаются действительно способными. Некоторые могут даже удостоиться доверия своего господина. Аколиты, заслужившие доверие инквизитора, становятся сильными и весьма полезными слугами. Зачастую, полностью освоившись за годы службы с методами своего господина, доверенные аколиты получают право организовывать и контролировать целые отделы в штате инквизитора. Это может быть как простое задание, вроде наблюдения за некоторыми группами, так и сложное, вроде организации всепланетного расследования. В отсутствие своего господина доверенные аколиты часто становятся сенешалями и кастелянами в инквизиторских владениях, управляют домашним хозяйством, делами, продумывают ложные личности и тому подобное. Некоторые доверенные аколиты получают долгосрочные задания под прикрытием, становятся важными «спящими» агентами, удобно устраиваясь на влиятельных постах. Некоторые проницательные аколиты убеждены, что инквизиционное влияние это лучший способ занять желанные политические посты в некоторых мирах. Доверенные аколиты получают доступ к независимости и знаниям, настолько невообразимым для аколитов, стоящих ниже в иерархии штата, что некоторые новички даже не могут отличить их от инквизиторов.

Подготовка Инквизиторов

В какой-то момент своей карьеры большинство инквизиторов выдвигают многообещающего аколита на должность полноправного члена Инквизиции. Как заведено в этой организации, на этот счет нет никаких единых стандартов. В некоторых местах аколитов посылают на формальное обучение в школы, где те постигают премудрости толкователя и дознавателя. В других, инквизитор «усыновляет» аколита и сам обучает его, как подмастерье. В редких случаях, аколитов подвергают странным и болезненным ритуалам или бросают на дьявольских мирах, где тем предстоит выживать самим по себе, чтобы доказать свою пригодность. Аколиты могут знать, а могут и не знать, что их готовят к власти. Были случаи, когда престарелый господин исчезал только для того, чтобы оставить свой штат, статус и библиотеку, полную тайн на своего очень удивленного аколита. Хотя инквизитор на подготовке обычно считается выше по статусу, чем обычный аколит, он все еще обязан своему господину верностью. Лишь только когда он завершит все ритуалы, необходимые, чтобы стать полноправным инквизитором, будет считаться, что он покинул штат инквизитора. Но даже тогда, его бывший господин сохранит значительное влияние на нового инквизитора.

Другие Инквизиторы

Структура Инквизиции такова, что в ней не может быть настоящей субординации, но на деле есть много способов, как одни инквизиторы могут повлиять на других инквизиторов и на их штат.

На низшем уровне инквизитор может потратить свое время, чтобы помочь начинающему коллеге в его расследованиях. Тому может быть много причин. Младший инквизитор может быть старым подмастерьем другого или владеть необходимой информацией. Союз, где один инквизитор берет шефство над другим, может быть временно необходим, а может быть простым проявлением доброты. Оказание помощи напрягает все ресурсы инквизитора, а аколиты могут оказаться в стесненных обстоятельствах. Низкоуровневые, маловажные группы могут быть временно переданы в подчинение младшему инквизитору. А могут быть и навечно подарены, если возникнет такая необходимость. Многие инквизиторы рассматривают эту практику, как прекрасный способ избавиться от недисциплинированных и неугодных групп.

Коллеги инквизитора также могут оказать значительное влияние на его штат. Бывает так, что два или более инквизиторов решают объединить свои ресурсы для решения некой конкретной проблемы. В этих случаях аколитам придется работать совместно с другими группами. А в других случаях они могут столкнуться с соперничеством или даже с неприкрытой враждебностью. Если их господин окажется членом непопулярной фракции, аколиты могут стать жертвами угроз и насилия, направленных на то, чтобы смутить или убедить их инквизитора отречься от опасных верований. Рьяные соперники могут даже возжелать полностью уничтожить штат, и аколитов вместе с ним.

Старшие инквизиторы в состоянии заниматься более тонкими манипуляциями. Это могут быть некие особые инструкции от Ордоса или конклава, которые аколиты должны исполнить для своего господина. Старейшины могут выступать в качестве наставников для инквизитора, подводя его к определенным действиям и отводя от других. Иногда аколиты могут оказаться в неприятной ситуации, испытывая недоверие к наставнику своего господина, чувствуя, что дело, к выполнению которого их принуждают, подозрительно. Или что еще хуже, от аколитов могут потребовать доносить на их собственного господина, в тех случаях, когда есть подозрения в порче. Тогда им придется выбирать между неверностью по отношению к их инквизитору и возможностью разделить вину с подозреваемым ренегатом.

Обязанности Аколитов

Как часть штата инквизитора, аколиты могут быть призваны к исполнению различных заданий от лица их господина. Они могут получать официальные приказы от господина, письменные запросы, поручения, продиктованные посредниками или же оказаться в ведении старшего, более доверенного аколита.

Расследования

Возможно, чаще всего аколиты будут получать задания по сбору информации. Знания – сила, и дей-

ствия аколитов помогают их господину еще глубже забросить свою сеть. Это может быть как настоящее конспиративное расследование, с применением всевозможных высокотехнологичных средств и изворотливости, так и обычное задание вроде поймай-и-допроси, а некоторых случаях необходимо будет применить психические дисциплины. Иногда аколитам потребуется собрать доказательства или распутать запутанный клубок наводок. В некоторых случаях, особенно в деле выявления культов, аколитам придется проявить мастерство в слежке и в извлечении информации. Острый ум, умение и скорость – важные слагаемые успеха в этом типе миссий.

Очищение

Иногда аколитам придется заниматься уничтожением чего-то или кого-то, признанного отвратительным человечеству. Это может быть как простой, хирургически точный, удар по криминальной группировке, так и уничтожение могущественного магоса культа. У большинства групп аколитов действуют постоянные инструкции по уничтожению любых мутантов, культистов и всех тому подобных, кого они обнаружат в процессе расследований. Более того, некоторые группы специализируются на устранении определенных целей: политических лидеров, вольнодумных агитаторов или чересчур харизматичных проповедников.

Иногда требуется найти и устранить некий особенно опасный объект, в этих случаях аколиты должны проявить как свои навыки, чтобы обнаружить и уничтожить предмет, так и предотвратить ужасные последствия, которые могут произойти, и вдобавок избежать внимания других групп, жаждущих завладеть им.

Подразумевается, что аколиты сами способны защитить себя, более того, некоторые группы специализируются на этом, но серьезные столкновения, где необходима большая численность, редко будут попадать в поле деятельности группы. Обычно инквизиторы обращаются в палату-милитант своего Ордоса или конклава, когда им требуется дополнительная огневая мощь. Аколиты иногда могут работать плечом к плечу с Сестрами Битвы или даже с Караулом Смерти. Разумеется, эти силы привлекаются только в тех случаях, когда ожидается серьезное сопротивление. Если аколиты случайно забрели в зал, полный вооруженных до зубов культистов, уносить ноги, спасая свои жизни, им придется самим.

Особые Обстоятельства

Иногда аколитов будут отправлять на задания, которых они не понимают или которые, так или иначе, необычны. Возможно, им прикажут принять вахту на борту одного из Черных Кораблей или оказать помощь в поимке беглого псайкера. Или же это будет приказ охранять предмет или человека или эскортировать транспорт между мирами. Возможно, им придется испытать на себе новый боевой стимул, жить среди ксеносов или же изображать из себя банду улья на протяжении нескольких ме-

сяцев. Это могут быть и нечистые дела, вроде поиска подходящего демонхоста или шпионаж за соперничающим инквизитором с целью обнаружения следов порчи. Подобные дела вызывают больше всего сомнений и нравственных дилемм у аколитов, ведь им не всегда понятно, добро они творят или же зло.

Экстерминатус

Экстерминатус – это термин, используемый для обозначения уничтожения целой планеты по приказу Инквизиции. Как таковое, это чрезвычайно редкое и необычайно значимое событие. Инквизиция единолично, по крайней мере, в теории, владеет оружием, способным уничтожать целые миры: от высокоэффективного вирусного оружия до циклонных торпед, пробивающих и разрывающих земную кору с последующей цепной реакцией. Лишить жизни миллиарды людей посредством Экстерминатуса – это всегда испытание для силы воли инквизитора, но в случаях заражения чужими или демонскими, инквизитор должен понимать, что крайние меры принимаются во благо этих самых людей.

Традиции

«Только мудрейшие и глупейшие из людей непостоянны».

- Леди Оливия Ол'Винн из улья Сибел-Сибеллус.

Одна из констант Инквизиции заключается в том, у неё нет никаких стандартов, сводов правил и «правильного» поведения. Тогда как прочие Адепта следуют догмам, установленным тысячелетия назад, Инквизиция остается гибкой и непредсказуемой организацией. Инквизитор волен вести свои дела так, как считает нужным. Однако, ничто человеческое им не чуждо, поэтому у многочисленных ордосов и конклавов Инквизиции есть определенные традиции и обычаи. Каликсидский конклав, к примеру, опирается на древнюю мудрость "сцинтилльских предписаний", выписывая и толкуя её принципы, пока они не обретут чуть ли не литургическую ценность для них.

Символы

Наиболее распространены традиции, связанные с символизмом. Во многих отношениях, человек –

это очень простое существо, замечательно реагирующее на определенные изображения. Инквизиция знает об этом и с радостью использует в своих нуждах.

Огонь часто ассоциируется с Инквизицией и её деятельностью. Изображение очищающего пламени очень убедительно, и аколитах рекомендуется использовать его, когда им требуется нагнать страху. Раскаленный добела пыточный инструмент, костер для сожжения ведьмы или сочащийся прометием огнемёт – все это Инквизиция. Помимо буквального толкования огня как оружия, если и другие способы использовать подобный символизм. Многие инквизиторы видят свою роль в том, чтобы быть этим очищающим пламенем, сжигать гниющую плоть порчи. Некоторые полагают, что они – стражи света Императора, святого пламени веры. Те же, кто ведает Черными Кораблями, забрасывая жаждущие души в горнило Императорской воли говорят о заправке мистического маяка Астрономикон.

Молот также ассоциируется с Инквизицией. Многие инквизиторы носят превосходно украшенные боевые молоты, которыми они сокрушают своих врагов.





Как и Экклезиархия, многие члены Инквизиции считают молот символом благочестия, силы, при помощи которой сокрушаются ересь и порча. Боевой молот - популярный дар проявившим себя аколитами, особенно тем, кто отличился в деле уничтожения культистов и еретиков.

В стороне от молота и пламени стоит, возможно, наиболее могущественный инквизиционный символ - печать. У каждого инквизитора есть инквизиционная печать. Это небольшой амулет или икона, выполненный в виде стилизованной колонны. Эта печать хотя и символизирует столп силы или жезл власти, по сути, является знаком положения инквизитора, и, предъявляя её, инквизитор требует признать его власть. Инквизитор, который предъявляет свою печать, например, планетарному правителю, с этого самого момента ожидает получить в свое распоряжение ресурсы планеты. Инквизиторская печать, в каком-то смысле, представляет собой самый важный предмет снаряжения инквизитора, и он никогда по собственной воле не расстанется с ней. В некоторые печати вмонтированы специальные контуры и акустические зонды, которые позволяют взламывать когитаторы и открывать электронные замки и даже послужить простеньким оружием, благодаря чему инквизитор никогда не останется полностью безоружным.

Инквизитор и его штат также могут демонстрировать инквизиционную инсигнию, символ Инквизиции, носимый инквизитором на одежде или броне. Инсигнию могут носить люди, нанятые инквизитором, она может быть изображена на транспорте и служить эмблемой вооруженным силам, находящимся в ведении инквизитора. Инсигния означает, что данный человек находится в услужении Инквизиции и этого должно быть достаточно для проявления благоговейного сотрудничества со стороны большинства адептов и гражданских, знающих о целях Инквизиции. Однако, инсигния используется с осторожностью, так как большинство инквизиторов предпочитают быть незаметными и требуют того же от аколитов. Инсигния обычно используется в компании других членов Инквизиции, либо же когда инквизитору необходимо вселить страх и благоговение в сердца простых людей.

Обычаи Каликсидского конклава

Каликсидский конклав придерживается многих уникальных традиций и ритуалов. Их становление длилось многие сотни лет, что конклав присматривает за сектором, они служат единению аколитов и инквизиторов посредством общих обычаев. Некоторые следуют им лишь на словах, тогда как другие относятся к ним столь же серьезно, как и к имперской вере.

Являясь новичками в Инквизиции, аколиты вряд ли будут принимать участие в таинствах и традициях конклава. Скорее всего, первое время неписанные правила группы будут казаться им необъяснимыми. Их первым знакомством с подобными вещами может стать посещение богослужения в

храме в качестве почетного караула или же, находясь за дверями инквизиторского собрания, им нужно будет трижды постучать, на что они получают отказ. Других могут послать собирать ежегодную десятину благодарностей, только затем, чтобы обнаружить, что это не что иное, как пощечина и кулек зерна.

Когда аколиты освоятся в конклаве, их могут пригласить принять участие в круге встреч и в ритуалах. Также они могут узнать неписанные законы этикета и поведения, принятые в конклаве. Например, их господин может наставлять их в "сцинтильских предписаниях", или же старшая группа аколитов может взять их под свое крыло. Аколиты могут и отказаться от церемониала конклава, особенно если их инквизитор придерживается радикальных тенденций, в этом случае поправление «надлежащего поведения» может даже поощряться. Разумеется, это их дело, поступать так или нет, но подобное поведение охарактеризует их как «странных», «упрямых» и «ненадежных».

Каликсидский конклав использует бесчисленное число ритуалов и практик. Некоторые из них в высшей степени непонятны и доступны лишь немногим, либо же им обучают только тех, кто достиг должного уровня посвящения. Другие широко известны как среди аколитов, так и среди инквизиторов. Некоторые из наиболее распространенных ритуалов приведены ниже.

Прошение

Инквизитор ожидает многого от своих аколитов, однако, как и у любого феодального господина, у него есть некоторые обязательства перед его слугами. Аколиты имеют право испрашивать своего господина о некоторых вещах. Это может быть нечто простое, вроде рюмки амасака или десятиминутного брифинга, а может быть и что-то столь грандиозное, как целая луна. Инквизитор не обязан выполнять все прошения, но умно сделанные, уместные или забавные просьбы могут быть услышаны. Опытные аколиты знают, что просить нужно только те вещи, которые невозможно достать никаким иным способом и просить их нужно в необычной манере. Тех же, кто просит слишком много и слишком часто, считают в некоторой степени глупыми и обычно игнорируют. Многие аколиты тратят некоторое время на то, чтобы выяснить слаботи господина, прежде чем подавать прошение.

Благодать Императора

Аколиты и их господа видят и совершают много такого, что не предназначено для разума смертного. Веру слишком легко испытать ужасами демонов, мутациями и порчей. Инквизиторы-жрецы Каликсидского конклава, мастера в искусстве отпущения грехов, предоставляют своим слугам индульгенции, прощение и покаяние. Аколитами может быть даровано прощение за гибель невинных и за ереси, что были обнаружены, но остались безнаказанными.

Обычаи в Условиях Игры

Обычаи Каликсидского конклава можно ввести в игру многими способами. Например, если МИ хочет провести игру, включающую в себя интриги между инквизиторами, великий пир или ритуальное собрание могут стать прекрасным фоном для этого. Подобным образом, сценарий, в котором аколитам нужно пробраться в часовню Святого Арета, чтобы вернуть скрытый файл, предоставляет массу возможностей. Тяжелораненные персонажи, которые тратят Очки Судьбы, чтобы избежать смерти, могут получать видения Святого Утура, направляющего их или даже совершающего чудо. Некоторые ИП могут проводить много времени, прорабатывая детали эффектного и замысловатого прошения, того как другие могут всего-навсего принести с собой икону Святого Кастора, чтобы сгладить все трудности.

Игрокам и МИ без колебаний следует изобретать собственных святых, обычаи и ритуалы, ведь Каликсидский конклав - это громадная и извилистая организация. Ни одна книга никогда не сможет вместить в себя все традиции столь замысловатой и суеверной группы.

Ритуал предварительных похорон также предлагает благодать Императора тем, кто готов отправиться на задание со значительными шансами на смертельный исход. Инквизиторы-жрецы - важные участники ритуала Экстерминатус, в котором они очищают души жителей мира, приговоренного к уничтожению.

У Каликсидского конклава есть несколько тайных имперских святых, канонизированных и скрытно почитаемых слепыми и немymi жрецами Эклезиархии. Аколиты часто просят этих святых о заступничестве, молясь и исповедуясь пред очами Самого Императора. Именами этих святых часто клянутся, особенно будучи в трудном положении.

Святой Утур Врачеватель

Как говорят, святой Утур, так же известный как «Утур Невезучий» или «Проклятый», принимал на себя несчастья и страдания других. Аколиты настаивают, что он происходит из их рядов, а согласно официальному канону он был одним из инквизиторов-жрецов. Обычно к Утуру обращаются, с просьбой о защите от ран. Согласно традиции, если довольно громко криком воззвать к святому перед тем, как взглянуть на рану, то его можно будет убедить принять часть этого ранения на себя. Поклоняющиеся ему сжигают бинты в его честь и намазывают его статую лечебной мазью. Святого Утура обычно изображают как плачущего мужчину средних лет, сжимающего в руках чаши весов, находящиеся не в равновесии, и громоотвод. Обычно, на картинах Утур изображается с девятью ранами, каждая из которых вызвана разным несчастьем. Резчики статуй испытывают особую гордость, если им удаётся создать два непохожих изображения святого Утура.

Святой Кастор Помощник

Устранитель препятствий и покровитель истины. По легенде, этот миссионер претерпел всевозможные унижительные публичные наказания на феодальном мире Маккавей Квинтус, включая пять попыток отрубить ему голову. Каждая из этих попыток провалилась, но затем святой указал на недостаток в механизме гильотины. Как говорится в легенде об обретении им сана святого, люди Маккавей Квинтус были настолько впечатлены его благочестием, что встали на защиту Имперского Кредо и, к всеобщему ликованию, свергли своё правительство. Аколиты молятся святому Кастору, дабы тот покровительствовал допросам, был благосклонен к их расследованиям и помогал исследователям быстрее находить ответы на вопросы.

Святой Арет Не Вспоминаемый

Святой Арет - мученик. Причина его смерти, и даже его настоящее имя, были давно забыты. В своё время было сделано заключение, что его чудесная смерть была воистину одним из самых ярких примеров мученичества. Похоже, однако, что за годы, прошедшие с прошения о возведении его в святые и до самого этого возведения, его легенда была забыта. Когда писари Каликсидского конклава исследовали свои архивы, они обнаружили, что единственная книга с описанием его деяний была повреждена, его имя полустёрто, а достижения забыты. После долгих дебатов, было решено, что святой Арет будет покровительствовать тому, что не должно забывать. Его святилища представляют собой запylённые комнаты архивов, где хранятся позабытые запретные свитки, а данным позволяют сгнить и исчезнуть. У статуй святого Арета обычно большие уши, чтобы аколиты могли нашептывать о своих страхах, делах и воспоминаниях Святому, а тот заберёт их, чтобы они более не беспокоили аколитов.

Смерть

Аколитами и инквизиторами Каликсидского конклава воздают великие посмертные почести, такие, которых многие Имперские жители не могут даже надеяться удостоится. Имя каждого погибшего при исполнении передается текст-савантам конклава. Этот древний род лексиканографов вносит имена мертвых в громадные тома, переплетенные скрипучей кожей и умашенные предохранительным маслом. Черепа особо отмеченных слуг растираются погребальными пестами, а полученная костяная пыль используется для осушения чернил на пергаментных страницах. Будучи заполненными, что случается прискорбно часто, тома запечатываются золотом и свинцом. Эти золотые гроссбухи затем отправляются на Терру и погребаются в громадных подземных инфо-гробницах, где они будут покоиться всю оставшуюся вечность подле Самого Императора. Этот обычай известен как «вписание», и многие аколиты говорят, что их павший товарищ был «дописан» или «позолочен».

Сицинтильские предписания

Несколько веков назад легендарный инквизитор Гераклион Тэос опубликовал серию писем, ставших теперь общими учением для аколитов Каликсидского конклава. Изначально предназначавшиеся для дознавателей, находившихся на столичной планете Сицинтилла, последующие поколения схоластов обнаружили в них множество более глубоких слоев смысла и интерпретаций того, что на первый взгляд казалось очень простыми инструкциями.

Воле господина твоего, надлежит быть всё законом твоим.

Приблизительно это означает, что аколитами не следует придерживаться местных обычаев и законов. На службе Инквизиции даже самые дурные и незаконные деяния иногда могут быть оправданы.

Тебе надлежит ведать обязанности твои.

Грубо говоря, аколитами следует знать круг своих обязанностей и покорно следовать инструкциям. Это предписание также интерпретируется с тем смыслом, что аколитами не следует быть безучастными и оставлять ересь и другие грехи безнаказанными, даже если их инквизитор о них не ведает.

Тебе надлежит не переоценивать свою важность.

Это предписание вызывает некоторые сомнения у схоластов. Обычно все сходятся на том, что это наставление помнит о том, что каждый аколит – всего лишь малая часть большей картины, видимой только инквизитору. Некоторые считают, что это напоминание о том, что жертва, даже своей собственной жизнью, необходимая часть Инквизиционной работы.

Тебе не следует негодным образом использовать мощи господина, его же печать и его же имя.

Возможно, это самое однозначное из предписаний, которое повсеместно используется как предупреждения против злоупотребления невероятными ресурсами, к которым Инквизиция может воззвать. Многие так же верят, что это заповедь быть неприем-

ным в своей работе, взывая к Инквизиции только при крайней нужде. Некоторые аколиты доводят это предписание до крайности, они живут в нужде и никогда не проносят имя инквизитора, чтобы не навлечь на себя его гнев.

Тебе следует трудиться не за награду, а к радости господина твоего.

Большинство считает, что это предупреждение против попыток нажиться во время расследований, но, возможно, это предписание содержит в себе гораздо больше. Некоторые инквизиторы внимательно следят за своими аколитами и их достоинством, чтобы убедиться в том, что они не впадают в излишнюю роскошь. Другие же редко утруждают себя проверкой дел своих слуг. Многие следят за тем, чтобы аколиты не демонстрировали свой статус чересчур открыто, зная, что соблазн покрасоваться, впечатлить привлекательных незнакомцев, вызвать признание, получить бесплатную выпивку и известность с легкостью приводит к бедам или порче.

Тебе следует с радостью принимать наказание от своего господина, ибо оно заслужено, оно совершенствует тебя.

Мнения на счет этого предписания широко разнятся и зависят, в основном, от личности интерпретатора. Некоторые флагелланты уверены, что «заслуженное наказание» это участь аколита, жалкого и оступившегося вместилища воли Императора. Тогда как другие указывают на концепцию постоянного улучшения, подразумеваемую в предписании, как на доказательство того, что аколитство – это не что иное, как суровое испытание, предназначенное сжигать нечистоту и однажды выковывать сильного и могущественного инквизитора из того, что когда-то было смиренной глиной. Другие, по общему признанию наиболее циничные натуры, уверены, что истинный смысл этого предписания – это заповедь возрадоваться, ибо даже в наказании, участь аколита гораздо, гораздо лучше той, что досталась обычным гражданам.



...and the all that let me ... the great ... the great ... the great ...

... the great ... the great ... the great ... the great ...

Теперь, прими свою ношу во славу Императора.

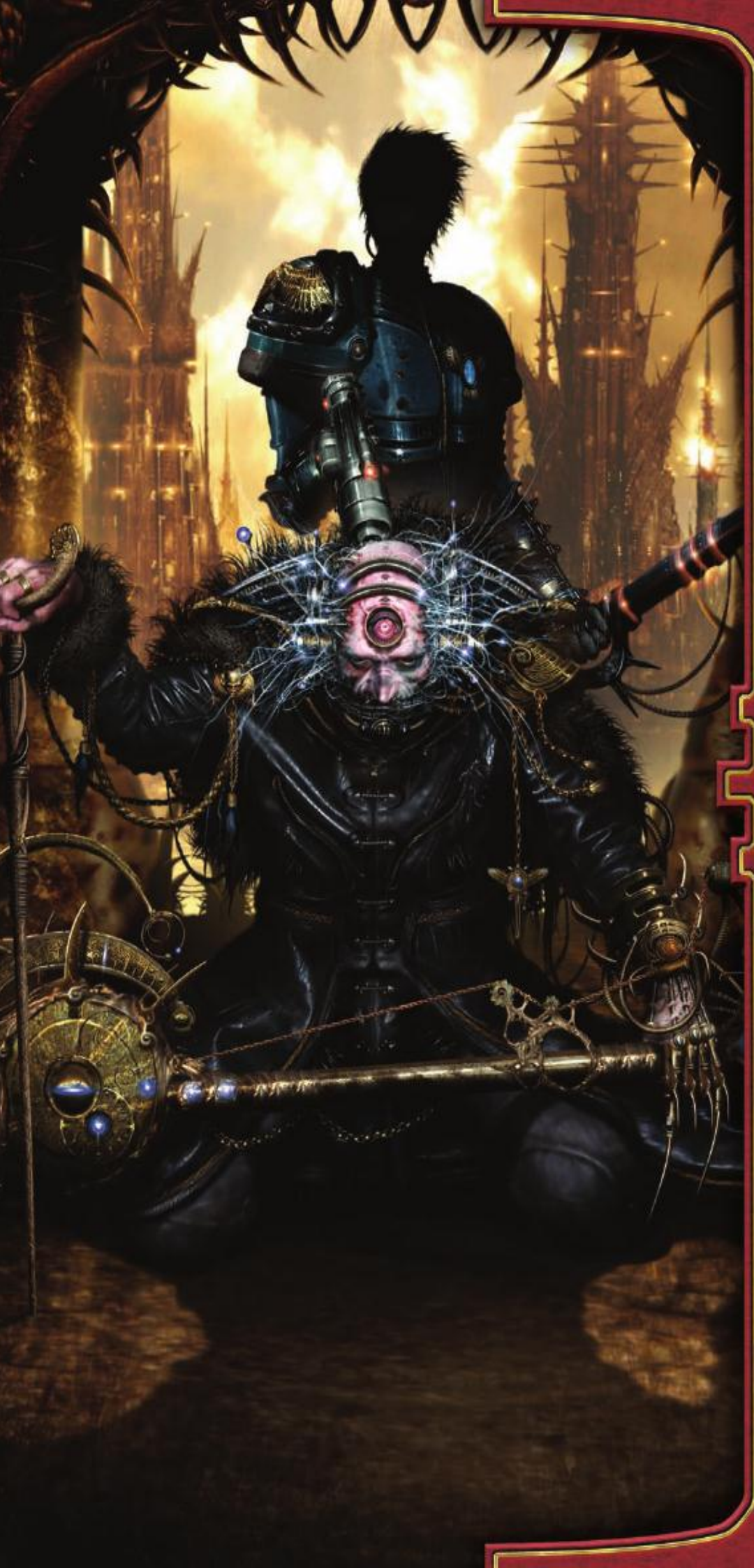
Здесь содержится наиповерхностное описание Империи человека. Слава нашего Императора греет своим светом миллионы миров и поэтому информация, что я предоставил здесь, увы, весьма ограничена.

Вам предстоит узнать неизмеримо больше о галактике и это станет испытанием для вашего тела, разума и души. Неисчислимы опасности поджидают на каждом углу, и виды и звуки миллионов культур будут сбивать вас с толку, но будьте сильными и вы преуспеете.

Прочтя это, вы начали свою подготовку к путешествию, которое ждет вас. Враги Империи повсюду и долгая война требует новых солдат. Таких солдат, как вы. Ибо, какой бы ни была причина, вы были избраны имперским агентом, дабы помогать ему в его тяжких трудах, ибо он пытается принести порядок в хаос галактики. Служи ему верно и ты всегда будешь греться в лучах света Императора и снищешь Его благосклонность. Выживай, и однажды ты сам будешь набирать на службу других, так же как был набран ты, передавая факел долга и обязательств другим, чтобы больше людей могло жить в мире под бдительным оком нашего бессмертного повелителя. Должно быть ясно, что эта ноша не легка, но мы с легкостью выдержим вес всей галактики на наших плечах, ибо, если мы запнемся, Император будет нашей опорой.

Теперь же, опоясавшись, подними свое оружие и приготовь свой разум. Император и человечество нуждаются в тебе.

О. С. К.



THE CALIXIS SECTOR



Глава 11: Сектор Каликсида

Это дурное место, господин. Говорят, оно проклято и служит пристанищем ведьмам и прочей мерзости. Потир, полный скверны, терзаемый мертвым солнцем. Говорят, это лишь вопрос времени, прежде чем звезды выстроятся в ряд и демоны разорвут это место в клочья. Разумеется, так говорят о множестве мест. Но, господин, в этом случае Таро показывают, что это чистая правда.

-Адепт предсказатель Гарпиус Мундис

Сектор Каликсида расположен в Сегментуме Обскурус, на северной оконечности известной галактики и представляет собой значительное пространство, завоеванное больше тысячи лет назад имперским героем лордом-милитант Анжуйским. Первым правителем сектора был Друз, один из самых способных генералов Анжуйского, человек, ныне почитаемый как имперский святой.

Это пространство представляет собой уязвимую часть Империи, далекую от многомиллионных армий и могучих военных флотов, что охраняют его более древние и важные миры и стерегут его раздираемые войной границы. Судьба этого сектора запятнана тревожными пророчествами и омрачена непостижимым злом. В его озаглавленных мрачными предсказаниями пределах таятся неисчислимы угрозы, и сдержать их все не по силам адептам Империи. И лишь горстке выдающихся личностей по силам избавить сектор от наступления темного будущего скверны и страданий.

Обзор

В секторе Каликсида есть много густонаселенных и важных миров, но он лежит так далеко от сердца Империи, что, как и многое другое в Империи,

вынужден полностью полагаться только на себя. Как и всем имперским территориям, сектору Каликсида грозят все неизменные опасности человечества: война, мутации, деятельность ксеносов, проявления хаоса и так далее. Однако, где-то в секторе Каликсида затаилась исключительная угроза, таинственная предсказанная гибель, притянувшая внимание Инквизиции к этой группе миров. Эту загадочную угрозу («еретикус тенебра», или Звезда-Тиран, как ее обычно называют) силы Инквизиции страстно жаждут раскрыть, постигнуть или уничтожить, пока еще не слишком поздно.

С хвоста сектор Каликсида граничит с опасным пространством Великого облака Файдэ, а с головы с сектором Скарус. По направлению к ядру, его ближайшим соседом является сектор Аиксанаид. По направлению к краю лежат спорные и неконтролируемые рубежи звезд Гало.

Столица сектора Каликсида – мир-улей Сцинтилла, расположенный в проливе Голгенны. Вместе с бесчеловечным шахтерским миром Сеферис Секундус и терзаемой войнами планетой Иокантос, он образует триумvirат миров необходимых для выживания сектора. Самый могущественный человек в секторе Каликсида – это официальный губернатор сектора Марий Хакс, который правит от имени Адептуса Терра из Светлого Дворца на Сцинтилле. Однако, Каликсидский конклав, возглавляемый лордом инквизитором Кайдином, является абсолютной властью в секторе, скрытой и всемогущей, стоящей за всеми явными символами и представителями власти. Никто не облечен достаточной властью, чтобы перечить слову Инквизиции. Другие важные Имперские слуги это: лорд инквизитор Зербе из Тирантийского кабала, кардинал Игнато из Адептуса Министорум, лорд-маршал Гореман из Адептуса Арбитрес, старший астропат Сяо и канонисса Гонерилья из Адепта Сороритас. С властью Адепта соперничают Великие дома, дворянские семьи и корпорации, сохраняющие свое присутствие по всему сектору. Даже младшие дворянские дома, чья власть ограничивается одним единственным миром, имеют огромную власть над простыми гражданами.

Марий Хакс, Губернатор Сектора

Лорд Хакс (чей официальный титул звучит как "лорд сектора" или "лорд Каликсида") происходит из древнего терранского рода, из семьи, воспитывающей правителей для самого сердца Сегментума Солар. Более 150 лет назад совет Верховных лордов Терры назначил его губернатором сектора, и Марий до сих пор решительной железной рукой поддерживает порядок на планетах Каликсида. Лорд сектора – это человек безмерного авторитета и важности. Граждане всегда ощущают его угнетающее и устрашающее присутствие в самом сердце Светлого Дворца на Сцинтилле. Хакс дает немного публичных выступлений и еще меньше частных аудиенций. Его цепетильность в делах управления сектором легендарна – говорят, что он спит всего по 4 часа в сутки и лично просматривает ежедневные финансовые и экономические доклады, кропотливо изучая все до мелочей. Именно поэтому Хакс в основном имеет в секторе репутацию холодного и строгого человека. Его повсеместно высмеивают как угрюмого против-

ника любых компромиссов и сторонника административного бюрократизма. В то же время он, являясь символом черствой, не способной к состраданию власти, внушает ужас. Этот широко рас пространенный образ, однако, не передает главного. Хакс – болезненно честный, справедливый правитель, преданный законам Империи. В жизни это высокий, будто бы вытесанный из гранита человек, носящий простые дешевые одежды, и презирующий различные аристократические наряды. Ему более двух сотен сицинтильских лет, хотя умеренное использование омолаживающих процедур позволяет Марии выглядеть на крепкие 50. Хакс – не тот человек, кого можно не воспринимать всерьез или недооценивать. Лорд сектора действует исходя из твердой веры не в законную или даже в божественную власть Империи, а в абсолютную необходимость порядка и повиновения для выживания человеческой расы. Хакс мало заботится о событиях на отдельных планетах и даже о событиях на Сицинтилле (планетарным губернатором которой он является). Мария трудно смутит гибелью нескольких миллионов граждан на той или иной планете. Он гораздо более обеспокоен глобальной картиной: взиманием установленных законом десятин и сохранением их, отслеживанием псайкеров и группировок мятежников (Хакс презирует повстанцев больше чем кого-либо, включая культистов и ведьм) а также поддержанием на должном уровне величия Империи. Хакс окружен целым двором представителей и советников из различных организаций и миров сектора. Он ценит хороших советников и готов слушать их до тех пор, пока они не переступают черту и не выступают открыто против философии Марии. Хакс обладает достаточной властью, чтобы запросить военную поддержку у губернатора Сегментума с далекой Кипра Мунди, но делает это весьма неохотно. Сектор Каликсида принадлежит ему, и одного только присутствия Марии, а также действий его подчиненных должно быть достаточно, чтобы вселить в граждан покорность.



Еретикус Тенебра

Сектор Каликсида осажден многими угрозами, и лишь некоторые из них так очевидны, как неистовство чужих или широкомасштабные восстания. Возможно, самая тревожная из них – это пророчество о Звезде-Тиране, ужасающем предвестнике разорения и опустошения, призрачном солнце, пожирающем свет, надежду и рассудок. Среди инквизиторов сектора Каликсида это пророчество известно как Еретикус Тенебра (черная доктрина или теневая ересь). Доклады о конфликтах, разрушениях и психических катаклизмах, что сопровождают появления черного солнца, зачастую замалчиваются, чтобы беспорядки и ужас не охватили целые миры.

Зловещая Звезда-Тиран отбрасывает свой губительный свет на весь сектор Каликсида, и, кажется, что от нее нигде не скрыться. Культы и группы подстрекателей гноятся в его подульях, а мораль-

ная порча подтачивает дворянство, в руках которого сосредоточена значительная власть над разрозненными мирами сектора. Между Адепта и великими дворянскими семьями, прослеживающими свои родословные со времен, предшествующих завоеваниям Анжуйского, бурлят конфликты. В секторе Каликсида, который в далеком прошлом, несомненно, и не раз был оккупирован давно сгинувшими цивилизациями, множество тайн. Предыдущие обитатели этого уголка галактики оставили после себя нестираемые следы своего существования. Несомненно, многие инквизиторы Каликсидского Конклава горячо надеются, что призрачное солнце окажется наследием чужой цивилизации, давно обратившейся в пыль, ибо последствия других вариантов не выразить словами.

Подробности о Еретикус Тенебра смотрите в [Комус, Звезда тиран](#).

Использование сектора Каликсида

В этой главе представлен обзор миров и влиятельных группировок сектора Каликсида. Есть много причин, почему эти сведения были включены в Тёмную Ересь. Например, они предоставляют достаточно информации, что избавить МИ от необходимости самому придумывать сектор и его миры. МИ может сконцентрироваться на приключениях для своих игроков и не волноваться о декорациях и сеттинге. Вдобавок, представленные здесь сведения дают примеры миров, людей и организаций Империи для МИ, которые не слишком хорошо знакомы с 41 тысячелетием. Даже игроки и МИ, досконально знающие вселенную Warhammer 40000 найдут в этой главе для себя что-то новое. И, что, возможно, важнее всего, в этой главе представлены некоторые из тем Тёмной Ереси, такие как порча, моральные дилеммы, власть и тайны.

В представленном здесь сеттинге, игроки берут на себя роли аколитов на службе Инквизиции Каликсидского конклава. Описанные здесь миры дают достаточно возможностей для инквизиционных приключений, от расследований среди дворян на Сцинтилле до охоты на культы мутантов в чернейших шахтах Сеферис Секундус. Окружение может разниться, от возвышающихся ульев, домов для миллиардов граждан, до стойких пограничных поселений на Иокантосе. Еще больше разнятся обитатели этих миров: ошеломляюще богатые аристократы, преданные адепты, негодяи из банд подульев, безумные культисты, бессердечные полководцы, страстные проповедники, притесняемые мутанты, набожные граждане, живущие в невежестве и множество других. Всех их МИ может использовать, чтобы обеспечить своих аколитов врагами или союзниками, а некоторые из самых важных личностей полностью описаны в этой главе.

Ничто в секторе Каликсида не увековечено в камне. МИ может проводить свои игры в секторе в том виде, в котором он описан, изменять его в соответствии с задуманной компанией или же взять понравившиеся детали и переместить их в любое место в галактике.

Звездная карта сектора Каликсида

Rimward – по направлению к краю галактики

Coreward – по направлению к центру галактики

Spinward – с головы вращения

Trailing – с хвоста вращения

SPINWARD

THE PERIPHERY

MARK



MALFIAN SUB-SECTOR

GOLGENNA REACH

Scintilla

RUNWARD

THE HALO STARS



ADRANT

DRUSUS MARCHES

AYN MARCHES

JOSIAN REACH

ZEROTH



THE CALIXIS SECTOR

- Hive World
 - Shrine World
 - Agri-world
 - Feudal World
 - Feral World
 - Pleasure World
 - Penal World
 - Mining World
 - Forge World
 - Cemetary World
 - Frontier World
 - Special
-
- Forbidden World
 - Dead World
 - Gas Giant
 - Death World
-
- War World
 - Unclassified

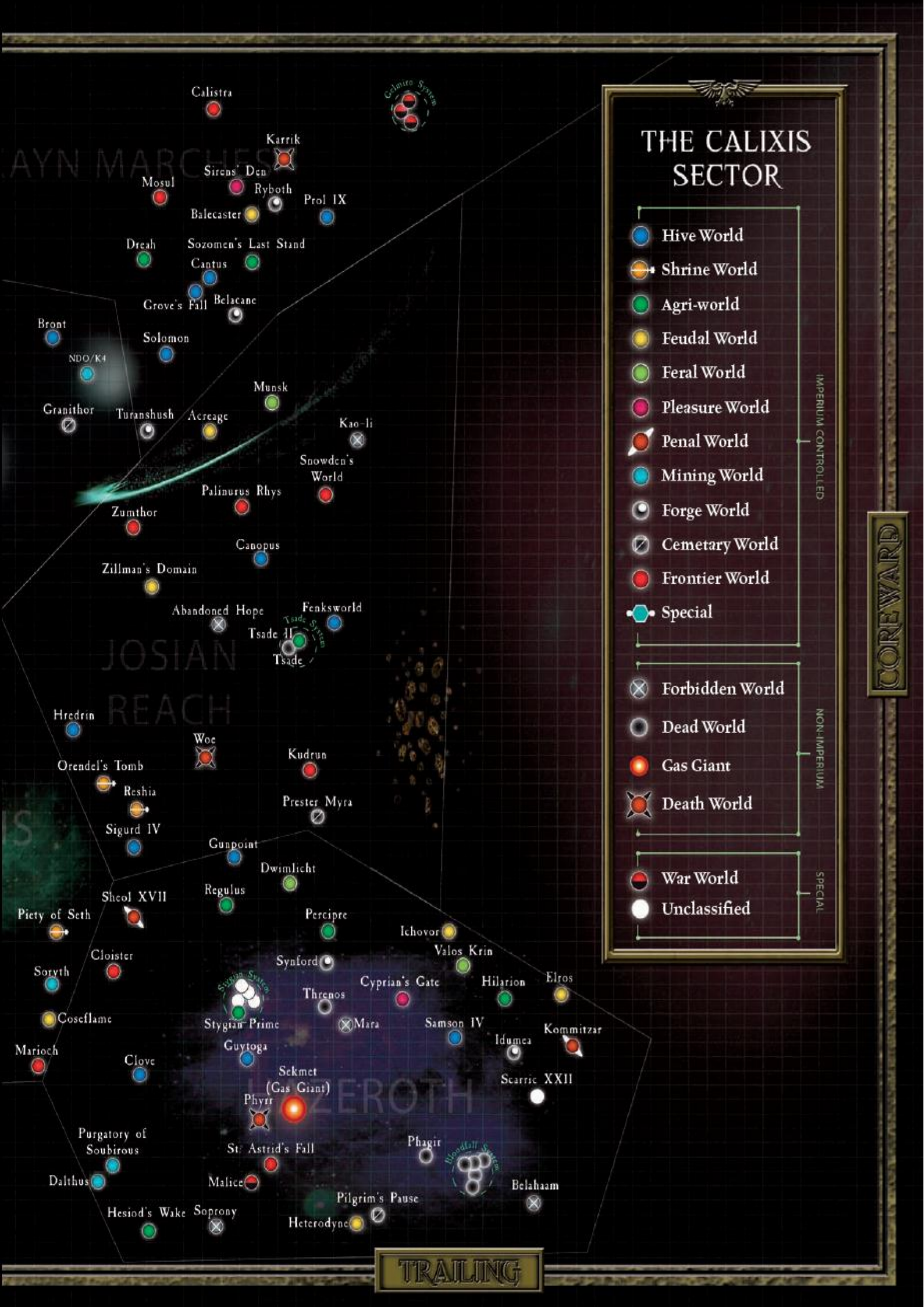
IMPERIUM CONTROLLED

NON-IMPERIUM

SPECIAL

COREWARD

TRAILING



Сцинтилла

Население: 25 млрд.

Уровень Десятины:

Exactus Extremis

География:

Умеренный климат с протяженными экваториальными пустынями. Три основных континента – горная/вулканическая северная полярная шапка, экваториальные разрастающиеся пустыни/джунгли (улей Тарсус, улей Тенебра [вымерший]), северная область умеренного климата (улей Сибеллус, Амбулон, Латунный Город). Остальная часть поверхности планеты занята океаном (сильно загрязнен, запасы рыбы значительно истощены). Две луны (Сотус и Лахезис). Геостационарное расположение орбитальных доков – улей Тарсус.

Тип управления: Адептус Терра

Планетарный губернатор: Губернатор сектора Марий Хакс.

Присутствие Адептус: Адептус Терра, Администратум (Консульская комиссия «Золотая Длань»), Адептус Министорум, Адептус Астра Телепатика (астропатический хор в улье Сибеллус), Адептус Арбитрес, официю высшего совета Каликсидского конклава (штаб-квартира - дворец в улье Сибеллус).

Вооруженные силы: Армия Сцинтилльского Протектората (вооруженные силы среднего/высокого класса, базируются в улье Тарсус).

Торговля: Сцинтилла - крупный экспортер промышленных товаров, в том числе компонентов корабельных двигателей и оружия. Это также важный источник человеческой силы: значительный контингент сил планетарной обороны (СПО) и громадное население подульев служат прекрасными источниками рекрутов для Имперской гвардии. Сцинтилла не в состоянии обеспечивать себя едой и нуждается в постоянном значительном импорте продовольствия из агромиров сектора Каликсида.

