Dark Heresy™

Ascension™



EVERYTHING YOU KNEW WAS A LIE

WARHAMMER® 40,000™ ROLEPLAY

Dark Heresy

Ascension



ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 41ST MILLENNIUM

CREDITS

Lead Developer
Ross Watson

Written by
Alan Bligh, Andy Hoare, John French, and Sam Stewart

Additional Writing by
Owen Barnes

Editing
Leigh Anne Gross

Dark Heresy Designed by
Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

Graphic Design & Layout
Kevin Childress and Mark Raynor

Cover Art
Henning Ludvigsen

Interior Art
Mark Bedford, John Blanche, Alex Boyd, Matt Bradbury, Kevin Chin, Victor Corbella, Paul Dainton, Sascha Diener, Simon Eckert, Wayne England, David Gallagher, David Griffith, Illich Henriquez, Imaginary Friends Studio, Nuala Kennedy, Igor Kieryluk, Anton Kokarev, Karl Kopinski, Clint Langley, Fares Maese, Aaron Panagos, Adrian Smith, Greg Smith, Theo Stylianides, Tiernan Trevallion, Andrea Uderzo, Kev Walker, John Wigley, and Liu Yang

Art Direction
Zoë Robinson

Production Manager
Gabe Laulunen

Managing RPG Developer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Licensing & Acquired Rights Manager
Erik Mogensen

Intellectual Property Manager
Alan Merrett

Head of Legal & Licensing
Andy Jones

Proofreaders
Jay Little, Thaadd Powell, James Savage, and Paul Tucker

Special Thanks
Craig Williams with Cheona Crabb, Stefan Elliot, Leonard Goulds, David Thatcher, Danica Zuks, "Bring the Noise" James Savage with Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, Stewart Strong, "Curious Pastimes" Paul Tucker with Ben Cawkwell, Sarah Cawkwell, Pel Pearcey, "Sons of a Rogue Trader" Robin Everett-McGuirl with Chris Brandmeier, Adam Hargraves, Peter Larotta, Bob Leuzarder, Matthew Robenhymer, Nate Taylor, David Schumpert with David Hudock, Martin Linde, Adam Schumpert, Pierre Wagenseil, Benn Williams with Gary Beller, Chris Lancaster, Aric Wieder, Rebecca Williams, Eric Young, and Bo Hasle Buur



FANTASY FLIGHT GAMES

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

Copyright © Games Workshop Limited 2010. All rights reserved. Games Workshop, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Dark Heresy, Ascension, Calixis Sector, 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 are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2010, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. 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. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

ISBN 978-1-58994-711-5 Product Code DH11 Print ID: 716DEC09

Printed in China

For more information about the Dark Heresy line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Оглавление

Вступление 6

Глава I. Дополнительные правила 7
- Расширенная система рангов и шкала опыта 9
- *Очки судьбы* для персонажей **«Возвышения»** 10
  - Подарок судьбы 10
  - Трата *очков судьбы* 10
  - Сжигание *очков судьбы* 11
- Влияние и реквизиции 12
  - Измерение *влияния* 12
  - Использование *влияния* 13
  - Манипулирование другими 14

Глава II. Инквизитор и его слуги 17
- Формирование команды агентов 18
- Создание новых персонажей **«Возвышения»** 21
  - Превращение аколитов в агентов 21

Глава III. Путь к Возвышению 35
- Наборы перехода 38
  - Использование *наборов перехода* 38
  - Авантюрист 38
  - Ассасин Виндикар 39
  - Дознаватель 41
  - Инквизитор 42
  - Крестоносец 43
  - Магос 44
  - Мудрец 45
  - Палатина 46
  - Понтифик 47
  - Псайкер Примарис 48
  - Судья 49
  - Убийца из культа Смерти 49
  - Штурмовик 50
  - Общие наборы перехода 51
- Профессии Возвышения 54
  - Умения 54
  - Особенности Возвышения 54
  - Авантюрист 55
  - Ассасин Виндикар 59
  - Дознаватель 63
  - Инквизитор 67
  - Крестоносец 72
  - Магос 76
  - Мудрец 80
  - Палатина 84
  - Понтифик 88
  - Псайкер Примарис 92
  - Судья 96
  - Убийца из культа Смерти 100
  - Штурмовик 104