Обзор

Сцинтилла – это столичный мир сектора Каликсида, процветающий имперский центр, вмещающий самое больше планетарное население во всем секторе. Над планетой господствуют (некоторые наблюдатели говорят «делают её между собой») два громадных города-улья, улей Сибеллус и улей Тарсус, в которые втиснуто подавляющее большинство стеноящего населения планеты. Несмотря на господство двух великих ульев, их отпрыски Амбулон и Латунный город вносят значительный вклад в экономику планеты. Сцинтилла – это мир роскоши, где богатые и могущественные соревнуются друг с другом с неослабевающей жестокостью. Мир изобильного великолетия, где дворяне поражают



своей изумительной модой, а от вида вздымающихся в небо шпилей захватывает дух. Достопримечательности, такие как Светлый дворец и Собор Просвещения известны по всему сектору.

Сцинтилла – это также и мир порока. Моральное разложение пожирает дворянские дома, члены которых зачастую ослеплены собственным богатством и положением. Развращенность властью и привилегиями глубоко укоренилась в утонченной культуре высокородных. Дворянские дома считают себя (иногда небезосновательно) выше и вне имперских законов и могут обладать безмерным влиянием. Их отношение к низкородным можно назвать бессердечным: небезызвестно, что ищущие острых ощущений вырождающиеся дворянские дома охотятся на низкосортных людей ради развлечения. На другом конце социального спектра находятся подульи, кишасшие мутантами, преступниками и ультражестокими гангами, а так же большими фанатиками из Искупления. Жители среднего улья, зажатые между шпилями аристократов и омерзительным подульем, влечат свои жизни в бесконечном тяжком труде. Здесь невежество – добродетель, а смерть – награда за целую жизнь верности и рабского труда, необходимого для выплаты непомерной десятины, возложенной Администратумом на Сцинтиллу. Так было еще со времен Анжуйского, и Сцинтилла столь глубоко погрязла в многочисленных пороках, что они стали частью жизни.

Важнейшие особенности Сцинтиллы – это два ее улья: необъятные многоуровневые города, вмещающие миллиарды жителей. Оба улья Сцинтиллы по большей части автономны, они управляются советами, состоящими из дворянства шпилей. Большая часть населения сосредоточена в средних ульях: это рабочие классы, без которых планетарные мануфактории и торговые дома перестанут существовать. Практически все жители среднего улья принадлежат или связаны кабальными контрактами с дворянами из великих семей сектора или с младшими домами самой Сцинтиллы. Самые бедные и запущенные районы – это подульи: загрязненные, охваченные преступностью места, где жизнь стоит дешево, а жестокие ганги сражаются за верховенство, пока неизбежная насильственная смерть не упокоит их. До тех пор, пока насилие не просачивается на средние ульи, власти с радостью позволяют гангам убивать друг друга в выгребной яме подулья.

Два великих улья Сцинтиллы постоянно соперничают за престиж и влияние, но любой здравомыслящий эксперт признает господство улья Сибеллус. Территориально более крупный, Сибеллус часто называют «столицей» или «правлящим ульем», он одновременно является и местом размещения политической и административной власти и центром планетарной производственной мощи. Улей Тарсус представляет собой мрачного, темного близнеца Сибеллуса, сибелльцы обычно называют его «другое место». Улей Тарсус – это торговый улей, он контролирует всю межмировую торговлю. Ни один из ульев не может функционировать без

другого, этот факт воспет в мифах и поговорках Сцинтиллы. Хотя ни один из главных ульев никогда открыто не признает важность городов-отпрысков, но Амбулон и Латунный город всё же обладают значительным влиянием.

Гражданский порядок

На Сцинтилле, закон – это территория Магистратума, планетарной полиции. В шпилях улья всегда можно увидеть темно-зеленые шинели офицеров Магистратума, патрулирующих улицы и расследующих любые происшествия, даже мелкие кражи. В среднем улье их главным образом интересуют только серьезные и жестокие преступления, они попросту неспособны, да и не хотят иметь дела с обычными преступлениями. В подулье же их присутствие практически незаметно.

Профессионализм офицеров Магистратума и проводимые ими процедуры разительным образом различаются от уровня к уровню ульев Сцинтиллы и зависят от спонсирования и поддержки правящих дворянских советов и от условий, в которых им приходится работать. Разумеется, пострадавшему дворянину очень легко получить содействие Магистратума в расследовании преступления, так же как и жителю среднего улья очень легко стать обвиня-

емым в нем. Присутствие Адептус Арбитрес на Сцинтилле сильно, но они оставляют ежедневную охрану правопорядка Магистратуму, занимаясь в основном расследованиями мятежей, случаев сокрытия десятин, деятельности некоторых культов и псайкерами, а также используют свою военизированную мощь для подавления значительных восстаний. Большинству горожан никогда не доведется увидеть офицеров Арбитрес, только если они не окажутся по другую сторону полицейского щита. Арбитрес и Магистратум презируют друг друга и слабо заинтересованы в сотрудничестве друг с другом, кроме как при крайних обстоятельствах.

Законы на Сцинтилле различаются от места к месту, но два из них остаются неизменными – это испытание поединком и дуэли. Оба явления узаконены на Сцинтилле, а испытания поединком особенно популярны среди дворянства ульев. На испытании поединком обвинитель и обвиняемый сражаются друг с другом, чтобы доказать свою правоту, в зависимости от преступления на поединки могут налагаться ограничения (дела об убийствах и тяжком насилии требуют поединков до смерти, а некоторые преступления налагают ограничения на используемое оружие, а иногда устанавливаются причудливые условия победы, от пролития первой крови до отсечения конечностей.). Обои сторонам разрешается выставить вместо себя защитника, и искусные бойцы могут найти себе прибыльную, но опасную работу в Кровавых квадратах Магистратума. Стоит ли говорить, что хорошие защитники стоят не дешево, а самые лучшие уже наняты дворянскими домами шпилей. Точно также разрешены и дуэли, которые представляют собой часть культуры ульев и не только. Магистратум не препятствует дуэлям, и убийство противника на дуэли не считается преступлением. Таким образом, вполне возможно устранить врага, разрешая с ним вопросы чести при помощи вида боя, в котором он заведомо слабее



Улей Сибеллус

Улей Сибеллус – это старейший город на Сцинтилле, наверняка существовавший еще до вторжения Анжуйского. Его огромная туша, протяженностью в восемь тысяч километров, простерлась над прибрежными равнинами и низинами северного континента. Там, где его гигантские, многоуровневые окраины соприкасаются с побережьем (пояс протяженностью в пять сотен километров) они переплескиваются через скалы черного гранита, будто шельф или ледниковая гряда. Сибеллус населяет вдвое больше людей, чем его «двойник», улей Тарсус.

Как и практически во всех имперских ульях, в улье Сибеллус представлено невообразимое скопление архитектурных форм. Бессчетные поколения добавляли свои собственные украшения, и все доступные поверхности кишат горгульями, фресками, колоннами и мозаиками. Шпили улья представляют собой мешанину сверкающих чудес, тогда как середина улья, а тем более подулье, состоят из давно

обрушившихся статуй и заброшенных храмов богатству и власти. Обитатели среднего улья живут в шатких многоквартирных домах, скрытых под обочками из великих поместий и базилик, и каждый день устало тащется на работу по аллеям из упавших статуй. В подулье живут в лачугах, обустроенных в выдолбленных глазах огромных каменных голов или сгрудившихся вокруг сломанных колонн обрушившихся храмов.

Самое впечатляюще зрелище представляет собой улей, разросшийся вдоль изрезанной береговой линии. Улей виднеется и даже переплескивается через возвышающиеся скалы черного гранита, о которые разбивается свирепое в сезон штормов море. Светлый дворец, сам по себе являющийся целым городом, стоит на массивной каменной колонне, возвышающейся у самого берега, он связан с ульем одним циклопическим процессионным мостом, а так же бесчисленным числом меньших веревочных мостиков и целым флотом паромов, перевозящих пассажиров с крепкими желудками по усеянному мусором водам. Сотни хлипких подъемников взбираются по скалам и каменной колонне, на которой стоит дворец, а лачуги паромщиков и рыбаков облепили утесы как ракушки. Громада улья Сибеллус, во много раз превышающая высоту скал, отбрасывает неизменную тень на утес и море.

Общество улья

Улей Сибеллус – это сосредоточие власти Сцинтиллы, и каждый дворянский дом планеты хотел бы иметь поместье в шпиле улья. Эти поместья образуют необычайное буйство архитектурных стилей, от суровых крепостей до позолоченных дворцов наслаждений. Шпиль постоянно растет, новые поместья возводятся на развалинах старых, и потому дворяне неустанно пытаются украшать свои владения, чтобы оставаться наверху.

В улье Сибеллус наследие древности – это все. Престиж семей основан на количестве поколений предков, которые они могут проследить, и даже самые новые поместья выглядят как повидавшие виды бастионы традиций. Дворяне Сибеллуса чрезвычайно конкурентны и демонстрируют свое превосходство великолепием своих поместий, а так же своими собраниями древностей, от артефактов, извлеченных из пустынь и джунглей Сцинтиллы, до произведений искусства со всего Империиума. В недрах большинства поместий скрыты тщательно обезопасенные галереи и музеи, в которых зачастую содержатся чрезвычайно ценные или незаконные предметы, наподобие ксено-артефактов или даже опасные запрещенные тексты.

Улицы шпиля улья постоянно оживлены. Мода дворянства Сибеллуса эффектна, неудобна и постоянно меняется, а дворяне прогуливаются по улицам



шпиля, сопровождаемые многочисленной свитой слуг, чья главная роль - выглядеть впечатляюще. Улицы шпиля полностью безопасны, благодаря крупным частным армиям, охраняющим каждое поместье и стараниям Магистратума, организовавшего контрольно-пропускные пункты, где досматриваются люди приходящие и уходящие из шпиля. Случаи насилия в шпиле, не считая испытаний и дуэлей, редки. Кражи со взломом – вот что по-настоящему тревожит дворян, поскольку их коллекции, произведения искусства и реликвии чрезвычайно важны для них. По улью Сибеллус ходят истории о невообразимо умелых ворах-домушниках, и многие из этих историй правдивы, ведь в улье Сибеллус можно столько всего украсть.

В среднем улье Сибеллуса преобладают мануфактории, отданные под тяжелую промышленность, и громадные блоки дешевого, похожего на муравейники жилья для рабочих. Традиции шпиля улья просачиваются в средний улей, и многие жители улья собирают любопытные вещишки, чтобы украшать свои скудные жилища, подражают удивительной моде дворян шпиля и даже хранят грубо набитые тела мертвых родственников. Фактории и жилые блоки среднего улья построены посреди пластов спрессованных особняков и статуй, что делает его темным и сбивающим с толку местом обрушившейся роскоши.

Где-то глубоко, посреди обломков громадных статуй и останков обвалившихся огромных храмов-особняков, средний улей становится подульем. Громада подулья Сибеллуса, склонного к частым обвалам, состоит из бесчисленных спрессованных пластов верхнего города, по которым невозможно нормально передвигаться. Поселения подулья сосредоточены в нескольких стабильных областях, отделенных друг от друга бесконечными смертельными норами, где в любую секунду может произойти ульетрясение или обвал. Многие поселения полностью изолированы, их обитатели ради выживания охотятся на вредителей подулья и даже не догадываются о том, что над их головами стоит целый улей. Дворяне иногда спонсируют тяжело-вооруженные экспедиции в подулей, с целью выкопать желаемые артефакты из прошлого Сцинтиллы или исследовать гробницы далеких предков семейства.

Достопримечательности

Самая выдающаяся достопримечательность улья Сибеллус – это Светлый дворец, вмещающий внушительный двор губернатора сектора Мария Хакса. Считается, что Светлый дворец и громадная, возвышающаяся над волнами колонна, на которой он стоит, намного древнее улья Сибеллус, а в действительности и всего на Сцинтилле. Дворец напоминает гигантский каменный цветок, его гранитные лепестки переплетаются, образуя его огромные купола, а многочисленные арки используются как вестибюли. Дворец увешан сотнями флагов, представляющих институты Сцинтиллы и дворянские дома, а иметь флаг, трепещущий над куполом

дворца, - это честь, ради которой некоторые готовы пойти на убийство.

Другая выдающаяся достопримечательность – это Бастион Порфир. Эта тонкая башня из пурпурно-черного камня является высочайшей точкой Сибеллуса и штаб-квартирой астропатов Сцинтиллы. Астропатический хор Сцинтиллы, возглавляемый старшим астропатом Сяо состоит из полудюжины астропатов и является самым большим собранием этих могущественных псайкеров в секторе Каликсида. Эти астропаты - единственное средство связи с другими секторами, без них Каликсида была бы отрезана от остального Империиума. Каждый, кто хочет с их помощью передать сообщение, должен лично взобраться по кажущейся бесконечной спиральной лестнице до верха башни и передать свой запрос непосредственно старшему астропату Сяо. У каждого астропата свой собственный метод визуализации и передачи сообщений и они проводят свои жизни в продуваемой всеми ветрами колокольне бастиона, выполняя напряженные психические упражнения и изучая тома символьных кодов. Не считая нескольких обслуживающих сервиторов, никто не живет в Бастионе, кроме астропатов.

Владения Инквизиции

Еще одной выдающейся достопримечательностью улья является Трикорн, дворец Инквизиции. Темное и аскетичное трио сцепленных башен на северной оконечности тела улья служит штаб-квартирой высшего совета Каликсидского конклава, являясь, таким образом, административным центром Инквизиции в секторе. С давних пор Инквизиция созывала и уполномочивала конклавы своих членов в каждом секторе Империиума. Каждый из них возглавляет лорд инквизитор безупречного достоинства, избранный и назначенный Верховными лордами Инквизиции на Терре. На протяжении двух сотен лет лордом инквизитором Каликсидского конклава является Эгульт Кайдин. Кайдин не отвечает ни перед кем, кроме далеких Верховных лордов, хотя и с уважением относится к лорду Сектора. Из дворца Трикорн он наблюдает и направляет общую политику и деятельность подопечных инквизиторов, а заодно и отдельных узконаправленных кабалов инквизиторов, отправленных на задания с «особыми обстоятельствами».

Лорд инквизитор редко появляется на людях. Говорят, что он держит свою настоящую внешность в тайне даже от ближайших помощников и союзников, чтобы всегда иметь возможность действовать спокойно и не узнанным. Его настоящий возраст не известен.

Лорд инквизитор Кайдин председательствует в Высшем совете Каликсидского конклава, правящем органе, состоящем из семидесяти старших инквизиторов, набранных из всех трех Ордосов, который планирует и наблюдает за работой Инквизиции по всему пространству сектора. По некоторым оценкам, в официю Трикорн тяжело трудятся больше восьми тысяч человек, от смиренных писцов, до

архивистов, от савантов до техноадептов. Небольшая, но эффективная армия инквизиционных войск расквартирована в Трикорне, и выделенные космические корабли Инквизиции постоянно стоят на высоком якоре над Сцинтиллой, готовые к быстрому реагированию. По неподтвержденным данным, Трикорн располагает собственным астротелепатическим хором. Во времена великих бед, официо Высшего совета Каликсиды может привлечь любую требуемую помощь любого имперского Адептуса.

Простолюдые остерегаются Трикорна, считают его местом страха, опасностей и неприкрытого зла, хотя по большому счету это происходит из-за того, что обычные граждане не имеют никакого представления о работе и обязанностях конклава. Тем не менее, жестокая судьба ожидает схваченных Инквизицией и доставленных в Трикорн для допроса, и мало кому удавалось вернуться назад.

Старший Астронавт Сяо



Сяо - неправдоподобно высокий и широкоплечий человек, с обритой наголо головой и пышной, с проседью бородой. Его слепота (он носит украшенную вышивкой повязку, скрывающую его пустые глазницы) - единственное свидетельство его физической неполноценности, даже его гроба не скрывает того, что он крупный и мускулистый мужчина. Сяо никому не позволяет отправлять сообщения через своих астронавтов, только если он сам не сочтет это сообщение необходимым. Сяо редко отказывает лорду Хаксу, но все остальные должны оправдать необходимость использования редких талантов астронавтов. Не смотря на то, что Сяо

неизменно вежлив, он остается очень пугающим человеком. Приняв решение, он вежливо отказывается от любых компромиссов. Сяо один из могущественнейших псайкеров сектора Каликсиды, но он никогда не посылает астронавтические сообщения лично, даже для Хакса, а всегда назначает для этого одного из своих астронавтов, однако ходят слухи, что он заключил соглашение с кем-то очень могущественным, для кого он делает исключение.



Улей Тарсус

Улей Тарсус – это второй крупнейший населенный пункт Сцинтиллы и центр планетарной торговли и коммерции. Он агрессивно отстаивает свою независимость от улья Сибеллус, хоть и полагается на экспорт продукции своих мануфактур.

Улей Тарсус расположен в центре самой негостеприимной пустыни Сцинтиллы, его обжигает безжалостное солнце, и терзают песчаные бури. Конструкция улья основана на фундаменте из необъятных свай, на которые опирается громадное скопление зданий, образующих тело улья. Из-за этого высота улья во много раз превосходит его ширину, и множество жителей среднего улья карабкаются, а не ходят на работу.

Общество Тарсуса

Из-за необычной структуры и враждебности окружающей среды, в улье Тарсус темнота и прохлада пользуются большим спросом, поэтому, что очень необычно для улья, самыми богатыми районами считаются лежащие на дне улья, а не наверху. Дворяне улья Тарсус наслаждаются полумраком в тених, отбрасываемых целым городом, свитым в головокружильную паутину высоко над их головами, а безжалостное солнце достаточно далеко, чтобы позволить им жить в приятной прохладе. Самые богатые живут в непроницаемой черноте подземных особняков, где обитатели и гости носят с собой тусклые фонарики, чтобы видеть куда идти, а воздух охлажден до минусовых температур, из-за чего все носят толстые меховые одежды. Местное дворянство демонстрирует свое превосходство, контролируя климат вокруг себя, затрачивая на это баснословные суммы, доходит до того, что их статные поместья становятся опаснее самого коварного летнего сквозняка для незакаленных гостей. Отбросы улья, бродящие слишком близко к основанию города, часто замерзают на смерть, не справляясь с резким перепадом температур, возникающим по мере приближения к богатейшим кварталам.

Чем ближе к поверхности улья Тарсус, тем беднее и опаснее становится улей. Жители среднего улья, измученные солнечными лучами, легко пробивающимися сквозь улей в течение дня и сжигающими незащищенную кожу, трудятся в душных мастерских, купающихся в солнечном жаре. На внешних слоях (известных как Шкура улья) творится крошечный ад – здесь слишком горячо, чтобы дышать, а солнце такое сильное, что попадающие под него жители улья за несколько минут чернеют и высыхают. Многочисленные навесы покрывают верхушку и бока улья, но они слишком тонкие, чтобы полностью сдерживать убийственное солнце или частые смертоносные песчаные бури. Но хуже всего то, что жар никогда не ослабевает, температура такая, что может убить неприспособленного человека. Нашкурники карабкаются подобно скарабеем по внешним слоям улья, в попытках спастись от палящего солнца, медленно ползущего по горизонту. Это обожженные солнцем, из-

резанные песком люди, живущие только за счет охоты на обитающую здесь живучую фауну, включая опасных шпарокрыс и слабо ядовитых жгучих жуков. Многие носят импровизированные флуоресцирующие броне-комбинезоны, отражающие солнечные лучи, что делает их похожими на человекообразных жуков.

Торговля в улье Тарсус

Улей Тарсус производит очень мало товаров. Вместо этого, его средний улей занимает «Золотая длань», громадный комплекс торговых залов и аукционных домов, золотой самородок в самом сердце паутины Тарсуса. «Золотая Длань» вмещает невероятный, бесконечно сложный финансовый рынок, где продукты покупаются и продаются с ошеломляющей скоростью, и громадные суммы денег и товаров сменяют владельцев ежечасно. Торговцы, представляющие как планетарные, так и всесекторные дома, покупают, продают и пытаются обмануть друг друга. «Золотая Длань» никогда не закрывается, здесь всегда толкуются люди, выкрикивающие предложения и проклятия на замысловатом торговом коде, называемом златаречь. Многих торговцев сопровождают вооруженные телохранители, поскольку применение насилия и даже убийство являются здесь общепринятыми способами получения преимущества. Трудовая активность в «Золотой Длани» настолько экстремальна и интенсивна, что мало кто умудряется проработать здесь достаточно долго и не повалиться с ног от истощения. Множество людей, растративших в «Золотой Длани» состояния своих благородных покровителей, ради искупления своих ошибок отправляются в пустыню, где находят неминуемую смерть.

Вся деятельность «Золотой Длани» регулируется двумя органами. Первый, это штат распорядителей аукционов и чиновников «Золотой Длани». Они носят коричневые с медным одежды, а их лица покрыты краской глубокого золотого цвета, благодаря чему они выглядят неотъемлемой частью «Золотой длани». Второй орган – это Администратум. Адепты консульской комиссии «Золотой Длани» Администратума (возглавляемые энергичным и на удивление добродушным консулом Севавином) образуют самое большое скопление адептов на Сцинтилле и, возможно, во всем секторе Каликсиды. Их легко можно узнать по строгой серой форме, резко контрастирующей с чужеземной модой множества благородных торговцев, и никто никогда не встает у них на пути и не причиняет им беспокойства, когда они спешат по своим делам. Адепты стоят в стороне от насилия, процветающего среди торговцев, частично благодаря тому, что они представляют интересы Святого Императора, но главным образом благодаря безупречной защите, предоставляемой ветеранами с мира смерти Мортесса. В «Золотой Длани» адепты следят за тем, чтобы десятина, передаваемая в пользу Администратума ульями Сцинтиллы, не состояла из товаров низкого качества по завышенным ценам, а также наблюдают за всеми крупными сделками между дворянскими домами планеты. Еще один важный

игрок — дом Крин, один из всесекторных дворянских домов, упивающийся своей репутацией «банкиров Друза» и способный ссудить громадные суммы любому, кто уверен, что сможет расплатиться, когда придёт время. Адепты Администратуры размещаются в здании из золота и стекла, висящем над крупнейшим торговым залом «Золотой Длани», а гвардейцы дома Крин охраняют семейный комплекс хранилищ и безопасных комнат, расположенный прямо под «Золотой Дланью».

Торговое господство Тарсуса обусловлено тем, что орбитальные доки планеты геостационарно находятся над ульем. Говорят, что Тарсус — это легкие и желудок Сцинтиллы. Громадные верфи, склады и погрузочно-разгрузочные склепы, занимающие значительную часть среднего улья, пульсируют ввозимыми и вывозимыми товарами. Ходят слухи, что где-то в самом сердце улья Тарсус есть полость размером с собор, под завязку забитая никому не принадлежащими ящиками с товарами.

Казармы Протектората

Близость улья Тарсус к орбитальным докам делает его домом для вооруженных сил планеты. Силы планетарной обороны Сцинтиллы, армия сцинтилльского протектората, базируются в улье Тарсус. Армия набирает солдат по всей планете, и между полками существует ярко выраженное соперничество. Полки, сформированные из головорезов Латунного города, считают себя лучшими, и, по большей части, это оправданно, и латунные полки считаются равными Имперской гвардии. Например, 41-й латунный — это престижное элитное подразделение, солдаты которого сопровождают особо важных персон и участвуют в опасных вылазках в пустоши, лежащие между ульями. Всякий раз, когда Империи требуются новые полки Имперской гвардии для участия в конфликтах в районе сектора Каликсида, Сцинтилла облагается дополнительной десятиной и обязана предоставить живую силу для Имперской гвардии. Под призыв главным образом попадает личный состав армии сцинтилльского протектората, а некоторые имперские гвардейцы воспитываются из ультражестоких бандитов из печально известного Инферниса, нижней части Латунного Города. Поскольку сцинтилльские солдаты часто проходят боевое крещение в боях с бандами Инферниса, следует проявлять осторожность и держать эти полки имперской гвардии подальше друг от друга. Армия сцинтилльского протектората хоть и подчиняется Хаксу, как планетарному правителю, на деле спонсируется дворянскими семьями, которые отправляют своих личных солдат служить в армию, а большая часть офицерского состава набирается из младших сыновей и дочерей дворянских домов. Военские братства и секретные общества, которых немало в армии, часто зарождаются на почве верности определенным дворянским домам, а наиболее престижные проводят свои встречи в молельных домах в шпиле улья Тарсус.

Собор Просвещения

В улье Тарсус находится одна из известных на весь сектор достопримечательностей Сцинтиллы. Собор Просвещения является наиболее важным местом богослужения во всем секторе Каликсида. Отсюда ведет свою деятельность кардинал Игнато, являющийся высшим сановником Адептуса Министорум в секторе, возглавляющим Синод Каликсиды из пышных залов собора. Собор представляет собой множество великолепных башен, окружающих сводчатый центральный неф, увенчанный громадным куполом из цветного стекла, сквозь которое пылает знойное экваториальное солнце Сцинтиллы. Внутренняя отделка собора была оплачена дворянами и знаменитыми людьми со всего сектора, желающими приобрести частичку благодати Императора. Наружные стены собора покрыты сверкающими в неистовом солнечном свете золотыми статуями, изображающими святых и сцены из истории Империи. Говорят, что некоторые из самых труднодоступных мест собора скрывают причудливые статуи, вроде гротескных чудовищ или экстравагантных оккультных ритуалов. Пространство вокруг собора представляет собой целый лес статуй святых и важных граждан Сцинтиллы, а самая впечатляющая из них — гигантская статуя Святого Друза, гордо возвышающаяся напротив центрального входа в неф.

Столь же величественно и внутреннее убранство собора. Стекланный купол сводчатого нефа поддерживается колоннами, вырезанными в виде кардиналов прошлого, а скамей столько, что хватит места для десятков тысяч верующих. Напротив золотого с серебром триптиха, изображающего Императора (Его лицо отвернуто от паствы) в окружении Святого Друза, лорда-милитанта Анжуйского и фигур некоторых других святых, расположен алтарь. Стоящий позади алтаря хор из двух тысяч сервиторов наполняет неф возвышенными напевами. Над нефом возвышается кафедра, и именно с неё Игнато и другие проповедники Министорума говорят слова Императора. В дни религиозных праздников, таких как День Вознесения Императора, многие тысячи дворян и адептов со всей Сцинтиллы наполняют неф, в то время как менее важные граждане толпятся снаружи, в надежде хоть мельком увидеть великолепие внутреннего убранства.

Также в соборе расположены палаты кардинала, аудиториум Синода, где кардиналы сектора собираются, чтобы обсудить вопросы веры и зал реликвий, в котором хранятся и изучаются священные предметы. Среди них есть и реликвии из жизни святого Друза, в том числе и кости, предположительно извлеченные из его тела (костей достаточно, чтобы воссоздать из них несколько скелетов). Под собором находится духовный архивум, библиотека теологических работ и религиозных записей, а так же обширная сеть катакомб, в которых хоронят членов Экклезиархии. Колоссальный штат собора состоит как из мирских добровольцев (по большей части бывших пилигримов), так и из членов Эккле-

зиархии. Вооруженные миряне из ополчения Фратерис охраняют собор, им помогает одно отделение Сестер Битвы из ордена Эбеновой чаши.

Сам факт существования собора означает, что Экклезиархия обладает безмерным влиянием в улье Тарсус, настолько безмерным, что в руках кардинала Игнато сосредоточено больше власти, чем у дворян шпилей, а ополчение Фратерис встречается на улицах улья гораздо чаще, чем представители Магистратума. Во всех торговых и складских залах среднего улья священники-добровольцы проповедуют рабочим о священной природе смирения и об отвратительных грехах праздности и любопытства. Большую долю населения улья Тарсус составляют пилигримы, бредущие сквозь город к собору Просвещения. Очереди пилигримов змеятся от собора по всему среднему улью, и некоторые годами ждут возможности бросить всего один взгляд на собор, выживая лишь за счет милостыни Экклезиархии, помощи мирских добровольцев и стараниями беспринципных торговцев. Пилигримы – это жизненно важная часть экономики улья Тарсус, многие из них никогда не покидают улей, становясь чернорабочими в среднем улье, а счастливым выпадает возможность быть добровольцем посреди блистающего величия собора. Возможно, улей Сибеллус – это сосредоточие власти, но улей Тарсус является сосредоточием веры, не смотря на все попытки переместить пристанище Экклезиархии в правящий улей. Практически единолично, в тени его гигантского соперника, собор поддерживает на неизменном уровне важность и влияние улья Тарсус.

Амбулон

Амбулон представляет собой поистине удивительное зрелище. Целый город возвышается на спине гигантской машины, которая медленно бредет по каменистым равнинам в сердце главного континента Сцинтиллы. Эта машина невероятно стара, и, скорее всего, уже находилась на Сцинтилле, когда сектор Каликсида был присоединен к Империи. Вероятно, она относится к до имперским артефактам, которые были созданы цивилизацией, исчезнувшей задолго до основания Империи, хотя некоторые утверждают, что это реликт технологий терраформирования, оставшийся со времен, предшествующих Ереси. Несомненно одно: скелетоподобные останки конструкций, схожих с Амбулоном, усеивают центральную степь. Необычный вид Амбулона накладывает свой отпечаток на каждый аспект жизни, начиная от отраслей промышленности, в которых задействован средний класс, и заканчивая обычаями и фольклором.

Управление Амбулоном

За передвижение Амбулона отвечает расположенный в его головной части огромный и сложный пункт управления, который питают энергией древние, невероятно таинственные механизмы. Крайне суеверные инженеры гильдии Перипатетика, оберегающие тайны управления механизмами цитадели, бродят среди хитросплетений систем управления, внося незначительные изменения, чтобы цита-

дель продолжала свой путь. Множество легенд фольклора улья описывают ужасные события, которые последовали бы за остановкой Амбулона, начиная с того, что город просто обрушится, и, заканчивая тем, что машина обретет сознание и поглотит цепляющихся за ее спину людей. Дворянские дома постоянно спорят о приказах, которые следует отдать гильдии, но, вместе с тем, осознают, что не стоит лишний раз злить гильдию Перипатетика, дабы не искушать инженеров завести цитадель в расселину или другое опасное место и диктовать свои условия в обмен на возобновление движения. Путь, которым следует машина, играет ключевую роль в процессе сбора нефти, природного газа и драгоценных камней, которыми Сцинтилла платит имперскую десятину, поэтому у каждого есть свое собственное мнение на этот счет. Амбулон шествует по пустошам, выкапывая и собирая природные богатства, которые поставляют на мануфактории Улья Сибеллус и в цеха Латунного города. Ни те, ни другие не могут функционировать без Амбулона. Амбулон обходит степь за двадцать восемь месяцев, сбрасывая скорость лишь затем, чтобы в течение нескольких дней выгрузить руду и минеральные ресурсы в доках Сибеллуса и Латунного города. В промежутке между торжественными церемониями разгрузки Амбулон регулярно отправляет в Сибеллус и Латунный город гусеничные поезда: многокилометровые вереницы грузовых контейнеров на гусеничном ходу.

Жизнь на Амбулоне

Даже самые прочные здания могут в любой момент обрушиться из-за постоянного движения Амбулона. Это, в свою очередь, приводит к тому, что жилищные и важные районы города находятся там, где вероятность обрушения сравнительно мала, в частности, вдоль Хребта. Так как место на панцире Амбулона стоит очень дорого, здания в этом районе редко бывают столь же большими, как в шпильях других ульев, кроме того, они далеко не так высоки, ввиду необходимости выдерживать постоянное раскачивание медленно ступающего города-машины. В сравнении с привычными для других ульев гротескно-величественными украшениями, в стиле Хребта преобладают элегантность и даже минимализм. Так, например, жители Улья Сибеллус считают Амбулон культурной провинцией, а его аристократию обвиняют в пренебрежении необходимостью украшать свой город и почитать мертвых.

На Амбулоне жителям средних уровней соответствует средний класс, представленный сотнями тысяч рабочих, которые живут в многоквартирных домах, громоздящихся на огромной, щитообразной спине города-машины. Эти строения, словно чумой, поражены градотрясениями, вызванными постоянным движением цитадели, и потому бесконечно укрепляются и тщательно ремонтируются после предыдущих обрушений. Из-за недостатка свободного места между зданиями Амбулона пролегает сравнительно небольшое число улиц, поэтому представители среднего класса тащатся на рабо-

ту по крышам и перекрытиями, а порой и через чужие дома. Почти все рабочие заняты сбором или переработкой материалов, которые Амбулон собирает на вулканических пустошах. "Голова" цитадели снабжена огромными бурами, которые могут сверлить камень, а когда машина находит нефть, тысячи гибких трубопроводов спускаются с края города, чтобы собрать как можно больше, пока город-машина бредет дальше. Трубопроводы, будто марионетки, управляются при помощи множества цепей. Эта работа очень опасна и посильна сравнительно немногим мужчинам и женщинам, лишенным страха высоты. Нефтеперегонные отсеки Амбулона превращают нефть в прометиевое топливо, некоторая часть которого возвращается в недра города-машины, а остальное, как часть имперской десятины ожидает отправки в Улей Сибеллус и Латунный город. Остальные жители просеивают породу, оставшуюся после бурения, в поисках драгоценных камней, которые, в свою очередь, либо идут на промышленные нужды, либо ограняются в мастерских, принадлежащих поколениям гранильщиков (на Амбулоне это потомственная профессия). Дефицит места на Амбулоне означает, что каждый житель должен доказать свое право его занимать, поэтому безработные находятся вне закона. Каждая община в среднем городе привязана к определенному цеху, мастерской или другому предприятию, и их члены не имеют права работать где-либо еще. Для каждого срединного жителя жизненно важно обладать соответствующей записью в «свитках правоимущих», которые ведёт каждое предприятие потому что если человек не сможет доказать властям Хребта, что имеет право выполнять свою работу, он будет изгнан в Подбрюшье.

"Подулей" Амбулона цепляется за брюхо города-машины. Он известен под множеством ярких

названий, среди которых «подбрюшье», «кишки», «требуха» и «промежность». Скопления лачуг, словно бородавки, пузуются по поверхности цитадели, соединенные самодельными помостами и веревочными мостами. Тысячи людей буквально живут в шаге от смертельно-опасного падения на каменистую землю, непрестанно перемалываемую в сотнях метров под ними. Поселенцев «подбрюшья» часто соскребают с нижней части цитадели горные хребты и вершины, над которыми бредет город-машина, а иногда просто срывает на ходу. Жизнь здесь коротка и тяжела, местные нищие живут тем, что делают из обломков панциря ковши и ловят в них отходы и мусор, сбрасываемые сверху, или собираются в банды и нападают на горожан, работающих на краях города-машины. Одной из наиболее ярких достопримечательностей «подбрюшья» являются клетки, свисающие по краям города. В них гниют преступники, которых приговаривали к внушающему страх наказанию: свешиванию. Заключенных запирают в прикрепленные к огромной цепи клетки, а затем сбрасывают за край города-машины и оставляют болтаться, раскачиваться в такт движению цитадели, пока преступники не умирают от голода, после чего клетки затаскивают обратно. Единовременно сотни преступников висят вдоль краев города, и отбросы «подбрюшья» используют их как мишени или, в редких случаях, "спасают" чтобы принять в свои группировки, сделать рабами или выставить друг против друга в кровавых гладиаторских боях. Согласно амбулонским преданиям, некоторые свешенные преступники выживали в течение многих месяцев благодаря божественному вмешательству Императора и, когда клетки поднимали обратно, были отпущены на свободу как святые. Однако, с практической точки зрения, свешивание – жестокий и мучительно-долгий смертный приговор.



Латунный Город

Латунный Город - это колоссальная промышленная громада, построенная на кратере огромного вулкана, горы Толлос, возвышающегося над дымящимися полями лавы северного побережья. В сравнении с двумя крупнейшими ульями планеты, Латунный Город - всего лишь обычный мегаполис. Его башни возвышаются над вершиной вулкана, а нижние ярусы уходят глубоко под поверхность Сцинтиллы.

Общество металикан

Латунный город - город устремленной к небесам стали, его шпили, подобно огромным тусклым иглам, пронзают небеса. Ввиду того, что пределы городской застройки ограничены кратером вулкана, дворяне строят свои особняки как можно выше, а самые престижные дома громоздятся на высоких, изящных стальных колоннах. Из-за многочисленных цехов среднего города, Латунный Город постоянно окутан дымом, поэтому дворянские дома нанимают целые армии лакеев, чтобы те до блеска начищали стены устремленных в небеса особняков. Чистый воздух считается роскошью, и каждый дом оснащен мощными системами фильтрации, а самые претенциозные аристократы закупают воздух для своих домов в экологически-чистых мирах.



Раскаленное сердце горы Толлос питает энергией множество цехов, расположенных на среднем уровне города. Почти все представители среднего класса Латунного Города работают в этих цехах, трудятся над котлами расплавленного металла или у пышущих жаром горнов, чьи размеры могут быть сравнимы с многоквартирным блоком. Основу экспорта Латунного составляет военное снаряжение, и из недр цехов тянется бесконечная цепь ящиков с оружием, которое составляет не только важную часть имперской десятины, но также идет на вооружение сил планетарной обороны во всем секторе Каликсиды. В душных и грязных цехах несчастные случаи - в порядке вещей и даже очень удачливые рабочие в среднем живут на несколько десятков лет меньше из-за удушливого воздуха и беспощадной окружающей среды. Дома представителей среднего класса сосредоточены вокруг цехов и зачастую построены из грузовых контейнеров. О людях в Латунном Городе думают в последнюю очередь. Город существует, прежде всего, чтобы производить оружие.

Инфернис - район, образованный нижними ярусами обвалившихся и пришедших в негодность фабрик. На этой глубине невыносимо жарко из-за потоков лавы, а ядовитый газ регулярно вырывается из недр Горы Толлос. Банды Инферниса - отлично вооружены и по праву считаются лучшими на Сцинтилле. Почти никто не живет здесь, кроме этих закоренелых убийц, вооруженных тем, что удастся украсть у жителей среднего уровня. Единственный смысл жизни в Инфернисе - превзойти вражескую банду, поэтому столкновения группировок буквально являются смыслом жизни.

Город беззакония

Сказать по правде, Латунный Город лишь отчасти оправдывает свою известность. Он значительно уступает в размерах главным ульям Сцинтиллы, а его дикое сообщество процветает лишь благодаря производству. Сибеллус и Тарсус терпят Латунный Город исключительно из-за товаров, которые тот выпускает. Латунный - варварский город, который в результате экономического подъема стал важнее, чем того заслуживает. Возможно, однажды, через тысячи лет, он станет достаточно влиятельным, чтобы бросить другим ульям вызов за право господствовать на Сцинтилле. Однако, сейчас Латунный Город - это фабрика, состоящая из четырех миллиардов цехов, где закон бездействует, а благородные дома в буквальном смысле дерутся за право обладать доходным производством. Из всех значительных населенных центров Латунный Город - самый опасный и беззаконный.

В Латунном Городе огнестрельное оружие можно встретить повсюду, начиная от оружия, которое штампуют на фабриках, заканчивая гербами дворянских домов и собственно оружием, которое есть практически у каждого жителя города. Перестрелки - обычный способ проведения досуга, в городе даже существуют специально отведенные для перестрелок зоны. Для дуэлей в Латунном Городе используют пистолеты, и многие, особенно жители

среднего улья, где жизнь и без того коротка, предпочитают недолгую, но блистательную жизнь стрелка. Выстрелы непрерывно звенят возле фабрик среднего города: иногда аристократы нанимают пользующихся популярностью ганслингов для участия в поединках на хитро сконструированных аренах, за которыми зрители наблюдают через пуленепробиваемые экраны. Многие из лучших ганслингов раньше жили в Инфернисе, и нет ничего удивительного в том, что бандиты так любят свои пушки, ведь умелое обращение с ними может однажды принести богатство и положение в обществе.

Глухомань

Обитатели ульев называют земли, лежащие за пределами больших ульев Глухоманью. Но это название себя не оправдывает. Кроме ульев, существует множество других поселений, но, разумеется, ни

одно из них не может сравниться по важности с большими ульями. Природные богатства Сцинтиллы либо давным-давно истощены, либо монополизированы большими ульями и Амбулоном, вот почему множество людей ведет кочевой образ жизни. Существующие постоянные поселения чаще всего основаны наемниками, живущими за счет продажи своих услуг гусеничным поездам, бороздящим планету. Наемники, которых легко можно узнать по белым полоскам, нарисованным или вытатуированным на их лицах, играют важнейшую роль в обеспечении безопасности от грабительских кочевых племен. Гусеничные поезда состоят из десятков громадных гусеничных транспортов, медленно ползущих от улья к улью, перевозя товары и пассажиров. Некоторые гусеничные поезда даже пересекают океаны Сцинтиллы, погружая свои транспорты на огромные баржи и отправляясь в рискованные путешествия по загрязненным водам, где их так же поджидают хищники и пираты.

Оружие Латунного города

В Латунном городе производят несколько известных образцов оружия, прославившихся благодаря своей культовости или своими исключительными качествами. Они — символы статуса, особенно для гангеров Иферниса, а офицеры мцинтилльской армии используют их в качестве личного оружия. «Толлоский боевой автопистолет», или «Толл» — это автопистолет, в котором вместимость магазина принесена в жертву останавливающему действию. «Толл» особенно ценится офицерами Магистратума. «Скальпорец», с другой стороны, — очень надежный и в высшей степени простой пулевик, рассчитанный абсолютно на всех. Это настолько распространенное оружие, что любой уважающий себя гангер пытается усовершенствовать свой «Скальпорец», не взирая на то, что это совершенно неприхотливое оружие, приспособленное к суровым условиям Инферниса. «Охотничий инструмент кочевника кузнецы Фикоса» — один из самых точных и хорошо откалиброванных образцов оружия, производимых в Латунном городе, эта винтовка высоко ценится среди охотников на крупную дичь в Глухомани Сцинтиллы. Чтобы раздобыть «Кочевника», придется расстаться с круглой суммой денег и пять лет ждать своей очереди. И наконец, оборонительный дробовик «Черный Молот» — зверский, тяжеленный дробовик, способный пробивать дыры в дверях и разрывать в клочья врагов. Его ограниченная дальность и однозарядность ни сколько не уменьшают его ценности в качестве внушающего страх оружия в руках закоренелых преступников и инфорсеров.



Учитывая ограниченность ресурсов вдали от ульев, поселения могут возникать и вымирать довольно быстро. Лишь несколько продержалось дольше, чем одно поколение и Глухомань усеяна городами-призраками. В некоторых местах, на самых окраинах обитаемых земель Сцинтиллы, маленькие общины продолжают существовать так же, как они жили на протяжении столетий, вдали от тени больших ульев. Зачастую, эти люди живут на одном месте веками. Обособленные и игнорируемые властями Сцинтиллы, они живут, не ведая о существовании ульев, и уж тем более не зная о том, что они являются частью галактической империи, управляемой с далекой Терры. Схоласты Магноптика иногда снаряжают экспедиции на поиски этих темных людей, в надежде, что их изучение раскроет некоторые тайны до имперской истории Сцинтиллы.

Самая выдающаяся особенность Глухомани – это руины улья Тенебра. Этот некрополис когда-то был сердцем высокой культуры и искусства Сцинтиллы, построенный вокруг кольца зиккуратов, возвышающихся подобно гигантским алтарям над душными экваториальными джунглями планеты. Сейчас улей представляет собой титаническую грудю обломков, мало-помалу пожираемую ненасытными джунглями. Несчастье, которое постигло улей Тенебра вместе с миллионами его жителей, произошло больше восьми столетий тому назад и, по мнению большинства, было вызвано обрушением геотермальных радиаторов, обеспечивавших улей энергией. Нет недостатка и в теориях заговора, рассказывающих о том, что же «на самом деле» произошло с ульем, от неблагоприятного призыва созданий варпа, до умышленного саботажа агентами Империиума. Больше, чем историй об уничтожении, только историй о том, что сейчас может скрываться в руинах: изголодавшиеся чудовища, дворяне-отступники и орды отвратительных мутантов, возглавляемых могучим обезображенным владыкой. Никто не отваживается подходить к улью Тенебра хоть сколько-нибудь регулярно, а когда подходят, то редко пробиваются в обрушившиеся внутренности улья, где, как говорят, таятся самые отвратительные ужасы.

Иокантос

Население: 5 миллиардов (приблизительно).

Уровень Десятины:
Exactus Median.

География: Четыре крупных континента, а

также обширные цепи островов. Заселён только самый крупный континент (ландшафт гористый/скалистый, обширные леса на юге, климат засушливый с частыми пылевыми бурями). Имеется очень малое число источников свежей воды.

Тип управления: Нет/Племенное.

Планетарный правитель: Вервай («Король») Череп.

Присутствие Адептус: Очень низкое. Адепта Сороритас (командерия в Аббатстве Рассвета), Администратум (Порт-Страдание).

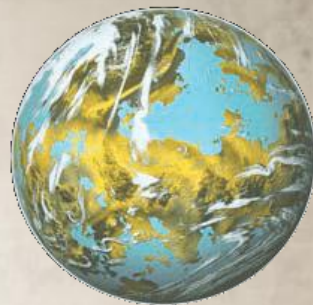
Вооружённые Силы: Бесчисленные армии на службе военных вождей. Большое число наёмников.

Торговля: Единственным значительным предметом экспорта Иокантоса является пыльца «Призрачного пламени». Сбор «Призрачного пламени» жизненно необходим для существования штрафных легионов Имперской гвардии Сегментума Обскурус.

Иокантос – мир, где правит беззаконие, а также военные вожди племён и их огромные армии, сражающиеся в джунглях, лесах и на равнинах. Планета важна для сектора Каликсида лишь из-за того, что является одним из немногих мест в Империиуме, где растёт цветок «Призрачное пламя». Пыльца «Призрачного пламени» может быть переработана в боевые наркотики, которые широко применяются в штрафных легионах Имперской гвардии.

Военные вожди Иокантоса (обычно называющие себя «вай», т.е. князь племени) постоянно сражаются за контроль над сбором «Призрачного пламени». Этот цветок нельзя культивировать, так что как только урожай собран с одного участка, необходимо найти другой. Просторные равнины Иокантоса, густые тёмные леса и неприступные горы – всюду можно найти старинные поля сражений, усеянные сожженными машинами и выбеленными временем скелетами.

Каждые пять лет группа представителей Администратума спускается на поверхность Иокантоса, чтобы забрать планетарную десятину в виде «Призрачного пламени». Военные вожди обменивают свои запасы цветочной пыльцы с Администратумом на оружие, машины, топливо, чистую воду и другие предметы первой необходимости. Тот военный вождь, который предоставит больше всех пыльцы «Призрачного пламени» провозглашается планетарным губернатором и получает всестороннюю поддержку со стороны Империиума, а также титул Вервай (буквально «князь князей», т.е. «король»). Вместе с титулом приходит уважение и признание самым опасным и умелым человеком на Иокантосе. Нынешним планетарным губернатором



является король Череп, грозный воитель возглавляющий огромную и, как кажется, совершенно непобедимую армию безумцев и убийц. Помимо пылцы военные вожди обязаны отдавать своих псайкеров, но не Администратуму, а неким неизвестным, облачённым в серое людям, которые потом отводят псайкеров на свои блестящие чёрные корабли, а после чего тут же улетают.

Ситуация на Иокантосе совершенно устраивает Администратум. Столь успешный сбор пылцы «Призрачного пламени» связан с тем, что чуть ли не каждый военный вождь готов сражаться за обладание любым из цветков. Реши Администратум лично взять управление Иокантосом на себя, то, для начала, он был бы вынужден покорить планету силами Имперской гвардии (что обошлось бы очень дорого), а, затем, самому Администратуму пришлось бы сильно постараться, чтобы собирать цветки «Призрачного пламени» так активно, как это делают вожди Иокантоса. Вот поэтому-то они предоставляют военным вождям делать всю грязную работу, прекрасно понимая, что если те хотят получать оружие и топливо, то ни за что не взбунтуются.

Порт-Страдание

Порт-Страдание, самое крупное постоянное поселение на Иокантосе, представляет собой хорошо укрепленный город, служащий операционной базой Империи на планете. Самой большой и наиболее важной частью поселения является космопорт, участок рокритовой поверхности с причальными крепями и заправочными станциями пригодными для обслуживания посадочных модулей, доставляющих припасы и забирающих поставки «Призрачного пламени». Не менее важны для жителей Порта-Страдания и цистерны со свежей водой, расположенные под городом. Питиевая вода очень ценна на Иокантосе, и у Порта-Страдания не только есть собственный запас воды, который привозят имперские корабли, но ещё и излишки, которыми он расплачивается с военными вождями (в основном за то, чтобы они не нападали на город). Архитектура Порта-Страдания основывается на стандартной модели жилых блоков, так как большая часть его строений, от часовни до жилого дома, была сброшена с космического корабля прямо на поверхность, когда город впервые создавался как имперская фактория. Его сухие пыльные улицы и заранее изготовленные ржаво-красные здания служат домом для людей, основной задачей которых является забота о поддержании космопорта в исправном состоянии и его полной самодостаточности.

В основном там живут императоробязанные и законопослушные люди, которые исправно посещают городскую часовню, а своих детей посылают в семинарскую школу, которой руководит проповедник Гуд. Крупнейшим зданием в Порт-Страдании является канцелярия Администратума, в котором немногие живущие в городе адепты подсчитывают ожидаемый урожай «Призрачного пламени» и принимают послов от различных военных вождей. Стоящая во главе канцелярии под-консул

адепт Савета Кослоф вынуждена порой с неохотой исполнять обязанности де факто мэра Порт-Страдания, хотя ей вообще-то не очень хорошо удаётся ладить с горожанами – будь на то её воля, она бы лучше заботилась о том, чтобы все угодные Императору формы были заполнены правильно. Среди прочих значимых горожан стоит упомянуть острую на язык, но искренне сочувствующую нуждающимся сестру-госпитальерку Ксанту, которая вместе с несколькими неопытными мирянами содержит госпиталь Порта-Страдания. Злые языки говорят, что сестра Ксанта получила такое незавидное назначение в качестве наказания от канониссы аббатства Рассвета.

Стены Порта-Страдания всегда защищены горожанами, служащим в портовом ополчении. Однако самой надёжной защитой города является тот факт, что он считается нейтральной территорией для большинства военных вождей Иокантоса. Если на Порт-Страдание нападут, то наиболее могущественные из них могут лишиться своего источника поступления оружия, питьевой воды и топлива от Империи, и та шаткая политическая система на Иокантосе, которая ещё существует, просто развалится. Многие маловлиятельные вожди всё же откровенно завидуют этой поддержке, оказываемой более могущественным чем они лидерам, и постоянно планируют, как бы устроить опустошительный набег на Порт-Страдание. Если это произойдёт, то крепчайшие бастионы города и его хорошо вооружённое, но неопытное ополчение будут подвергнуты серьёзнейшему испытанию.

Воинства короля Череп Великолепного

Король Череп, как Вервай, считается самым могущественным человеком на Иокантосе и уподобляет себя легендарным королям-воителям прошлого планеты. На самом деле, эпоха воинствующих королей давно прошла, а некогда благородные традиции выродились в современный безжалостный бизнес по контролю торговли «Призрачным пламенем».

Тем не менее, армия короля Череп насчитывает миллионы людей и ей подконтрольны обширные территории центрального континента Иокантоса. Сам Череп – это высокий мрачный человек, облачённый в доспех из чёрной стали, вооружённый большим копьём, чей наконечник сделан из кремня с высочайшей горы Иокантоса. «Череп», на самом деле, это нарочно выбранное прозвище – на племенном флаге Вервая изображён белый человеческий череп – а о его настоящем имени и происхождении ничего неизвестно, кроме домыслов и слухов. Некоторые считают, что он опальный дворянин, бежавший на Иокантос, чтобы избежать скандала или трагедии, другие говорят, что он – опасный беглый преступник, нашедший своё истинное призвание среди военных вождей и безумцев. Но больше всего слухов ходит о его невероятных боевых навыках. Несомненно, Череп – выдающийся боец, но в пограничных городках Иокантоса поговаривают ещё, что он способен на много большее.

Утверждают, что он пьёт кровь своих врагов, чтобы забрать их силу, или что он могучий колдун, способный обрушить на противника бури из чёрных молний. Власть Черепа основана на неимоверной преданности основной части его армии. Перед тем как воины получают доставшееся Черепу за урожай «Призрачного пламени» оружие, они должны проявить себя в сражении. По мере того, как они зарабатывают себе репутацию на поле боя, они получают всё более совершенное оружие и вступают в когорту хорошо экипированных закалённых боями ветеранов Гвардии Разорителей из личного окружения Черепа. Он лично ведёт этих воинов в бой и один лишь вид его закованной в чёрную броню фигуры способен деморализовать тех, кому не посчастливилось столкнуться на поле брани с Гвардией Разорителей.

Жизнь в Орде

Армия Черепа готова принять кого угодно, при условии что им вначале придётся идти в бой вооружёнными лишь палками да камнями. Череп буквально заваливает врага огромным количеством неопытных легко заменимых бойцов, тогда как его Гвардия разорителей выполняет функцию ударных частей. В бою армия Черепа выглядит устрашающе — безумцы накатывают на противника волна за волной, в то время как хорошо экипированные бойцы поливают вражеские ряды залпами из лазвинтовок, или устремляются в атаку вместе с Верваем.

Войско Вервая путешествует на нескольких больших непрерывно дымящих машинах. Личным транспортом Черепа служит «Трон», который раньше был горнодобывающей машиной с большими гусеницами, но был переделан, чтобы служить передвижным тронным залом и тюрьмой для пойманных врагов. На этом закопчённом чудовище развешены захваченные знамёна и иные трофеи, а сам Череп восседает на платформе с тронном, размещённой над сотней клеток, где томятся его пленники. Он возвращает их обратно их семьям или соратникам за выкуп в виде пылицы «Призрачного пламени», или же предлагает им вступить в ряды плохо вооружённых бойцов его армии. Те, кто не годится ни для выкупа, ни для боя остаются там гнить навеки, а их стенания и вопли повсюду следуют за войском Вервая. Другой мобильной достопримечательностью является Санктум, башня расположенная на платформе покоящейся на скованных вместе «Химерах». Там живёт Гургерин — советник Вервая и, как многие считают, колдун, чьи предсказания крайне важны при подготовке замыслов Черепа. Санктум представляет собой каменную башню, вырванную из каких-то давно покинутых руин в горах, в которой, по слухам, проводятся странные и невероятные эксперименты (или томятся пойманные пришельцы, бродят чудовища варпа или строят заговоры богатые и влиятельные жители сектора Каликсиды, все зависит от того, каким слухам верите вы). Порой и самого Гургерина, человека весьма преклонного возраста с глазами, похожими на осколки кремня, можно увидеть на вы-

сочайшей платформе башни, откуда он наблюдает за марширующими под ним бесчисленными полчищами воинов. Прочие же машины, имеющиеся в войске, либо приспособлены для перевозки Гвардии Разорителей, либо драгоценного урожая «Призрачного пламени», и порой увешаны трофеями или иссушенными трупами особенно ненавистных врагов.

Сиф — «Глас Императора»

Одной из недавно появившихся и многочисленных армий на Иокантосе является воинство во главе с Сифом «Гласом Императора», самозванным пророком Императора и предводителем апокалиптического суб-культа Имперского Кредо. Вай («князь») Сиф почти наверняка в прошлом был адептом, возможно — одним из сотрудников Администратума Порты-Страдания, который вдруг уверовал, что Император посылает ему видения, в которых от него требуется немедленно покорить Иокантос. С этого момента, используя как силу убеждения, так и к нужду жителей Иокантоса в религии и искуплении, Сифу удалось создать разношёрстную, но большую армию, с помощью которой он надеется бросить вызов своим наиболее сильным вождям-соперникам, а особенно — великому Верваю.

Вай Сиф худощав, с залысинами, носит очки и белые робы. Он путешествует на старом побитом разведывательном автомобиле, переделанном в передвижную трибуну, с которой он может читать проповеди. И он читает их, чуть ли не всё время, а его голос доносится из громоздких вокс-передатчиков, которые несут его верные последователи. Страсть Сифа, с которой он призывает народ Иокантоса покорить планету во имя Императора, искренняя и кажется многим убедительной.

Куда бы он ни пошёл, он находит новобранцев для своей армии, будь они бродягами, ищущими цель в жизни, или закалёнными в боях наёмниками, стремящимися хоть как-то искупить свои многочисленные грехи. Сам Сиф не воин, но у него есть настоящий, как будто самим Императором дарованный талант убеждать других сражаться на его стороне.

Армия «Гласа Императора»

Армия Вая Сифа плохо вооружена, плохо обучена и часто живёт впроголодь. Однако у неё крайне высокий боевой дух, ведь каждый воин верит, что сражаясь за Сифа, он добьётся права на лучшую посмертную жизнь, чем та, которая уготована всем грешникам галактики. У армии «Гласа Императора» никогда не возникает проблем с получением новых рекрутов, дабы восполнить частые потери, ведь иногда даже побеждённые враги вливаются в их ряды, искренне поверив в проповеди Сифа. Воинство передвигается на сотнях всевозможных транспортных средств, большая часть из которых отбита у врагов, хотя есть и несколько преподнесенных новыми рекрутами, и, как следствие, постоянно испытывает нехватку топлива. Захват больше-

го числа горючего жизненно необходим для существования армии.

Люди, входящие в воинство, различны, как и их грехи, которые они пытаются искупить, но все они носят белые робы. По крайней мере, они их носили вначале, как только вступили в эту армию – теперь, после постоянных путешествий и сражений большинство из них облачено в нечто грязно-серое. У некоторых есть лазвинтовки и другое надёжное оружие, но у большинства лишь охотничьи ружья да револьверы, которыми они владели ещё до вступления в войско. Самые опытные бойцы (бывшие наёмники или перебежчики из армий других вождей) называются «Святыми Сифа» и формируют ядро армии, а также обучают увлечённых, но порой недалёких верующих премудростям того, как не помереть чересчур быстро. Несмотря на неопытность армии, она представляет собой устрашающую силу. Помимо большой численности и высокого духа, сам факт присутствия Сифа деморализует вражеских бойцов, заставляя их бежать или восставать против командиров. Наёмники – особенно суеверный народ, и даже опытный убийца может отказаться проливать кровь человека, столь убедительно доказывающего, что он святой, избранный волей Императора.

Аббатство Рассвета

Аббатство Рассвета является главным учебным учреждением Адепта Сороритас в секторе Каликсиды. Аббатство представляет собой крепость впечатляющих размеров, построенную из желтого оуслита на острых отрогах чёрной горы и является самым безопасным местом на Иокантосе. Его местоположение таково, что, с одной стороны, оно находится близко к центру сектора Каликсиды, а, с другой – окружающий ландшафт уныл и труднопроходим, так что живущие в аббатстве сёстры полностью отрезаны от соблазнов внешнего мира.

Цель аббатства – обучение послушниц до уровня сестёр, которые бы потом могли выполнять свои священные обязанности по всему сектору Каликсиды и за его пределами. Аббатством руководит канонисса Гонерилья, также возглавляющая малый орден-фамулос Раскрытого ока. Цель Раскрытого ока – выступать в качестве советников для могущественных благородных родов сектора Каликсиды. Большинство послушниц в аббатстве – ученицы этого ордена и им преподают всевозможные предметы, начиная от истории Империи, до теологии и экономики сектора. Но что гораздо важнее – им закаляют силу духа, чтобы они могли справляться с мирскими соблазнами, с которыми постоянно сталкиваются сестры-фамулос. Сестра-фамулос обязана быть дисциплинированной и не поддаваться никаким соблазнам, так как она вынуждена сама стоять за себя, и порой в доме, к которому она приставлена, её окружают довольно аморальные дворяне. Канонисса Гонерилья заставляет своих послушниц придерживаться строжайшего режима, состоящего из постов, молитв, лекций и изучения теологии. Она, конечно, не доходит до откровенной жестоко-

сти в отношении послушниц Раскрытого ока, но и лёгкой их жизнь не назовёшь. Служащая у Гонерильи смотрительницей учениц, грозная сестра Герта служит живым напоминанием тому, что в любое время долг сестры заключается в подчинении её приказам.

В Аббатстве Рассвета также размещается миссия Сестёр Битвы из ордена Эбеновой чаши, во главе с палатиной Рианнон. Эбеновая чаша базируется на Святой Терре, так что к боевым сёстрам, хотя они узрели лишь шпиль самого священного мира Империи, послушницы в аббатстве относятся с почти религиозным благоговением. В их обязанности входит обеспечение почётного караула Сороритас для собора Просвещения на Сцинтилле и охрана важных служителей Экклезиархии, посещающих сектор Каликсиды. Канонисса Гонерилья и палатина Рианнон полостью придерживаются древнего договора между Адептом Сороритас и Ордо Еретикус, и, если потребуется, с готовностью предоставят боевую мощь Сестёр битвы для операций Инквизиции. Лорд инквизитор Зербе из Каликсидского конклава серьёзно относится к этой договорённости и не позволяет другим инквизиторам посылать боевых сестёр Эбеновой чаши в битву, если в этом нет крайней нужды. И хотя их всего лишь около пятидесяти, сёстры Эбеновой чаши под командованием Рианнон являются самыми элитными и надёжными бойцами сектора Каликсиды.



Пустоши

Ландшафт Иокантоса труднопроходим: на юге он ограничивается плотными лесами и морем, на севере - крутыми чёрными горами. Пустоши выглядят как бесконечные тянущиеся равнины, кусты и степи, на которых-то и растёт большая часть «Призрачного пламени», и где происходит битвы вождей. Здесь хватает полей сражений, некоторые из них — лишь кучи недавно убитых людей, другие — огромные поля брани, усеянные костями и сгоревшими остовами машин. Особенно везучий и целеустремлённый человек может неплохо пожить на этих местах сражений и обзавестись ценностями на продажу или оружием. В фольклоре Иокантоса часто встречаются истории о несчастьях, выпадавших на долю таких мародёров, будь то страшные проклятия или старые добрые ожившие мертвецы. Так что большинство обычных людей держится подальше от полей сражений.

Сеферис Секундус

Население: 12 миллиардов

Уровень десятины:
Exactus Extremis

География: Всепланетный сверхконтинент, небольшие полярные океаны. Гористые, лесистые обширные области открытых горных выработок. Арктический

климат, высокая влажность и постоянные снежные бури. Три луны, необитаемы.

Тип правления: Феодалная монархия.

Планетарный правитель: Королева Лахрима III

Присутствие Адептус: Очень слабое. Несколько представителей Адептус Министорум, Судебный участок-крепость Адептус Арбитрес.

Вооруженные силы: Королевские плети, баронские армии, частные дворянские армии. Вооруженные силы низкого/среднего класса.

Торговля: Сеферис Секундус — крупнейшая планета-экспортер в секторе Каликсида. Торговля в секторе не могла бы существовать без ее невероятного экспорта руды, металлов и топлива. Сеферис Секундус зависит от поставок еды из агромиров сектора. Громадное население планеты делает ее потенциальным поставщиком рекрутов в Имперскую гвардию, однако лишь относительно малая часть населения может считаться годной из-за повсеместного плохого здоровья, а так же из-за риска открыть угнетенным массам возможность жизни вне шахт.

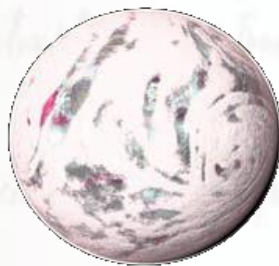
Сеферис Секундус — это мир безмерного минерального богатства, шахт, размерами с города, многомиллиардных орд крепостных и самого острого социального неравенства между элитой и народными массами во всем секторе Каликсида. Это мрачное место снега и сумерек, диких мутантов и

жизней, проводимых за тяжким трудом под землей. Жажда Империи эксплуатировать громадные ресурсы Сеферис Секундус такова, что эта планета одновременно является и богатейшим и беднейшим миром сектора.

Климат Сеферис Секундус холодный и метелистый, а его поверхность затянута покровом облаков. На планете нет океанов, за исключением небольших полярных морей, поэтому влага попадает в атмосферу из-под земной коры, извергаемая обвалившимися горными выработками или природными гейзерами, усеивающими планету подобно гнойникам. Ее поверхность поделена между гигантскими открытыми рудниками, усеивающими подобно глубоким шрамам земную кору и твердь, и укрытыми снегом лесами, перемежаемыми только руинами погибших королевств, притязавших в далеком прошлом на Сеферис Секундус. С непрекращающимися снежными бурями, повсеместным невежеством и устаревшими методами ведения дел, Сеферис Секундус была бы безынтересными задворками, если бы не баснословное минеральное богатство, скрытое под ее поверхностью.

Королевство в муках

Империя — это феодальная империя, но на Сеферис Секундус феодализм доведен до крайностей. Каждый рожденный на планете должен иметь господина, которому он отдает девять десятых от всего, что производит, что для большинства граждан означает руду, которую они добывают в шахтах планеты. Королева Лахрима III, абсолютный монарх планеты, находится на вершине этой феодальной системы. Права на труд миллиардов крепостных принадлежат баронам, назначаемым королевой, или дворянским семьям и торговым консорциумам, приобретающим их у короны. Господином королевой является Империя, которому она передает поистине ошеломляющее количество руды, металлов и неочищенного топлива во исполнение планетарной десятины. Сеферис Секундус обложена самой большой десятиной в секторе Каликсида, и если бы не добыча колоссального количества сырья, экономика всей провинции была бы значительным образом нарушена.



Феодальная система Сеферис Секундус поддерживается двумя главными силами. Первая – это сила традиции: каждый крепостной, трудящийся в шахтах делает то же самое, что делал его отец, а до его отца – его дед, зачастую, на одной и той же выработке. Матери рассказывают своим детям сказки об ужасной судьбе, ожидающей непокорных крепостных, отрицающих притязания своих господ, и проповедники, распространяющие имперскую веру, говорят, что нет большего греха, чем помышлять о большем, чем положено по статусу.

Вторая сила – это физическое насилие. Одной из причин того, что Сеферис Секундус считается примитивным по многим стандартам, является монополия короны на военные и другие технологии. «Королевские плети» Лахримы III вооружены лазганами, гранатами и цепными клинками, контрастирующими с их броской, похожей на витражи броней. Несмотря на малочисленность, имеющегося в распоряжении этих солдат технологического превосходства было достаточно, чтобы подавить великое множество восстаний в шахтах Сеферис Секундус, а история планеты омрачена боями, в которых тысячи крепостных погибали под залпами лазерного огня. У каждого барона есть собственные войска, и некоторым из них разрешается использовать несколько образцов высокотехнологичного оружия, однако большинство из них вооружены примитивными, но хорошо сделанным оружием и броней, при помощи которого они диктуют баронскую волю. Восстающие же крепостные вооружаются импровизированным оружием и шахтерским инструментом. Еще ни одному, даже крупномасштабному восстанию крепостных не удавалось удерживать шахты Сеферис Секундус хоть сколько-нибудь долго из-за тотального превосходства в вооружении и выучке, имеющегося у господских войск. Там, где баронские армии терпят неудачу, в дело вступают Королевские плети. Королевские плети подчиняются напрямую королеве и это идеально позволяет держать самих баронов в узде. Многие чересчур амбициозные бароны отказывались платить королеве ее законную дань, лишь затем, чтобы увидеть, свои, якобы элитные, армии наголову разбитыми Королевскими плетями.

Власть закона

Порядок на Сеферис Секундус поддерживается силами различных баронов. И хотя на планете есть несколько законов, которых придерживаются повсеместно, например, крепостной, ударивший своего господина, обычно приговаривается к смерти, каждый барон устанавливает свои собственные законы, и некоторые не беспокоятся ни о чем, кроме открытых восстаний. Другие бароны, напротив, отправляют своих солдат патрулировать верхние рукава шахт, дабы убедиться, что никто не носит неправильный цвет в неправильный день, не плюет на улицах и использует традиционные формы обращений. В Айсенхольме, столице планеты, порядок обеспечивают Королевские плети, готовые отправиться куда угодно, чтобы привести непокорных к повиновению.

Айсенхольм

Столица Сеферис Секундус Айсенхольм – изумительный город, построенный на скалах, довлеющих над дымящимся карьером Горгонидской шахты. Стекланные шпили Айсенхольма венчают горные пики подобно короне, купающейся в потустороннем свете. В действительности, этот свет сосредотачивается над Айсенхольмом благодаря последовательности громадных отражающих зеркал, расположенных вокруг горных вершин, возвышающихся над Горгонидской шахтой. Это дорогостоящее и замысловатое устройство, из-за которого кажется, будто свет далеких небес сияет прямо над столицей.

Основная часть города подвешена на тысячах толстых тросах и цепей между тремя громадными вершинами, подобно сверкающему драгоценному камню в замысловатом ожерелье. Происхождение столь необычной структуры нигде не описано, а общепринятая теория гласит, что город был построен вокруг остова гигантского военного корабля, который был пришвартован здесь во времена крестового похода Анжуйского и так никогда больше не сдвинулся с места, а улей вырос вокруг него, как жемчуг вокруг песчинки. Многие строения свисают с городского массива на сотни метров вниз, подобно нитям висячего мха, достигая дна долины, лежащей под городом.

Айсенхольм построен из цветного стекла, сияющего в солнечном свете слепящим многообразием цветов. В его шпилях вместе с членами королевской семьи живут некоторые из самых важных баронов. Большую часть населения Айсенхольма составляют потомственные слуги, присягнувшие либо королеве, либо одному из ее баронов. Они составляют небольшую армию клерков, следящих за тем, чтобы бароны планеты подносили надлежащую десятину своей королеве и занимаются другими государственными делами, такими как регулирование геральдики. У слуг есть собственная иерархия, во главе которой стоят личные слуги королевы. Они носят ливреи своих господ, которые у слуг королевы имеют красный цвет (на Сеферис Секундус – красный, это цвет королевской семьи, все остальные, носящие его, наверняка будут арестованы баронскими солдатами). Ворота Айсенхольма открыты не для всех, в то время как адепты и бароны будут приняты в город, все остальные должны умасливать наследственное семейство швейцаров, на которых сложно произвести впечатление.

Наивысшей точкой Айсенхольма является дворец, состоящий как из различных государственных палат, так и личных апартаментов королевы Лахримы. Тронный зал, расположенный под вздымающимся шпилем из витражного стекла, изображающего славные деяния монархов прошлого, производит поистине глубокое впечатление. Сам трон сделан из льда, всегда остающегося замороженным, и толстые одежды, которые носит королева, помимо прочего, защищают ее от холода. Королевские палаты богато убраны, чего только стоят три отдельные спальни: одна для сна, вторая для

промульгации королевской линии (не использовалась с тех пор, как принц консорт умер двадцать лет назад) и одна для утренних приемов.

Горгонидская шахта

Горгонидская — одна из крупнейших и производительнейших шахт на Сеферис Секундус. Не смотря на то, что она лежит в пределах видимости Айсенхольма и королевского дворца, устройство и общество самой шахты типично для множества других, разбросанных по поверхности планеты. Население Горгонидской не возможно точно подсчитать, но оно велико и состоит из огромных орд крепостных, большинство которых никогда не видело мир вне шахты. Горгонидская — это громадный карьер, глубиной в сотни метров. Шаткие леса тянутся далеко вниз, к ее глубинам, и бессчетные блочные и подъемные краны тянут ящики с рудой к самому краю невероятного чрева шахты, где ее сваливают в громадящиеся кучи, ожидающие грузовых кораблей, увозящих руду с поверхности планеты. С края ка-

рьеря можно разглядеть нагромождение деревянных многоквартирных домов, известное как Простолюдье и увидеть, как рельсовые дорожки и утопанные тропинки убегают глубоко под землю, к районам добычи. Только центральная часть Горгонидской лежит под открытым воздухом. Все очистные забои и многие дома расположены под поверхностью и существуют в вечной темноте.

Большинство обитателей Горгонидской живут в Простолюдье. Это общее название для всех мест, застроенных деревянными домами, в которых живут крепостные. В теории, все это принадлежит Горгонидским баронам, которые позволяют крепостным жить здесь в обмен на девять десятых всего, что они добывают. На практике, крепостные просто живут там, где могут, зачастую втискиваясь огромными семьями в маленькие, освещаемые единственной свечой комнаты. Простолюдье кишит людьми, но это ни в коем случае не шумное и оживленное место.

Королева Лахримма III

Королева Сеферис Секундус — пожилая женщина, которая успешно вела планету через бесчисленные восстания, баронские мятежи и невзирая на беспрестанно растущий аппетит Администратума на и без того заоблачную десятину. Но сейчас она уже слишком стара. И хотя ее разум все еще тверд, ее тело немощно, и некоторые из самых амбициозных баронов поговаривают, что она теряет ту безжалостность и силу воли, что когда-то так хорошо послужили ей.

Дражное, истощенное тело королевы Лахриммы утопает в королевских регалиях, в толстой мантии, сделанной из тысяч кусочков цветного стекла и в короне из белого золота. Ее голос стал слабым и дрожащим, и она утратила то величие, которое когда-то служило опорной точкой для феодальной системы Сеферис Секундус. Уже будучи пожилой, королева погрязла во внутренних противоречиях личностного кризиса. Почему ее крепостные должны владеть столь мрачное и тяжкое существование? Есть ли другой способ управлять Сеферис Секундус? Она приказала своим баронам узнать, что на самом деле происходит в глубинах шахт планеты, но бароны воспротивились этому, и некоторые из них почувствовали слабость и сомнения в их королеве. Она никогда не признается в этом, но королева Лахримма боится того, какой её запомнят, и она знает, что отпущенного ей времени недостаточно, чтобы докопаться до первопричины страданий, царящих на Сеферис Секундус.



Крепостные всюду ходят с опущенными головами, устало тащатся в забой и назад, выхватывая несколько мгновений на отдых среди нищеты и запустения Простолюдья. После работы, сна и проповедей мирского священника, представляющего имперскую веру в Горгонидской, в жизни крепостного остается очень мало времени на легкомыслие.

Обычай обязует баронов Горгонидской жить в Простолюдья в прочных башнях и маленьких замках. Ожидается, что крепостные постоянно должны выказывать почтение всем баронам, а особенно тем, которым принадлежит их труд. Движущийся по улице барон может ожидать, что крепостные будут преподносить ему изготовленные вручную безделушки или другие подарки. Они будут сожжены перед воротами его башни, что символизирует отношения между крепостным и господином. Большинство баронов окружают себя большими свитами из солдат и других слуг, чтобы крепостные не смогли подойти слишком близко. Среди них есть и характерные «Хранители Зловония», слуги, несущие кадила с ароматизированной водой, которая защищает баронов от «вони Простолюдья», когда им приходится проходить через бедные улицы.

Словом «Лик» называют области добычи руды, и именно там сосредоточенно большинство работ в Горгонидской. Лик представляет собой плоскость забоя, протянувшуюся на тысячи километров глубоко под землей, от огромных отвесных скал, покрытых шаткими лесами, до узких, душных туннелей, слишком низких, чтобы человек мог встать в полный рост. У каждого крепостного есть право разрабатывать только одну конкретную секцию шахты, и Лик покрыт утопленными в камень маркерами, показывающими, какой крепостной имеет право работать на этом месте. В былые времена, крепостным приходилось приковывать себя или одного из своих детей к маркеру, чтобы подтвердить свои права на место. Сейчас же достаточно мазка крови крепостного, чтобы показать, что он разрабатывает это место. Крепостным часто приходится пускать себе кровь, чтобы обновлять метку, поэтому этот процесс известен как «прокалывание» прав. Средства добычи у крепостных очень примитивны. Большинство пользуется инструментами, полученными по наследству от их предков, и счастлив тот крепостной, что получает достаточно денег со своей крошечной доли каменных даров, чтобы купить набор современных инструментов. Каждое утро бессчётные тысячи крепостных устало тащатся от Простолюдья к Лику и каждый вечер они с трудом идут назад, останавливаясь только для того, чтобы выказать почтение баронам, которые обходят Лик, дабы наказывать ленивых. Когда подрывники из Гильдии Разборщиков взрывают новую область Лика, начинается давка, поскольку тысячи крепостных устремляются, чтобы проколоть себе новые права. Это событие может быть опасным, многих затаптывают в давке или убивают в драках за лучшие права, но к этому относятся как к плате за гарантию того, что самые пригодные и

стойкие крепостные будут разрабатывать самые богатые пласты.

Обломками называют глубочайшие, темнейшие и наиболее опасные части Горгонидской, и даже бароны признают, что для крепостных там слишком опасно. В Обломках можно натолкнуться на затопленные, полные смертельного газа, частично обвалившиеся или попросту убийственно горячие или радиоактивные пещеры. В Обломках нельзя проколоть права, а добываемая там руда никому не принадлежит. Там живут низайшие низы Гогргонидского общества, составляющие две основные группы. Первая состоит из лишенных: людей, не имеющих господ, либо родившиеся в браках, не одобренных баронами, либо осужденных за совершение преступлений и лишенных даже скудных прав крепостного. Эти несчастные люди неизбежно и очень быстро гибнут в Обломках. Те же, кто умудряются выжить достаточно долго, чтобы незаконно продать несколько пригоршней руды, считаются зажиточными в сравнении с большинством.

Вторую группу составляют мутанты. Мутанты – не редкость на Горгонидской, как и на всей Сеферис Секундус, быть может, из-за огромного количества опасных металлов и химикатов, попадающих в сомнительного качества водоснабжение. В любом случае, мутанты стремятся в Обломки, в единственное место, где они могут существовать в любых количествах и не бояться преследования со стороны баронских солдат или сожжения в руках вооруженных факелами крепостных. Некоторые мутанты хорошо адаптировались к враждебным условиям, а некоторые даже благоденствуют в Обломках. У мутантов есть свое собственное грубое общество, где старшинство определяется на основе грубой силы и степени мутаций. Говорят, что короли и бароны мутантов – бесчеловечные монстры из глубин кошмаров, дьявольские порождения, рождающиеся от громадных щупальценосных ужасов, до трехглазых провидцев, способных читать мысли. Крепостные с наиболее преступным складом ума покупают руду, добываемую отверженными и мутантами в обмен на еду и другие предметы первой необходимости, и значительная часть экономики Сеферис Секундус основана на тяжком труде низшего класса мутантов. Вполне вероятно, что Обломки дают больше руды, чем истощенные пласты Лика.

Свалка – единственное место за пределами Горгонидской, которое видело большинство её крепостных. Это пустошь, лежащая над шахтой, заваленная титаническими горами пустой породы и другим мусором. В ее загрязненных сумерках, устланных толстым ковром токсинов, заключаются темные сделки, совершаемые вне должной феодальной экономики шахты. Это могут быть как продаваемые крепостным его излишки, так и предлагаемые организованными преступниками услуги по устранению и контрабанде. Мутанты Обломков знают туннель, который выводит на поверхность где-то посреди Свалки, и в темнейшие из ночей, неуклюжие, отвратительные существа появляются из ядовитого смога, чтобы собрать свою дань. Ба-

роны и иномирцы часто наведываются на Свалку, старательно скрывая свои личности.

Культы и Мятежники

В большом, угнетаемом населении Горгонидской неизбежно образуются группы преступников и мятежников. Баронские солдаты охотно преследуют преступников и казнят их на углах улиц Простолюдья. Некоторые группы представляют собой культы и секретные общества, скрывающиеся в темных уголках Горгонидской. Ненавистники, например, отринули все радости и надежду и за определенную плату могут податься в ассасины или разрушить чью-то жизнь, чтобы посеять страдания, которые постигли их самих. Поговаривают, что если отрезать палец и прибить его к указательному столбу в Простолюдья, то Ненавистники придут на порог тогда, когда ты их меньше всего ждешь, и можно будет договориться об уничтожении кого-то, кого ты презираешь.

Борьба Сирот, с другой стороны, осторожно ищет людей, наделенных необычными способностями, вроде чтения мыслей и предвидения, и похищает их прежде, чем перепуганные родственники сдадут их баронским солдатам. Никто не знает, зачем Борьбе нужны эти одаренные люди, но их участь, несомненно, не может быть страшнее, чем если бы они попали в руки баронским солдатам и бесследно исчезли. Скрытых под серыми капюшонами, всегда что-то разнюхивающих агентов Борьбы Сирот иногда можно заметить на аренах кровавого спорта, популярного в Простолюдья или в домах увядания, где чахнут жертвы болезней и несчастных случаев. Возможно самый устрашающий из всех тайных культов Горгонидской – это Гранитная Корона. Зловещий символ это группы, ослепленный глаз, вырезан над многими проходами в Обломках, и многие старые крепостные шахтеры рассказывают истории о том, как Гранитная Корона правит даже самыми могущественными

мутантами из вождей Обломков, которые приносят присягу повелителям культа. Говорят, что эти «повелители», обитают в самых древних подземных местах. Никто не знает, откуда пошли эти истории, и есть ли в них хоть часть правды, но их рассказывают у костров по всему Сеферис Секундус.

Шахта Фатомсаунд

Фатомсаунд – это самая необычная шахта Сеферис Секундус. Внутри нее, в гигантской чаше, укрыто подземное озеро, по которому плавают тысячи плотов, барж и связанные вместе деревянные строения, образующие дом крепостных Фатомсаунда. Частые снежные бури, терзающие Сеферис Секундус, вспенивают воды Фатомсаунда, и многие крепостные пропадают в ледяной пучине каждую бурю. Плавучий, а именно так называется этот плавающий город, одно из самых бедных и безысходных мест на всем Сеферис Секундус, его обитатели в буквальном смысле цепляются за жизнь, вечно больные из-за загрязненной воды и обреченные владеть свое существование в убийственных подводных шахтах.

Бароны Фатомсаунда, обязаны по закону планеты жить в той же шахте, крепостные которой им принадлежат, но никто бы добровольно не стал жить в таком опасном месте, как Плавучий. Вместо этого, они живут в особняках, свешивающихся с края карьера на могучих цепях и обслуживаемых ненадежными подъемниками и фуникулерами. Для баронов типично наслаждаться кофеином, сидя на балконах, идущих вдоль основания этих экстраординарных домов, откуда открывается впечатляющий вид на Фатомсаунд, а его нищета и опасности кажутся далекими и неочевидными. Когда поднимается ветер, особняки начинают тревожно раскачиваться, и были случаи, когда они отрывались и падали в озеро. Внутри особняков вся мебель и отделка закреплена болтами, и гостям баронов Фатомсаунда приходится быстро привыкать к качке.



Традиции Крепостничества

На Сеферис Секундус, за века крепостного права появилось много традиций, подкрепляющих отношения между бароном и крепостным, некоторые из которых кажутся странными для посторонних. Детали этих традиций разнятся по всей планете, но их дух сохраняется повсеместно. Вот некоторые из них:

Брак. Брак между двумя крепостными должен быть разрешен баронами обоих крепостных. Будущие муж и жена отрезают себе по пальцу и посылают их своим баронам, что символизирует передачу крепостными прав на всех детей, рожденных в супружестве.

Смерть. Чтобы продемонстрировать тот факт, что ни один крепостной полностью не выплачивает свой долг барону, их тела после смерти становятся собственностью барона. Многие бароны избавляются от этих даров, хороня их под грудками вынужденного из шахты грунта, но некоторые, наиболее претенциозные бароны взяли за правило скармливать умерших крепостных своим гончим.

Обязательные Празднества. По всяким поводам, важным для барона, таким как рождение ребенка, крепостные барона должны праздновать, бросаясь в пляс только услышав новости или при приближении барона. Многие бароны относятся к этому весьма серьезно и секут ближайших крепостных, пока те не начнут плясать, невзирая на то, слышали ли они о добрых вестях о бароне или нет.

День Лика. Крепостные отмечают дни, когда они становятся достаточно взрослыми, чтобы прокалывать собственные права на Лике (обычно в ранней юности). Первый День Лика отмечается тремя днями непрерывного тяжелого труда, чтобы продемонстрировать, что молодой крепостной действительно заслуживает щедрот Лика. Годовщины Дня Лика отмечаются широко разняющимися, но всегда болезненными или унижительными церемониями, от банальных избиений, до разрисовывания оскорбительными лозунгами и принуждения бегать голыми по Простолудью.

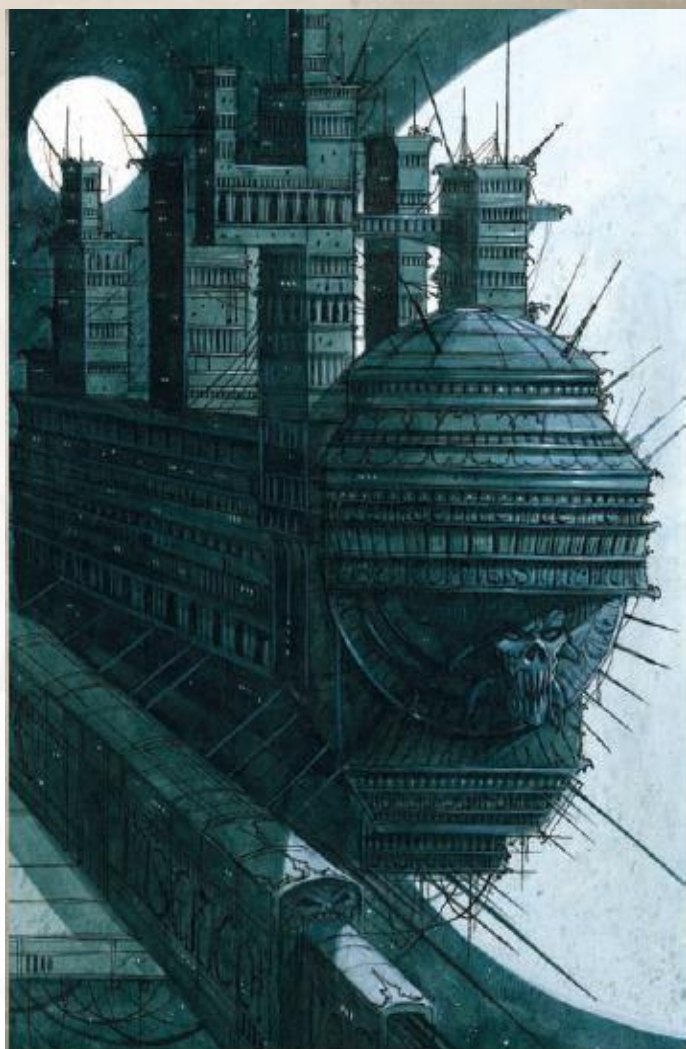
День Признательности. Ежегодный отпуск, соблюдаемый по всему Сеферис Секундус, День Признательности — это шанс для крепостных вспомнить и оплакать своих усопших (другая деятельность в этот день не одобряется или даже запрещается). Поскольку оплакивание считается эгоистичным деянием, участники ритуально изменяют свой облик, надевая маски, раскрашивая лица или посещая сборища, проходящие в крошечной толпе.

Мизерикорд

«Мизерикорд» — один из многих кораблей хартистов, встречающихся на торговых путях между Сцинтиллой, Иокантосом и Сеферис Секундус, да и многими другими мирами сектора. Это огромное уродливое судно, напоминающее облепленного ракушками плывущего сквозь космос кита, а за собой, подобно комете, он оставляет длинный след из всевозможного мусора. «Мизерикорд» перевозит между своими мирами-клиентами огромное количество товаров и пассажиров. Бронирование места на корабле вроде «Мизерикорда» — типичный метод путешествия от одной планеты к другой. Его круговой маршрут, закреплённый в Хартии капитанов корабля, — Сцинтилла/Иокантос/Сеферис Секундус — занимает более года. Корабли вроде «Мизерикорда», медленно путешествующие по одним и тем же маршрутам, часто встречаются в Секторе Каликсида, да и в остальном Империуме. Без кораблей хартистов целые регионы Империума оказались бы отрезанными друг от друга, а экономике сектора был бы нанесён непоправимый урон. Однако очень немногие относятся с уважением к кораблям хартистов, команды которых большинство людей считает сборищем грубых, лживых пустотников, наделённых тонкостью манер ещё в меньшей степени, чем совестью. Каждое судно обязано иметь хартию, в которой указываются разрешённые торговые пути и виды деятельности. Хартия «Мизерикорда» была подписана одним из самых первых командующих сектора.