Глава IV. Умения и таланты Возвышения 108
- Получение умений и талантов Возвышения 109
- Мастерские умения 100
  - Применение мастерских умений 110
  - Получение мастерских умений 110
- Новые умения 112
- Героические таланты 113
  - Получение героических талантов 113
- Таланты влияния 120
  - Положительные и отрицательные эффекты 120
  - Свои и враги 122
  - Репутация и власть 122
- Другие таланты Возвышения 129

Глава V. Психосилы Возвышения 132
- Сотворение психосил 133
- Психическое возвышение 134
- Специальные правила высших психосил 135
- Безграничная воля 137
- Вихрь разрушения 138
- Огненный апокалипсис 138
- Погибель ведьм 139
- Погибель демонов 140
- Психокинез 141
- Управление временем 142
- Ярость шторма 143

Глава VI. Арсенал Возвышения 144
- Приобретение оружия и снаряжения на заказ 145
- Новые свойства оружия 146
- Дистанционное оружие 146
- Рукопашное оружие 150
- Доспехи 152
- Защитные поля 153
- Снаряжение 154
- Необычные боеприпасы 156
- Имплантаты и аугметика 156
- Священные реликвии 157

Глава VII. На службе Инквизиции 159
- Священные полномочия 161
- Наказания 163
- Носители печати 166
- Фракции 168
- Баланс сил 172
- Становление инквизитора 172
- Инсигния 172
- Свита инквизитора 174
- Владения Инквизиции 174
- Ордосы 175
- Взаимодействие 179
- Очищение разума 185

Глава VIII. Ведение игры 186
- Инквизитор и его свита 187
- Власть и инквизитор 188
- Как работает свита 190
- Враги и угрозы 191
  - Без риска нет радости 191
  - Всегда есть рыба покрупнее 192
  - Непосредственная угроза 192
  - Скрытая угроза 193
- Ведение кампании 195
  - Темы кампаний 195
  - Типы кампаний 197

Глава IX. Противники 198
Противники Ордо Еретикус 200
Ассасин Эверсор 200
Губернатор Малакай Весс 201
Зашлунн, повелительница Бледной толпы 202
Магос Ватек 203
Огненная принцесса 205
Противники Ордо Маллеус 206
Вестник Кхорна 206
Марбас, Повелитель перемен 206
Противники Орло Ксенос 208
Экзарх яростных мстителей 208
Мятежный управитель 209
Воин-вассал слогтов 211

Глава X. Кровавое празднество 213
Место действия 214
Вводная для ведущего 214
Краткое содержание приключения 215
Владыки Империума 215
Материалы для ведущего 217
Важные персоны 217
Заговор Сидома 217
Благородные дома Мальфи 217
Храм Алеф 219
Действующие лица 220

Часть I: Пир среди змей 228
Мы вас сердечно приглашаем… 228
Что известно Инквизиции 228
Что Инквизиция желает знать 229
Парад опалённых 229
Праздник радушия 230
Торжества 230

Часть II: Смерть на церемонии 234
Церемония инвеституры… 234
Тьма, паника и убийство 234
Буря грядет 235

Часть III: Причины и последствия 239
В погоню за Энсором… 239
В катакомбы 239
Церемония скорби и поиски виноватого 240
Награды 241
Дела светские и церковные 241

NPC и антагонисты 242
Духовенство и его слуги… 242
Благородные дома 244
Коммерция 245
Губительные силы 245
План храма Алеф 247
План Скинии 248