Прибытие «Мизерикорда» считается дурной приметой в любом месте, куда бы он ни пристал. В секторе Каликсида много судов хартистов, но именно «Мизерикорд» заслужил особенно зловещую репутацию. По поверью, страшное несчастье обрушится на любую свадьбу, рождение ребёнка или начало значимого предприятия, пока в пределах системы находится «Мизерикорд», и за столетия существования корабль оброс историями о тёмных делах, творящихся во время его стоянок в порту, вроде эпидемий, неисправностей техники и внезапной пропажи детей. Кроме того, большую часть экипажа составляют пустотники, люди, появившиеся на свет в космосе, редко ступающие на поверхность планет, а у пустотников, как всем известно, с головой далеко не всё в порядке.

Изнутри «Мизерикорд» похож на огромный, эклектично и гротескно украшенный замок. «Мизерикорд» сделан из нескольких разных кораблей, обладавших своим собственным стилем, который в последующие века подвергся дальнейшим декорированию и изменению. В местах соединения корабельных компонентов коридоры запросто обрываются в отвесные пропасти, комнаты порой перевёрнуты снизу-вверх, так что сам факт перехода с места на место может оказаться непростой задачей, хотя для команды пустотников ничего не стоит взобраться по самодельным лесенкам или даже сигануть в дыру в полу. Явно древним является внутреннее убранство «Мизерикорда», со всеми этими залами для трапез, темницами, переплетениями



галерей для процессий и многими другими местами, как будто не имеющими отношения к функционированию корабля и нуждам экипажа.

Корабельное общество

Жизнь на «Мизерикорде» определяется принадлежностью к касте, на которые разделены все члены экипажа. Существует несколько десятков каст, и каждая из них выполняет определённые обязанности на борту корабля. Члены команды либо уже с рождения принадлежат к определённой касте, либо вступают в одну из них в том редком случае, если человек этот присоединился к экипажу «со стороны». Среди этих каст есть такие как Братство Скобильщиков (которые отчищают грязь с пола двигательного отсека) или Товарищество Имбецилов (занимающиеся устройством развлечений на корабле: всевозможные клоуны, актёры и сказители). Офицеры «Мизерикорда» образуют свою собственную касту и носят уникальные и весьма зловещего вида маски, чтобы отличаться от остальных членов экипажа. У каждой касты есть свои лидеры, подотчётные касте офицеров, а офицеры, в свою очередь, подчиняются близнецам-капитанам Анаполлону и Лунеросу.

Капитаны полагают, что именно благодаря кастовой системе «Мизерикорду» до сих пор удалось выживать, а всех несогласных с таким положением дел тут же предают суду. Касты — скрытные и гордые сообщества, и порой между ними вспыхивает настоящая вражда, вроде регулярных столкновений между Гильдией Фонариков и Обходчиков Провода, по поводу того, кто из них дол-

жен менять лампочки. У всех у них есть свои странные традиции, вроде больших деревянных и бумажных масок Гильдии Повинующихся (корабельные адвокаты и палачи), или ритуального отрезания уха каждому члену Двигательщиков (которые заботятся о довольно ненадёжных двигателях корабля). Говорят, этот ритуал появился в знак уважения к мифическому Двигательщику далёкого прошлого, отважному «Одноухому» Бессимеру Джону, по преданию, спасшему «Мизерикорд» от «страшного разрушения и разгерметизации».

Большинство членов экипажа - пустотники, и всю свою жизнь они проводят на корабле. Однако, принимая во внимание, что кастам запрещается заключать смешанные браки, кораблю для пополнения генофонда требуются новые члены команды «со стороны». В некоторых древних легендах упоминается ужасный «год шестипалых», когда безумный предыдущий капитан запретил вливание «свежей крови» в «Мизерикорд». Члены команды, пришедшие со стороны – их называют «глиняные ноги» – считаются одновременно и благословленными и проклятыми. Они имеют большую ценность для экипажа, потому им поручают наименее опасные задания, но, с другой стороны, они никогда не будут считаться истинными членами команды «Мизерикорда», и к ним будут относиться как к чужаками неважно сколь долго они пробудут на корабле.

Достопримечательности

Мостик «Мизерикорда» расположен ближе к центру корабля, в одной из его старейших частей, где стены покрыты целыми слоями потускневших фресок, изображающих сцены из давным-давно забытых мифов и трагедий из истории судна. Капитаны и офицеры мостика управляют «Мизерикордом» с платформы называющейся капитанским этажом, по бокам которой вывешивается несколько красивых старинных флагов, которые меняют в зависимости от рабочей смены. Позолоченные боевые стяги висят в дневную смену, а торговые флаги с серебряным шитьём – в ночную. Никто уж и не помнит, как возник этот любопытный театральный обычай, и, вполне может быть, его вообще выдумали сами капитаны-близнецы. Униформы офицеров и служащих на мостике также меняются с золотой (день) на серебряную (ночь), в ходе замены «призывов» (как на жаргоне называют рабочие смены). В стороне располагаются вспомогательные рулевые установки, за которыми находятся офицеры, следящие за корабельными системами, прокладывающие курс, обслуживающие вокс-передатчики и тому подобное. Согласно старинному обычаю, эти младшие офицеры не могут подниматься на платформу, если только их специально не пригласят. Нарушить этот обычай – значит злостно превысить собственные полномочия, что само по себе является непростительным и предательским действием против жёсткой системы иерархии. Известно, что за такой проступок вероломных кормчих просто

выбрасывали за борт в бескрайние просторы космоса.

Близнецы всегда требуют присутствия на мостике публики, так что кидаются жребии, кому из членов экипажа придётся провести целый день в месте, называемом «галерея зрителей». Отсюда зрители, по идее, ради соблюдения протокола, должны следить за всем происходящим на мостике. На самом деле, члены команды относятся к дням, проведённым на скамьях двора как к театральному представлению. Большинство проводят это время за едой, вульгарно отзываясь о разных офицерах, или просто пялясь на капитанов разинув рты от удивления. Согласно строжайшему протоколу, офицерам на мостике предписывается ни в кое случае не обращать внимания на любые комментарии, громкое чавканье, раскидываемую еду или колкости со стороны галереи. На самом деле, члены экипажа, которые там ведут себя ну уж совсем плохо, по возвращении к обычным обязанностям могут жестоко поплатиться за это.

Важные церемониальные решения, вроде смены курса, считаются особенно интересными для экипажа и тех, чей жребий выпал на столь значимый день, который часто продают свой билет по самой высокой цене. Посещение галереи по фальшивому билету, вообще-то, является преступлением против правил, но офицеры, обычно, не придают этому должного значения. Члены команды с билетами и пассажиры «Мизерикорда» получают ни с чем несравнимое удовольствие от таинственной помпезности, с которой всё делается на мостике, и за этим они могут наблюдать с внешнего ряда кресел расположенном за «галереей зрителей». И, вполне возможно, именно из-за этой зачарованной, заинтригованной публики капитаны и позволяют проявление такого странного поведения.

Пассажиры «Мизерикорда» размещаются в гостинице Запредельников, большой зоне занятой маленькими, но уютными каютами, за которыми следят слуги-распорядители. У слуг есть несколько примечательных черт, например, им запрещено разговаривать, так что они общаются с пассажирами посредством записок (безграмотным пассажирам на борту «Мизерикорда» приходится весьма несладко) и языком быстрых жестов между собой. Слуги украшают Гостиницу сотнями блестящих или ярких безделушек оставшихся от предыдущих пассажиров. Гостиница - довольно тесное и немного пыльное место, а сами Слуги, хоть внешне и любезны, но имеют привычку выполнять поручения несколько не так – особенно заметно то, что еда, которую они приносят пассажирам, всегда кажется какой-то странной на вкус. Вполне может быть, что Слуги специально неверно интерпретируют просьбы, чтобы пассажиры не забывали – они не часть сообщества «Мизерикорда».

Галерея Греха является одним из немногих мест, где члены экипажа из разных каст могут свободно встречаться. Галерея – широкая палуба с очень высоким потолком, внутри которой построен небольшой суматошный городок. Представители нескольких каст, вроде Стражей Торговли и Моне-

толомов, занимаются продажей товаров и услуг членам экипажа и пассажирам. Галерею Греха (происхождение названия неизвестно) можно назвать самой «нормальной» общиной «Мизерикорда», но даже там хватает странных традиций и обрядов: владельцы лавок порой устраивают шуточные битвы на улицах; торгуются с покупателями в ритуалах, в которых стараются превзойти противника в изощрённости и сквернословии; или понарошку приносят жертвы овощам. Именно в Галерее греха Товарищество Имбецилов устраивает

представления в маленьких театрах на углу улиц. Некоторые из этих артистов предпочитают ходить по улицам, с целью выбрать каких-нибудь прохожих (лучше всего – ошалевших пассажиров), а затем следовать за ними исполняя пантомиму или стихи. Такие нормы поведения в Галерее объясняются тем, что раз она выполняет такую обычную роль в жизни экипажа, её нормальность следует значительно сбалансировать странностями и символизмом.

Касты «Мизерикорда»

Касты, на которые делится экипаж «Мизерикорда», скрытны, строго специализированы и членство в них передаётся по наследству. Невозможно сменить касту и большинство с рождения принадлежит к одной из них. Старые касты могут быть распущены, а по приказу капитана могут возникать и новые, но некоторые из каст «Мизерикорда» существуют столько же, сколько и сам корабль. В число каст корабля входят следующие:

Лорды, Собратья и Офицеры – вот полное название касты офицеров. Её члены повсюду ходят в масках. В их обязанности входит помочь капитанам в принятии решений и приведение их в исполнение.

Милосердные – облачённые в старинные доспехи и кольчуги и вооружённые зловещими дробовиками люди, составляющие службу безопасности корабля. Чуть что они могут перейти от безукоризненной вежливости к чрезмерной агрессивности, даже в ходе обычного разговора.

В **Собрании Сшивателей** состоит большинство медицинского персонала «Мизерикорда». Сшиватели тренируются в своём ремесле на небольшом числе корабельных животных, так что рядом с лазаретами и операционными этой касты вполне можно увидеть кошек, карликовых крокодилов и других зверей.

Бессмертные забирают тела мёртвых членов команды, проводят похороны в космосе и расследуют подозрительные смерти. Им очень нравится напоминать другим членам экипажа, что рано или поздно им всем понадобятся услуги Бессмертных.

Сообщество Крысоловов на борту «Мизерикорда» занимается решением вечной проблемы с вредителями. В этой касте состоит не так уж и много людей, большинство её членов – это старые чиненные-перечиненные сервиторы-крысоловы.

Салотопы – повара на «Мизерикорде», также занимающиеся выращиванием скота для продовольственных нужд судна. Члены касты особенно гордятся своей едой и порой готовы очень громко (и очень сердито) доказывать превосходство своих собственных рецептов. Салотопы считаются непревзойденными спорщиками.

Приносящие Тишину – единственная каста, чья официальная функция неизвестна. Они подчиняются только близнецам-капитанам. Порой их можно увидеть одетых в тёмно-синюю форму, с лицами, разрисованными звёздами, уверенно идущими сквозь корабль.



Влиятельные группировки

В секторе Каликсида есть несколько групп, власть которых не ограничена одной планетой, а распространяется на весь сектор. К ним относятся Адептусы Империиума, а так же пять Великих Домов, древних, как сам сектор Каликсида. Членов этих групп можно встретить на любом из миров сектора, а в их распоряжении достаточно средств, чтобы быть основными игроками на многослойной политической арене сектора.

Адептус Терра

Номинально, Адептус Терра - самая значительная группа в секторе Каликсида. В качестве «правителей» Империиума, члены Адептус Терра ответственны за обеспечение исполнения сектором Каликсида его обязательств перед Империиумом: подносить надлежащие десятины материалов, человеческой силы и псайкеров, соблюдать законы Империиума и ни в коем случае не укрывать врагов Императора. Лорд сектора Марий Хакс является губернатором сектора, он назначает командующих субсекторами, надзирающих за различными областями сектора Каликсида от имени Терры. Сам же командующий Хакс отвечает перед командующими Сегментума Обскурус. Используя свои связи, Хакс может запрашивать военную помощь у Имперской Гвардии или Флота, или даже у могучих Космических Десантников. Однако, если он не предоставит веского доказательства того, что сектору Каликсида грозит непосредственная опасность, его запросы останутся без ответов. В меньших масштабах, командующий Хакс обладает значительным влиянием на многих адептов сектора, например, на членов Адептус Арбитрес или на Экклезиархию. И, хотя правление Хакса основано на принципе невмешательства, его влияние не следует недооценивать.

Адептус Министорум

Министорум является могущественной силой в секторе Каликсида. Эта область посвящена святому Друзу и является местом паломничества для пилигримов из многих соседних секторов, ведь большинство из ее наиболее примечательных мест являются святыми. Кардинал Игнато энергично увеличивает численность проповедников и исповедников, активно действующих в секторе, и эти носители Имперского слова являются самыми часто встречающимися адептами на большинстве миров сектора. У многих планет есть собственные кардиналы, которые составляют возглавляемый Игнато Синод сектора, который руководит духовными делами Каликсиды. В секторе множество набожных, императоробязанных граждан, и заявления Игнато или Синода, распространяемые духовенством, достигают ушей простых граждан гораздо более эффективно, чем если бы это происходило любыми другими способами.

Большинство граждан регулярно совершают те или иные богослужения: кто-то уныло тащится в ветхую церквушку раз в месяц, а кто-то проводит

ночи в молитвах в личных дворянских часовнях. В большинстве крупных церквей живут члены Экклезиархии, благодаря чему её адепты гораздо сильнее связаны с населением, чем любые другие. На мирах, где их недостаточно (например, Сеферис Секундус), большинство повседневных проповедей совершается мирскими священниками, набожными людьми, обученными адептами Экклезиархии и отправленными нести слово в места, куда даже преданные проповедники не решаются ступить. И хотя в секторе Каликсида мало мест, где еще не проповедуется слово Императора, распыленность адептов и использование мирских священников приводит к тому, что догма не всегда соблюдается во всей строгости. Иногда учения Имперского Кredo могут отклоняться от линии Экклезиархии. На Сеферис Секундус, например, мирские проповедники, взращённые на феодальной системе планеты, изображают баронов и королеву священными созданиями, исполненными мощью Императора. На Иокантосе наемники присягают на верность Императору как заказчику, а в подульях Сцинтиллы люди поклоняются бесчисленному множеству Императоров, от грозного бога разрушения, которого могут умиротворить только убийства, до духа самого улья. И хотя в секторе Каликсида Имперское Кredo распространено повсеместно, на деле Игнато и остальным кардиналам Синода приходится стараться изо всех сил, чтобы поддерживать здесь ортодоксальность.

Адептус Арбитрес

Задача арбитров – гарантировать соблюдение имперского закона в мирах сектора Каликсида. Адептус Арбитрес присутствует на большинстве миров, где арбитры предпочитают базироваться в зловещих крепостях-судебных участках, чтобы напоминать населению о незыблемости Имперского закона и обеспечить Арбитрес укреплением, которое они смогут удерживать в случаях широко-масштабных восстаний. Кроме Сцинтиллы, в секторе Каликсида мало миров, на которых присутствуют значительные силы арбитров, и на большинстве планет есть только одна крепость-судебный участок, а так же несколько региональных станций. Несмотря на это, арбитры – это внушающая страх сила, ведь они верны одному только Имперскому закону. Адептус Арбитрес может арестовать даже планетарного губернатора, случись тому укрывать врагов Императора или попытаться сбросить бремя Имперской власти. И хотя их присутствие внушительно, а власть велика, все деяния арбитров направлены только на то, чтобы защитить Имперский закон, и они не имеют особого влияния за его пределами.

Самый старший арбитр в секторе Каликсида – лорд-маршал Гореман. Он начинал свою долгую карьеру в качестве инфорсера, а его недостаток сочувствия к отчаянным массам Имперских граждан граничит с презрением. Для него нет большего преступления, когда Имперские граждане забывают о своем долге и поднимают оружие против законной власти. Гореман известен тем, что лично возглав-

ляет силы подавления восстаний на Сцинтилле. Лорд-маршал требует регулярных отчетов от арбитров со всех планет сектора, пессимистичный от природы, он постоянно говорит о страшных предзнаменованиях того, что сектор Каликсида встал на скользкий путь и скатывается в беззаконие и террор. Гореман во всем видит рок и анархию, в том числе и в деятельности Магистратума Сцинтиллы. Он находит Магистратум частью общей проблемы и страстно презирает его.

Недавно Гореман одобрил создание Дивизио Имморалис - небольшой оперативной группы арбитров, задача которых состоит в сборе сведений о деятельности культов по всему сектору Каликсида и объяснить возросшее число волнений и террористических актов среди культов окраин. В Дивизио Имморалис входит всего лишь несколько арбитров, возглавляемых бывалым, или скорее отслужившим свое, старшим арбитром Кэ Друсилом, но они наделены существенной свободой действий в своих расследованиях и могут перемещаться по всему сектору.

На Сцинтилле Адептус Арбитрес базируются в крепости Праведных - громадном рокритовом массиве, расположенном посреди пустыни неподалеку от улья Тарсус. Именно там находится штаб Горемана, а так же учебные центры для курсантов арбитров, направленных в сектор Каликсида и его судебный архив. Дивизио Имморалис базируется в чередке тесных конторок архива, в то время как обширный штат инфорсеров Сцинтиллы регулярно тренируется в иссеченной пулями учебной модели

города прямо за стенами крепости. На Сеферис Секундус арбитры базируются в Изолятории и, главным образом, сосредоточены на борьбе с культами и группами мутантов среди громадного крепостного населения шахт планеты. На Иокантосе Адептус Арбитрес представлены всего одним отрядом инфорсеров и арбитров, размещенным в Порт-Страдание, однако он практически всегда находится где-то в пустошах, проверяя очередное сообщение о культистах или беглом псайкере.

Искупление

В темнейших и глубочайших районах городов сектора Каликсида редко можно встретить проповедников Адептус Министорум. Вместо них другая религиозная сила несет пламенное слово Императора в эти отвергнутые места, сила, которая прекрасно себя чувствует там, куда не достает рука Адептус - Искупление. Многие считают редемпционистов истинным ужасом подульев, их боятся больше, чем бандитов, мутантов или преступников. Неистовые фанатики, всюду видящие грех, их тактика проста - они скитаются по подулью и предают грешников огню. Неся импровизированные столбы для сожжений, они убеждают перепуганных жителей подулья предавать своих друзей и родственников искупительному огню. Редемпционисты читают пылкие проповеди о нетерпимости Императора и о порочности всех, кто не согласен с точкой зрения Искупления.

Архидиакон Людмила

Людмила - это крепко сложенная женщина среднего возраста, являющаяся самопровозглашенным лидером Искупления сектора Каликсида. Она убеждена, что Император чрезвычайно мстителен, и что это ее долг как человека наказывать каждый грех, от нечистых мыслей до чрезмерных профанаций, при помощи непомерного количества огня. Людмила верит в искупительный огонь столь же рьяно, как и в Императора, она любит смотреть, как огонь поглощает грешников, места, пользующиеся дурной славой и даже целые секции подулья.



Людмила без остатка отдается своему делу и, в немалой степени, безумна. Она - пылкий проповедник и опытный боец, хотя и орудует своим священным оружием, парой огромных промышленных ножниц, скорее с энтузиазмом, нежели с умением. Истинное призвание Людмилы - вдохновлять преданных ей людей без остатка отдаваться гневу Императора, покуда в них не останется ничего человеческого, ни жалости, ни даже воспоминаний, только пылающая ненависть ко всем грешникам. Главное дело её жизни - сделать так, чтобы Искупление было признано частью Имперского Кredo, она посылает Кардиналу Игнато подношения в надежде, что он объявит Редемпционистов ценными членами Адептус Министорум. Эти подношения по большей части состоят из возов обугленных грешников, которых оставляют за стенами Собора Просвещения. Игнато пока еще не ответил.

Закутанные в багряные робы бойцы Искупления носят маски и вооружены всем, что горит, от факелов то огнеметов. Блаженнейшие из них вооружены эвисцераторами, огромными двуручными цепными мечами, которыми они умерщвляют плоть грешников. Многие редемпционисты – это люди с изломанными душами, лишившиеся всего из-за жестокости подулья и ищущие обещанного культом утешения и отмщения в религиозной ненависти.

Влияние культа Искупления сильно во многих областях Империи, возможно он был принесен в сектор Каликсида фанатиками, совершающими паломничество в Собор Просвещения. Он действует на нескольких планетах, но его духовный центр находится на Сцинтилле. Культ разделен на множество крестовых походов, возглавляемых харизматичными диаконами. И хотя каждый из них действует независимо, все они признают власть одной женщины – Архидиакона Людмиллы.

Дом Крин

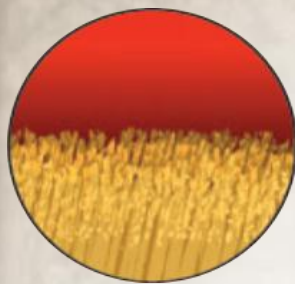
Дом Крин – «Банкиры Друза», древнее и сплоченное семейство, чье безмерное богатство нажито за счет оказания банковских услуг и выдачи займов другим дворянским домам. Возможно, это старейший из Великих домов, сохранивших повсеместное присутствие в секторе. Они резко отзываются о «новых деньгах», имеющих большое влияние в современной части сектора. Практически на каждой

планете есть Дома, полагающиеся на Дом Крин в вопросах их собственных финансов. Например, показное швыряние деньгами, принятое в улье Сибеллус было бы невозможно без займов, предоставляемых Домом Крин, и объединение ДиВэйн не смогло бы выкупить права на целые поколения крепостных Сеферис Секундус, если бы Дом Крин не предоставил им денежные средства для этого. Дом Крин старается держать всех своих членов вместе, но его поместья можно найти на великом множестве миров. Они далеко не так расточительны, как все прочие дома, ведь их твердое положение позволяет им обходиться без подобных вульгарностей, чтобы подтверждать его. Дому Крин принадлежит множество агентов в «Золотой Длани» на Сцинтилле, а небольшие группы их людей есть везде, где их огромное богатство может быть использовано, чтобы принести им еще больше денег. Многие дворяне убеждены, что у Дома Крин где-то есть хранилище, битком набитое невообразимым богатством, они даже полагают, что старшие члены дома взирают на это накопленное золото с религиозным благоговением. Но если в этих словах и есть хоть толика правды, то местонахождение хранилища Дома Крин – это тщательно оберегаемая тайна. Наиболее важные члены Дома Крин редко имеют дела с кем-то не из дома, предоставляя младшим членам разбираться с «посторонними» (и это не прибавляет им любви со стороны дворян из других домов).

Великие Дома

Выражение «Великий дом», или «секторный дом», относится к тем гражданским организациям, что представлены повсеместно в секторе Каликсида. Это ставит их в стороне от «планетарных» или «младших» домов, которые могут иметь громадную власть на отдельной взятой планете, но лишены особого влияния где-либо еще. На заре становления сектора Каликсида все Великие дома и большинство планетарных домов были основаны дворянскими семьями. Старые Великие дома представляли собой обширные фамильные линии со строгими правилами наследования, обеспечивавшими их монополию на власть. В наше время несколько Великих домов на самом деле являются корпорациями. Они могут вести себя подобно дворянским семьям, но настоящие наследственные Великие дома быстро указывают им на то, что членство в подобных корпорациях основано на амбициях и мастерстве, а не на родословной. Великие дома ведут свои собственные политические и экономические игры и, обладая тысячами членов и солдат, они имеют все возможности обрести громадную власть в секторе Каликсида. Некоторые господствуют над целыми мирами, а другие таят амбиции, которые однажды столкнут их с Адептусами Империи.

Цестелльский альянс



Цестелльский альянс происходит с мира Регул, что в Бездне Асироф. Когда-то Регул был агромиром, управляемым Администратумом, но его адепты погибли при падении метеора, и маленькое феодальное королевство взяло контроль над своим миром. К тому времени, когда был восстановлен контакт с Империем, стало очевидно, что союз коренных жителей управлял агромиром гораздо эффективнее, чем Администратум, поэтому уроженцев Регула оставили в покое до тех пор, пока они должным образом выплачивают свою десятину продовольствием. Это положило начало событиям, в результате которых родился Цестелльский альянс, объединенные народы Регула, направившие своих членов на другие, малообещающие миры, чтобы за десятилетия преобразований превратить их в принадлежащие им плодородные агромиры, приносящие баснословные десятины в пользу правительства губернатора сектора Хакса. Медленно, практически в полной тайне от других Великих домов, Цестелльский альянс накопил достаточно богатства и власти, чтобы встать с ними наравне.

Сейчас Цестелльский альянс контролирует множество миров сектора Каликсида. Без внимания лорда сектора Хакса не остался тот факт, что Альянс, если пожелает, может перекрыть поставки продовольствия в самые населенные миры и вызвать голод, чтобы потребовать от сектора выкуп. Дабы быть уверенным в том, что Альянс твердо придерживается стороны Империи, Хакс назначил Эгояна Цестелла правителем туманности Адрантиды и сохранил за Альянсом права на его агромиры. Члены Альянса балансируют между соблюдением традиций своей родины и родных королевств и манерами полноправных дворян сектора Каликсида. Традиции Регула включают в себя лицевые татуировки (высокопоставленные дворяне шеголяют необычайно замысловатыми картинками), сжигание мертвых членов дома на погребальных кострах и вознесение молитв Императору пронзительными голосами так, как жителей Регула давным-давно научили Имперские миссионеры.

Альянс участвует в политических играх сектора и соблюдает принятый этикет, но, тем не менее, большинство дворян считают их не более чем шайкой первобытных мужланов. Они с большой неохотой позволяют вмешиваться в дела подконтрольных им планет и даже противодействуют визитам адептов на свои агромиры. Те немногие, кто побывал в мирах Цестелльского альянса, изредка рассказывают поразительные истории об унижительных ритуалах, проводимых у подножия гигантских горящих чучел. Альянс преодолевает множество трудностей для того, чтобы показывать сектору Каликсида свое изощренное и аристократическое лицо, но, как некоторые считают, они не способны

полностью скрыть свою первобытную сторону. Цвета Цестелльского альянса – красный и золотисто-желтый, а их эмблема – море зерновых, мягко колосющихся на ветру.

Объединение ДиВэйн



Объединение ДиВэйн – необычный секторный дом, который изначально был крупным и могущественным религиозным орденом. Погребальное братство было ответвлением Имперского Кредо, которое просвещало мирян в религиозных вопросах. А именно, оно посылало эмиссаров в самые угнетенные народные массы, чтобы проповедовать, какое благословение было даровано им вместе с возможностью сложить их жизни на службе Императору и как они должны быть благодарны за десятилетия непосильного труда, составляющего их будущее. Популярность Братства росла, и первое время оно считалось ценной частью Адептуса Министорум, но со временем армия мирских проповедников Братства отделилась от Министорума и стала единственным религиозным авторитетом во многих областях. Несколькими столетиями назад, вслед за декларацией Синода Каликсий, Министорум отозвал своих адептов и потребовал от Братства перестать проповедовать. В результате «погребальной схизмы» Братство отказалось от своих религиозных функций, но не исчезло полностью. Напротив, оно воспользовалось имевшимся влиянием на рабочих с множества миров, и его мирские проповедники стали членами новообразованного Объединения ДиВэйн.

Богатство и влияние Объединения ДиВэйн основано на труде все тех же орд чернорабочих (называемых в Объединении «рабами»). Оно владеет правами на миллионы жизней в таких местах, как нижние кузны Латунного города. Объединение – единственный крупнейший покупатель крепостных прав у короны Сеферис Секундус, не считая местных баронов, труд рабов ДиВэйн и с десятков других миров позволяет Объединению накапливать богатство и влияние. Если какому-то Великому Дому потребуется сырье, то с большой вероятностью оно будет добыто в шахтах, полях или очистительных заводах, на которых трудятся рабы ДиВэйн. Объединение знаменито своей маленькой армией клерков, которая ведет записи обо всех рабах. Говорят, что в записях ДиВэйн есть имена всех их рабов до последнего, и что Объединение заключило контракты с наемниками и ловцами беглых преступников, работа которых заключается в отлове и возврате беглых рабов. Гвардия ДиВэйн, состоящая из ветеранов крепостнических бунтов на Сеферис Секундус, известна своими зверствами, которые она учиняет, подавляя восстания и акты протестов, в которых участвуют рабы.

Не смотря на то, что Погребальное Братство официально не существует уже несколько столетий, среди членов Объединения ДиВэйн царит ат-

мосфера чрезмерной религиозности. Оно набирает новых членов из детей своих рабов, что является уникальной практикой среди всех Великих Домов, вызывающей большие опасения у дворянских семей, не понимающих, как обычные крестьяне могут возвыситься и стать членами Великого Дома. Члены Объединения не видят в рабах ничего, кроме экономической ценности, что кажется странным со стороны, ведь они сами когда-то были рабами. Циники утверждают, что Объединение должно было сохранить в своем сердце какие-то религиозные цели, чтобы внушать столь сильную преданность людям, жизни которых оно превратило в страдания.

Организация ДиВэйн, с разделением своих членов по «орденам», ответственным за определенные области деятельности дома, схожа с организацией религиозных структур, а ее участники с фанатизмом относятся к миссии Объединения помочь людям Империи исполнить свой долг во имя Императора и его близких. Их страстные порывы прекрасно помогают убеждать рабов в том, что они работают на благо Империи, но эти речи встречают гораздо меньшее радушие у дворянства сектора. Из-за их низкого происхождения, большинство дворянских домов сектора относится к членам Объединения как к париям, но никто не может отрицать того, что Объединение ДиВэйн – это одна из движущих сил, стоящих за экономикой сектора Каликсида. Адепт Министорум питает глубокое недоверие к Объединению ДиВэйн, и многие его адепты убеждены, что Погребальное братство все еще живо и процветает среди верхушки Объединения, намереваясь распространить какой-то вид религиозной порчи. Цвета Объединения – серо-голубой, а его символ – открытая ладонь.

Династия Маченко



Династия Маченко, большая семья, основанная на строгих наследственных линиях, на манер старых домов, представляет собой наиболее таинственный из Великих домов. Семьдесят

пять лет назад патриарх династии лорд Скелест Маченко был обвинен в колдовстве, ереси и нечестивости и сожжен на костре. Династия пала вслед за ним, её поместья были оккупированы соперничающими семьями, а состояние конфисковано Администратумом. Последующие десятилетия династия воссоздавала себя, а её члены поддерживали свою репутацию безупречной со времен «маченковской чистки». Не смотря на то, что из-за её прошлого над династией нависает зло-

вещая тень, никто еще не смог обнаружить доказательств проявления нечестивости в процессе обретения династией прежнего могущества. Происхождение семейного состояния, которым она спонсировала свое возвращение в статус Великих домов и на которое в данный момент ведет свои большие игры в дворянскую политику, является полной загадкой и источником темнейших слухов. Несомненно, у династии множество владений, от поместий в шпилях ульев до участков земли, но нет никаких признаков того, что она владеет какими-либо агромирами или факториями, при помощи которых она могла бы делать деньги, которые у неё без сомнений есть. Если маченковских дворян спросить об источнике капитала династии, они ответят с безукоризненной вежливостью, что содержат свой собственный совет для решения подобных вопросов.

Члены династии Маченко превратили этикет в вид искусства, и домашние школяры составляют огромные тома по этикету, которые маченковские дворяне повсюду носят с собой, используя для этих целей сервиторов-аналог. Ритуализированные приветствия и формы обращения династии столь сложны, что дворяне соперничающих домов часто заявляют, что это не что иное, как некий секретный код. Как бы то ни было, маченковские дворяне своим обаянием и любезностью развеивают все великие тайны, касающиеся их дома, и, без исключений, становятся вежливыми гостями и услужливыми хозяевами. Несмотря на зловещие слухи, ходящие о них, мало кто отклоняет приглашения династии. Символ династии Маченко – планета в кольце, а их цвет – темно-синий.

Гегемония Скелен-Гар



Скелен-Гар – это крупная корпорация, основанная на ряде всеобъемлющих философских принципов, известных как Конкордиум. Гегемония Скелен-Гар – это очень могущественное и эффективное предприятие тяжелой промышленности с заводами по всему сектору

Каликсида, включая сотни факторий в улье Сибеллус и Латунном Городе. Один из её основных продуктов – это компоненты космических кораблей, и линейный флот Каликсиды особенно полагается на Скелен-Гар в деле поддержания своих военных кораблей на ходу. Связи между Имперским Флотом и Гегемонией сильны, ведь без Гегемонии линейный флот Каликсиды полностью бы встал на землю.



Каждый член Гегемонии руководствуется Конкордиумом, рядом правил, призванных раскрыть потенциал человека через уничтожение его индивидуальности. Конкордиум описывает «идеальную» личность как покорную, но честолюбивую, аморальную и безразличную к проявлениям чувств, решительную и безжалостную. Люди, проявляющие эти свойства характера, по мнению Скелен-Гар, с большой вероятностью станут преуспевающими в 41-ом тысячелетии. От её членов требуется постепенно отказываться от индивидуальности в пользу Конкордиума. Допускается проявлять свою начальную личность только в контролируемых условиях собраний Скелен-Гар. Эта корпорация набирает своих членов из всех слоев общества, при условии, что у них есть потенциал постичь Конкордиум. Затем они начинают продвигаться по строгой иерархии Гегемонии, высшие круги которой состоят из тех, кто полностью отринул свою индивидуальности. Эти высшие круги составляют

руководство Скелен-Гар, и, благодаря тому, что они остаются в рамках Конкордиума, в деятельности Гегемонии возникает мало разногласий или нерешительности. Члены Скелен-Гар становятся превосходными офицерами Флота и многие из них служат в линейном флоте Каликсиды, но в командном составе с подозрением относятся к мотивам, побуждающим Гегемонию размещать столько своих членов на военных кораблях сектора.

От членов Скелен-Гар требуется отдавать часть самих себя Конкордиуму. Чтобы символизировать это, все они заменяют какую-либо часть тела, обычно руку или черту лица. Замены варьируются от простого протезирования для членов низшего круга до ультрасовременных аугментаций для наиболее преданных последователей Конкордиума. Члены Скелен-Гар одеваются в цвета Гегемонии — черный и серебряный и носят символ — серебряную звезду с исходящими от нее лучами.

Каликсидский Конклав

Отделение инквизиции, которое наблюдает за сектором Каликсида, известно как Каликсидский конклав. Находящийся под надзором лорда-инквизитора Кайдина, его высший совет и официо базируются во дворце Трикорн на Сцинтилле. Конклав располагает большим количеством суб-официо, мрачные аванпосты которых можно найти либо рядом с наиболее крупными и густонаселенными планетами, либо непосредственно на их поверхности. Руководители суб-официо обладают рангом планетарного инквизитора и управляют местными советами конклава, которые напоминают высший совет в миниатюре.

Каликсидский конклав имеет в своём распоряжении войска, космические корабли и аколитов, но его главная ценность – сами инквизиторы, которые обладают навыками и властью, выходящими за пределы воображения большинства имперских граждан. Каликсидский Конклав следит за целым сектором и здесь его юрисдикция ничем не ограничена.

Нужно отметить, что, несмотря на умелое управление Кайдина и высшего Совета, инквизиторы Каликсидского Конклава не едины в своих взглядах. Они - независимые души, занимающиеся своими индивидуальными миссиями и предприятиями. И у каждого свои твёрдые взгляды на то, как Инквизиция должна вести дела, и как далеко можно зайти ради сохранения Империиума. Некоторые инквизиторы открыто враждуют, и нет и двух, чьи бы взгляды совпадали. Если бы они смогли когда-нибудь объединиться, то, безусловно, сформировали бы самый могущественный блок в области, превосходящий по имеющимся ресурсам даже возможности великих благородных семей. Пока этого не произошло, инквизиторы Каликсидского Конклава сами являются своими худшими врагами, плетя интриги друг против друга или преследуя свои тайные цели, используя аколитов как пешек в играх превосходства. Некоторые из каликсидских инквизиторов благородны и набожны, живые примеры имперских добродетелей, другие – более свободомыслящие или, как бы выразился пуританин, испорченные. Любой из них может быть величайшим спасителем сектора Каликсида или его самым печально известным злодеем. Кайдин и высший совет прилагают все усилия, чтобы направлять разобщенных инквизиторов объединяя их общей целью, но иногда им приходится быть судьями в воз-

никающих спорах.

Тирантийский Кабал

Тирантийский кабал был основан много лет назад в ответ на кошмарное пророчество о Звезде тиране. Его участники известны как тирантийцы или спектарианцы (или более пренебрежительно как звездочеты) за возложенную на них ответственность за изучение феномена призрачного солнца и воздействий зловещей Звезды-Тирана. Тирантийский Кабал базируется в бастионе Серпентис, холодной крепости из отшлифованного временем черного камня, расположенном на поверхности Лахезиса - спутника Сцинтиллы. Бастион ничем не отличается от типичных промежуточных станций Инквизиции и местных крепостей, рассеянных по всему сектору. При возникновении кабала спектарианцам разрешили единолично распоряжаться бастионом Серпентис. Лорд сектора по имени Хакс, главный астропат Сяо и несколько других людей знают о существовании этой крепости, знают также и те, кто не остерегается спутника Лахезис, несмотря на жуткие предостережения о его геологической нестабильности. Лорда инквизитора Зербе обычно можно найти в бастионе, в его грандиозных залах для аудиенций, где он со всеми инквизиторами кабала проводит полурегулярные собрания, на которых они докладывают о своих действиях и делятся информацией. Эти встречи отлично подходят, чтобы заключать союзы и наживать врагов, поскольку на собрания приходят ради обмена информацией о различных угрозах в секторе и властвующих группировках.

Когда в секторе Каликсида неожиданно возникла угроза Звезды-Тирана, количество членов кабала еще не было официально закреплено. Некоторые инквизиторы, значащиеся здесь, остались в секторе Каликсида на какое-то время и признали власть Зербе (хотя и не все стремятся выполнять его приказания всеми доступными способами). Другие инквизиторы могут вступить в члены общества на временной основе, особенно если расследование, приведшее их в сектор Каликсида, пересекается с Еретикус Тенебра, а некоторые просто приходят оказать поддержку. К тому же они набираются профессиональных знаний у самых опытных инквизиторов кабала. Перечисленные здесь люди - убежденные спектарианцы, но инквизиторы все время приходят и уходят с благословением Зербе.



Комус, Звезда-Тиран

Так называемая Звезда тиран с трудом поддается какому-либо объяснению, но сам факт ее существования неопровержим.

Описания Комуса можно встретить в мрачных пророчествах, в апокалипсических тонах говорящих о "тьме", что поглотит людские миры и, в конечном счете, охватит всю человеческую цивилизацию. Всяческие знамения будут предвещать приход тьмы, так называемые предвестники событий, что постепенно преобразят людские умы и подготовят их для объятий тьмы. Многие считают, что это очевидное указание на возвышение Хаоса и варпа, хотя такое объяснение весьма далеко от общепринятого. Галактика полна многих опасностей. С тем же успехом пророчество может относиться как к тиранидам (ученые отмечают повторение слова "поглотить" в его тексте) или эльдар, так и к варпу. Тем не менее, свойственная проявлениям варпа способность разрушать и изменять реальность послужила идеей, получившей наибольшее распространение в рядах Тирантийского конклава. Подлинный текст пророчества хранится в архивах бастиона Серпентис, и Зербе позволяет лишь несколькими посвященным получить доступ для изучения его полной расшифровки.

Говоря о предвещаемых событиях, Профетикум Еретикус Тенебра (так зовется манускрипт) упоминает о "Комусе" или "Звезде-Тиране". Комус, как говорят, является предвестником, предзнаменованием надвигающейся тьмы. По легенде, он представляет собой "черное солнце" или "ореол черного пламени". Этот сверхъестественный предвестник представлен нечестивой руной, которую можно описать как когтистую лапу птицы. Руна не поддается однозначной трактовке, и, как таковая, прежде не встречалась.

Зербе считает, что сектор Каликсида не случайно полон любопытными, попеременно возникающими феноменами, каким и является "Призрачное Солнце. Время от времени - периодичности во временных интервалах не обнаружено - громадное "черное солнце", полностью соответствующее своему названию, непостижимым образом появляется в различных местах по всему сектору.

Каждый такой случай отличается от другого, но схема появления обычно такова: небольшие предварительные признаки появления, далее призрачная звезда, испускающая черный свет и неясное, неизвестное излучение, самопроизвольно появляется в планетарной системе, злобно сияя на протяжении нескольких дней пока также таинственно не исчезает без следа. Прибытие сопровождается психическими волнениями, геологическими катаклизмами и социальными взрывами, включая массовые беспорядки и столкновения.

Обычно Призрачное Солнце затмевает даже настоящую звезду системы, как если бы захватило ее, тем самым сея панику и ужас на близлежащих мирах, вызванную тем, что привычное светило вдруг становится черным. Иногда, однако, появле-

ние Призрачного Солнца сопровождают гораздо менее заметные признаки: необычайно яркая звезда в ночи или призрачная корона вокруг луны.

Ни одному астроному не удалось адекватно объяснить этот жуткий феномен. Это явление противоречит самой человеческой науке, и до нынешнего времени ускользало от тщательного изучения. Его появление нельзя предсказать. Члены Тирантийского Кабала считают, что феномен Призрачного Солнца на самом деле и есть Звезда-Тиран, тот самый Комус, так как описания в пророчестве очень схожи. Одни предполагают, что Звезда-Тиран - призрачное отображение какого-то звездного тела в Имматериуме, сияющего сквозь тонкую материю пространства. Другие говорят, что это зеркальное отражение, светило варп-пространства, которое отчасти пребывает в реальном пространстве и пытается найти туда проход. А некоторые заявляют, что Звезда-Тиран это искусственный объект, управляемый механизмами ксеносов, непостижимыми человечеству.

Какой бы ни оказалась истина, само существование этого феномена неоспоримо. За последние сто лет это загадочное явление наблюдалось в секторе Каликсида восемнадцать раз. Каждое прибытие вызывало панический страх и геологические катаклизмы на ближайших планетах. Появление Звезды-Тирана сопровождается землетрясениями и ростом вулканической активности. Накануне его появления миры ввергаются в смутное время беспорядков и бунтов, а на их поверхности происходит всплеск возникновения мутаций и рождаемости или выявления псайкеров. Как правило, все это начинает происходить за два или три месяца перед появлением Звезды-Тирана.

Появляются предзнаменования и знаки: необычные родимые пятна, странные рунические символы на стенах, появление которых невозможно объяснить, возникновение фанатических культов. Отдельные источники говорят о предвещающих появлению и едва заметных, скоротечных проблесках черного солнца в зеркалах, бассейнах, лужах и даже на поверхности вина или воды в питьевых сосудах.

Массовые волнения и безумие предшествуют прибытию Звезды-Тирана. Никто до сих пор не смог объяснить, как она появляется и затмевает естественное солнце системы своей пагубной черной завесой. Иногда, беспорядки и общественные волнения ни к чему не приводят и, несмотря на знамения и предостережения, Звезда-Тиран не появляется, хотя возможно, её появление попросту сложно узреть. В последних двух задокументированных случаях, Комус, будто далекое светило, не ярче утренней звезды, внезапно появлялся над миром, заслоняя местное светило.

Члены Тирантийского кабала считают, что важной частью их работы является слежение и изучение таких появлений, и, в целом, сам шанс оказаться свидетелями этого события. Зербе надеется, что сможет получить важную информацию при непосредственном наблюдении. На просторах сектора, эти появления считаются всего лишь вымыслом и слухами - Инквизиции успешно удастся скрывать любое формальное подтверждение этого явления.

Инквизиторы Тирантийского кабала

Лорд Инквизитор Антон Зербе,
Ордо Еретикус



Антон Зербе является уполномоченным лидером Тирантийского кабала, эту должность он получил от самого лорда инквизитора Кайдина. Он усердно выполняет свои обязанности, так как верит, что черная доктрина Звезды-Тирана действительно реальна. Он редко покидает бастион Серпентис, и там же председательствует на частых собраниях инквизиторов кабала. Некогда Зербе скитался по Империи выискивая порчу и некомпетентность среди Адептус, но теперь он полностью посвятил себя своему нынешнему заданию. Зербе никогда не появляется без своей бесстрастной золотой маски и блестящей золотой брони и всегда превосходно смотрится на троне в зале аудиенций бастиона Серпентис во время собраний. До него трудно достучаться, потому что он всегда держит дистанцию с людьми, окружающими его.

В оценке чужих ошибок Зербе всегда справедлив и в любых ситуациях отказывается принимать сторону одного из инквизиторов, в независимости от тяжести выдвигаемых обвинений. Чтобы группа могла выполнять свою священную работу, приоритетом Зербе является предотвращение разногласий внутри Тирантийского кабала. Он считает, что если какая-то фракция инквизиции внутри кабала станет преобладающей, то сектор – может даже и весь Империиум – будет обречен. Если реконгрегаторы получают желаемое, то кабал будет ввергнут в пучину анархии. Если ксанфиты достигнут цели, Хаос разршит всю работу. Даже амалатинцы, если преуспеют в своих замыслах, могут втянуть кабал в ненужные волнения. Задача Зербе препятствовать преобладанию любой из фракций над остальными в секторе Каликсида, только тогда Еретикус Тенедра удастся предотвратить. Все остальное не важно. Он даже готов зайти настолько далеко, чтобы начать набирать себе аколитов, с целью расстроить планы одного из своих инквизиторов. Вдобавок к его политическим навыкам, Зербе еще и могущественным

псайкер, хотя внутри кабала об этом мало кто знает. Зербе не пользуется своим психическим даром, но всегда готов обратиться к нему, если придется лично повергнуть особенно опасного врага.

Ведьмознатец Райкхус,
Ордо Еретикус



Райкхус - это гроза всех ведьм, человек, для которого каждый в чем-нибудь виновен, а единственно действенное наказание - смерть. Сектор Каликсида видится ему выгребной ямой, где ведьмино племя как мухи, а благочестивые граждане Империиума со всех сторон окружены грехом и ересью. Подобные извержению вулкана, вспышки гнева Райкхуса и его страстные проповеди хорошо известны в бастионе Серпентис. Своих соратников-инквизиторов он постоянно призывает всеми силами обрушиваться на грешников и очищать их праведным огнём или обрекать на муки вечные. Райкхус носит витиевато украшенные, тщательно доработанные доспехи, дарованные ему Адептус Механикус за избавление мира-кузницы в соседнем секторе от культа ведьм, и блестяще владеет широчайшим арсеналом всевозможного оружия.

Методы ведьмознатца просты. Он обрушивается на привлёкший его внимание город, обнаруживает повсюду разврат и безнравственность и немедленно организывает Суд Испытанием, куда граждане приводят подозреваемых соседей и даже членов семей, дабы показать свою благонадежность. Если ушей Райкхуса достигают сведения об особо грязной ереси, имеющей место быть неподалёку, он призывает всех способных нести факелы, и выступает прямо туда во главе шествия, рассчитывая на своё военное мастерство, которое поможет ему самолично предать грешников смерти.

Некоторые свидетели террора Райкхуса считают его героем, другие - мясником. И те, и другие правы. От его руки гибнет множество невинных, но культивистов и беглых псайкеров - не меньше. Как бы то ни было, Райкхус не так прост и груб, как можно предположить, судя по его методам. Райкхус прекрасно осознает свою неспособность убить абсолютно всех грешников, но его помпез-

ный, устрашающий образ гарантирует, что граждане Империи всегда будут помнить об угрозе, существующей в их среде, и о неминуемой каре, последующей за их слабостями. Смерть невинных, хоть и заслуживает сожаления, является для Райкхуса всего лишь малой ценой за распространение страха, пресекающего деятельность ведьм - в любом случае, в конце Император всех рассудит. Райкхус одержим мыслью, что это именно массовая активность ведьм и колдунов в секторе притягивает к нему рок Еретикус Тенебра.

Охотник на демонов Ахмази, Ордо Маллеус



Ахмази является единственным инквизитором Ордо Маллеус среди спектарианцев. Погоня за демонами и вызывающими их колдунами увела этого древнего, почти трёхсотлетнего, убелённого седной ветерана от Титана к самым окраинам Империи. И вот, почти уже немощный Ахмази прибывает в сектор Каликсида, чтобы, как он сам выражается, "погреться в лучах Звезды-Тирана и познать её секреты".

Долгая служба сделала Ахмази невероятно циничным и пессимистичным человеком. Он пришёл к убеждению, что Император мёртв, хаос невозможно остановить, а человеческая раса обречена. Ахмази считает, что Империя является собой причудливое свидетельство того, что человечество переживает в данный момент своё неизбежное и затянувшееся вымирание. В ходе своей работы он придерживался радикальных взглядов, и за активные поиски демонических знаний даже был объявлен своими пуританскими коллегами отступником, однако из всех членов кабала об этом известно лишь Зербе. У Ахмази нет друзей и его не особенно заботит, что о нём подумают люди. Он решительно отказывается рассказывать что-либо касающееся

своей удивительной карьеры охотника, хотя какой-нибудь аколит, проявивший большую отвагу перед лицом демонического врага, сможет завоевать невольное уважение Ахмази. В свои лучшие годы он был воинствующим инквизитором, да и сейчас, в душе, более всего хотел бы вновь взойти на свою передвижную боевую кафедру, облачиться в броню и, взявшись за «молот демонов», ворваться в битву против орд демонов. Ахмази полагает, что Звезда-Тиран может оказаться предвестницей неизбежного конца человечества, и когда тот настанет, он желает быть в самом эпицентре трагедии, дабы засвидетельствовать сей великий день.

Инквизитор Астрид Скейн, Ордо Еретикус

Инквизитор Скейн внушительная женщина, производящая впечатление сурового и опытного сотрудника Адептус Арбитрес. Сильная и находчивая - она является одним из самых деятельных инквизиторов кабала и всегда рада запачкать руки, выпалывая скверну словно сорную траву. Астрид - эффектная женщина со строгим, выразительным лицом и короткой стрижкой. Обычно она одевается



также как и во времена службы арбитром на Сцинтилле - чёрные форма и броня, кроме того шоковая дубинка и дробовик, без которых её редко можно увидеть. Скейн уважает тех, кто уважает её, общается на равных со своими наиболее умелыми аколитами и почти не тратит время на свой внешний вид и роскошные одеяния.

Скейн следует учению реконгрегатов, которые утверждают, что в Империи должны быть проведены радикальные реформы, дабы облегчить страдания его жителей, и Инквизиция является единственной организацией, обладающей властью и

ресурсами для проведения подобных реформ. Скейн искренне верит, что все беды Империи происходят из проявлений коррупции во властных кругах. Ещё будучи арбитром она воспитала в себе жгучую ненависть к развращенной знати, это чувство привнесла она и в свою нынешнюю работу. Поэтому её операции нацелены, в первую очередь, на выявление коррупции среди аристократии и государственных организаций, включая и Адептус Арбитрес, в рядах которой она когда-то служила. Астрид мечтает о будущем, в котором Империя кардинально изменится, и где правосудие будет правилом, а не исключением, хотя и понимает, что не сумеет дожить до этих времён. Везде где только может, сражается она за справедливость, преисполненная надежды, что и другие последуют за ней и продолжат битву. Скейн убеждена, что Звезда-Тиран может появляться лишь в результате определённого рода призываний. Она считает, что в секторе действует некий мощный культ, при помощи колдовства насылающий на человечество Звезду-Тирана. И этот культ она с превеликим удовольствием вырежет под корень собственными руками.

Инквизитор Ван Вьюгенс, Ордо Ксенос



Инквизитор Ван Вьюгенс представляет в кабале Ордо Ксенос, хотя и редко появляется в бастионе Серпентис. Несмотря на то, что этот спокойный человек скорее даже учёный, нежели воин, в случае опасности он может позаботиться о себе. Он видит большую ценность в изучении и тщательном анализе ксеносов, нежели в их истреблении. Худой, в одеждах архивариуса и очках, Ван Вьюгенс не производит такого сильного впечатления, как некоторые более эффектные члены кабала, однако он обладает достаточным интеллектом и силой воли, чтобы, погружившись в образ мыслей ксеноса, сохранить человеческий облик. Оставив борьбу с ересью и демонами другим инквизиторам, он вместо

этого сосредоточился на поставках Империи основного оружия в борьбе против чужаков - понимания их целей и того, на что они готовы пойти ради их достижения. Несмотря на активные поиски чужеродного знания, Ван Вьюгенс не доверяет ксеносам и никогда бы не вступил с ними в сговор. В процессе изучения ксеносов ему не попалось ни одной, которая бы не представляла угрозы для человечества.

Ученик того самого, легендарно инквизитора Крипмана, Ван Вьюгенс прибыл в сектор Каликсиды - на границу изученного космоса - для наблюдения за признаками появления флота-улья тиранидов. Крипман предполагал, что во время предыдущих вторжений в человеческие миры тираниды лишь пробовали на вкус оборону Империи, и следующий улей может появиться из самого неожиданного региона. Ван Вьюгенс не увидел подтверждений надвигающегося вторжения тиранидов, однако среди миров сектора без сомнения есть множество других признаков активности ксеносов - от громадных древних развалин до слишком явного сходства мифологических циклов обитателей примитивных миров. В настоящее время Ван Вьюгенс собирает воедино образ чужой цивилизации, ранее обитавшей на самой границе сектора Каликсиды и то, что он видит, ему очень не нравится. Разумеется, появление Звезды-Тирана представляется Ван Вьюгенсу делом рук ксеносов, и его не покидают мрачные предчувствия того, что оно связано с ужасающими тиранидами.

Инквизитор Глобус Ваарак Ордо Еретикус

Ещё будучи дознавателем, Ваарак был тяжело ранен во время абордажа пиратского корабля. Теперь его распухшее тело все изломано и покрыто многочисленными шрамами. Обе его ноги были ампутиро-



рованы, и передвигается он благодаря прочному механическому транспортному средству на механических ногах со встроенной системой жизнеобеспечения. Его лицо чудовищно обожжено и покрыто оспинами, трубки, тянущиеся из ноздрей и рта, помогают ему дышать. Он так же потерял одну из своих рук и заменил её очевидной бионической конечностью. Ваарак одет в чёрный ребристый комбинезон, едва вмещающий его громадное брюхо и оснащённый охлаждающими и стабилизирующими устройствами, поддерживающими в нем жизнь.

Ваарак – амалатинец, верящий в то, что Империиум жесток ровно на столько, насколько он должен быть и, если человеческая раса собирается продолжить своё существование, он должен оставаться неизменным. Вот почему он выслеживает крамолу и бунтарство по всему сектору Каликсиды, пытаясь сохранить шаткий баланс между его влиятельными группировками. Из-за того, что он не может работать в облинии обычного гражданина или адепта, Ваарак вынужден вести большинство своих расследований посредством своих аколитов, которых у него несколько групп. По сравнению с некоторыми другими инквизиторами кабала, его методы изощрены и мягки, так как ему хотелось бы, чтобы рука Инквизиции не была столь очевидна. Он поощряет своих аколитов насколько возможно избегать открытых конфликтов и насилия. У Ваарака мрачное и самоуничижительное чувство юмора и он прекрасно разбирается в людях. Многие инквизиторы следующего поколения конклава выйдут из Дознавателей Ваарака, если конечно он останется в фаворе. Он присоединился к спектарианцам, поскольку Звезда-Тиран представляет собой поистине дестабилизирующую угрозу для Имперского общества.

Леди Олианта Рэтбоун

Леди Олианта не принадлежит ни к одному из трёх великих Ордосов. Она происходит из дворянства сектора Каликсиды и все ещё предпочитает пышные бальные платья и замысловатые причёски, которые бы смотрелись уместно даже в бальном зале дворца правителя. Роскошные одежды скрывают её пронзительные и холодные как лёд серые глаза, выдающие острый и жестокий ум. Говорят, что она была дознавателем на службе лорда-инквизитора Зербе, но никто никогда не замечал очевидных проявлений дружеских отношений между ними. Леди Олианте очень сложно понять, с ней невозможно сблизиться, она может без слов заставить всех окружающих ощущать её превосходство.

Леди Олианта - тайный и закоренелый радикал, истваанка, верящая, что Империиум должен быть ввергнут в войны и катастрофы, чтобы стать сильнее. По её мнению, сектор Каликсиды обрюзг, стал безнадёжным и отчаянно нуждается в сильном катаклизме, чтобы выбраковать всех его слабых и развращённых граждан. Леди Олианта не горит желанием сражаться с особенно кошмарными угрозами, такими как культисты Хаоса или мутанты, которых она лично презирает, напротив, она посто-



янно ищет способы столкнуть лбами силовые структуры сектора Каликсиды. Она намеревается сделать это, незаметно подтолкнув ведущие дворянские дома сектора к конфликту или восстанию. Она собирается преследовать эту цель в одиночку и считает своих аколитов не более чем сборщиками информации, не имеющими ни малейшего понятия о её разрушительных амбициях. Звезда-Тиран прекрасно послужила бы её целям.

Инквизитор Солдеван, Ордо Еретикус

Статный человек с кожей цвета чёрного дерева производящий впечатление в своих парадных военных одеждах, которые только усиливают его ауру силы и власти. Первоначально Солдеван был аколитом на службе у ведьмознатца Райкхуса, но



он никогда не верил в крайне жёсткие методы своего наставника, и быстро порвал с Райкхусом после получения инквизиторской печати. Солдеван полагает, что знание, а не бессмысленное уничтожение, является ключом к защите человечества от угроз, с которыми оно столкнулось.

В своих убеждениях Солдеван зашёл дальше, чем он сам готов признать. Он считает, что варп - источник огромного могущества и что инквизитор является человеком, обладающим достаточными знаниями и силой воли, чтобы воспользоваться этим. Солдеван хочет открыть путь в варп и отыскать обитающее там сознание, с которым он надеется заключить сделку ради получения силы необходимой ему для борьбы с врагами человечества. Солдеван весьма близко подобрался к своей цели, раздобыв несколько запретных гримуаров, использование которых, вместе с правильными жертвоприношениями и ритуалами, призывает для переговоров с ним могущественных демонов. Он всегда разыскивает дополнительные знания или артефакты, связанные с варпом, которые либо были захвачены в ходе операций кабала, либо приобретены по грабительским ценам у недобросовестных торговцев запрещенными реликвиями. В какой-то момент Солдеван потерял своё здравомыслие и заменил его абсолютной уверенностью в том, что в варпе сокрыты тайны выживания человечества. Он верит, что Звезда-Тиран является жизненно важным проводником к тайнам варпа.

Инквизитор Ваунус Кэдэ, Ордо Еретикус (Ксенос).

Признанный схоласт, философ и оптимист - всё это о Ваунусе Кэдэ. Помимо всего прочего, он ещё и непочтительный проходимец, самоуверенный негодяй и превосходный фехтовальщик. Названный в честь жуликоватого персонажа "Некогда Чистого Улья", эпического стихотворного труда Катильдина, Кэдэ большую часть своей жизни провел подобно своему тезке. Родившись где-то "к востоку от Солара, к западу от Макрагга", Ваунус в раннем возрасте нанялся на судно к каперу и никогда не жалел об этом. Детали его становления инквизитором покрыты мраком, а сам Кэдэ каждый раз рассказывает об этом новую историю. Единственное, что известно точно - изначально он был членом Ордо Ксенос, пока не нашел свое призвание среди охотников на ведьм. Как бы то ни было, даже со своим туманным прошлым инквизитор Кэдэ вот уже в течение десяти лет остается уважаемым членом кабала.

Номинально Ваунус придерживается пуританских взглядов, что, впрочем, не мешает ему быть сильным псайкером. Кэдэ верит в псайкерское будущее человечества и готов при случае пойти практически на любую жестокость, чтобы защитить его. Со своим отрядом боевиков - аколитов он всё время носится по сектору Каликсиды, расследуя любые слухи о скрывающихся колдунах. Кэдэ терпеть не может методы Райкхуса и испытывает истинное наслаждение, когда ему удастся вырвать много-



обещающих молодых псайкеров из безумия погромов ведьмознатца. У граждан Империи есть определенный стереотип внешности охотника на ведьм. От широкополой шляпы до инферно-пистолета и древнего короткого психосилового меча "Тонкая Насмешка", что инквизитор носит на боку - во всём Ваунус Кэдэ ему соответствует. Его внешность не оставляет сомнений, чего Ваунус и добивается. Пророчество о Звезде-Тиране для Кэдэ - увлекательная шарада, которую предстоит разгадать.

Инквизитор Аль-Субаай, Ордо Ксенос

Недавно был возведен в ранг инквизитора после того, как отслужил Дознате́лем под руководством инквизитора Ван Вьюнгенса. Пока Ван Вьюнгенс прочесывает самые окраины имперского кос-



моса, разыскивая следы инопланетных цивилизаций, Аль-Субаай занимается поиском доказательств присутствия чужих в заселенных мирах сектора. Будучи, пожалуй, самым молодым инквизитором в кабале, Аль-Субаай является глубоко набожным человеком. Обычно он показывает это, посещая собрания инквизиторов в простом монастырском одеянии поверх крепкой удобной панцирной брони.

Аль-Субаай верит, что всё в галактике взаимосвязано и, что различные виды ксеносов и все их попытки вторжения в Империум - это лишь часть обширной сети враждебности, порождаемой галактикой. Галактика, считает Аль-Субаай, реагирует на расселение людей также, как тело реагирует на болезнь. Для него ксеносы (как и все существа варпа) это симптомы неприязни, проявляемой галактикой по отношению к человечеству. Поэтому Аль-Субаай выступает за уничтожение всех чужих, особенно тех, кто как-либо воздействует на людей. Он считает, что его деятельность охватывает не только подверженные влиянию ксеносов культы и исходящую от них порчу, но также и торговлю инопланетными существами и их артефактами. Каждый имеющий сношения с чужими или с их артефактами является врагом человечества. И ничто не доставляет Аль-Субааю большего удовольствия, чем процесс выслеживания этих врагов и предания их каре по объявленному кабалом приговору. Аль-Субаай считает, что Профетикум Еретикус Тенебра - дело рук чужих.

Прочие миры сектора

В секторе Каликсида множество миров. От просторов пролива Голгенна до темной холодности Бездны Асироф, повсюду можно найти множество типов планет, населенных человеком. Некоторые, такие как улы Фенксворлда, хорошо известны в Империуме, тогда как другие едва ли не забыты, стерты с карт Администратума или изолированы варп-штормами. Каждый из них вполне может дать убежище злодеям, еретикам и другим, более темным силам. В отличие от многих людей 41го тысячелетия, аколиты, выполняя свои обязанности, вполне могут оказаться в любом месте сектора.

41 Прай



Прай - это газовый гигант, на орбите которого вращается потрепанная Имперская станция, обозначаемая как 41 Прай. Эта станция является известным пунктом снабжения и рассадником противозаконной деятельности. За определенную плату здесь можно достать даже пылцу призрачного пламени, если знать к кому обратиться. Если не знать, то за такие вопросы вас, скорее всего, убьют.

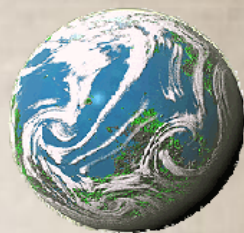
Прай - это газовый гигант, на орбите которого вращается потрепанная Имперская станция, обозначаемая как 41 Прай. Эта станция является известным пунктом снабжения и рассадником противозаконной деятельности.

88 Танстар

База Военного Флота на отдаленном мире-колонии (население семьдесят восемь миллионов).

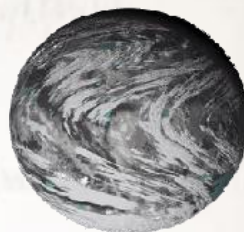
Акридж

Феодалный мир с до имперским уровнем развития технологий, континенты которого разделены на феодалные владения, управляемые военными диктаторами.



Барсапин

Маленький имперский мир-улей (население два миллиарда) в туманности Адрантиды. Основной экспорт: когитационные модули и гончарные изделия.



Обитель

Этот неприветливый мир является домом для нищенствующего ордена, братья которого занимают громадный бастион. По слухам, этот бастион построили Черные Храмовники во время крестового похода Анжуйского. И горе падет на всех его обитателей, если Храмовники вернуться, чтобы вернуть себе свою собственность.

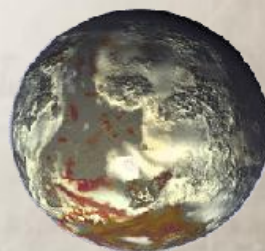
Дреа

Этот агромир знаменит по всему сектору за свои серые небеса, почву, растения и воду. Дреанцы печально известны своей мрачностью, у них мертвенно-бледная, сероватая кожа и угрюмые лица. Торговцы зарабатывают огромные деньги, продавая экзотические краски дреанцам. Более нечистоплотные торговцы открыли для себя зрелый рынок галлюциногенных наркотиков, ведь дреанцы так любят яркие краски, которые эти вещества открывают для них. Планетарный правитель пытается активно бороться с этой торговлей, но без особого успеха.



Мир-святыня Друза

Эта планета, известная также как Часовой, находится на западных рубежах сектора и является миром-святыней Святого Друза. Это бесплодный мир, на поверхности которого преобладают унылые пыльные котлы и солончаковые пустыни. Курсирующие корабли капитанов-хартистов поддерживают здесь население пилигримов, обслуживающее святилище - расположенное в южном полушарии пятикилометровое строение из оуслита и рокрита. Святилище является единственным на планете значимым искусственным сооружением. Там, высоко, на продуваемой всеми вет-



рами башне из обветренного камня пылает вечный огонь Друза, на который молится паства пилигримов, большинство которых прибыло на Часовой чтобы умереть. Уровень жизни на этом безрадостном мире низок, здесь нет государственного строя и каких-то порядков, кроме правил Имперского Кредо. За пределами святилища, или «по ту сторону тени», как говорят местные, все живое находится, мягко говоря, на грани существования. Бесконечные, безводные пустыни пыли и окаменелостей протянулись до самого горизонта. На просторах громадных солончаков можно встретить собирателей сброшенных грузов и мусорщиков, но они никогда подолгу не задерживаются в одном месте. Хорошо снаряженный человек может протянуть двадцать дней посреди пустошей этого сурового мира.

Тем не менее, Часовой притягивает посетителей и исследователей, а прежде всего пилигримов, жаждущих жить в скудости у подножия святилища Друза. Для многих это попросту попытка самоубийства. Перелет до мира-святилища стоит непомерно дорого, а место на корабле сложно найти. Даже если удастся добраться дотуда, то никто не гарантирует обратного билета. Иссушенные кости и мумифицированные останки толстым ковром устилают солончаки у подножия святилища.

Говорят, что в дальних пылевых котлах Часового человек может узреть видения и обрести ответы. Без сомнений, этот слух зародился из-за искажающих сознание воздействий зноя и пустоты. И все же пилигримы приходят к святилищу, а затем отправляются прочь на своих двоих в безжизненные пустоши в поисках откровений. Если на автомобиле или флаере недалеко отъехать от святилища, то можно обнаружить кучки костей, лежащие в конце каждой длинной дорожки следов, которые никогда не сотрет ветер. Священники в святилище говорят об этих пилигримах, что они «ушли в безмолвие». Ходит молва, что в момент смерти тишина отвечает праведникам.

Иные слухи упоминают о ксенорасе, живущей на мире-святыне. Разумеется, несколько видов блестящих насекомых и жуков обитают в пустыне, каждый день питаясь росой со своих бронированных панцирей. Слухи же говорят о древней, инсектоидной расе, называемой шептунами, которая обитает, плодится и скрывается в глубоких туннелях под иссушенной землей. Чуждые животным видам, шептуны, если верить безумным речам нескольких выживших «ходивших в безмолвие» — это сложная и древняя цивилизация, чьи туннели простираются под корой Часового и лишь изредка выходят на поверхность. Говорят, что шептуны, получившие свое имя из-за звуков, издаваемых их крыльями, хранят сокровенные истины и тайны космоса, которые способны постичь лишь подготовленные и одаренные. Никаких следов или свидетельств существования шептунов обнаружено не было.

Сумрак

Сумрак — это дикий мир, известный крайней враждебностью своих обитателей. Выражение «Прогулка по Сумраку» стало крылатым среди некоторых свободных торговцев и капитанов-хартистов и означает ужасную и болезненную смерть.

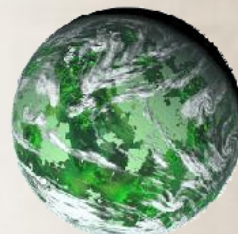


Эндрит

Отсталое, средневековое население этого мира поклоняется разрушенному остову имперского линейного крейсера. Неизвестно, когда этот корабль рухнул на планету, как и то, какого технологического уровня было местное население до катастрофы.

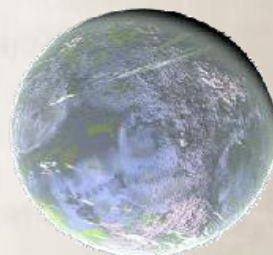
Федрид

Густые лесные чащи этого мира настолько непроходимы и кишат столь опасными хищниками, что доступ сюда без специальной лицензии запрещен. Федрид — это излюбленное место охотников на крупную дичь и поставщиков животных для имперских арен.



Фенксворлд

Этот маленький, закопченный мир, лежащий на западе сектора, является вспомогательной базой линейного флота Каликсиды. Считается, что множество культов и других тайных сборищ пробуют свои силы на населении Фенксвордла, прежде чем перебраться на основные миры, вроде Сцинтиллы и Мальфи. Вне всякого сомнения, здесь все кишит культами и культистскими движениями. Наиболее примечательная особенность Фенксвордла — это Библиотека Познания, один из наиболее всеобъемлющих источников информации за пределами системы Прол. Важнейшей особенностью Библиотеки Познания является тот факт, что она работает с благоволения планетарного губернатора и существует вне общей имперской юрисдикции. Каликсидский конклав предпринимал несколько робких попыток прикрыть фенксворлдскую библиотеку из-за её эзотерического содержания. Но библиотека остается семейным предприятием, курируемым семьей планетарного губернатора, деятельным домом Ваахкон.



Ганф Магна

Несмотря на множество предпринимавшихся чисток, в глухих чащах этого мира все еще остается несколько участков, зараженных орками, оставшимися со времени последнего вторжения. Они живут в непроходимых чащобах малочисленными племенами. Имперские поселенцы, главным образом по-

границные фермеры, ведут с ними постоянную войну.

Грангольд

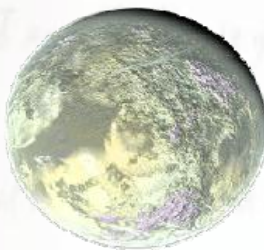
Мертвый мир, на поверхности которого стоит, или, что более точно, едва держится, не взирая ни на какие свирепые стихийные бедствия, единственный храм Святого Друза. Святилище укомплектовано двумя древними дредноутами из ордена Железных Рук. Враждебная окружающая среда и взрывной персонал делают эту святыню опасным местом паломничества, хоть и говорят, что «на Грангольде святые отвечают на все вопросы».

Хиид

Мертвый мир и поле боя времен Крестового похода Анжуйского. Он знаменит своими гибельными огненными бурями, терзающими поверхность планеты.

Клайбо

Вымерший мир, где руины погибшей колонии виднеются из-под барханов. Суровая окружающая среда Клайбо свела на нет все попытки заселить его. Флот сектора держит путевую станцию на низкой орбите луны.



За долгие годы слово «Клайбо», в значении тщетных и обреченных усилий, вошло в поговорки. Например, такие, широко распространенные в секторе эвфемизмы: «все пошло как на Клайбо» или «хотел как лучше, а получилось как на Клайбо».

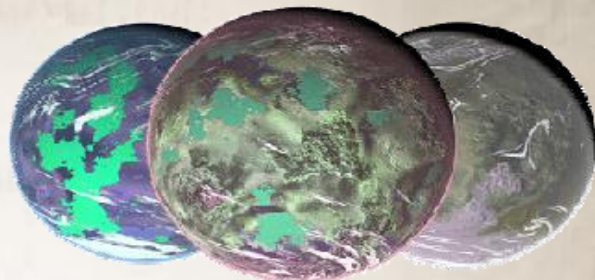
Клайбо притягивает изыскателей и техноархеологов. Ходят слухи, что где-то на его поверхности спрятаны легендарные СШК, оставшиеся после попыток колонизировать мир. Существует несколько мифов, рассказывающих о «шагающих монстрах», подобно Амбулону бродящих по пустошам. Никаких убедительных тому доказательств получено не было.

Подземье

Мягкая, ненадежная планетарная кора Подземья свободно плавает по глубинному химическому океану. Колонии здесь цепляются к внутренней стороне планетарной коры, свисая с неё. Всего существует восемь висячих подгородов, в которых проживает практически миллиард жителей, занимающихся глубинной океанической добычей и химическими исследованиями (перерабатывающие заводы, изучающие любопытные смести океанических химикатов).



Станки



Станки – это трио квазимиров на краю мальфийского субсектора, передовые миры-кузницы сектора, способные поспорить с Латунным Городом Сцинтиллы в производстве оружия. Три планетоида: Хет, Хеш и Хадд обращаются на непостоянных орбитах вокруг своей звезды, вызывая при пересечении гипергравитационные явления. В такие моменты вся промышленность переходит в режим неистового производства, так как смешение гравитаций проходящих мимо друг друга планетоидов позволяет особым образом выплавлять редкие металлы и сплавы. Клинки, произведенные на мирах Станков знамениты своей прочностью по всему сектору Каликсида. Гравитационная закалка влияет также на твердость и бронепробиваемость производимых на мирах Станков боеприпасов. Эти так называемые «сокрушители» дороги и редки, и обычно приобретаются поштучно. Урон, который они наносят плоти, поражает. Клинки, выкованные на Станках в условиях измененной гравитации, считаются особыми и даже священными. У лорда Хакса есть такая рапира, подаренная ему магусом Луолом Ро, эмиссаром Станков при дворе Сцинтиллы. По слухам, меч Короля-Черепе тоже сделан из неразрушимого клинка, созданного на Станках.

На Станках удивительно мало рабочей силы, но все рожденные и выросшие на этих причудливо кружащихся планетоидах крепко сбиты, коренасты и до конца преданы своему делу.

Станки состоят в вассальных отношениях с Механикус Марса, а потому скрытны и закрыты для внешних контактов. Требуется особое разрешение и полномочия, чтобы посетить их. Станки находятся под защитой братства воинствующих жрецов, могущих воззвать к силе Титанов, если того потребуют обстоятельства.

Лехайд Десять

Славный, потенциально пахотопригодный мир, остающийся практически незаселенным. Аннексионная инспекция Анжуйского постановила колонизировать Лехайд Десять, но все попытки доставить на поверхность планеты механизмы для терраформирования провалились. Ландшафт устлан врезавшимися в землю бездействующими остовами имперских земледельческих механизмов. Никто не может объяснить, почему планета сопротивляется освоению.

Здесь находится маленькая имперская наблюдательная станция, регистрирующая данные из туманности Адрантиды. Периодичность, с которой приходится заменять штат, вызывает опасения.

Всего год или два, проведенные на этой планете необъяснимым образом сводят человека с ума.

Луггнум

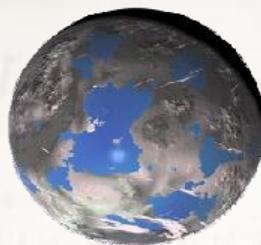
Суровая и негостеприимная горнодобывающая колония с небольшим поселением под названием Лугг, занимающимся экспортом руды.

Мальфи

Этот мир-улей, находящийся в восьмистах стандартных днях от Сцинтиллы, является основным социальным и производственным центром в областях сектора, лежащих по направлению к краю галактики. Мальфи — это пасмурный мир с субтропическим климатом, мир разросшихся ульев и жилых массивов. Он существует за счет своего машиностроения и металлообрабатывающей промышленности, а его население приближается к числу населения Сцинтиллы. У всех жителей Мальфи есть камень за пазухой — они убеждены, что Мальфи должен быть столицей сектора и язвительно оспаривают верховенство Сцинтиллы.

Разумеется, со всеми своими суперконтинентальными ульями и полным отсутствием природного ландшафта Мальфи больше чем какой-либо другой мир в секторе напоминает миры-ульи сегментума Солар, и в этом свете все его притязания на статус столицы кажутся обоснованными. Однако, политика и демография непостоянны. Расположение Сцинтиллы лучше подходит для того, чтобы быть центром эффективного управления всем сектором. Правительства ранних режимов, устанавливавшихся после кампании лорда Анжуйского, выбирали для своих штаб-квартир Мальфи, но территория сектора значительно увеличилась с тех пор. Несмотря на все свои усилия, Мальфи остается окраинным миром, производящим и потребляющим колоссальное количество товаров. Он довольствуется тем, что распоряжается в мальфийском субсекторе, управляя территориями, лежащими по направлению к окраине и по вращению от Сцинтиллы. Губернатор субсектора, Джендрус Каффик, отвечает только перед самим лордом сектора Хаксом. На Мальфи находится Администратум и несколько важнейших банковских домов. Его номинальный правитель — Её преосвященство матриарх Глидус.

Мальфи — это место, где плетутся самые бесчеловечные интриги, и это, возможно, именно та причина, по которой правители сектора обходят его стороной. Невозможно сосчитать все аристократически фракции, соперничающие за власть и внимание матриарха. Центральный дворец представляет собой лабиринт из залов и вестибюлей, муравейник, в который, как говорят пословицы, входили многие, но впоследствии умерли, пытаюсь найти выход наружу. Можно нанять гидов, готовых провести визитеров по муравейнику мальфийского



центрального дворца, но им нельзя доверять. На Мальфи в каждом поступке и в каждом жесте сквозят лицемерие и интриги. Найми не того гида и будешь обречен на годы дипломатических распрей и неожиданных дуэлей. О мальфийском дворце говорят, что «у жизни тысяча отдельных дверей», и это не преувеличение. Входя в мальфийское общество, вы входите в мир сложности и обмана. И мало кому удавалось вернуться живым.

Каликсидский конклав, имеющий на Мальфи свое районное отделение, считает этот мир источником инакомыслия и ереси. Помимо множества политических фракций и подпольных групп (большинство которых либо спонсируется, либо находится под башмаком у мальфийских дворянских домов), поддерживающих и продвигающих узурпацию Мальфи роли столичного мира (стоит упомянуть, что за последние два столетия мальфийским диссидентам трижды практически удалось спровоцировать открытую гражданскую войну с Сцинтиллой), чрезмерно скрытное и лицемерное общество мальфийских ульев порождает множество сект и культов. Эти группировки быстро понимают, насколько просто замаскировать свою деятельность в многослойной, замысловатой мальфийской культуре фальши и обмана, а население ульев на поверку оказывается изобильным источником послушных и легко поддающихся влиянию рекрутов. Последние годы внимание Конклава привлекает одна особенно активная секта, влияние которой теперь распространяется и за пределы Мальфи.

Маски

Считается, что этот «культ», имеющий тесные связи с пугающим числом дворянских домов, возник непосредственно из мальфийской культуры интриг. Его создатели довели представления о фальши и обмане до крайностей, и пришли к главной догме культа: всё не то, чем кажется. В широком смысле, человеческая жизнь и Империиум — это обман, один лишь Хаос истинен. Маски верят, что «цивилизованный Империиум» носит маску изысканности и преданности долгу, под которой скрывается естественное сродство человека со зловеющими происками варпа. Они убеждены, что это всего лишь дело времени, прежде чем маска спадет, и явится истинная, хаотическая природа человечества.

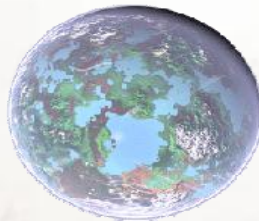
Маски упиваются своим безнравственным, развращенным поведением и находят наслаждение в чрезмерной фальши и лживости. Все члены культа соблюдают анонимность, а на своих собраниях носят гротескные и красочные маски, на манер тех, что одевают на придворные маскарады и представления. Маски гордятся тем, что в их рядах состоит шокирующе большое число дворян и высокородных, для которых культ — всего лишь продолжение их аристократического мира, интрига, доведенная до её естественного завершения. Вполне вероятно, что многие из них не имеют понятия о темной истине, стоящей за их союзом. Являясь скорее извращенным тайным орденом, чем фактическим культом, Маски избежали осуждения по

ряду причин: у них есть связи и влияние, их практически невозможно опознать и выявить и они пока еще не представляют очевидной угрозы. Не похоже, что Маски стремятся чего-то достичь, скорее их деятельность является грубым оправданием для безнравственного и разнузданного поведения. Предпринятые Каликсидским конклавом попытки (по большей части безуспешные и неудачные) проникнуть в орден выявили только то, что культ, в ожидании «неизбежного», по всей видимости, довольствуется собраниями и отправлением обрядов. Они не проявляют желания или намерения осуществить хаотическую революцию, а относятся к ней как к predetermined факту. Известно, что сам Каидин рассматривает Масок как «дилетантский орден», группу извращенцев и не видит в них активной угрозы, а потому не считает их важной целью. Однако, приняв во внимание потенциальных членов культа, а так же подразумеваемые богатства, ресурсы и влияние, можно предположить, что если орден когда-нибудь решит стать более инициативным, он станет богатейшим и вероломнейшим культом во всем сегментуме. По этой причине, несколько ключевых фигур Конклава убеждены, что культ следует незамедлительно вывести на чистую воду и применить к нему санкции.

Размах деятельности культа вызывает тревогу, субордина и ложисателлиты были замечены на Сцинтилле, Сеферис Секундус, Иокантосе и на многих других густо заселенных мирах сектора. Его следы обнаружены даже на далеких Кипра Мунди и Юстис Майорис в секторе Скарус. Они встречаются повсюду, где у дворянских домов Империи есть влияние. Некоторые заявляют, что у культа есть связи с самой Террой. Так же пугает и тот факт, что только за последние три десятилетия четыре высококлассных оперативника с безукоризненными репутациями, будучи посланными Инквизицией с целью проникнуть в культ, впоследствии становились его доверенными членами. Это весьма притягательный, обольстительный орден.

Орбел Квил

Удивительно безмятежный, пасторальный мир с мирно пасущимися стадами, где (что очень странно) никто не живет дольше сорока стандартных лет. К этому часто относятся как к пустому слуху или шутке, но «порог смерти» на Орбел Квил действительно существует. Гостям и путешественникам следует остерегаться, ведь зачастую им уже далеко за сорок по сидерическому времени. Всех, кому сорок и больше, поражает летальная болезнь, вызывающая смерть в течение тридцати шести часов, ей подвержены даже посетители, нажившие свои годы за время перелета. Многие предполагают, что планетой управляет некая древняя система, избавляющаяся от всех, кого считает пожилыми. Несомненно лишь то, что еще никто не смог установить, что именно на Орбел Квил убивает тех, кому за сорок. Что бы это ни



было, оно поражает всех без исключений. Так же стоит отметить, что ксеноруины на северном полушарии планеты так и не были должным образом исследованы.

По всей видимости, не является совпадением и то, что эльдар неоднократно видели в нежилых зонах этой планеты.

Прол IX

Этот многолюдный, рыжеватобурый мир является текущим местоположением схоластического ордена, известного как Декаталогии Пролла. На этой девятой от Светила Писца планете издревле располагался Администратум. Каждая из девяти планет полностью отдана под ведение учета, сопоставления, статистические анализы, архивы и тому подобное. На Прол IX заканчивается место, что провоцирует злейший раскол в рядах декаталогов. Центуристы хотят перебраться на запретную, десятую планету системы, в то время как пиретики жаждут уничтожить древние архивы, хранящиеся на Прол I и возвести новые храмы информации на пепле старых. Между двумя фракциями то и дело вспыхивают ожесточенные дебаты и долгие, тщательно составленные дискурсы. Эти подаваемые в письменной форме доводы (некоторые из них достигают в размерах ста шести томов) никак не способствуют решению проблемы хронической нехватки места.



Мир-семя АФГ:218

Считается владением Эльдар. Как бы то ни было, очевидно, что какой-то ксеновид проводит там свои геогенетические эксперименты. Этот мир изолирован кордоном линейного флота Каликсиды.

Поселение 228

Новая колония (основанная четыреста лет назад) на сухом, суровом мире, насчитывающая восемнадцать тысяч семей. Несмотря на то, что кормовые бобы достаточно хорошо идут на экспорт, среди фермерских хозяйств Поселения 228 происходят крупные волнения. Семьи поселенцев, все до единой прибывшие с Сцинтиллы, убеждены, что права на землю их вынудили купить обманном путем. Они заявляют, что планета вовсе не так рентабельна, как им показалось при осмотрах. В этом мире среди народных масс сильны антиимперские настроения и существуют стойкие тенденции к революции.

Слиф

Необитаемый внешний мир, расположенный недалеко от границы с сектором Скарус. Он знаменит своими сернистыми кратерами вулканов, через которые, как говорят, можно услышать шепот варпа. Говорят также, что ткань реальности здесь тонка и любой может услышать, как где-то вне досягаемости вибрирует имматериум.

Спекторис

Водный мир с процветающим Имперским поселением, построенным на вершине подводной горы. Всего с двумя миллионами населения, этот мир является крупнейшим в секторе экспортером рыбы и рыбопродуктов. «Сплошной океан» Спекториса стал предметом многих легенд. Некоторые рассказывают о громадных разумных ксеноформах, населяющих неизведанные глубины мира. Другие заявляют, что мир-океан разумен сам по себе.



Тренос

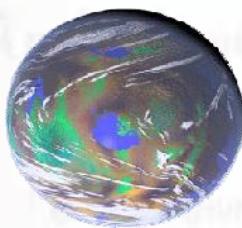
Нелюбимую хартистами и навигаторами, эту систему окружают спутники-ретрансляторы, передающие имперскую литургию в пустоту космоса на всех возможных частотах. Уже несколько тысячелетий никто не приближался ни к одной из тринадцати планет Панихиды, однако ходят слухи, что они безжизненны.

Транч

Незначительный мир-улей в туманности Адрантиды, раздираемый затяжной и жестокой гражданской войной.

Ваксанид

Ваксанид, расположенный на окраине территории сектора, - это плохо снабжаемый, безнадежный мир, изо всех сил старающийся пробиться во «внутренний круг» планет Каликсида. Он производит достаточно минералов, отправляет на экспорт значительное количество мяса и рыбы, но при всем при этом вынужден бороться за жизнь. Его трехмиллиардное население подчиняется Лорду Ваксаниду, наследнику дома Ваксанид, имеющего владения на Сцинтилле, Мальфи и Регуле. Экономический упадок Ваксанида является следствием того, что за пределами его центрального улья, Ваксанулья, это практически незаконный и опасный пограничный мир. Планета особенно знаменита своим фарфором, стеклом и рыбопродуктами. Также там находится святилище Святого Друза, где, как говорят, случаются чудеса. Ходит молва, что в каньонах густых экваториальных джунглей есть тайный город. Говорят, что этот город - зеркальное отражение Светлого дворца, населенное фантомами его настоящих обитателей. Все экспедиции в район джунглей заканчивались провалом, и лишь несколько членов возвращались назад живыми. Выжившие обычно сходили с ума, бормоча что-то о «серой смерти», крадущейся за ними, или просто кончали собой рядом неприятных способов.