Примечания 249

Лист персонажа Возвышения 250

«Одни усомнятся, имел ли ты право уничтожить десятки миллиардов. Другие поймут, что ты не имел права оставить их в живых»

- Экстерминатус Экстремис

Примечание авторов

«Возвышение» меняет положение персонажей, переводя их с позиции аколитов, работающих на инквизитора, на место агентов Трона, отчитывающихся непосредственно перед Святыми Ордосами. Герои больше не будут просто принимать приказы от незримого господина. Они сами будут таким господами. Эта книга подразумевает, что один из игроков примет роль инквизитора или дознавателя. В противном случае, ведущему придётся внести некоторые изменения в игру. Помните, что достаточно властный агент Трона – например, судья или магос – может легко заменить инквизитора.

Примечание переводчика

Этот перевод книги **«Возвышение»** дополнен материалами официальных дополнений – **«Внемли высшему зову»** и **«Ересь порождает возмездие»**.

Отсылки к **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, отсылают к совмещённой PDF-версии **«Базовой книги правил»** и **«Книги инквизитора»** в переводе Константина «Доктора Кота» Смыкова, которую можно найти в его Реликварии (https://goo.gl/mJB1za)

Переводы других книг правил **Warhammer 4000 Roleplay** вы найдете в группе ВК или на Яндекс.Диске:

- **Группа ВК:** www.vk.com/darkheresyekb
- **Яндекс.Диск:** https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng

Версия:1.04 Переводчик: Широхов С. П.



Вступление

«В этот раз вы останетесь в одиночестве и будете сражаться за самих себя. Это – цена вашей свободы, которую вы заплатите тяжким трудом и пролитой кровью»

- инквизитор Чевак, обращаясь к совету Рианти

«**Возвышение**» – это книга о могуществе; об игре за персонажей, обладающих огромным могуществом; могуществом убийцы, повергающего своих врагов; могуществом человека, обладающего правом и обязанностью использовать его для защиты Империума Человечества. С помощью этой книги персонажи войдут в мир, где они обладают властью, непредставимой для простых смертных, великой властью, с которой приходит великая ответственность. Жизни и смерти других теперь в их руках – к добру или к худу.

Возможно, добившись могущества и полномочий, предлагаемых **«Возвышением»**, вы думаете, что теперь тьма отступит, и проблемы, вставшие перед аколитами, уже не будут проблемами для ваших героев. Это не так. Каликсида – тёмное и опасное место не только для рядового слуги Инквизиции, но и для того, кто готов стать одним из владык Империума. Тьма становится глубже, а проблемы – сложнее. Кому вы доверяете? К чему приведут ваши действия? Обладание безграничной властью – это пропуск в царство лжи, предательств и неуверенности, новичку в котором остается только следовать древней мудрости – не доверяй никому и жди худшего.

О чём эта книга?

«Возвышение» содержит всё необходимое ведущему и игрокам для игры в **Dark Heresy** по новым правилам, подразумевающим персонажей-инквизиторов или других не менее полномочных людей. В этой книге описываются новые, более сильные способности и правила на приобретение, усиление и применение *влияния* в Каликсиде. Процесс возвышения персонажа дан, как в терминах игровой механики, так и с точки зрения игровой вселенной. Также книга содержит раздел советов для ведущего, собирающегося вести игры **«Возвышения»**, набор сопоставимых по силе противников и готовое приключение, на примере которого демонстрируются новые правила **Dark Heresy** и опасности высокой политики в сорок первом тысячелетии.

Глава I. Дополнительные правила

Первая глава представляет игрокам новые правила для игры в **«Возвышение»**. Они касаются дополнительных улучшений характеристик, получения новых рангов, применения *очков судьбы*. Также в первой главе описана система *влияния*, отражающая власть персонажей.

Глава II. Инквизитор и его слуги

Вторая глава рассматривает проблему формирования команды агентов. В неё перечислены возможные варианты профессий Возвышения для обычных персонажей **Dark Heresy**. Здесь же дано руководство по созданию персонажа **«Возвышения»** с нуля и приведены примеры готовых персонажей – по одному на каждую профессию.