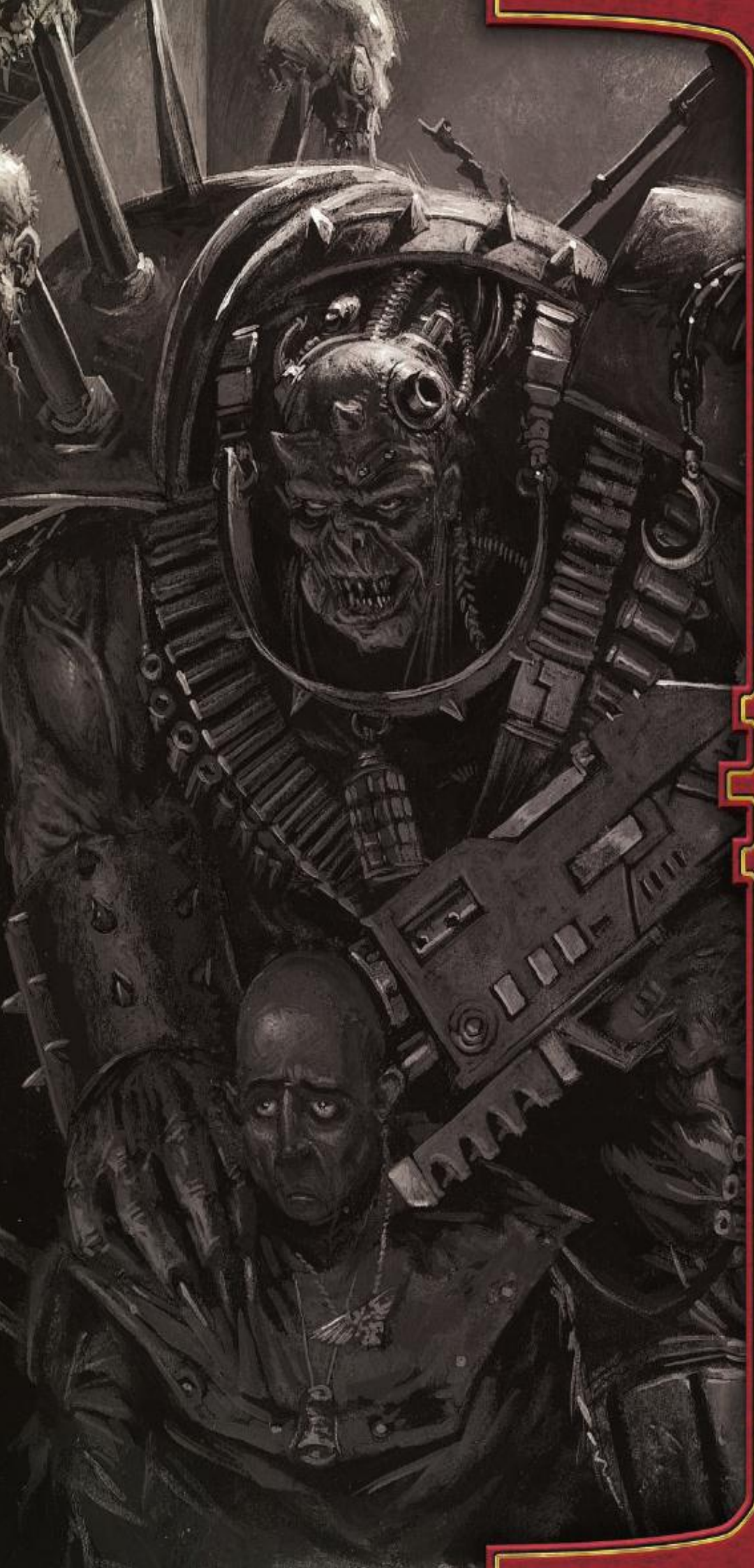
Горе

Мир смерти. Исключительно опасен.

Владения Зильмана

Низкотехнологичный феодальный мир, обремененный тяжелой имперской десятиной. Образ жизни здесь сельский и бережливый. У короля есть лазган, что и делает его королем. Владения знамениты за жестокий и средневековый склад ума своих обитателей, и случайные посетители часто сжигаются на костре как ведьмы за обладание такими вещами, как вокс-линки.

Призрачное солнце нанесло «визит» Владениям восемь лет назад.



ALIENS,
HERETICS
&
ANTAGONISTS



Глава 12: Чужие, Еретики и Антаго- нисты

«Нам суждено править вселенной, так же как ксе-
носам суждено устлать наш путь».

- Лукретиус VII, инквизитор

Аколитам противостоит целая галактика врагов, от простых смертных, до самых чудовищных и ужасных, каких только можно себе представить, пытающихся вырваться из варпа, чтобы причинять боль и невыразимые муки всем встречным. И, хотя, **Тёмная Ересь** это игра о расследованиях, саспенсе и ужасных событиях, это также игра, проходящая во вселенной, раздираемой войнами и конфликта-

ми. Таким образом, очевидно, что на протяжении своей карьеры, персонаж, несомненно, столкнется с целой армией врагов.

Черты

Умения и Таланты представляют знания и возможности, полученные в течение жизни персонажа. Черты же – это врожденные способности, полученные при рождении, как расовый признак. Их можно получить и другими способами, в течение жизни, но это практически никогда не будет вопросом вашего выбора. Как показано в [Главе 1: Создание Персонажа](#), Персонаж Игрока получает некоторые Черты при рождении, при раскрытии его судьбы при помощи Имперского Предсказания и в дальнейшем, из-за безумия, порчи и потенциальных мутаций. У прочих персонажей **Тёмной Ереси** тоже есть Черты, олицетворяющие видовые признаки и влияние окружающей среды.

Таблица 12-1: Черты

Черта	Описание
Автостабилизация	Считается, что оружие всегда установлено на опору.
Аморфный	Существо расплывчатое и медленное
Бестелесный	Неосязаемый и невесомый. Неуязвим для обычного оружия.
Бронированный	Очки Брони увеличены на 2.
Бурильщик	Передвигается копая
Варп Нестабильность	Если существо получает Урон, оно должно само нанести Урон или вернуться в варп.
Варп Оружие	Атаки существа игнорируют Броню.
Демонический	Удвоенный Бонус Стойкости против обычного оружия. Иммуниет к ядам и болезням.
Естественная Броня	Получает одно или больше Очков Брони ко всем участкам.
Естественное Оружие	Безоружные атаки наносят 1к10+БС Урона.
Животный	Не нужно делать Тесты на Выживание в естественной среде обитания. Нужно проходить Тест на Силу Воли, чтобы не убежать.
Крепкий	Бонус +20 при сопротивлении Захватам и Таланту На обе лопатки.
Летун	Может летать на любой высоте.
Машина	Получает иммунитеты и устойчивости.
Многорукий	Получает дополнительную атаку при Действии Множественные Атаки, +10 Стойкости, +10 к Тестам на Силу связанным с передвижением.
Неестественная Скорость	Бонус Ловкости удваивается при вычислении скорости передвижения.
Неестественная Х-ка	Увеличивает Бонус одной Характеристики.
Неестественные Чувства	Воспринимает окружающее необъяснимым образом.
Овладение	Может брать под контроль других существ.
Паникер	При провале Теста на Силу Воли убегает, сбивая все на своем пути.
Парящий	Может летать на высоте парения.
Потусторонний	Иммуниет к Страху, Подавлению, Очкам Безумия и силам, действующим на разум.
Пресмыкающийся	Скорость передвижения считается от половины Бонуса Ловкости. Нет штрафов на Труднопроходимой Местности.
Размер	Определяет размер существа и преимущества.
Регенерация	Может пройти Тест на Стойкость, чтобы снять единицу Урона.
Свирепый в атаке	+3 Урона при Рывке
Связывание Души	Связан с определенной группировкой или к существом, в обмен на некоторые преимущества.
Слепой	Не может видеть.
Сотканный из Кошмаров	Иммуниет ко всему, кроме Психических Сил, психосилового оружия и святых атак.
Странная Физиология	Умирает, когда Урон равен Ранам.
Страшный	Вынуждает проходить Тесты на Страх, чтобы избежать Шока и Безумия.
Темный Взор	Способность видеть в темноте.
Токсичный	Получает отравляющую атаку.
Фазовый	Может переходить из материального состояния в нематериальное за ПолуДействие.
Четвероногий	Скорость передвижения вычисляется от удвоенного Бонуса Ловкости.
Эхо-чувства	Безупречно воспринимает окружающее пространство в 30м.

Описания Черт

Аморфный

Тело существа податливое, оно может сжиматься и увеличиваться в размерах. Существо может изменять свой Размер на один шаг в любом направлении, однако это не изменяет его скорости. Скорость передвижения существ с этой Чертой определяется от половины Бонуса Ловкости. У аморфных существ часто отсутствуют чувства, поэтому они полагаются на [Неестественные Чувства](#), чтобы воспринимать окружение.

Бронированный

Существо заключено в бронепластины, что увеличивает его Очки Брони на 2 на всех участках.

Автостабилизация

Существо с этой Чертой может стрелять из тяжелого оружия без установки на опору и может вести Полуавтоматический и Автоматический огонь за ПолуДействие.

Животный

Существо с этой Чертой похоже на животное и действует скорее инстинктивно, нежели рационально. В независимости от того, насколько велико значение его Интеллекта, оно остается животным. Существо с этой Чертой не требуется проходить Тесты на Выживание в естественной среде обитания. Только если оно не голодно или не в отчаянии, животное должно проходить Тест на Силу Воли каждый раз, когда оно напугано, поражено или ранено. В случае неудачи, существо обращается в бегство.

Слепой

Слепое существо автоматически проваливает все Тесты, основанные на зрении и автоматически проваливает все Тесты на НС. Также это существо получает штраф -30 к НР и к большинству остальных Тестов, обычно затрагивающих зрение или получающих от него преимущества.

Свирепый в атаке

Существо с этой Чертой наносит дополнительно 3 Урона, если совершило Рывок в том же Раунде.

Бурильщик

Существо с этой Чертой может прокапывать себе путь через твердые объекты. Эта Черта всегда пишется вместе с числом, означающим скорость. Подобные существа могут прокапывать почву, камни, песок и тому подобное, а некоторые (о чем сказано в описании существа) могут прокапывать металл. Копая, существо оставляет за собой туннель. Существа на один размер меньше существа, создавшего туннель, могут входить в него без затруднений. Каждый Раунд есть 50% вероятность, что туннель позади существа обрушится.

Пресмыкающийся

Черви, змеи и подобные существа ползают и скользят, а не ходят. Скорость движения для существ с этой Чертой равна половине Бонуса Ловкости, но они не получают штрафов при передвижении по Труднопроходимой местности.

Демонический

Демонические существа – это создания варпа, сумевшие воплотиться в реальном мире с помощью чистой силы воли, от голода или призванные оккультными ритуалами. Существа с этой Чертой имеют удвоенный Бонус Стойкости против всего Урона, кроме Урона, причиненного психосиловым оружием, психическими силами, святыми атаками или другими существами с этой Чертой. Вдобавок, Демонические существа имеют иммунитет к ядам и болезням.

Темный Взор

Существа с этой Чертой хорошо видят даже в абсолютно темных местах и никогда не получают штрафов, сражаясь в местах с тусклым освещением или без освещения.

Бестелесный

Бестелесные существа неосязаемы, невесомы и способны проходить сквозь твердые объекты, такие как стены и оружие. Бестелесное существо получает бонус +30 к Тестам на Маскировку, когда прячется внутри чего-либо. При желании, оно может стать абсолютно бесшумным, и автоматически проходить все необходимые Тесты на Тихое Движение.

Бестелесное существо имеет иммунитет к обычному оружию – оно просто проходит сквозь его тело. Демоны, Психические Силы, создания варпа, другие бестелесные существа и оппоненты, вооруженные психосиловым оружием могут ранить бестелесное существо обычным образом. Бестелесное существо не может воздействовать на смертный мир обычным образом и поэтому не может повредить материальных оппонентов, если у него нет подходящей способности или Таланта. Существа с Чертой Бестелесный могут наносить Урон другим бестелесным.

Некоторые устройства могут держать бестелесных существ на расстоянии, например поле Геллера вокруг космических кораблей. Существа с этой Чертой не могут проходить через подобное поле.

Страшный

Существа с этой Чертой имеют пугающее обличие. Его Рейтинг Страха (1-4) показывает насколько оно ужасно. Чем выше Рейтинг Страха, тем сложнее сохранить рассудок, столкнувшись с ним, как показано в следующей таблице.

Рейтинг Страха	Описание	Штраф
1	Нервирующий	0
2	Пугающий	-10
3	Ужасающий	-20
4	Чудовищный	-30

Когда персонаж сталкивается с существом с этой Чертой, он должен пройти Тест на Силу Воли, принимая во внимание силу Черты. В случае успеха персонаж может действовать как обычно. В случае неудачи он должен сделать бросок по [Таблице 8-4: Таблица Шока](#) и прибавить +10 за каждую степень неудачи. Результат этого броска может иметь различные эффекты, но обычно превращает персонажа в бормочущую тушу. Подробности об эффектах Страх и Безумия смотрите в [Главе 8: Мастер Игры](#).

Летун

Существо с этой Чертой может летать, будь то при помощи широких кожистых крыльев, странных энергий варпа или наполненных газом мешочков. Эта Черта всегда записывается вместе с числом, означающим скорость полета. Подробности о полетах смотри в [Главе 7: Игровой Процесс](#).

Потусторонний

Разуму существа с этой Чертой неведомы брэнность и шаткость человеческого сознания. Оно имеет иммунитет к Страху, Подавлению, Очкам Безумия и Психическим Силам, направленным на затуманивание, контроль и обман его разума.

Парящий

Существа с этой Чертой имеют ограниченную способность летать и могут подниматься на высоту не выше 2 метров. Как и Черта Летун, эта Черта всегда записывается вместе с числом, означающим скорость. Подробности о полетах смотри в [Главе 7: Игровой Процесс](#).

Машина

Существо с Чертой Машина состоит из неорганических материалов и, как правило, гораздо прочнее, чем его плотские товарищи. Машины не дышат, иммунны к эффектам вакуума, сильному холоду и любым психическим эффектам, влияющим на сознание. Их Очки Брони защищают от Урона огнем. Машины также устойчивы к ранениям и имеют от 1 до 5 Очков Брони на каждом участке. Это число записывается вместе с Чертой.

Многорукый

У этого существа больше, чем одна пара рук. Это увеличивает его Стойкость на 10 и дает бонус +10 к Тестам на Силу, связанным с передвижением, таким как Взбирание и Плавание. Наконец, существо может использовать Действие Множественные Атаки, чтобы сделать две атаки в свой Ход.

Естественная Броня

У существа прочная от природы шкура или экзоскелет, что обеспечивает ему некоторую защиту от атак. Эта Черта всегда записывается вместе с числом, означающим Очки Брони, прибавляемые ко всем участкам.

Естественное Оружие

У этого существа острые когти, зубы, шипы или другое естественное оружие, которым оно может нарезать своих врагов. Оно считается вооруженным, даже когда не держит оружия в руках. Его атаки наносят 1к10 Урона плюс Бонус Силы. Существо может атаковать при помощи своего Естественного Оружия используя НР, но не может Парировать им, его нельзя обезоружить, если только вы не отрубите его конечности! Естественное оружие всегда считается Примитивным.

Фазовый

Существо с этой Чертой может сделать свое тело неосязаемым и, словно призрак, проходить сквозь твердые объекты и препятствия. Действие этой Черты аналогично Бестелесному, с той разницей, что существо может становиться материальным или неосязаемым за Полудействие.

У фазовых существ есть и другие ограничения. Они не могут преодолевать психически заряженные барьеры, святые обереги и энергетические щиты, искажающие пространство и защищающие от варпа, такие как поле Геллера или пустотный щит.

Овладение

Некоторые спиритические сущности и порождения варпа способны овладевать смертными телами. Это явление гораздо коварнее и опаснее, чем большинство видов контроля сознания, чем способность самых сильных псайкеров «надевать» чужие тела, так как сама сущность порождения варпа сливается с телом жертвы на фундаментальном уровне, что позволяет ему оставаться в нашей реальности. Механизмы, по которым происходит овладение в игре, описаны ниже, хотя обстоятельства и природа сущностей могут меняться. Обратите внимание, что демонхост, являясь экстраординарно могущественным примером преднамеренного, ритуального овладения, с целью подчинения и контроля демона в человеческом облики, является особым случаем и рассматривается отдельно.

Процесс Овладения

Создание должно находиться на расстоянии нескольких метров от своей жертвы и использовать Полное Действие. Существо и жертва проходят Встречные Тесты на Силу Воли каждый Раунд, до тех пор, пока один либо другой не достигнут в сумме пяти степеней успеха (степени складываются каждый раунд). Если создание побеждает, оно овладевает своей жертвой. Если побеждает жертва, она отвергает создание, и то не может повторить попытку овладения в течение 24 часов. Отвергнутое создание получает 1к10 Урона.

Эффекты Овладения

Овладевшее создание получает полный контроль, связывая себя со своей жертвой, и способно управлять функциями тела, невзирая на боль и ранения (более того, повреждения и хирургические вмешательства в «костюм» вызывают у него восторг). Сила и Стойкость жертвы увеличиваются на 10 и

она получает 1к10 Ран. Жертва использует Интеллект, Восприятие, Силу Воли и Общительность овладевшего им существа, а также его Пси Рейтинг и Пси Силы вместо своих (если есть). Таким же образом, одержимый использует умственные Умения и Таланты овладевшего им создания и теряет свои собственные.

Создание может попытаться вспомнить умения жертвы и вызвать его воспоминания при успешном Тесте на Интеллект. В случае овладения демоном, жертва имеет большой шанс незамедлительно мутировать и продолжить мутировать в течение всего времени, пока находится в овладении.

Последствия Овладения

Если жертве удалось выжить, и создание было изгнано при помощи экзорцизма или других средств, пережитые испытания навсегда уменьшают Стойкость и Силу Воли персонажа на 2к10. Вдобавок, жертва получает 1к10 Очков Безумия.

Четвероногий

Четвероногие передвигаются гораздо быстрее двуногих. Чтобы узнать их скорость передвижения, удвойте их Бонус Ловкости. Эта черта относится к существам, у которых есть передние и задние лапы. Существа с более чем четырьмя лапами могут иметь эту Черту, и их множитель Бонуса Ловкости увеличивается на 1 за каждую дополнительную пару ног (например, шесть ног дает БЛ*3, восемь – БЛ*4 и так далее).

Регенерация

Существа с этой Чертой быстро исцеляются. Каждый Раунд, в начале своегохода, существо должно проходить Тест на Стойкость, и, в случае успеха, удаляет 1 очко Урона. Оно теряет эту Черту, будучи убитым.

Размер

(Крошечный, Маленький, Тощий, Массивный, Огромный, Колоссальный)

Существа могут быть одного из семи размеров, перечисленных в таблице ниже. Размер влияет на скорость передвижения и на то, насколько легко или сложно попасть по существу в бою. Рассчитывая скорость передвижения, модификатор размера применяется в первую очередь, а затем модификаторы других Черт и Талантов. Для сравнения, человек считается существом среднего размера.

Таблица 12-2: Модификаторы Размеров

Размер	Мод	Маскировка	Базовая скорость
Крошечный	-30	+30	БЛ-3
Маленький	-20	+20	БЛ-2
Тощий	-10	+10	БЛ-1
Средний	0	0	БЛ
Массивный	+10	-10	БЛ+1
Огромный	+20	-20	БЛ+2
Колоссальный	+30	-30	БЛ+3



Эхо-чувства

Существо с этой Чертой воспринимает свое окружение посредством излучения высокочастотного шума, что позволяет ему обнаруживать любой твердый объект в пределах 30м. Другие существа в пределах дальности могут пройти Трудный (-10) Тест на Бдительность, чтобы уловить подозрительные звуки.

Связывание Души

Душа этого существа, в обмен на некоторую защиту, привязана к некоей высшей цели или к сущности. При получении этой Черты следует определить природу связывания. Многие имперские псайкеры, особенно астропаты, связаны с Императором, а, например, колдун Хаоса, с Губительными Силами. Связанный псайкер делает дополнительный бросок всякий раз, когда должен бросать по **Таблице 6-3: Опасности Варпа**, и выбирает тот результат, который сочтет приемлемым.

Перед связыванием души персонаж должен выбрать одно из следующего: 1к10 Очков Безумия, постоянная потеря зрения, постоянная потеря 1к10 в одной Характеристике или случайная мутация (только при привязывании к Губительным Силам).

Вдобавок, привязанный персонаж в вечном долгу перед сущностью, что, несомненно, влечет за собой различные обязанности и последствия.

Паникер

Когда существо с этой Чертой проваливает Тест на Силу Воли, оно автоматически обращается в паническое бегство. Оно бросается вперед по прямой линии так далеко, насколько это возможно, топчась все на своем пути, пока источник опасности не останется позади или под копытом, попадание под которое равносильно Урону от Естественного Оружия (или 1к5+БС, если Естественного Оружия у существа нет). Вид одного паникующего существа обращает в бегство всех остальных. Паническое бегство длится 1к10 минут, или пока источник опасности не исчезнет из вида.

Странная Физиология

У существа с этой Чертой необычная, чужеродная или совершенно невероятная анатомия. Все попадания приходится в Тело и смерть наступает как только Урон становится равен Ранам, или превышает их.

Сотканный из Кошмаров

Некоторые порождения варпа настолько ужасающе могущественны, что могут своею волей закрепить свою физическую оболочку в нашей реальности, что делает их практически неуязвимыми. Подобные создания полностью иммунны к эффектам ядов, болезней, к экологическим опасностям, к Потере Крови, Оглушению и ко всем Критическим эффектам, кроме вызывающих незамедлительное уничтожение, либо же были причинённых Психическими Силами, психосиловым оружием и святыми атаками. Вдобавок, этим существам не нужно дышать.

Крепкий

Крепкое существо трудно сдвинуть с места, поэтому оно получает бонус +20 к Тестам на сопротивление Захватам и таланту На обе лопатки.

Токсичный

Существо с этой Чертой ядовито. Токсин может передаваться при помощи атаки существа, в этом

случае, жертва, ударенная Естественным Оружием существа, должна пройти Тест на Стойкость. Также токсин может передаваться при контакте с кожей существа, или при вдыхании его запаха, в этом случае Тест на Стойкость следует пройти сразу же при контакте с существом или оказавшись поблизости. Провал Теста на Стойкость вызывает отравление жертвы. Обычный яд наносит 1к10 Урона, игнорирующего Очки Брони. Другие варианты, если они есть, включены в описание существа.

Неестественная Характеристика

Одна или больше Характеристик существа неестественны. Каждый раз, при получении этой Черты, выберите одну Характеристику и удвойте её бонус. Например, существо с Силой 41 обычно имеет Бонус Силы 4. С этой чертой её Бонус Силы увеличивается до 8.

Черта может быть получена много раз. Каждый раз вы можете либо выбрать новую Характеристику, либо ту, что выбирали прежде. Каждый раз, когда вы применяете эту Черту к одной и той же Характеристике, множитель Бонуса увеличивается на 1. Например, при первом выборе Характеристики, её Бонус становится *2, при втором выборе - *3 и при третьем - *4.

Применение этой Черты к Ловкости не увеличивает скорость передвижения. Скорость передвижения считается от немодифицированного Бонуса Ловкости.

При Встречных Тестах, в случае успеха, множитель бонуса прибавляется к степеням успеха.

Пример:

*Гибальт (Сила 32) пытается вырваться из хватки демона (Сила 35, Неестественная Характеристика*2). Это Встречный Тест и Гибальт выкидывает 12 (2 степени успеха), демон выкидывает 15 (2 степени успеха плюс 2 от Неестественной Характеристики и того 4 степени успеха). Гибальт не смог избавиться от демона.*

Неестественные Чувства

Существо воспринимает свое окружение, при помощи чувств, отличных от зрения или слуха, используя для этого особые органы, чувствительные волоски или другие уловители колебаний. Эта Черта всегда записывается вместе с дальностью, обычно равной 15м.

Неестественная Скорость

Существо передвигается с невероятной скоростью. Для определения скорости передвижения, Бонус Ловкости существа удваивается (удвоение происходит после применения модификаторов от других Черт и факторов, особенно размера).

Варп Нестабильность

Большинство созданий варпа с трудом удерживаются в реальности, зачастую, только за счет причиняемого ими ужаса и кровопролития. Они могут быть уничтожены, если их воплощенным телам

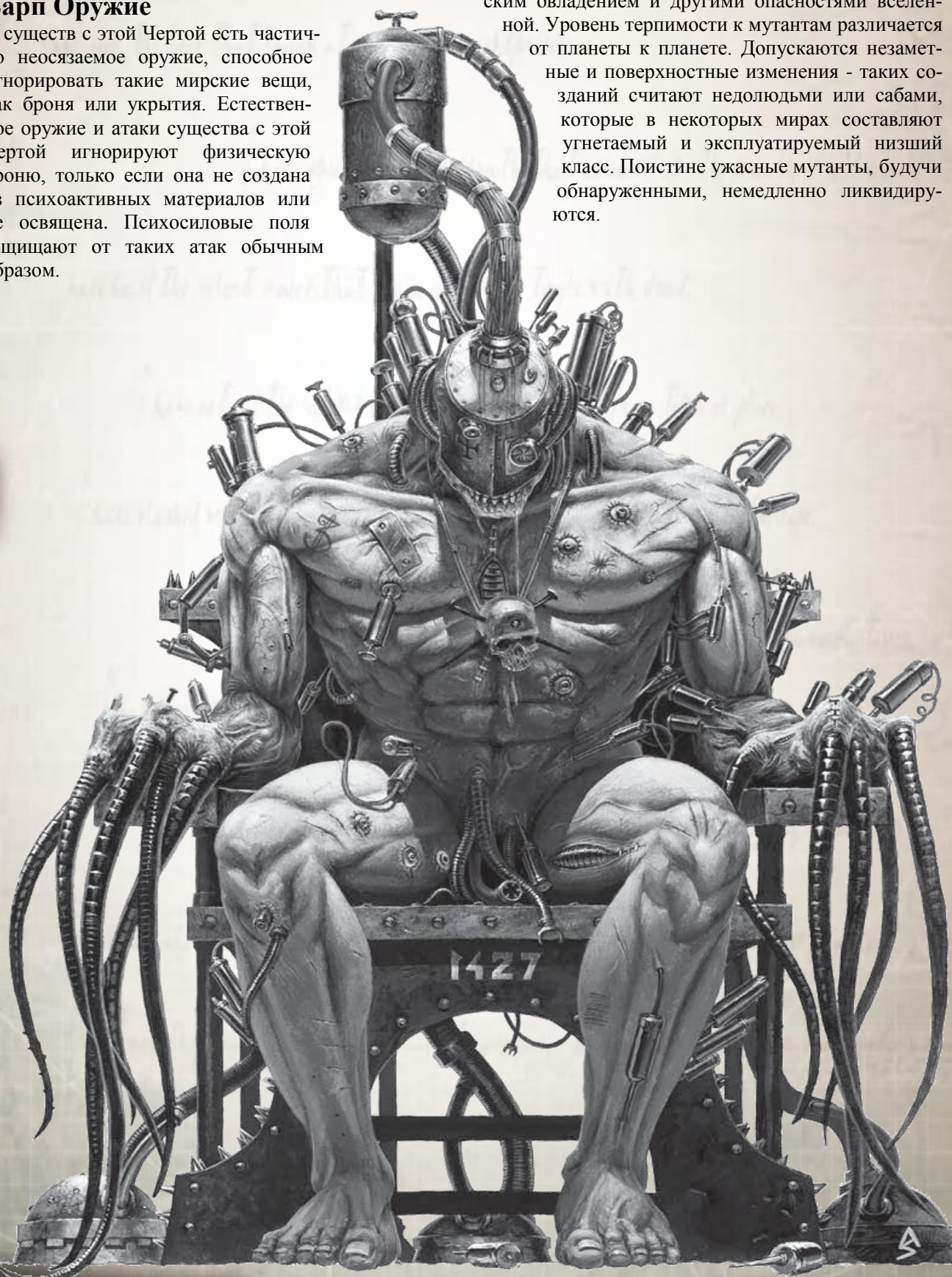
будет нанесен значительный вред. Если существо с этой Чертой получило Урон и не нанесло ни Урона, ни Очков Безумия другим существам до конца своего следующегохода, оно должно пройти Тест на Силу Воли. Существо получает 1 Урон в случае неудачи, плюс 1 Урон за каждую степень неудачи. Если при этом нанесенный Урон станет равен или превзойдет Раны существа, оно возвращается назад в варп.

Варп Оружие

У существ с этой Чертой есть частично неосознаваемое оружие, способное игнорировать такие мирские вещи, как броня или укрытия. Естественное оружие и атаки существа с этой Чертой игнорируют физическую броню, только если она не создана из психоактивных материалов или не освящена. Психосиловые поля защищают от таких атак обычным образом.

Мутации

Проявление мутаций – один из наиболее явных признаков порчи в Империуме. Эти незаметные, или не такие уж и незаметные перемены с плотью могут быть вызваны как воздействием токсического загрязнения, чужеродной биосферы, генетической инженерии, радиации и другими вредными факторами, так и воздействием варпа, демоническим овладением и другими опасностями вселенной. Уровень терпимости к мутантам различается от планеты к планете. Допускаются незаметные и поверхностные изменения – таких созданий считают недолгими или сабами, которые в некоторых мирах составляют угнетаемый и эксплуатируемый низший класс. Поистине ужасные мутанты, будучи обнаруженными, немедленно ликвидируются.



Получение Мутаций

Персонажи, существа и все остальные получают мутации различными способами, но самый распространенный – физическое проявление порчи. Искаженное окружение, химикаты, незаконные лекарства и тому подобное могут вызвать мутации, и существует очень мало способов предотвратить зародившуюся мутацию. Мутации функционируют как Черты, поэтому персонажи не могут покупать их за Очки Опыта.

Мутации

Когда персонаж получает мутацию, сделайте бросок либо по **Таблице 12-3: Малые Мутации** для Малой Мутации, либо по **Таблице 12-4: Сильные Мутации** для Сильной Мутации, чтобы узнать, какую мутацию вы получили. Всегда перебрасывайте повторные результаты.



Рейтинг Угрозы

Все существа и действующие лица в Темной Ереси имеют рейтинг угрозы, указанный в их описании и основанный на классификации Ордо Ксенос. Рейтинг угрозы состоит из двух частей, первая обозначает природу предполагаемой угрозы, а вторая показывает степень предполагаемой угрозы Империи.

Категории угрозы

Еретикус: Угроза исходящая от человечества, такая как еретические мысли, преступность, восстания, беглые мутанты, ведьмы и тому подобное.

Ксенос: Угроза исходит от видов, отличных от человечества, будь это сам чужой или изделие чужеродной богохульной природы, влияние или технологии.

Маллеус: Угроза исходит от варпа, и она либо порождена этим inferнальным миром, либо подпитывается его силой.

Обскуро: Природа угрозы либо не известна и не поддается анализу, либо не подходит ни под одну из обычных категорий опасности. Также, эта категория опасности в редких случаях применяется к запретным опасностям из давно позабытого прошлого человечества.

Степень угрозы

Минима: В малом количестве угроза минимальна и представляет опасность только для одиноких и слабых личностей. Потенциально опасна для неподготовленных и неопытных слуг Императора.

Минорис: В большом количестве представляет серьезную угрозу для всех встречаемых. Однако, в малых количествах или без сторонней поддержки значительных сил, угроза контролю Империи над отдельными мирами или владениями Бога Императора маловероятна.

Мажорис: Представляет значительную физическую или нравственную угрозу гражданскому населению, опасность для имперских агентов и в большом количестве требует вмешательства специализированных или значительных сил для нейтрализации. Сдерживание подобных угроз, особенно предотвращение распространения сведений о них и контактов с гражданским населением считается критическим.

Экстремис: Представляет смертельную угрозу для всех встречаемых и, из-за своей природы или мощи, требует самой решительной ответной реакции. Подобные угрозы могут подвергнуть опасности целые миры, если оставить их без внимания. Не будучи локально подавленными, могут представлять широкую опасность для владений Бога Императора.

Терминус: Уровень угрозы таков, что развертывание практических любых сил для боя повлечет серьезные потери. Подобная угроза может быть устранена только с особым пристрастием. И в случае распространения, укоренения или дальнейшего осложнения, должен быть рассмотрен вопрос о применении исключительных мер.

Таблица 12-3: Малые Мутации

к100	Эффект
01-20	Гротеск: Мутант либо сильно изуродован, либо обезображен и либо похож на животное, что заклеивает его, как проклятого и нечистого. Тесты на Общительность с «обычными» людьми получают штраф -20, Тесты на Запугивание - бонус +10.
21-30	Крепкая Шкура: Мутант получает 1 ОБ Естественной Брони, благодаря плотной коже и рубцовой ткани.
31-40	Деформированный: Спина мутанта и/или его конечности отвратительно искривлены, что дает штраф - 1к10 к его Ловкости.
41-50	Не чувствующий Боли: Мутанту наплевать на ранения и ущерб. Он получает +1 к Ранам.
51-60	Зверюга: Мускульная масса мутанта деформировалась, даровав ему физическую мощь. Он получает +10 к Силе и +10 к Стойкости и -10 к Ловкости.
61-70	Ночной: Мутант получает черту Темный Взор, а так же штраф -10 ко всем Действиям при ярком или дневном свете, если его глаза не защищены.
71-80	Большеглазый: Глаза мутанта становятся водянистыми и практически лишаются век. Он получает +10 к Восприятию и -10 к Общительности.
81-85	Уродливые Руки: Мутант получает -10 к НР и НС и штраф -20 ко всем действиям, требующим точных физических действий.
86-89	Токсичная Кровь: Кровь мутанта пропитана токсинами и ядовитыми химикатами, благодаря чему он получает бонус +10 к устойчивости к токсинам и ядам, но теряет -1к10 Интеллекта и Общительности.
90-99	Вирдлинг: У мутанта есть Младшие Психические Силы, которые он умудряется скрывать. Его Пси Рейтинг равен 1 (смотри Главу 6: Психические Силы).
100	Сделайте бросок по Таблице 12-4: Сильные Мутации.

Таблица 12-4: Сильные Мутации

к100	Эффект
01-25	Отвратительное Уродство: Прикосновения варпа наградило мутанта ужасающим уродством, которое не должно существовать в рациональной вселенной. Это уродство может принять любую форму: извивающиеся щупальца вместо рук, сверкающая бескожая плоть, перемешанные черты лица, тысячи неутомимых глаз, усыпавших тело и т. п. Мутант получает Черту Страшный (1).
26-35	Искажение: Мутант становится странным гибридом человека и животного (или рептилии, насекомого и т.д.). Он получает +10 к Силе, +10 к Ловкости, -1к10 к Интеллекту, -10 к Общительности, и талант Спринт.
36-40	Вырожденный Разум: Разум мутанта извращается и утрачивает человечность. Он получает -1к10 к Интеллекту, -10 к Общительности, а также бросьте 1к10 и получите один из следующих Талантов или Черт: 1-3 Неистовство, 4-7: Бесстрашный, 8-0: Потусторонний.
41-50	Изуродованное Тело: Варп полностью переделал тело мутанта. Сделайте 1к5 бросков по Таблице 12-3: Малые Мутации , перекидывая все повторные результаты. Эти мутации, в независимости от их природы, несут очевидную печать Хаоса.
51-60	Когтистый/Клыкастый: Мутант получает бритвенно острые когти, клыкастую пасть, шипастую плоть или любой другой вид Естественного Оружия, наносящего 1к10 Примитивного Режущего или Ударного урона в ближнем бою.
61-65	Некрофаг: Мутант получает +10 к Стойкости и черту Регенерация, но вынужден обильно питаться сырым мясом, чтобы не страдать от голода.
66-70	Испорченная Плоть: Скрытые кожей, в теле мутанта произошли богохульные перемены. Места внутренних органов заняли корчащиеся твари, вместо крови – ихор, полная личинок мерзость. Если мутант получает Критический Урон, все, увидевшие его внутренности, должны пройти Тест на Страх со штрафом -10.
71-75	Омерзительная Быстрота: Мутант постоянно неестественно дрожит и подергивается и может двигаться чуть ли не быстрее взгляда. Он получает черту Неестественная Ловкость (*2), Талант Спринт и штраф -10 к НС и НР.
76-80	Чудовищная Сила: Мутант получает черту Неестественная Сила (*2).
81-85	Множественные Конечности: У мутанта выросли дополнительные функциональные конечности в форме рук, щупалец, гибкого хвоста (или хвостов). Он получает таланты Амбидекстр и Парное Оружие, а также бонус +10 к Тестам на Взбирание и Захваты.
86-90	Червь: Нижние конечности мутанта срослись вместе в форме червяного или змеиного хвоста. Он получает черту Пресмыкающийся, +5 к Ранам и черту Страшный (1).
91-92	Кошмарный: Внешность мутанта столь искажена и ужасна, что может обращать врагов в бегство. Он получает черту Страшный (2).
93-94	Вязкий: Мутант становится тошнотворно и неестественно гибким и может сжиматься и увеличиваться в размерах. Он получает +10 к Ловкости и +20 к Тестам на Взбирание и Захваты. Он также может пролезть сквозь щель, равную ¼ его обычного размера.
95-96	Крылатый: Тело мутанта искажилось, чтобы дать место паре кожистых крыльев или чему-то подобному. Он получает черту Летун (1к10+5).
97-98	Тучный: Громадное и раздутое тело мутанта дает ему +5 Ран и черту Неестественная Стойкость(*2). Эта мутация лишает мутанта возможности бегать.
99	Едкая Желчь: Вместо обычной атаки в ближнем бою мутант может срыгнуть жгучую желчь, пожирающих плоть личинок или любую другую ужасающую субстанцию. Эта атака использует НС мутанта, требует Полное Действие, от неё можно Уклониться, но нельзя Парировать. Эта атака наносит 1к10+5 Режущего или Энергетического Урона с особым качеством Разрывной .
00	Исчадие Ада: Пронизанный течениями варпа, пропитанный демоническими энергиями, мутант получает черты Потусторонний, Страшный (2), Демонический и Пси Рейтинг 2.

Действующие Лица

Большинство противников, которых встретят аколиты, имеют земное происхождение, это жестокие головорезы, извращённые мутанты, солдаты и политические противники. Ниже описываются некоторые из самых распространённых врагов, с которыми Игровым Персонажам наверняка придётся столкнуться, случись им сорвать зловещие покровы и заглянуть в бездну преступности. Обратите внимание, что указанное оружие, броня и снаряжение свойственно этим персонажам, но не являются обязательными. Вы можете изменять экипировку персонажей, чтобы те соответствовали вашим требованиям. Также обратите внимание, что в случае с Уроном оружия ближнего боя, Бонус Силы уже включён.



Арбитр

Арбитр

Адептус Арбитрес – железный кулак Имперского закона. Арбитры – карающая рука Имперского судейства и первая линия обороны против ереси и восстаний, уполномоченная, в крайних случаях брать мир под свой контроль, например, если правящая верхушка впадёт в ересь.

Профиль Арбитра								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
38	38	38	38	35	35	34	33	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Общее Знание (Преступный Мир) (Инт), Допрос (СВ) +10, Схоластическое Знание (Правосудие) (Инт) +10, Осмотр (Вос), Знание языка (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Выучка с Ручным Оружием (Болт, ОС), Обезоружить, Выучка с рукопашным оружием (Шок), Выучка с Пистолетом (Болт, ОС), Арест.

Броня: Панцирь штурмовика (Голова 6, Руки 6, Тело 6, Ноги 6).

Оружие: Боевой Дробовик (30м О/3/-; 1к10+4У; п:0; Маг 18; Перез ПД; Разлёт), Ручная Пушка (35м; О/-; 1к10+4У; п:2; Маг 5; Перез 2Р), Шоковая Дубинка (1к10+3У; Шоковая).

Снаряжение: Микро-бусина, фото-визор, респиратор, 2 магазина к боевому дробовику, магазин к боевому дробовику с бронебойными патронами, 1к10+5 Трон Гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Астропат

Без астропатов Адептус Астра Телепатика не было бы Империиума. Каждое сообщение, передаваемое между звёздами, телепатически проходит через тысячи псайкеров, известных как астропаты. Без этой живой коммуникационной паутины галактическая цивилизация человека была бы невозможна.

Профиль Астропата								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
10	15	20	20	20	40	35	30	25

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 8

Умения: Общее Знание (Империиум) (Инт), Запретное Знание (Варп) (Инт), Психонаука (Вос) +20, Знание языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Тайный Язык (Аколиты) (Инт).

Таланты: Медитация, Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное), Младшие Психические Силы, Источник Силы, Пси Рейтинг 1, Пси Рейтинг 2, Пси Рейтинг 3.

Психические Силы (Телепатия): Усилить Феномен, Предвидение, Проекция, Противодействие Одержимости. Чувство Присутствия, Телепатия.

Черты: Слепой, Связывание Души.

Оружие: Посох (1к10+2У; Сбалансированный, Примитивный).

Снаряжение: Мантия с капюшоном.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Охотник за Головами

Эти убийцы достаточно опытные, чтобы преследовать приговорённых преступников и ренегатов по подульям, или даже между мирами. Охотники за головами – опасные люди, они гораздо смертоноснее любого обычного бандита или негодяя, и уж точно смертоноснее своей добычи.

Профиль Охотника за Головами								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
43	43	35	35	45	30	33	35	25

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос) +10, Общее Знание (Империиум) (Инт), Маскировка (Лов), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный Транспорт) (Лов), Сбор Сведений (Об), Допрос (СВ), Запугивание (С) +10,

Медика (Инт), Взлом (Лов), Слежка (Лов), Тихое Движение (Лов), Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Выслеживание (Инт).

Таланты: Выучка с ручным оружием (Лаз, СБ), Обезоружить, Выучка с тяжёлым оружием (Пусковые установки, СБ), Стрельба от Бедра, Выучка с рукопашным оружием (Цепное, Прimitivesное, Шоковое), Стальные Нервы, Выучка с Пистолетами (Болт, Лаз, СБ), Быстрая Реакция.

Броня: Лёгкий Панцирь Инфорсера (Голова 5, Руки 5, Тело 5, Ноги 5).

Оружие: Цепной меч (1к10+5Р; Проб 2; Сбалансированный, Разрывной), Ручная пушка (35м О/-/-; 1к10+4У; Проб 2; Маг 5; Перез 2 Полных), шоковая дубинка (1к10+3У; Шокирующая).

Снаряжение: Облегающая одежда, 3 магазина для ручной пушки, фото-визор, респиратор, оковы, 1к10 Трон Гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.



Фанатик Культа

Чудовищные откровения, которые может явить участие в запрещённом культе, способны сломить даже сильнейший разум. Эти «тронутые» люди сохраняют свою полезность для культа и служат стражами, лакеями и доступными жертвами.

Профиль Фанатика Культа								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	25	30	40	30	27	33	45	23

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Очки Безумия: 8

Умения: Бдительность (Восп), Общее Знание (Империиум) (Инт), Обман (Об), Запретное Знание (любое) (Инт), Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Бесстрашный, Неистовство, Выучка с рукопашным оружием (Прimitivesное), Выучка с Пистолетом (СБ), Непокорёбимая Вера.

Оружие: Жертвенный клинок (3м 1к5+3Р; Прimitivesный), ручная пушка (35м; О/-/-; 1к10+4У; Проб 2; Маг 5; Перез 2 ПД).

Снаряжение: Ритуальная мантия, 2 магазина для ручной пушки, фальшивое удостоверение личности.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Новопосвящённый Культист

Подобно раковой опухоли на теле Империиума, тайные сговоры, богохульные учения и забытые верования гноятся и набухают в тени, не испытывая недостатка в несчастных душах, жаждущих пополнить их ряды.

Профиль Новопосвящённого Культиста								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	25	30	30	30	30	33	35	28

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Общее Знание (Империиум) (Инт), Обман (Об), Запретное Знание (любое) (Инт), Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Прimitivesное), Выучка с Пистолетом (СБ), Непокорёбимая Вера.

Оружие: Жертвенный клинок (3м 1к5+3Р; Прimitivesный), авто-стаб (30м; О/3/-; 1к10+3У; Проб 0; Маг 9; Перез ПД).

Снаряжение: Ритуальная мантия, магазин для авто-стаба, фальшивое удостоверение личности.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Магус Культа

Высшие эшелоны культов, поклоняющихся Губительным Силам, состоят из мужчин и женщин, продавших свои души в обмен на оккультную силу.

Профиль Магуса Культа								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	25	30	30	30	41	33	40	39

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Бдительность (Восп), Шифры (Оккультные) (Инт), Общее Знание (Империиум) (Инт), Обман (Об) +10, Запретное Знание (любое) (Инт) +10, Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Прimitivesное), Выучка с Пистолетом (СБ), Сопротивление (Психические Силы), Непреклонный, Непокорёбимая Вера, Психический рейтинг 2.

Психические Силы: Число Младших Психических Сил магуса культа равно ½ его Бонуса Силы Воли.

Броня: Ячеистый жилет (Грудь 4).

Оружие: Жертвенный клинок (3м 1к5+3Р; Прimitivesный), авто-стаб (30м; О/3/-; 1к10+3У; Проб 0; Маг 9; Перез ПД).

Снаряжение: Ритуальная мантия, магазин для авто-стаба, фальшивое удостоверение личности.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Мажорис.

Колдовство!

Ведьма, не являясь настоящим псайкером, тем не менее, может обращаться к силе варпа посредством заклинаний и колдовства. Чтобы отразить таинственность и эзотеричность применяемых ими методов, Психический Порог всех их Психических Сил увеличен на 2. Магус культа должен иметь возможность говорить и свободно жестикулировать, чтобы применять Психические Силы. Более того, применение темных искусств далеко не безопасно, даже в сравнении с возможностями псайкеров, поэтому они должны добавлять +20 ко всем броскам на вызванные ими Психические Феномены и Опасности Варпа.

Отребье

Низы из низов, отребье, иногда называемые помощниками и отбросами – это наркоманы, вырожденцы, парии, психопаты и тому подобные. Напрочь отчаявшиеся, зачастую покалеченные умом и телом, некоторые из них могут быть гораздо опаснее любого здравомыслящего человека, готовые пойти на все ради грошей...

Профиль Отребья

НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
18	18	25	30	30	16	25	20	10

Передвижение: 3/6/9/18

Раны:10

Очки Безумия: 15 или больше.

Умения: Бдительность (Восп), Кутёж (Ст), Общее Знание (Преступный мир) (Инт), Маскировка (Лов), Обман (Об), Запугивание (С), Знание языка (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Выучка с Ручным Оружием (СВ), Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выучка с Пистолетом (Лаз, СВ).

Оружие: Импровизированное (1к10 У; Примитивное; Несбалансированное).

Снаряжение: Лохмотья, 2 дозы обскуры.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Гражданин

Империи населены бесчисленными миллиардами мужчин и женщин, от хаб-рабочих, день за днем бредущих на мануфакторию и обратно, матросов, стирающих руки в кровь об лебедки на военных кораблях Императора, до шахтеров с рудников, чьи короткие жизни питают железное сердце Империи.

Профиль Гражданина

НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
28	28	45	40	30	20	25	25	20

Передвижение: 3/6/9/18

Раны:10

Умения: Бдительность (Восп), Общее Знание (Империи) (Инт), Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (Любое).

Таланты: Нет.

Оружие: Безоружный.

Снаряжение: Блеклая одежда гражданина, 1к5-1 Трон Гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.



Боевой Сервитор

Боевой Сервитор

Боевые сервиторы оснащены высокоэффективным боевым оружием и запрограммированы на использование основных оружейных шаблонов.

Профиль Боевого Сервитора

НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
30	15	50	40	15	10	20	30	05

Передвижение: 1/2/3/6

Раны:10

Умения: Бдительность (Восп) +10.

Таланты: Усиленные чувства (Зрение), Выучка с рукопашным оружием (Цепное, Примитивное).

Черты: Бронированный, Темный взор, Машина (4), Естественное оружие (Кулак).

Броня: Панцирь (Все:6).

Оружие: Кулак (1к10+5У; Примитивное), Цепной топор (1к10+9Р; П 2; Разрывное).

Снаряжение: Встроенная микро-бусина (только получение/передача инструкций).

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Разгульный дворянин

Когда самые привилегированные люди портятся, они становятся действительно испорченными. Обладая богатством и властью, дворянин волен предаваться всевозможным порокам только чтобы провести время и развеять тоску, навеянную роскошной жизнью.

Профиль Разгульного дворянина

НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
30	15	50	40	15	10	20	30	05

Передвижение: 3/6/9/18

Раны:10

Умения: Бдительность (Восп), Трѣп (Об), Кутѣж (Ст), Обаяние (Об), Командование (Об), Общее знание (Империиум) (Инт), Обман (Об) +10, Запретное знание (любое) (Инт), Азартные Игры (Лов), Допрос (СВ), Грамотность (Инт), Ловкость рук (Лов), Знание языка (Высокий готик, Низкий готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Силовое, Прimitивное, Шоковое), Выучка с пистолетами (Лаз, СВ), Выхватить оружие, Уличный бой.

Броня: Ячеистый боевой плащ (Руки 4, Тело 4).

Оружие: Нож (3м 1к5+2Р; Прimitивный), компактный автостаб (15м, О/3/-; 1к10+2У; п 0; маг 4; прзк ПД). Компактный лазпистолет (15м, О/-/-; 1к10+1Э; маг 15; прзк ПД; Надежный), силовой меч (1к10+8Э; п 6; Сбалансированный, Силовое поле).

Снаряжение: Модная одежда, ювелирные украшения стоимостью 1к5*10 Трон Гельт, 3к10 Трон Гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Инфорсер

Адептус Арбитрес – это бдительные стражи имперского закона, а каждодневная охрана правопорядка и обеспечение местных законов возложены на собственные силы безопасности каждой планеты. Все эти многочисленные каратели, префекты, хранители и многие другие, как правило, собирательно называются «инфорсеры».

Профиль Инфорсера								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	35	35	35	30	30	35	30	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны:10

Умения: Бдительность (Восп), Общее Знание (Империиум) (Инт), Допрос (СВ), Знание языка (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Выучка с Ручным Оружием (СВ), Обезоружить, Выучка с рукопашным оружием (Прimitивное), Выучка с Пистолетом (СВ), На обе лопатки.

Броня: Легкое бронепальто (Руки 2, Тело 2, Ноги 2).

Оружие: Дубинка (1к10+3У; Прimitивная), автостаб (30м; О/3/-; 1к10+3У; п 0; маг 9; прзк ПД).

Снаряжение: Униформа, 2 обоймы для автостаба, микро-бусина.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Затейник

Жизнь в Империиуме полна страданий, и не удивительно, что даже малые отдушины столь желанны для народных масс. Развлечения в Империиуме имеют тенденцию быть незамысловатыми, недвусмысленными и грубыми.

Профиль Затейника								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
20	20	30	30	30	20	30	30	40

Передвижение: 3/6/9/18

Раны:10

Умения: Бдительность (Восп), Кутѣж (Ст), Обаяние (Об), Общее Знание (Империиум) (Инт), Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое), и что-либо одно из следующего: Акробатика (Лов), Азартные игры (Инт) или Исполнитель (Об).

Таланты: Нет

Оружие: Безоружный (1к5; Особое).

Снаряжение: Диковинная одежда, безделушки, колода карт или музыкальный инструмент, афиши, 1к5 трон гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.



Инфорсер

Горновой

По всему Империиуму, в плавильных заводах и кузнечных фабриках из огромных тиглей текут реки раскаленного добела металла, заполняя литейные формы, а воздух наполнен искрами. Среди этого жара тяжело ступают фигуры, облаченные в громоздкие костюмы из вулканизированной резины и очки из затемненного стекла.

Профиль Горнового								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
20	20	40	30	20	20	30	30	30

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Общее Знание (Империум) (Инт), Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Нет

Броня: Защитное снаряжение (Голова 4, Руки 4, Тело 4, Ноги 4).

Оружие: Безоружный (1к10; Особое).

Снаряжение: 1к5-2 трон гелът.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Оружейный сервитор

Оружейные сервиторы – это боевые единицы, снаряженные усиленными сенсорами, целеискателями и тяжелым вооружением.

Профиль Оружейного сервитора								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
15	30	50	40	15	10	20	30	05

Передвижение: 1/2/3/6

Раны: 10

Умения: Ремесло (любое) +10.

Таланты: Выучка с ручным оружием (СВ), Усиленные чувства (Зрение), Выучка с рукопашным оружием (Примитивное).

Черты: Бронированный, Автостабилизация, Темный Взор, Машина (4), Естеств. оружие (Кулак).

Броня: Нет (Голова 6, Руки 6, Тело 6, Ноги 6).

Оружие: Кулак (1к10+5У; Примитивный), спаренные автопушки (90м; -4/20; 1к10+4У; п 0; маг 30; прзк ПД; Разрывные).

Снаряжение: Встроенная микро-бусина (только для приема/передачи инструкций), магазин равный трем обоймам.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.



Оружейный Сервитор



Еретех

Еретех

Люди мало знают о технике и по праву боятся её. Еретехи – это преступники, специализирующиеся на темных искусствах техно-рекламации, исследований и реутилизации. Проворачивая свои дела за пределами законной сферы деятельности Культа Механикус, еретехи рискуют быть «переработанными» в более продуктивную форму жизни – в сервитора, если попадутся в руки Духовенству Марса. Некоторые еретехи – всего лишь мусорщики, другие – опасные ренегаты, снабжающие преступный мир запрещенными наркотиками или оружием, а самые развращенные роются в вещах, которые лучше не трогать.

Профиль Еретеха								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
28	28	35	30	30	40	35	30	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Кутёж (Ст), Химпользование (Инт), Взбирание (С), Общее Знание (Техника) (Инт), Обман (Об), Оценка (Инт), Запугивание (С), Медика или Схоластическое знание (любое) (Инт), Знание языка (Низкий Готик) (Инт), Технопользование (Инт) +10.

Таланты: Выучка с Ручным Оружием (СВ), Мастер хирургон, Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выучка с Пистолетом (Лаз, СВ).

Оружие: Компактный лазпистолет (15м, О/-/-; 1к10+1 Э; маг 15; прзк ПД; Надежный), мононож (3м 1к5+3 Р; п 2).

Снаряжение: Противогаз, одежда, инфо-планшет, батарея к лазпистолету, 1к10 Трон Гелът.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Промышленный или тяжелый ремонтный сервитор

Эти сервиторы были модифицированы и оснащены приспособлениями для поднятия грузов, бурения камней и дробления руды в одном из бесчисленных промышленных комплексов Империи или соединены со специализированным ремонтным снаряжением.

Профиль Ремонтного сервитора								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
15	15	50	40	15	10	20	30	05

Передвижение: 1/2/3/6

Раны: 10

Умения: Нет.

Таланты: Нет.

Черты: Машина (4), Естественное оружие (инструменты), Неестественная сила (*2).

Броня: Нет (Голова 4, Руки 4, Тело 4, Ноги 4).

Оружие: Кулак (1к10+15 Э, У или Р; Прimitивный).

Снаряжение: Встроенная микро-бусина (только для приема/передачи инструкций), фото-визор.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Боец истребительного отряда

Истребительные отряды – одни из самых опасных формирований, существующих в инфорсерских организациях. К их услугам прибегают для приведения в жизнь ордеров на казнь, либо в тех случаях, когда требуются крайние меры. На некоторых мирах, где правление планетарных губернаторов деспотично и жестоко, истребительные отряды становятся ненавидимым олицетворением их власти.

Профиль Бойца истребительного отряда								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	35	35	35	30	30	35	30	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10



Боец истребительного отряда

Умения: Бдительность (Восп), Взбирание (С), Общее Знание (Империи) (Инт), Допрос (СВ), Знание языка (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Выучка с Ручным Оружием (СБ), Обезоружить, Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выучка с Пистолетом (СБ), На обе лопатки.

Броня: Легкий панцирь инфорсера (Руки 5, Тело 5, Ноги 5).

Оружие: Автопушка с бронебойными патронами (90м; О/3/10; 1к10+3 У п 3; маг 30; прзк ПД), автостаб с разрывными патронами (30м; О/3/-; 1к10+5У п 0; маг 9; прзк ПД; ОБ учитываются вдвойне).

Снаряжение: Униформа, 2 магазина к автопушке, микро-бусина, респиратор, фото-визор.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Здоровяк

На грубую силу всегда есть спрос, и многие бандиты, головорезы и драчуны набивают себе цену при помощи грубых искусственно выращенных мускульных имплантов или употребляя опасные химикаты и отупляющие боевые наркотики.

Профиль Здоровяка								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
28	28	45	40	30	20	25	25	20

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Кутёж (Ст), Общее Знание (Империи) (Инт), Обман (Об), Запугивание (С), Знание языка (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Выучка с Ручным Оружием (СБ), Железная Челюсть, Выучка с рукопашным оружием (Цепное, Примитивное), Выучка с Пистолетом (Лаз, СБ).

Оружие: Кастет (1к5+3У; Примитивное; Несбалансированное), Цепной меч (1к10+6 Р; П 2; Сбалансированное, Разрывное).

Снаряжение: Изношенная одежда, 2 дозы Забоя, 1к5 Трон Гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Богатый Торговец

Торговцы добились своего положения благодаря умению выживать в мире, где разница между доходом и убытком заключена в обороте колеса фортуны. Обаятельные и, как правило, чрезвычайно безжалостные, таким людям лучше не переходить дорогу.

Профиль Богатого торговца								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	25	30	30	30	35	30	35	35

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Бартер (Об) +10, Командование (Об), Общее Знание (Империиум) (Инт), Обман (Об), Оценка (Инт) +10, Грамотность (Инт), Логика (Инт), Знание языка (Высокий готик, Низкий готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выучка с Пистолетом (Лаз, СВ).

Броня: Ячеистый жилет (Тело 4).

Оружие: Компактный лазпистолет (15м, О/-/-; 1к10+1Э; маг 15; прзк ПД; Надежный).

Снаряжение: Высоко модная одежда, личная зашифрованная микро-бусина, печать гильдии/ торговой картели, инфо-планшет, ювелирные украшения на сумму 1к5*10 Трон гельт, 3к10 Трон гельт

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Проповедник Министорума

Бессчетные миллиарды людей считают Императора богом. За тысячелетия эта вера создала громадную и могущественную организацию, посвященную поклонению Ему – Министорум. Она состоит из бесчисленных рангов и подразделений – от дьяконов до кардиналов и высших епископов, которые направляют веру через бессчетное количество жрецов, проповедников, нищенствующих монахов, пасторов, псаломщиков, писцов и хористов, образующих основу духовенства.



Проповедник Министорума

Профиль Проповедника Министорума								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	25	30	30	30	35	30	35	35

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Обаяние (Об), Общее Знание (Имперское Кредо) (Инт), Грамотность (Инт), Схоластическое знание (Имперское Кредо) (Инт), Знание языка (Высокий готик, Низкий готик) (Инт).

Таланты: Дух власти, Мастер оратор.

Снаряжение: Роба епископата, молитвенник, множество небольших религиозных вещей.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Мутант

Мутация – печальная неизбежность человеческого существования в Империи, и на многих мирах человеческий генофонд был безвозвратно поврежден за поколения воздействий загрязнителей и чужеродной биосферы. Мутантов, терпимых в Империи, обычно называют недолудьми (иногда их даже классифицирует Администратум), обычно им позволяется тяжело трудиться в рабских условиях на факториях и в ульях.

Профиль Мутанта								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
22	22	36	36	22	18	30	25	20

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 12

Умения: Взбирание (С), Общее Знание (Местное) (Инт), Знание языка (Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).

Таланты: Выучка с ручным оружием (Примитивное).

Черты: Мутация (любая; 50% шанс, что у мутанта будет еще 1к5-1 дополнительных мутаций).

Оружие: Дубинка (1к10+3У; Примитивная).

Снаряжение: Изорванная одежда, комбинистмент, 1к5-3 Трон гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Омерзительный мутант

Мутант, пораженный и переделанный влиянием варпа, гораздо хуже, чем любой печальный горемыка, рожденный изуродованным в результате воздействия загрязнителей и радиации. Сбившиеся с пути и проклятые, их тела стали глиной в руках безумного и страшного скульптора, а их разум и души безвозвратно запятнаны.

Профиль Омерзительного мутанта								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
27	22	41	36	22	18	30	25	15

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 17

Очки Порчи: 8

Очки Безумия: 12

Умения: Бдительность (Вос), Шифры (Оккультные) (Инт), Взбирание (С), Общее Знание (Преступный мир) (Инт), Маскировка (Лов), Запугивание (С), Ти-

хое Движение (Лов), Знание языка (Низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).

Таланты: Выучка с ручным оружием (Примитивное), Выучка с пистолетом (СБ).

Черты: Мутация (любая; 75% шанс, что у мутанта будет еще 1к5 дополнительных мутаций).

Оружие: Топор (1к10+5Р; Примитивный, Несбалансированный), стаб револьвер (30м, О/-/-; 1к10+3У п 0; маг 6; прзк 2ПД; Надежный).

Снаряжение: Лохмотья, разнообразный хлам.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.



Омерзительный Мутант

Матрос

Любому большому космическому кораблю требуется команда из сотен, если не тысяч человек. Большинству из них предстоит опасный и непосильный труд в условиях, где средняя продолжительность жизни низка, а медленная смерть из-за облучения радиацией и от атмосферной лихорадки обычное дело.

Профиль Матроса								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
20	20	35	35	25	20	35	30	30

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 10

Умения: Бдительность (Вос), Общее Знание (Техника) (Инт), Знание языка (Низкий готик) (Инт), Технопользование (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Нет.

Броня: Рабочий комбинезон (Голова 2, Рука 2, Тело 2, Ноги 2: -5 Ловкости).

Оружие: Безоружный (1к5; Особый).

Снаряжение: Промышленные инструменты, комбинструменты.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Рецидивист

Как говорит пословица, «отбросы не тонут» - и это чистая правда. Всегда найдутся умелые, аморальные и достаточно хитрые люди, способные подняться со дна преступного мира. Эти криминальные лорды, рабовладельцы, скупщики краденого и посредники могут исполнять множество различных ролей, но Арбитры навесили на них один порицающий ярлык – рецидивист, и они живут подобно паразитам в мягком подбрюшье Империи.

Профиль Рецидивиста								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
28	28	35	30	30	30	33	35	40

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 12

Умения: Бдительность (Восп), Бартер (Об), Трѣп (Об), Кутеж (Ст) +10, Химпользование (Инт), Общее Знание (Преступный мир) (Инт), Обман (Об) +10, Запугивание (С), Взлом (Лов), Знание языка (Низкий готик) (Инт).

Таланты: Выучка с ручным оружием (СБ), Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выучка с пистолетом (Лаз, СБ).

Броня: Бронекуртка (Руки 3, Тело 3).

Оружие: Компактный автопистолет с бронебойными патронами (15м, -/-/6; 1к10+1У п 3; маг 9; прзк ПД), мононож (3м; 1к5+3Р; п 2).

Снаряжение: Стильная одежда, 2 обоймы бронебойных патронов к автопистолету, 1к10 Трон гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Переписчик

Их пальцы измазаны чернилами, их спины сгорблены над письменными столами, заваленными пергаменами – переписчиков можно встретить в каждом темном алькове Империи.

Профиль Переписчик								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
20	20	30	30	30	20	30	30	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Общее Знание (Империи) (Инт), Грамотность (Инт) +10, Знание языка (Высокий готик, Низкий готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Нет

Оружие: Безоружный (1к5; Особый).

Снаряжение: Роба, чернильные пятна, перья, чернильницы, пергамент, инфо-планшет, 1к5-2 Трон гельт.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Подонки

Жизнь в Империи жестока и сурова и порождает множество различных подонков, предпочитающих жить за счет слабых и обдирать тех, кто беднее их. Эта колонка подходит для всевозможных никчемных головорезов, грабителей, рэкетиров, вымогателей и прочих преступников.

Профиль Подонка								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
28	28	35	30	30	20	27	25	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Кутеж (Ст), Общее Знание (Империи) (Инт), Обман (Об), Запугивание (С), Знание языка (Низкий готик) (Инт).

Таланты: Выучка с ручным оружием (СБ), Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выучка с пистолетом (Лаз, СБ).

Оружие: Нож (3м; 1к5+3Р; Примитивный), авто-стаб (30м; О/3/-; 1к10+3У; п 0; маг 9; прзк ПД).

Снаряжение: Поношенная одежда, 2 магазина к авто-стабу. 1к5 Трон гелът.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Сервитор дрон

Сервитор – это сплав плоти и машины, сделанный из специально выращенной органики или из человеческого тела, которому предварительно стерли память. По всему Империи можно встретить миллионы этих кибернетических созданий, которых используют для выполнения простых и монотонных функций без отклонений или вопросов.

Профиль Сервитора дрона								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
15	15	50	40	15	10	20	30	05

Передвижение: 1/2/3/6

Раны: 10

Умения: Ремесло (любое) +10.

Таланты: Нет.

Черты: Машина 4, Естественное оружие (Кулак).

Броня: Нет (Голова 4, Руки 4, Тело 4, Ноги 4).

Оружие: Кулак (1к10+5У; Примитивный).

Снаряжение: Встроенная микро-бусина (только для приема/передачи инструкций).

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.



Сервиторы дроны

Кидала

Некоторые негодяи предпочитают воровство, хитрость и ложь открытому насилию (однако, пуля в спину это совсем другой разговор). Кидалы, как правило, считают себя выше остального преступного мира и высокомерно презирают «собачью работу».

Профиль Кидалы								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
23	28	30	30	40	30	27	25	30

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Кутеж (Ст), Общее Знание (Империи) (Инт), Маскировка (Лов) +10, Обман (Об) +10, Уклонение (Лов) +10, Оценка (Инт), Сбор сведений (Об), Запугивание (С), Взлом (Лов), Слежка (Лов), Тихое Движение (Лов) +10, Знание языка (Низкий готик) (Инт).

Таланты: Выучка с ручным оружием (СБ), Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выучка с пистолетом (Лаз, СБ), Быстрая реакция, Спринт.

Оружие: Мононож (3м; 1к5+3Р; п 2), компактный авто-стаб с глушителем (15м; О/3/-; 1к10+2У п 0; маг 4; прзк ПД).

Снаряжение: Классная одежда, 2 обоймы к авто-стабу, мультиключи, 1к5 Трон гелът.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Мясник

Облаченный в кожаный фартук, воняющий сырым мясом и сверкающий зубчатыми тесками, мясник убивает и разделывает миллиарды тон мяса, употребляемого населением.

Профиль Мясника								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	20	35	30	30	20	30	30	30

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 10

Умения: Бдительность (Восп), Общее Знание (Империи) (Инт), Знание языка (Низкий готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Цепное).

Оружие: Цепной топор (1к10+7Р; п 2; Разрывной).

Снаряжение: Тусклая одежда гражданина, 1к5-1 Трон гелът.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.



Мясник

Техноадепт

Древнее духовенство Марса, Адептус Механикус являются единственными санкционированными хранителями научной мысли и технологического знания в Империуме. Для механикумов, ушедших с головой в таинственные ритуалы и запутанные догмы, их искусства являются божественным таинством, дарованным им их собственным воплощением Императора – Омниссией, и посему для них вся техника священна.

Техноадепты – это полностью посвященные аколиты Культа Механикус, которые образуют основную массу духовенства.

Профиль Мясника								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	25	30	30	30	40	35	35	20

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 12

Умения: Бдительность (Восп), Химпользование (Инт), Общее Знание (Техника) (Инт), Вождение (любое) (Лов), Логика (Инт) +10, Пилот (любое) (Лов), Схоластическое знание (любое) (Инт), Знание языка (Низкий готик) (Инт), Тайный язык (Технический) (Инт) +10. Технопользование (Инт) +10.

Таланты: Двоичный код, Химическая кастрация, Электрическая поддержка, Энергетический запас, Благословение оружия, Заряд люмина, Медитация, Выучка с рукопашным оружием (Цепное, Силовое, Примитивное), Выучка с пистолетом (Болт, Лаз, Плазма, СБ).

Броня: Бронеплащ (Все 3).

Оружие: Цепной топор (1к10+7Р; п 2; Разрывной), лазпистолет (30м; О/-/-; 1к10+2Э; п 0; маг 30; прзк пд; Надежный).

Снаряжение: Импланты механикуса, базовая УМИ и 1к5 других имплантов, инструменты, респиратор, инфо-планшет, личный когитатор, 2 батареи к лазпистолету.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Ведьма

Ведьмы – это порождения беглых псайкеров и мистиков, которые отринули Империум и все его идеалы и отделились разрушительным силам Хаоса. Инквизиторы преследуют и уничтожают этих безумцев, психов и нечестивых еретиков.

Профиль Ведьмы								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	25	30	30	30	41	33	40	39

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Бдительность (Восп), Общее Знание (Империум) (Инт), Обман (Об) +10, Запретное знание (любое) (Инт) +10, Тайны знаки (Оккультные), Тайный язык (любой) (Инт), Знание языка (Низкий готик) (Инт), Ремесло (Инт).

Таланты: Выучка с рукопашным оружием (Примитивное), Выучка с пистолетом (СБ), Сопротивление (Психические силы), Непреклонный, Непокколебимая вера, Пси рейтинг 3.

Броня: Ячеистый жилет (Тело 4).

Оружие: Нож (3м; 1к5+3Р; Примитивный), автостаб (30м; О/3/-; 1к10+3У; п 0; маг 9; прзк ПД).

Снаряжение: Черная ряса, обойма к авто-стабу, фальшивое удостоверение личности, немного странности, богохульный амулет, безумный взгляд.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Мажорис.

Колдовство!

У ведьм есть психические силы Почувствовать присутствие, Белый шум, а так же один из следующих пакетов:

Кукловод: Исказить зрение, Забудь меня, Обнаружить разум, Принуждение, Господство.

Провидец: Причинить безумие, Предвидение, Психометрия, Видения.

Пирокин: Вспышка взрыва, Иссущение, Призвать пламя, Огненный болт, Изваять пламя.

Гейст: Призрачные руки, Спазм, Полет, Силовой болт, Телекинез, Телекинетический щит.

Чужие и Чудовища

Будь то ксеносы, дикие звери или другие нечеловеческие ужасы, тревожащие сектор.

Мозговой Лист

Мало кто готов поверить, что из всех врагов, с которыми сталкивалось человечество, именно это сероватое, лозоподобное растение будет представлять столь коварную угрозу. Считалось, что это зловредное создание, известное как «рабская лоза» или «серый сорняк», а чаще всего называемое «мозговой лист», происходит из джунглей мира-смерти Катачан. Внешне мозговой лист напоминает крупную лозу или плющ, каждый усик которого увенчан одним единственным мясистым листом. Но в отличие от них, мозговой лист обладает некой формой гештальт сознания, каждый листок представляет собой макроклетки, образующие его совершенно чужеродный ум. Обратная сторона каждого листа покрыта колючками, позволяющими цепляться к слишком близко подошедшим существам. Прицепившись к жертве, листок выпускает пучки микроскопических жгутиков, проникающих под кожу и вызывающих образование фибром в её нервной системе, беря, таким образом, тело жертвы под полный контроль. Не будучи в привычном смысле разумным, мозговой лист, тем не менее, быстро и эффективно овладевает своей жертвой, подчиняя её воле родительского растения. Выполнив свою роль, лист отделяется от основного растения и продолжает существовать в качестве паразита на теле жертвы, позволяя новому листу быстро вырасти на своём месте. Сорняк использует свою жертву, превращённую в шатающегося раба для защиты себя и размножения побегов.

Заражённости мозговыми листьями были обнаружены на многих мирах, а недавние тревожные факты свидетельствуют, что растение не является исконным уроженцем Катачана, а скорее уклоняющаяся мутация или эволюционный потомок тиранидской мозговой пиявки, что делает уничтожение любой заражённости приоритетной целью для большинства членов Ордо Ксенос Каликсиды. Ужасы, обрушившиеся несколько лет назад на членов дворянства сектора во время печально известного инцидента, известного как «Сады-убийцы Кваддиса» подчеркнули необходимость предотвращения размножения этой поганой лозы.

Растение Мозгового Листа

Эту лозу чаще всего можно увидеть паразитически обвивающейся вокруг крупного растения или дерева, или стелящейся по лицу какой-нибудь статуи или по фасаду здания. Её размеры меняются с возрастом. Некоторые Характеристики мозгового листа зависят от того, насколько он успел вырасти. Существует три уровня развития, приведённых здесь: Незрелый, Зрелый и Древний.

Профиль Мозгового Листа - Незрелый								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
-	-	-	20	-	18	36	60	-

Передвижение: -

Раны: 6

Профиль Мозгового Листа - Зрелый								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
-	-	-	40	-	18	36	60	-

Передвижение: -

Раны: 20

Профиль Мозгового Листа - Древний								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
-	-	-	60	-	18	36	60	-

Передвижение: -

Раны: 40

Черты: Ограниченные Действия†, Размер (Тощий для незрелого, Средний для зрелого, Массивный для древнего), Странная Физиология, Берущий под контроль‡.

†**Ограниченные Действия:** Единственное Действие, которое может предпринимать мозговой лист – пытаться прицепиться к жертве, находящейся в пределах полуметра от одного из его листков.

‡**Берущий под контроль:** Жертва мозгового листа практически никогда не подозревает о грозящей опасности, и у неё есть лишь один шанс почувствовать уколы шипов и сорвать листок прежде, чем будет слишком поздно. Эластичный, закрытый покров вокруг головы и шеи жертвы (обеспечивающий как минимум 2 ОБ) может защитить от атаки. В момент, когда лист цепляется, его цель должна пройти Тест на Ловкость или лист прицепится и со всей поспешностью начнёт подчинять себе нервную систему жертвы, пока та лежит ничком и бьётся в судорогах. Через 1к10 минут происходит полный захват нервной системы, и если в течение этого времени удалить лист, то жертва вернётся в сознание, но навсегда потеряет 1к10 очков Стойкости и получит 1к10 Очков Безумия. Если же ничего не предпринять, то по истечении требуемого времени жертва становится Рабом Мозгового Листа.

Раб Мозгового Листа

Раб мозгового листа, с повреждёнными нервами, пускающий слюни, подёргивающийся и волочащий ноги, находится под полным контролем пагубного растения. Измените Характеристики раба следующим образом. «-» означает, что существо теряет эту Характеристику и больше не может предпринимать или проваливать Тесты на них.

Корректирующий Профиль Раба Мозгового Листа								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
-10	-10	+0	-10	-10	-	-10	-	-

Раны: Половина

Умения, Таланты и Силы: Раб теряет все Умения, Таланты и Психические Силы на все время рабства. Все рабы получают талант Бесстрашный. Они инертны, их единственное засвидетельствованное

поведение – сторожить своё родительское растение, конвульсивно бросаясь на все, что угрожает ему.

Избавление от рабства

Если сорвать лист с раба, он сию минуту издаст ужасающий вопль страдания и рухнет без чувств, так как разрыв связи с растением причиняет нервной системе жертвы обширные повреждения. После удаления листа раб должен пройти Тест на Стойкость или умереть. Если он выживает, то сохраняет штрафы к Навыкам Рукопашной, Навыкам Стрельбы, Стойкости, Ловкости и Восприятию в качестве постоянного Повреждения Характеристики. Освобождённый раб также получает 3к10 Очков Безумия.

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минорис

Сумеречный Охотник

Ужасающая тварь, упоминающаяся в мрачных легендах по всему сектору Каликсида, одна из самых пугающих среди множества опасностей Сумерек, обитающая в глубочайших болотах этого мира. Внешне он похож на ужасный гибрид чахлого старика и гигантского четырёхлапого паука.

Профиль Сумеречного Охотника								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
52	0	43	40	53	21	46	28	18

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 20

Умения: Бдительность (Вос), Взиранье (С) +20, Маскировка (Лов), Обман (подражает только голосам и звукам) (Об) +20, Уклонение (Лов)+10, Тихое Движение (Лов).

Таланты: Падение кошки, Трудная Мишень, Быстрая Атака.

Черты: Тёмный Взор, Страх 2, Естественная Броня 2 (Руки и Ноги), Естественная Броня 4 (Тело), Естественное Оружие (Костяные Шпоры).

Броня: Нет (Голова 0, Руки 0, Тело 4, Ноги 2).

Оружие: Костяные шпоры (1к10+5Р, Примитивное)

Рейтинг Угрозы: Обскуро Мажорис.

Грокс

Спрос на мясо и домашний скот, чтобы накормить бесчётные рты Империиума, колоссален, и хотя есть десятки других (гораздо более вкусных) видов, таких как спиралероги, демипахи и бивневые бизоны, именно гроксы получили широчайшее распространение.

Профиль Грокса								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	0	62	65	11	12	41	38	10

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 22

Умения: Бдительность (Вос)

Черты: Животный, Свирепый в Атаке, Размер (Массивный), Естественная Броня 2 (Лапы), Естественная Броня 4 (Тело, Голова), Естественное Оружие (Когтистые копыта), Четвероногий, Паникёр.

Броня: Нет (Голова 4, Тело 4, Ноги 2).

Оружие: Когтистые копыта (1к10+6У).

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минима.

Крыло Ночи

Пользующийся дурной славой мир Сумерки известен множеством населяющих его ужасающих тварей и губительных хищников, и крыло ночи не исключение. Это ночное существо имеет странный и тревожный облик, его янтарное слизнеобразное тело длиной с человеческую руку практически не имеет черт, кроме маленького круглого рта, окружённого крючковатыми шипами.

Профиль Крыла Ночи								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
26	0	23	30	42	06	55	48	-

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 5

Умения: Уклонение (Лов).

Таланты: Бесстрашный.

Черты: Животный, Страх 1, Летун 6, Наркотическая пыль†, Естественное Оружие (Укус), Эхо-Чувства, Сосущий Укус‡, Размер (Тощий).

†Наркотическая пыль: Любое существо без дыхательного аппарата, приближающееся на расстояние одного метра к Крылу Ночи, должно успешно пройти Серьёзный (+0) Тест на Стойкость или стать Оглушённым на число Раундов, равное 1к10 минус БСт (минимум на один Раунд). Это отравляющая атака.

‡Сосущий Укус: Если Крыло Ночи успешно кусает свою жертву, оно автоматически прицепляется и начинает сосать её кровь. Каждый Раунд Крыло Ночи наносит 1к10 очков Урона Стойкости до тех пор, пока Стойкость жертвы не упадёт до 0, после чего наступает смерть. Вдобавок, сосущий укус причиняет 1 уровень Усталости каждый Раунд. Ночное Крыло можно удалить, выиграв Встречный Тест на Силу. Пока Ночное Крыло прицеплено, все рукопашные атаки по нему получают бонус +20.

Оружие: Укус (1к10+3Р, Примитивное)

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минима.

Саблеволк

Саблеволк – это искусственно выведенный хищник высшего порядка. Созданный столетиями скрещиваний мутировавших тварей и ксенохищников, его охотничьи угодья являются увеселительные парки Каликсидской элиты и, в некоторых случаях, бойцовские ямы менее богатых. Как и его прародители, он четвероног и способен бесшумно красться по подлеску и развивать пугающую скорость на открытой местности. Его несоразмерно вытянутый череп усеян множеством клыков, которыми он вцепляется, терзает и вырывает свою добычу. У него поджарое, но очень мускулистое тело, размером не больше любых кошачьих, которых многие дворяне держат как питомцев и сторожевых животных.

Профиль Саблеволка								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
38	-	40	35	40	15	45	35	10

Передвижение: 8/16/24/48

Раны: 18

Умения: Бдительность (Вос) +20, Маскировка (Лов) +10, Тихое Движение (Лов), Выслеживание (Инт) +20.

Таланты: Напор Берсерка, Усиленные Чувства (Слух, Зрение, Обоняние), Спринт, Талантливый (Тихое Движение), Арест.

Черты: Животный, Тёмный Взор, Естественное Оружие (Укус), Четвероногий.

Оружие: Укус (1к10+6Р, Прimitивное).

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минорис.

Саурианский Карнозавр

Гигантские рептилии и им подобные существа, которых Магос Биологис часто классифицируют под именем «сауриан», представляют собой относительно распространённую в галактике форму жизни, являясь, зачастую, основным хищническим видом на множестве миров. Крупные саурианы, иногда разводимые ради мяса, но гораздо чаще агрессивно истребляемые на колонизируемых мирах, остаются фаворитами в имперских бойцовских ямах, действующих на множестве миров.

Профиль Саурианского Карнозавра

НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
42	0	65	58	31	18	42	38	01

Передвижение: 6/12/18/36

Раны: 40

Умения: Бдительность (Вос).

Таланты: Бесстрашный, Усиленные Чувства (Обоняние)

Черты: Громадные Челюсти†, Естественная Броня 2, Естественное Оружие (Укус), Четвероногий, Нестественная сила (*2), Нестественная Стойкость (*2), Размер (Огромный).

†**Громадные Челюсти:** Укус карнозавра наносит 1к10+БС+2 Р Урона, имеющего качество Разрывное. Его укусы нельзя Парировать.

Броня: Нет (Голова 2, Тело 2, Лапы 2).

Оружие: Укус (1к10+14Р, Прimitивное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Ксенос Мажорис.





Саурианский Карнозавр

Животные и Вредители

Нижеследующие данные можно использовать для описания обычных существ, с которыми могут столкнуться аколиты.



Вьючное Животное

Вьючные животные — это в большинстве своём безобидные травоядные и представляют собой любое ездовое животное, лошадь или ей подобное.

Профиль Вьючного Животного								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	-	50	40	30	10	30	10	-

Передвижение: 6/12/18/36

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос).

Таланты: Нет

Черты: Животный, Естественное Оружие, Четвероногий, Крепкий.

Оружие: Укус или Копыто (1к10+6 Р или У).

Дикий Зверь

Это общее понятие, позволяющее МИ изобретать существ типичных для конкретной окружающей среды. Дикие звери включают в себя обычные виды опасных животных, такие как кошки, рептилии, боевые псы и волки.

Профиль Дикого Зверя								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
30	-	30	30	30	15	38	40	-

Передвижение: 6/12/18/36

Раны: 12

Умения: Бдительность (Вос) +10, Тихое Движение (Лов) +10, Плавание (С), Выслеживание (Инт) +10.

Таланты: Спринт

Черты: Животный, Естественное Оружие (Укус), Четвероногий.

Оружие: Укус (1к10+3Р; Примитивное).

Летающее Существо

Летающие существа включают любых соизмеримых птиц, летающих насекомых и тому подобное.

Профиль Летающего Существа								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	-	10	10	40	10	35	20	-

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 4

Умения: Бдительность (Вос) +20, Маскировка (Лов) +10.

Таланты: Быстрая Атака.

Черты: Животный, Летун 8, Естественное Оружие, Размер (Маленький).

Оружие: Безоружный (1к10-3; Примитивное).

Ползучее Существо

Сюда входят любые существа, которые ползают, перетекают или скользят. Например, змеи, огромные многоножки, тараканы и другие отвратительные твари.

Профиль Ползучего Существа								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	-	10	35	50	10	35	40	-

Передвижение: 2/4/6/12

Раны: 8

Умения: Бдительность (Вос), Плавание (С).

Таланты: Нет.

Черты: Животный, Пресмыкающийся, Естественное Оружие (Укус), Токсичный (Укус).

Оружие: Укус (1к10+1У; плюс Тест на Стойкость или 1к10 дополнительного Урона).

Ходячие Существа

Сюда входят простые ходячие существа, такие как собаки, гигантские крысы, дикие кошки и тому подобное.

Профиль Ходячего Существа								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	-	20	20	30	15	35	20	1

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 6

Умения: Бдительность (Вос) +10, Маскировка (Лов) +10, Тихое Движение (Лов) +10, Плавание (С).

Таланты: Нет.

Черты: Животный, Естественное Оружие, Четвероногий, Размер (Тоший).

Оружие: Укус (1к10-2Р; Примитивное).

Извне

Существуют целые трактаты о многообразии ужасов варпа и его отвратительных обитателей. Для обычного гражданина кошмары о губительных силах и их миньонах всего лишь миф, но высокие чины Инквизиции слишком хорошо знают истинную природу основной угрозы человеческому будущему.

Астральный Призрак

Призраки – это могущественные сущности, состоящие из сгустившейся психической энергии и мерзостей варпа. Проявившись в физическом мире, они принимают форму бесплотного призрака – лоскут движущейся тьмы, противоестественный туман, бурлящий мерцающими образами, полупрозрачная фигура, не отбрасывающая тень и сонм других обличий.

Профиль Астрального Призрака								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
25	20	-	35	45	30	45	50	15

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 10

Умения: Бдительность (Вос) +10, Знание Языка (любой) (Инт).

Таланты: Нет

Психические Силы (Пси Рейтинг 3): Призвать Тварей, Причинить Боль, Призрачные Руки, Прикосновение Безумия, Вой Варпа, Ослабленная Завеса, Иссошение, Телекинез.

Черты: Демонический (БСт 6), Демоническое Присутствие†, Страх 3, Летун 8, Потусторонний, Бестелесный, Овладение, Варп Нестабильность.

Оружие: Нет.

†**Демоническое Присутствие:** Живые существа в радиусе 25 метров от Астрального Призрака ощущают холод и беспокойство. Тени становятся неестественно плотными, и люди могут слышать голоса и мимолётные отзвуки минувших событий. Животные делаются беспокойными и склонными к

панике, а техника начинает сбивать и ломаться. Все существа получают штраф -10 к Тестам на Силу воли.

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис

Погребальный Демон

Отчёты о столкновениях с сущностями, известными как погребальный демон являются одними из самых ужасающих записей, хранящихся в Ордосах Каликсиды. Погребальный демон, сильный и необычайно кровожадный, чтобы обрести опору в нашей реальности должен быть призван посредством чрезвычайно кровавых ритуалов, проводимых могущественным магусом культа. Проявившись, он принимает обличие неудержимого берсеркера, жаждущего бесконечной резни, дабы изменить этот мир по образу, приятному взору Кровавого Бога.

Профиль Погребального Демона								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
48	20	55	53	50	50	50	50	10

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 30

Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов).

Таланты: Неистовство, Трудная Мишень, Молниеносная Атака, Молниеносные Рефлексы, Спринт, Быстрая Атака.

Черты: Демонический (БСт 10), Демоническое Присутствие†, Тёмный Взор, Страх 4, Потусторонний, Питаемый Резней‡, Естественное Оружие (Зубы и Когти), Неестественная Сила (*2), Варп Нестабильность.

†**Демоническое Присутствие:** Область в радиусе 25 метров от демона пропитана излучением варпа, наполняющим воздух всепроникающим запахом крови, накатывающими волнами тошноты и отзвуками незатихающих криков агонии на границе человеческого слуха. Все находящиеся в этой области персонажи получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

‡**Питаемый Резней:** Всякий раз, когда Погребальный Демон убивает живое существо, он исцеляет 1к10 очков Урона.

Оружие: Зубы и когти (1к10+10Р; Проб 3, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Мажорис.

Воплощённый Низший Демон

Очертаниям и богохульной ненасытности, являемым демонами нет числа, и, без преувеличений, тысячи записей о всеразличных проявлениях хранятся в запретных архивах Ордо Маллеус. Многие отражают природу и побуждения своих хозяев из числа сил Хаоса, образуя основу адских легионов, тогда как другие представляют собой сгустки худших кошмаров человечества и его тайных пороков. Вне зависимости от формы, воплощённые демоны состоят из чистой материи варпа и не могут удерживаться в нашей вселенной без помощи кровопролитий, страданий и смерти.

Профиль Воплощённого Низшего Демона								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	25	35	40	30	30	45	40	10

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос), Психонаука (Вос), Знание Языка (любой) (Инт).

Таланты: Нет

Черты: Демонический (БСт 8), Тёмный Взор, Демоническое Присутствие†, Страх 3, Потусторонний, Естественное Оружие (Зубы или Когти), Варп Нестабильность.

†**Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

Оружие: Зубы или Когти (1к10+3Р; Примитивное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.



Кровоупускатель

Рогатые и кровавые, эти демоны-войны служат Кхорну, хаотической силе убийства и резни. Они существуют только чтобы убивать и часто материализуются закованными в бронзовую броню и вооружёнными порочными, выкованными в преисподней клинками.

Профиль Кровоупускателя								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
55	25	55	40	30	30	45	40	10

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос), Психонаука (Вос), Знание Языка (любой) (Инт).

Таланты: Неистовство, Быстрая Атака.

Черты: Демонический (БСт 8), Тёмный Взор, Демоническое Присутствие†, Страх 3, Потусторонний, Естественная Броня 6, Естественное Оружие (Зубы или Когти), Варп Нестабильность.

†**Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

Броня: Бронзовые латы (Все: 6).

Оружие: Двуручная секира (2к10+5Р; Проб 4, Громоздкое), Зубы или Когти (1к10+5Р; Примитивное, Разрывное, Варп).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Мажорис.

Демонетка

Распутные и бесстыдные, эти демонессы служат развращенной силе Хаоса – Слаанешу. Стройные и гибкие, гипнотические в своём богохульном очаровании, они разрывают свои жертвы на части при помощи бритвенно-острых, похожих на крабьи клешней.

Профиль Демонетки								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	25	35	40	50	30	45	40	30

Передвижение: 5/10/15/30

Раны:

15

Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Психонаука (Вос), Знание Языка (любой) (Инт).

Таланты: Усиленные Чувства (все), Быстрая Атака.

Черты: Демонический (БСт 8), Тёмный Взор, Демоническое Присутствие†, Убийственный Соблазн‡, Страх 3, Потусторонний, Естественное Оружие (Клешня), Варп Нестабильность.

†**Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

‡**Убийственный Соблазн:** Живые существа, смотрящие или сошедшие в бою с Демонеткой должны проходить Тест на Силу Воли каждый Раунд или предпринимать только Полудействие в этот Раунд.

Оружие: Клешня (1к10+5Р; Проб 3, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.



Диспарер

Истощённые, одетые в лохмотья фигуры с пустыми глазницами и устами, застывшими в бесконечном

беззвучном крике. Эти демоны не служат ни одной из великих сил, он жаждут только одного – нести горе и безумие. Мрак клубится вокруг них, что делает их превосходными лазутчиками и убийцами на службе у зловердных культов.

Профиль Диспарера								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	25	35	40	40	30	45	40	10

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос), Маскировка (Лов) +30, Уклонение (Лов), Допрос (СВ), Психонаука (Вос), Слежка (Лов) +20, Тихое Движение (Лов) +20, Знание Языка (любой) (Инт).

Таланты: Нет.

Черты: Демонический (БСт 8), Тёмный Взор, Демоническое Присутствие†, Страх 3, Потусторонний, Естественное Оружие (Зубы и Когти), Варп Нестабильность.

†**Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

Психические Силы (Пси Рейтинг 1): Взор Забвения (Психический Порог 5; 10м; одна цель; Тест на Силу Воли или получить 1к10 очков повреждения Интеллекта и 1 Очко Безумия).

Оружие: Зубы и Когти (1к10+3Р; Прimitivesное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.

Фурия

Чудовищные хищники, не служащие ни одной силе.



Это скрюченные и уродливые охотничьи демоны, зловещие и крылатые, наподобие кошмарных горгулий.

Профиль Фурии								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
45	25	45	40	40	20	45	40	10

Передвижение: 4/8/12/24

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос), Психонаука (Вос), Знание Языка (любой) (Инт).

Таланты: Яростный Натиск.

Черты: Демонический (БСт 8), Тёмный Взор, Демоническое Присутствие†, Страх 3, Летун 8, Потусторонний, Естественное Оружие (Зубы или Когти), Варп Нестабильность.

†**Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

Оружие: Зубы или Когти (1к10+4Р; Прimitivesное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.

Ужас

Вертящиеся, перекручивающиеся, дёргающиеся массы переливчатой плоти и пламени. Ужасы служат своему господину Тзинчу, хаотической силе перемен, интриг и колдовства. Их многочисленные рты воют и бормочут, а их извортливые когтистые лапы судорожно вычерчивают колдовские формулы.

Профиль Ужаса								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	25	35	40	30	30	45	50	10

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 20

Умения: Бдительность (Вос), Психонаука (Вос)



+20, Знание Языка (любой) (Инт).

Таланты: Нет.

Черты: Демонический (БСт 8), Тёмный Взор, Демоническое Присутствие†, Страх 3, Огонь Тзинча‡, Потусторонний, Естественное Оружие (Зубы или Когти), Регенерация, Варп Нестабильность.

†**Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

‡**Огонь Тзинча:** Ужасы иммунны к Опасностям Варпа.

Психические Силы (Пси Рейтинг 3): Огненный болт, Полет, Психический Вой.

Оружие: Когти или зубы (1к10+3Э).
Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.

Психнойен – штамм Мара

По счастью редкие, психнойены – это гнусные порождения варпа, влекомые к ментальным эманациям незащищённых, сильно раненных или пробудившихся псайкеров, чьи разумы они атакуют с отвратительной целью – для вынашивания своего потомства.

Штамм Мара

Штамм Мара впервые был обнаружен инквизитором Ордо Ксенос Арк-Аштином во время массового заражения шахтёрской каторжной тюрьмы на ледяном мире Мара в секторе Каликсида три столетия назад. Несмотря на то, что комплекс Мара впоследствии был выведен из эксплуатации, история о «резне на ледяной станции» остаётся излюбленной темной байкой среди космоплателей сектора. С тех пор были подтверждены случаи заражения Марой на таких мирах сектора как Сумерки, Лахримэ и Пеллюцида V, а также на нескольких судах, проходящих возле Мары, но по счастью эти инциденты очень редки.

Заражённый – конечная стадия одержимости

Жертвой может быть любое существо с Пси Рейтингом 1 или больше. Примените следующие модификаторы:

- Поделите пополам Характеристики Интеллект и Общительность.
- Увеличьте Пси Рейтинг на 1.
- Получаете Таланты: Конверсия Плоти, Крепкий Орешек, Бесстрашный.
- Получаете иммунитет к Оглушению.
- Существа, которые пытаются установить любой вид телепатического контакта с заражённым, претерпевают психический откат и получают уровень Усталости.
- Если заражённое существо проявляет Психическую Силу и вызывает Опасности Варпа, вместо того, чтобы делать бросок на последствия, оно даёт рождение 1к10 взрослым психнойенам, погибая в процессе.
- Если псайкер будет убит, есть 25% шанс того, что

появится 1к10 взрослых психнойен. В ином случае извергается 1к10 личинок.

Форма Личинки

Профиль Личинки								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
15	-	20	20	20	-	10	70	-

Передвижение: 1

Раны: 6

Умения: Нет.

Таланты: Нет.

Черты: Страх 2, Естественное Оружие (Укус), Психнойен†, Размер (крошечный).

†**Психнойен:** Всякий раз, когда личинка получает Урон, но не умирает, есть 25% шанс, что она трансформируется во взрослого психнойена.

Оружие: Укус (1к10+2Р).

Взрослый Психнойен (Хищник Варпа)

Профиль Взрослого Психнойена								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
38	-	30	86	52	56	66	70	-

Передвижение: 5/10/15/30

Раны: 20

Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Психонаука (Вос).

Таланты: Нет.

Черты: Тёмный Взор, Страх 4, Летун 10, Иммунитет к Опасностям Варпа, Естественное Оружие (Кормовой Хобот), Фазовый, Ощущение Разумов†, Сотканный из Кошмаров, Неестественная Сила (*2), Неестественная Стойкость (*2).

†**Ощущение Разумов:** Хищник варпа всегда освещён всех любых разумных сознаниях в пределах 30 метров от него и может точно определить их местонахождение вне зависимости от освещения, укрытий или любых других затруднений обзора.

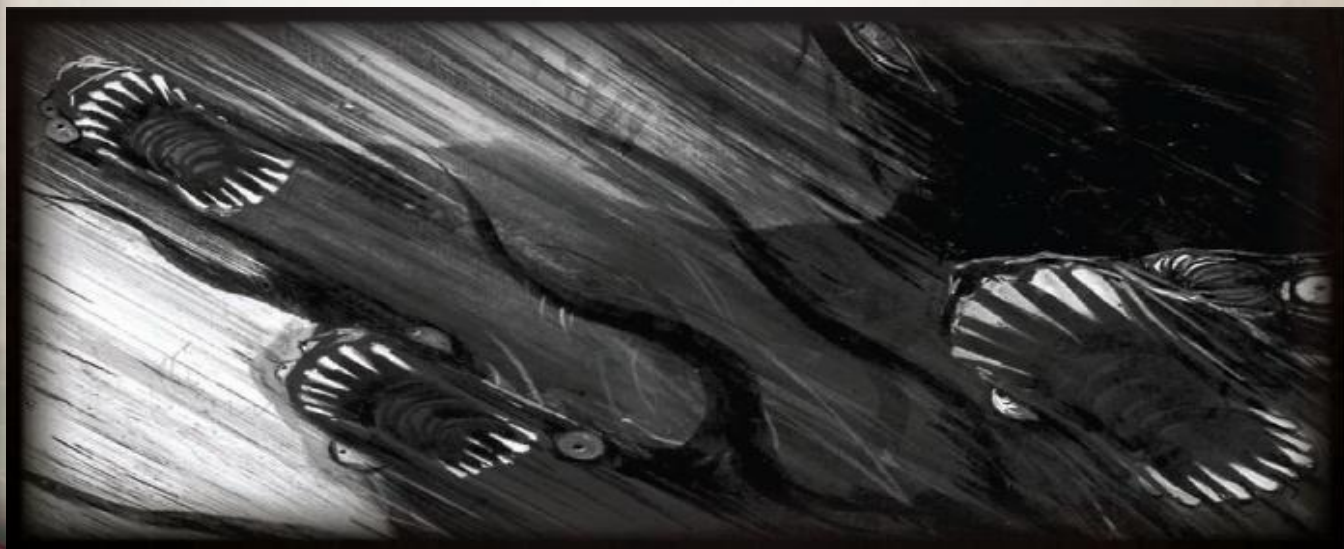
Психические Силы (Пси Рейтинг 5): Кипение Крови, Принудить, Регенерация.

Оружие: Кормовой хобот (1к10+6Р; Варп).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Экстремис.

Чумоносец

Раздутые и уродливые, сжимающие ржавые мясницкие тесаки, свирепо буравящие единственным



молочно-белым глазом, это мерзостнейшие из демонов, ходячие инкубаторы самых ужасных болезней и опухолей, слуги Нургла, хаотической силы разложения и заразы.

Профиль Чумоносца								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
35	25	35	50	30	30	45	40	10

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 20

Умения: Бдительность (Вос), Психонаука (Вос), Знание Языков (любой) (Инт).

Таланты: Нет.

Черты: Демонический (БСт 10), Тёмный Взор, Демоническое Присутствие† Страх 3, Потусторонний, Заражённые Раны‡, Естественное Оружие (Зубы или Когти), Рвота¥, Варп Нестабильность.

†**Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

‡**Заражённые Раны:** Все ранения, причинённые Чумоносцем автоматически становятся заражёнными.

¥**Рвота:** За Полудействие Чумоносец может извергнуть рвоту на любую смежную с ним цель. Он должен пройти Тест на НС, чтобы своего врага. Цель может Уклониться от блевотины, но не может Парировать. При попадании рвоты наносит 1к10+5 Урона. Вместо Критического Урона рвота наносит 3к10 очков Урона Характеристике Стойкости жертвы.

Оружие: Когти или зубы (1к10+3Р; Примитивное, Разрывное) или меч (1к10+3Р; Проб 2, Сбалансированное, Токсичное (1к10)).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.



Чумоносцы

Нечистый Дух

Варп это место мириадов ужасов и неисчислимых опасностей, и сущности, что бурлят и бушуют в его беспокойных глубинах, разнятся от необъятных сил так называемых богов Хаоса до неразумных, отвратительных хищников. Ордо Маллеус классифицирует некоторых представителей последней категории как нечистых духов, и хотя они не могут напрямую причинять физический вред, как истинные демоны, оказавшись в реальном мире, они могут быть опасны.

Профиль Нечистого Духа								
НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
15	15	-	25	30	18	35	30	10

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 8

Умения: Психонаука (Вос) +10.

Таланты: Нет.

Черты: Демонический (БСт 4), Страх 1, Летун 6, Потусторонний, Бестелесный, Овладение, Форма Духа†, Варп Нестабильность.

†**Форма Духа:** Нечистый дух невидим для обычного зрения, хотя его можно нормально увидеть посредством Психонауки и засечь приборами, регистрирующими возмущения варпа. Те, кто не могут видеть нечистого духа, способны почувствовать его, оказавшись в непосредственной близости при помощи Трудного (-10) Теста на Бдительность. Это проявляется как чувство глубокого беспокойства, внезапный мороз или непостижимое отвратительное зловоние.

Психические Силы (Пси Рейтинг 1): Чувство Присутствия, Призрачные Руки, Вой Варпа.

Оружие: Нет.

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минима.



Нечистые духи

Демонхосты

Демонхосты – это нечестивые создания омерзительных и опасных ритуалов, во время которых могущественный демон связывается с живым человечески телом (или хостом) и покоряется воле своего создателя. Бесконечно мерзостное деяние, создание демонхоста обрекает душу тела хоста на вечную пытку и предоставляет в нашей вселенной устойчивое вместилище для демона, дабы тот мог вершить своё зло. Несмотря на всю ужасность их создания, даже в самой Инквизиции находятся те, кто, как говорят, посмел воспроизвести это деяние в надежде обратить своё создание против врагов Имперiums. К несчастью, демонхосты не являются достоянием одной только горстки радикальных инквизиторов. Известно, что безумные дилетанты, нахватавшиеся запрещённых знаний, и могущественнейшие из культов создавали демонхостов, дабы те служили их нуждам. Демоны не сдаются покорно воле смертного, и заслужить неприязнь такого существа - значит обрести бессмертного врага. Вот почему создатели демонхостов оказываются перед опасным выбором: чем могущественнее создаваемый демонхост, тем слабее узы, связывающие демона.

Генератор Демонхостов

Представленный здесь генератор позволяет быстро создавать этих сильных противников (а иногда и союзников) Инквизиции, а так же даст вам идеи по доработке ваших собственных демонхостов.

Метод

Создание демонхоста происходит в семь этапов, описанных ниже:

- **Этап Первый:** Сделайте бросок по **Таблице 12-5: Обуздование**, чтобы определить сколько раз был обуздан демонхост.
- **Этап Второй:** Сгенерируйте Характеристики демонхоста
- **Этап Третий:** Сгенерируйте перемены, происшедшие с телом хоста.
- **Этап Четвёртый:** Сгенерируйте феномен, вызываемый присутствием демонхоста.
- **Этап Пятый:** Сгенерируйте Психические Силы Демонхоста.
- **Этап Шестой:** Определите Умения и Черты.
- **Этап Седьмой:** Добавьте последние штрихи.

Этап Первый: Обуздование.

Чем слабее узы демонхоста, тем могущественнее он будет, но непрочные узы повышают шанс того, что демон ускользнёт из-под власти господина.

Таблица 12-5: Обуздование

Бросок	Эффект
01-10	Необузданные: Демон внутри хоста вырвался из своих уз. Это создание – ходячее воплощение порочной силы варпа.
11-40	Единожды Обузданный: Демонхост, связанный минимальным количеством уз, апокалиптически силен, но едва удерживается под контролем.
41-70	Дважды Обузданный: Значительно сильнее связанный, демонхост все ещё остаётся чрезвычайно опасным, но его мощь ограничена и его легче контролировать.
71-00	Трижды Обузданный: Самые крепкие узы практически не оставляют демонхосту шансов восстать, но все же не лишают его нечеловеческой силы и мощи.



Этап Второй: Характеристики

Определившись со степенью обуздания демонхоста, воспользуйтесь соответствующим столбцом в этой таблице, чтобы наделить его Характеристиками.

Таблица 12-6: Характеристики Демонхоста				
Характеристики	Необузданный	Единожды	Дважды	Трижды
Навыки Рукопашной (НР)	20+2к10	20+2к10	20+2к10	20+2к10
Навыки Стрельбы (НС)	20+2к10	20+2к10	20+2к10	20+2к10
Сила (С)	45+2к10	45+2к10	40+2к10	35+2к10
Стойкость (Ст)	30+2к10	35+2к10	40+2к10	45+2к10
Ловкость (Лов)	10+2к10	10+2к10	10+2к10	10+2к10
Интеллект (Инт)	70+2к10	70+2к10	70+2к10	70+2к10
Восприятие (Вос)	50+2к10	50+2к10	50+2к10	50+2к10
Сила Воли (СВ)	80+2к10	70+2к10	60+2к10	50+2к10
Общительность (Об)	5+2к10	5+2к10	5+2к10	5+2к10
Раны	30	30	30	30
Пси Рейтинг	8	8	5	4

Этап Третий: Нечестивые Перемены

Демонхосты покрыты цепями и амулетами, их кожа проколота иглами, а печати вырезаны прямо на плоти. Сплёнутое оковами, тело хоста искажается из-за ужасной сущности, пойманной в нем. Чтобы определить, какие перемены произошли с плотской темницей демона, сделайте бросок по **Таблице 12-7: Нечестивые Перемены**, которую найдёте ниже.

Для необузданных демонхостов бросайте 1к5+1 раз, для единожды обузданных бросайте 1к5 раз, для дважды обузданных бросайте 1к5-1 (минимум 1 раз), и для трижды обузданных – 1к5-2 (минимум один раз). Во всех случаях перекидывайте повторяющиеся результаты.

Таблица 12-7: Нечестивые Перемены	
К100	Результат
01-04	Рудиментарные Рога: Два маленьких рога торчат из лба демонхоста.
05-08	Горящие Глаза: Глаза демонхоста горят зловещим светом.
09-12	Нарывы: Плоть демонхоста покрыта сочащимися нарывами и язвами.
13-16	Кошачьи Глаза: У демонхоста жёлтые глаза с черными вертикальными зрачками.
17-20	Рога: Пара бараньих или козлиных рогов растёт из головы демонхоста. Он получает черту Естественное Оружие (Рога).
21-24	Когти или Клинки: Пальцы демонхоста удлинлись и превратились в бритвенно острые когти, или срослись вместе, став острыми, как грех, лезвиями. Он получает черту Естественное Оружие (Когти) со свойством Варп Оружие.
25-28	Искаверканная Фигура: Тело демонхоста непрерывно искривляется, оно выгнуто неестественным образом.
29-32	Змеинный Язык: Длинный раздвоенный язык трепещет между зубами демонхоста.
33-36	Текучая Форма: Плоть демонхоста постоянно колыхается: конечности, вопящие лица и другие ужасные вещи проглядывают из-под кожи, прежде чем исчезнуть вновь.
37-40	Крылья: Огромные крылья (кожистые или с перьями) выросли из спины демонхоста. Он получает черту Летун со значением, равным удвоенному Бонусу Ловкости.
41-44	Кровоточащие Глаза и Рот: Глаза демонхоста постоянно слезятся кровью, меж губ сочится густая красная жидкость.
45-48	Покровие из глаз: Плоть демонхоста усеяна глазами. Он получает бонус +20 к Тестам на Бдительность, связанным со зрением.
49-52	Перья: Плоть демонхоста поросла длинными птичьими перьями. Он получает черту Естественная Броня 2.
53-56	Наизнанку: У демонхоста нет кожи. Его блестящие мускулы и сухожилия выставлены на показ.
57-60	Внутренний огонь: Неземной огонь горит внутри демонхоста, просвечивая сквозь его плоть, вены и кожу. Его естественные атаки причиняют Энергетический Урон.
61-64	Раздутая Форма: Тело хоста сильно раздуло.
65-68	Змеинное Гнездо: Змеи обвиваются вокруг демонхоста, струятся из рта и живут внутри него. Всякий раз, когда он наносит Урон, цель должна пройти Сложный (-20) Тест на Стойкость или пострадать от эффекта, схожего с галлюциногенной гранатой на 1к5 Раундов.
69-72	Улей Насекомых: Тело демонхоста стало ульем для полчищ насекомых, которые ползают по нему. Он получает 1к10 Ран.
73-76	Мёртвый Хост: Тело хоста угасло во время ритуала и заметно подгнило, и да, оно все ещё живое! Увеличьте Стойкость на 1к10
77-80	Вытянутые конечности: Конечности демохоста искривились и вытянулись. Он может атаковать в ближнем бою цели находящиеся вплоть до трёх метров от него.
81-84	Чешуя: Тело демонхоста покрыто тонким слоем змеиных чешуек. Он получает Естественную Броню 3.
85-88	Анималистический: У тела демонхоста появились животные черты, например голова козла, быка или птицы, выгнутые назад колени или мех.
89-92	Лицо без Черт: Голова демонхоста представляет собой голую, лишённую черт плоть. Это никак не влияет на его чувства.
93-96	Обугленная Форма: Тело хоста выглядит ужасно обгоревшим. Демонхост имеет иммунитет ко всем видам урона от огня и жара, даже от психического (но не от святого пламени).
97-00	Кажущаяся Нормальность: Если вы получили этот результат, больше не делайте бросков по этой таблице. Более того, все уже полученные результаты удаляются. Тело хоста кажется абсолютно нормальным, не считая инструментов, применённых при связывании. Демонхост получает 1к10 к Контактности.

Этап Четвёртый: Демоническое Присутствие

Одно только присутствие демонхоста воздействует на окружающих. Диаметр этой области равен Силе Воли демона в метрах. Все существа в этой зоне испытывают некие конкретные феномены и получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли. Число феноменов зависит от степени обуздания демонхоста: необузданный вызывает четыре феномена, единожды обузданные вызывают три феномена, дважды обузданные вызывают два феномена, и трижды обузданные – один феномен. За каждый феномен, имеющийся у демонхоста, делайте бросок по **Таблице 12-8: Демонические Феномены**. Перебрасывайте повторные результаты.

Таблица 12-8: Демонические Феномены

Бросок	Результат (В присутствии демонхоста...)
01-04	...люди ощущают зловоние.
05-08	...люди ощущают приторно сладкий запах.
09-12	...у всех во рту появляется горький вкус пепла.
13-16	...у людей идёт носом кровь.
17-20	...слышны шорохи.
21-24	...в воздухе висит запах горелой бумаги и раскалённого металла.
25-28	...слышна одна пронзительная нота.
29-32	...жидкость каплями падает вверх, стекаясь в лужи на потолке.
33-36	...слышны обрывочные, бессвязные звуки.
37-40	...растения засыхают и умирают, еда и питье портятся.
41-44	...воздух раскаляется, будто напротив печи.
45-48	...в воздухе чувствуется запах озона.
49-52	...в воздухе висит запах горелой плоти.
53-56	...краска шелушится, будто от жара, металл ржавеет, и дерево гниёт. Когда демонхост уходит, все возвращается к прежнему состоянию.
57-60	...в воздухе чувствуется вкус крови.
61-64	...слышно жужжание насекомых, но их самих не видно.
65-68	...тени мерцают и искажаются, принимая силуэты причудливых фигур.
69-72	...свет меркнет, свечи тухнут, мрак сгущается.
73-76	...уголками глаз люди видят причудливые вещи.
77-80	...воздух остывает, пар вырывается изо рта, и поверхности покрываются коркой льда.
81-84	...дует холодный бриз, и крики слышны вдалеке.
85-88	...искры пробегают по металлу, и призрачное сияние исходит от плоти.
89-92	...слышны едва различимые знакомые голоса.
93-96	...все кожей чувствуют, как кто-то копошится за спиной, но когда они осматриваются, то никого не находят.
97-00	...во рту появляется вкус желчи и крови.

Этап Пятый: Психические Силы.

Демонхосты не страдают от Опасностей Варпа. Всякий раз, когда демонхост, проявляя психическую силу, выкидывает 9, он теряет 1 Рану за каждую выпавшую 9. Вдобавок, демонхосты не испытывают негативных эффектов от Психических Феноменов, однако все вокруг них подвержены всем обычным эффектам Феноменов.

Младшие Психические Силы: Демонхосты обладают всеми младшими психическими силами, описанными в **Главе 6: Психические Силы**.

Психические Силы: Необузданный демонхост обладает 1к5+4 Психическими Силами, у единожды обузданного демонхоста 1к5+2 Психических Сил, у дважды обузданного демонхоста 1к5+1 Психических Сил, и у трижды обузданного – 1к5 Психических Сил. Вы можете выбирать любые Психические Силы на свой вкус из **Главы 6: Психические Силы**.

Этап Шестой: Умения, Таланты и Черты

У всех демонхостов есть следующие Умения, Таланты и Черты:

Умения: Бдительность (Вос) +10, Обман (Об) +20, Запретные Знания (Демонология, Ересь, Варп, плюс любые другие на ваш выбор) (Инт) +20, Психонаука (Вос) +20, Тайный Язык (любой на ваш выбор) +20, Знание языков (все) (Инт) +20.

Таланты: Нет.

Черты: Демонический, Тёмный Взор, Страх 4, Летун (БЛов), Потусторонний, Естественное Оружие (Когти или Клыки). Необузданный и единожды обузданный демонхосты так же получают Неестественная Сила (*3), а дважды и трижды обузданные – Неестественная Сила (*2).

Этап Седьмой: Последние Штрихи.

Настало время сложить вместе все эти случайно сгенерированные факторы, добавить свои собственные детали, такие как имя, и объединить все в единое целое.

Рейтинг Угрозы: Трижды и дважды обузданные считаются Маллеус Экстремис, а единожды обузданные и не обузданные – Маллеус Терминус.

Гедродал

Дважды скованный демонхост

Гедродал – это нечестивая тварь, созданная лже-пророками Хайты с использованием подневольного тела павшего дознавателя Крипона. Длинный багровый змеиный язык высовывается между оскаленных зубов, светящиеся глаза горят ледяным светом, его обмотанная цепями плоть покрыта вращающимися глазами и блестящими нарывами. Всюду, где появляется Гедродал, слышно шебаршение невидимых тварей, и кошмарные тени таятся во тьме вокруг него.

Профиль Гедродала

НР	НС	С	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Об
28	28	45	44	12	85	65	79	13

Передвижение: 1/2/3/6

Раны: 30

Умения: Бдительность (Вос) +10, Обман (Об) +20, Запретные Знания (Демонология, Ересь, Варп, плюс любые другие на ваш выбор) (Инт) +20, Психонаука (Вос) +20, Тайный Язык (Демонический) (Инт) +20, Знание Языков (все) (Инт) +20.

Таланты: Нет.

Черты: Демонический (БСт 8), Тёмный Взор, Страх 4, Летун 1, Потусторонний, Естественное Оружие (Клыки и Когти), Неестественная Сила (*2).

Психические Силы (Пси Рейтинг 5): Все Младшие Психические Силы, плюс Слепящая Вспышка, Призвать Пламя, Холокост, Регенерация, Телекинез.

Оружие: Когти и Клыки (1к10+8Р; Примитивное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Экстремис.



От нас

Этот перевод, результат долгой и кропотливой работы, сделан фанатами для фанатов. В текст уже включены исправления, представленные в errata 3.0. Перевод ещё не раз будет отредактирован в мелочах и приведён в более-менее русскоязычный вид. Будут добавлены недостающие главы и всякое остальное. Но уже сейчас эту книгу вполне можно использовать для игры. Надеюсь, ваши приключения в мире Темной Ереси будут интересными и захватывающими!

Своё спасибо вы можете сказать следующим людям, трудившимся и трудящимся над переводом:

Dictator (Главы 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 и редактура)

Freeking_Brock (Глава 2, редактура и много-много помощи)

Baribal (Глава 11)

Tayler Durdon (Глава 11)

Desperado (Глава 11)

Long Fang (обложка)

И всему сообществу warforge, а особенно Sidecrawler и Erinach.

Обо всех ошибках, косяках, опечатках и просто неточностях пишите на dim.heresy@gmail.com

++ Русско-Английский Словарь Игровых Терминов и Названий

++

(в круглых скобках приведено сокращение термина, в квадратных - пояснение)
((Словарик не особо точный, и возиться с ним я не хочу. (Dictator)))

Русский перевод	English
Обильно	Abundant
Точное	Accurate
Аколит	Acolyte
Действие	Action
Острое	Acute --/
Адамантиум	Adamantium
Адепт	Adept
Адептус Арбитрес	Adeptus Arbitres
Адептус Астартес	Adeptus Astartes
Адептус Механикус	Adeptus Mechanicus
Администратум	Administratum
Продвинутое Умение	Advanced Skill
Улучшения	Advances
Агромир	Agri-World
Чужой	Alien
Атака Всеми Силами	All-Out Attack
Арбитр	Arbitrator
Броня	Armour
Арсенал	Armoury
Ассасин	Assassin
Ассасинорум	Assassinorum
Астрономикон	Astronomican
Доступность	Availability
Средняя	Average
Автоорудие	Autocannon
Автопушка	Autogun
Происхождение	Background
Сбалансированное	Balanced
Базовое Умение	Basic Skill
Ручное Оружие	Basic Weapon
Выгода	Benefit
Лучшее	Best
Взрыв	Blast
Блаженное Неведение	Blessed Ignorance

Потеря Крови	Blood Loss
Корпус	Body
Болтер	Boltgun
Спальный Блок	Bulk-Hold
Бурильщик	Burrower
Объявленный Выстрел	Called Shot
Кардинальский Мир	Cardinal World
Путь по Карьерной Лестнице	Career Path
Серьезный	Challenging
Листок Персонажа	Character Sheet
Плут	Charlatan
Заколдованный	Charmed
Клирик	Cleric [Career Path]
Клерикал [ранг Клирика]	Cleric [Cleric Rank]
Ближний Бой	Close Combat
Когитатор	Cogitator
Комиссар	Commissar
Обычная	Common
Порча	Corruption
Качество	Craftmanship
Черепная Схема	Cranial Circuitry
Пресмыкающийся	Crawler
Кибермантия	Cyber-Mantle
Демон	Daemon
Урон	Damage
Тёмная Эра Технологий	Dark Age of Technology
Темный Взор	Dark Sight
Култ Смерти	Death Cult
Мир Смерти	Death World
Защитное	Defensive
Сумасшествие	Deranged
Трудно	Difficult
Труднопроходимая Местность	Difficult Terrain
Сложность	Difficulty
Отрыв	Disengage
Расстройство	Disorder
Нарушения	Disturbed
Нервирующий	Disturbing
Отребье	Dreg
Аббат-инструктор	Drill-Abbot
Вождение	Drive
Наркотик	Drug
Легко	Easy
Экклезиархия	Ecclesiarchy
Эльдар	Eldar
Электу Индукторы	Electoo Inductors
Электрографт	Electro-Graft

Император	Emperor
Машинный Провидец	Enginseer
Снаряжение	Equipment
Опыт	Experience
Восстановительное лечение	Extended Care
Страх	Fear
Рейтинг Страх	Fear Rating
Ничтожная Степень Развитости	Feeble
Дикий Мир	Feral World
Первая Помощь	First Aid
Зажигательное	Flame
Гибкое	Flexible
Летун	Flyer
Мир-Кузница	Forge World
Пугающий	Frightening
Потусторонний	From Beyond
Полное Действие	Full Action
Мастер Игры (МИ)	Game Master (GM)
Игровой Сеанс	Game Session
Мир-сад	Garden World
Бог-Император Человечества	God-Emperor of Man
Хорошее	Good
Захват	Grapple
Великая Степень Развитости	Great
Гвардеец	Guardsmen
Орудийная Палуба	Gun Deck
Латунный	Gunmetallicus
Агиография	Hagiography
Полудействие	Half Action
Сложно	Hard
Тяжёлый Болтер	Heavy Bolter
Тяжёлый Стаббер	Heavy Stubber
Еретик	Heretic
Героическая Степень Развитости	Heroic
Высокий Готик	High Gothic
Место Удара/Попадания	Hit Location
Диалект Улья	Hive Dialect
Мир-Улей	Hive World
Город-улей	Hive-city
Выросший в улье	Hivebound
Святая Терра	Holy Terra
Родной Мир	Home World
Ужасающий	Horrifying
Парящий	Hoverer
Зловещий	Ill-Omened
Имматериум	Immaterium

Ударный (У)	Impact (I)
Имперская Вера	Imperial Creed
Имперский Культ	Imperial Cult
Имперская Гвардия	Imperial Guard
Имперский Флот	Imperial Navy
Имперская Десятина	Imperial Tithe
Имперский Мир	Imperial World
Империи Человека	Imperium of Man
Неточное	Inaccurate
Неполноценная Степень Развитости	Inferior
Инквизиция	Inquisition
Инквизитор	Inquisitor
Стальной Желудок	Iron Stomach
Заедание	Jam
Лазорудие	Lascannon
Лазвинтовка	Lasgun
Знакомство с Литургией	Liturgical Familiarity
Низкий Готик	Low Gothic
Дух-Машины	Machine-Spirit
Изумительная Степень Развитости	Magnificent
Пагуба	Malignancy
Мануфакторум	Manufactory
Рукопашный Бой	Melee
Народное Ополчение	Militia
Добывающий Мир	Mining World
Министорум	Ministorum
Слабое Расстройство	Minor Disorder
Малая Мутация	Minor Mutation
Множественные Атаки	Multiple Attack
Мутант	Mutant
Естественная Броня	Natural Armour
Естественное Оружие	Natural Weapon
Навигатор	Navigator
Не игровой персонаж (НИП)	Non-Player Character (NPC)
Встречный Тест	Opposed Test
Обыденно	Ordinary
Ордо Еретикус	Ordo Hereticus
Ордо Маллеус	Ordo Malleus
Ордо Ксенос	Ordo Xenos
Отверженный	Outcast
Разбойник	Outlaw
Переполнение	Overbleed
Перегревающееся	Overheats
Райский Мир	Paradise World
Штраф	Penalty
Подавление (огнем)	Pinning
Силы Планетарной Обороны	Planetary Defence Forces

Персонаж Игрока (ПИ)	Player Character (PC)
Распространено	Plentiful
Скверное	Poor
Катушка Потентия	Potentia Coil
Силовое Поле	Power Field
Бросок Силы	Power Roll
Духовенство	Priesthood
Примитивное	Primitive
Личные Запасы	Privates
Психическая Дань	Psychic Levy
Психические Силы	Psychic Powers
Псайкер	Psyker
Четвероногий	Quadruped
Дальнобойность	Range
Дистанционное	Ranged
Ранг	Rank
Редкость	Rare
Перезарядка	Recharge
Редемпционисты	Redemptionists
Надежное	Reliable
Режущий (Р)	Rend (R)
Ренегат	Renegade
Респираторный Мо- дуль	Respirator Unit
Обряд Преодоления	Rite of Passage
Рокрит	Rockcrete
Свободный Торговец	Rogue Trader
Ролевая Игра	Roleplaying Game (RPG)
Рутина	Routine
Дефицит	Scarce
Разлет	Scatter
Схола Прогениум	Schola Progeni- um
Значение	Score
Светило Писца	Scrivener's Star
Негодяй	Scum
Сервитор	Servitor
Сеттинг	Setting
Серьезное	Severe -//-
Шулер	Shark
Священный Мир	Shine World
Корабельный Диалект	Ship Dialect
Шоковое	Shocking
Дробовик	Shotgun
Умение	Skill
Тест Умения	Skill Test
Дымовое	Smoke
Обездвиживающее	Snare
Космический Десант- ник	Space Marine

Болезнь Космоплава- ния	Space Travel Sickness
Космический Корабль	Spacecraft
Спринт	Spint
Устойчивый	Stable
Стандартные Шаблон- ные Конструкции (СШК)	Standard Template Constructs (STC)
Стазис	Stasis
Станция	Station
Константы	Stats
Оглушение	Stun
Задохнуться	Suffocate
Превосходная Степень Развитости	Superior
Высокое Происхожде- ние	Superior Origins
Талант	Talent
Разрывное	Tearing
Техножрец	Tech-Priest
Чудовищный	Terrifying
Сектор Каликсида	The Calixis Sector
Инструмент	Tool
Токсичное	Toxic
Ремесло	Trade
Атрибут	Trait
Ловушка	Trapping
Травма	Trauma
Родоплеменной Диа- лект	Tribal Dialect
Несбалансированное	Unbalanced
Подулье	Underhive
Потеря Рассудка	Unhinged
Ненадежное	Unreliable
Неуравновешенный	Unsettled
Нестабильное	Unstable
Громоздкое	Unwieldy
Очень сложно	Very Hard
Большая Редкость	Very Rare
Пустотник	Void Born
Вокс	Vox
Война	War
Варп	Warp
Оружие	Weapon
Знание Глуши	Wilderness Savvy
Действие Прицелива- ния	Aim Action
Защитная Стойка	Defensive Stance
Финт	Feint
Автоматическая Оче- редь	Full Auto Burst
Осторожная Атака	Guarded Attack

Сбить с ног	Knock-Down
Сторожить	Overwatch
Полуавтоматическая Очередь	Semi-Auto Burst
Толкователь	Explicator

Таланты	
Дух власти	Air of Authority
Амбидекстр	Ambidextrous
Броня Презрения	Armour of Contempt
Оружейный Мастер	Arms Master
Удар Ассасина	Assassin Strike
Автосангвинация	Autosanguine
Выучка с ручным Оружием†	Basic Weapon Training†
Боевая Ярость	Battle Rage
Напор Берсерка	Berserk Charge
Двоичный код	Binary Chatter
Мастер Клинка	Blademaster
Бой вслепую	Blind Fighting
Крепкие Бицепсы	Bulging Biceps
Падение кошки	Catfall
Химическая Кастрация	Chem Geld
Очищение и Искупление	Cleanse and Purify
Мастер Боя	Combat Master
Тайная Полость	Concealed Cavity
Конверсия Плоти	Corpus Conversion
Контратака	Counter-attack
Разрывной Выстрел	Crack Shot
Калечащий Удар	Crippling Strike
Сокрушительный Удар	Crushing Blow
Темная Душа	Dark Soul
Снайперский выстрел	Deadeye Shot
Декаданс	Decadence
Отразить Выстрел	Deflect Shot
Крепкий Орешек	Die Hard
Обезоружить	Disarm
Фокус на Дисциплине	Discipline Focus†
Пугающий Голос	Disturbing Voice
Двойная Команда	Double Team
Двойной Выстрел	Dual Shot
Двойной Удар	Dual Strike
Электрическая поддержа-ка	Electrical Succour

Использование Электрографта	Electro Graft Use
Энергетический запас	Energy Cache
Выучка с Экзотическим Оружием†	Exotic Weapon Training
Благоволение Варпа	Favoured by the Warp
Бесстрашный	Fearless
Перегрузочный Визг	Feedback Screech
Привлечь железо	Ferric Lure
Призвать железо	Ferric Summons
Флагеллант	Flagellant
Предусмотрительность	Foresight
Неистовство	Frenzy
Яростный Натиск	Furious Assault
Хорошая Репутация †	Good Reputation†
Благословение Оружия	Gun Blessing
Ганслингер	Gunslinger
Трудная Мишень	Hard Target
Семижильный	Hardy
Ненависть †	Hatred†
Выучка с Тяжелым Оружием	Heavy Weapon Training†
Усиленные Чувства †	Heightened Senses†
Стрельба от Бедра	Hip Shooting
Независимое Прицеливание	Independent Targeting
Исступленная Вера	Insanely Faithful
В Пасти Ада	Into the Jaws of Hell
Железная Дисциплина	Iron Discipline
Железная Челюсть	Iron Jaw
Искушенный	Jaded
Вскочить	Leap Up
Чуткий Сон	Light Sleeper
Молниеносная Атака	Lightning Attack
Молниеносные Рефлексы	Lightning Reflexes
Литания Ненависти	Litany of Hate
Логис Имплант	Logis Implant
Взрыв Люмина	Luminen Blast
Заряд Люмина	Luminen Charge
Шок Люмина	Luminen Shock
Магнитная Грация	Maglev Grace
Магнитное Превосходство	Maglev Transcendence

Меткий Стрелок	Marksman
Мастер Хирург	Master Surgeon
Мастер Оратор	Master Orator
Использование ме- хадендритов †	Mechadendrite Use†
Медитация	Meditation
Выучка с рукопашным оружием †	Melee Weapon Training
Ментальная Крепость	Mental Fortress
Ментальная Ярость	Mental Rage
Мощный Выстрел	Mighty Shot
Имитатор	Mimic
Младшая Психическая Сила †	Minor Psychic Power
Стальные Нервы	Nerves of Steel
Ортопраксия	Orthodoxy
Паранойя	Paranoia
Связи †	Peer†
Выучка с Пистолетами †	Pistol Training
Источник силы	Power Well
Выверенный Удар	Precise Blow
Просангвинация	Prosanguine
Пси Рейтинг	Psy Rating
Пси Сила †	Psychic Power
Выхватить Оружие	Quick Draw
Быстрая Реакция	Rapid Reaction
Быстрая Перезарядка	Rapid Reload
Сопротивление †	Resistance
Обряд Благоговения	Rite of Awe
Обряд Страх	Rite of Fear
Обряд Чистой Мысли	Rite of Pure Thought
Снайпер	Sharpshooter
Крепкое Телосложение	Sound Constitution
Спринт	Sprint
Шаг в Сторону	Step Aside
Уличный Бой	Street Fighting
Непреклонный	Strong Minded
Уверенный Удар	Sure Strike
Быстрая Атака	Swift Attack
На обе лопатки	Takedown
Талантливый †	Talented
Искусный Стук	Technical Knock
Выучка с метательным оружием †	Thrown Weapon Training
Вспомнить Все	Total Recall

Стойкость Кремня	True Grit
Парное Оружие †	Two-Weapon Wielder
Неприметность	Unremarkable
Непоколебимая Вера	Unshakeable Faith
Стена Стали	Wall of Steel

Характеристики Персонажей

Ловкость (Лов)	Agility (Ag)
Навыки Рукопаш- ной (НР)	Weapon Skill (WS)
Сила Воли (СВ)	Willpower (WP)
Стойкость (Ст)	Toughness (T)
Восприятие (Вос)	Perception (Per)
Сила (С)	Strength (S)
Интеллект (Инт)	Intelligence (Int)
Навыки Стрельбы (НС)	Ballistic Skill (BS)
Общительность (Об)	Fellowship (Fel)
Раны	Wounds
Бег	Run Action
Бегом	Run Speed
Шагом	Full Move Speed
ПолуШагом	Half Move Speed
Очки Судьбы	Fate Points
Усталость	Fatigue
Натиск	Charge Action
Рывок	Charge Speed
Умения	Skills
Акробатика	Acrobatics
Бдительность	Awareness
Бартер	Barter
Трёп	Blather
Кутёж	Carouse
Обаяние	Charm
Химпользование	Chem-Use
Шифры	Ciphers
Взбирание	Climb
Командование	Command
Общие Знания	Common Lore
Маскировка	Concealment
Ловкач	Contortionist
Обман	Deceive
Переодевание	Disguise

Уклонение	Dodge
Подрыв	Demolition
Оценка	Evaluate
Запретные знания	Forbidden Lore
Азартные игры	Gamble
Сбор сведений	Inquiry
Допрос	Interrogation
Запугивание	Intimidate
Воззвание	Invocation
Чтение по губам	Lip reading
Грамотность	Literacy
Логика	Logic
Медика	Medicae
Навигация	Navigation
Исполнитель	Performer
Психонаука	Psyniscience
Схоластические знания	Scholastic Lore
Проницательность	Scrutiny
Поиск	Search
Тайный Язык	Secret Tongue
Взлом	Security
Слежка	Shadowing
Тихое Движение	Silent Move
Ловкость Рук	Sleight of Hand
Знание языка	Speak Language
Выживание	Survival
Технопользование	Tech-Use
Выслеживание	Tracking
Погонщик Скота	Wrangling