Глава III. Путь к Возвышению

Эта глава начинается с *наборов перехода*, представляющих, как аколит стал агентом Трона, и продолжается описанием тринадцати профессий Возвышения: Авантюриста, Ассасина храма Виндикар, Дознавателя, Инквизитора, Крестоносца, Магоса, Мудреца, Палатины, Понтифика, Псайкера-примарис, Судьи, Убийцы из культа смерти и Штурмовика.

Глава IV. Умения и таланты Возвышения

Четвёртая глава предлагает игрокам *мастерские умения*, *героические таланты* и другие способности. Кроме того, здесь описано, как персонажи могут наращивать и использовать своё влияние в Каликсиде.

Глава V. Психосилы Возвышения

В пятой главе описаны новые способы применения психосил и представлены новые могущественные способности.

Глава VI. Арсенал Возвышения

Шестая глава содержит сведения и правила об оружии и снаряжении инквизиторов и агентов Трона. Здесь можно найти множество необычных вещей – от комбиоружия до специального снаряжения ассасинов храма Виндикар.

Глава VII. На службе Инквизиции

Седьмая глава описывает многие тайны Инквизиции и её *modus operandi*. Она рассказывает о власти лордов-инквизиторов, о природе ордосов и положении агентов Трона среди сильных мира сего.

Глава VIII. Ведение игры

Восьмая глава концентрируется на проблемах, которые возникают у ведущего в играх по правилам **«Возвышения»**. Здесь детально изложено, как отобразить в игре власть персонажей, как создавать угрозы игрокам и вести длинные кампании.

Глава IX. Противники

Девятая глава представляет новых врагов, с которыми могут встретиться агенты Трона. Влиятельный имперский управитель, безжалостный ассасин храма Эверсор и многие другие готовы бросить вызов слугам Инквизиции.

Глава X. Кровавое празднество

Десятая глава – это готовое приключение для игры по правилам **«Возвышения»**. Во время церемонии инвеституры высокопоставленного священника в великом храме Алеф на Мальфи, происходит убийство. Пользуясь своей властью, связями и богатством, инквизитор и агенты Трона должны найти выход из лабиринта лжи и крови, докопавшись до истины – а потом решить, что им делать с этой истиной…



Additional Rules

Expanded Ranks and Experience Scale

•

Fate Points for Ascended Characters

•

Influence and Acquisition

Глава I

Дополнительные правила

«Еще мичманом я служил у капитана Леотена Семпера. Этот храбрец никогда не позволял противнику играть по своим правилам. Капитан Семпер всегда говорил, что куда лучше заставить врага плясать под твою дудку, чем плясать самим».

- адмирал Имперского Флота Йоахим Веллакс

Эта книга содержит множество новых правил, которые обогатят ваш опыт игры в **Dark Heresy**. **«Возвышение»** переносит аколитов на новый уровень, к новым высотам, где их ждут, как могущество, так и опасности… ведь Инквизиция полна междоусобиц, предательств и врагов, куда более опасных и смертоносных, нежели простые культисты. Эта книга описывает то, что ждет аколита, перешагнувшего восьмой ранг.

Стоит отметить, что **«Возвышение»** не заменяет обычные правила **Dark Heresy** – оно добавляет новые, а также привносит возможности для игры на более высоком уровне.

Эта глава представляет вам новые улучшения характеристик персонажей, расширенную систему рангов, новые способы применять *очки судьбы*, и систему *влияния*, отражающую власть и полномочия инквизитора в сорок первом тысячелетии.

Ещё одно важное отличие этой книги – это то, что игровые персонажи больше не рядовые аколиты. Они – агенты Трона, люди, которым доверяют, и на которых полагаются сами Святые Ордосы. С именем Бога-Императора Человечества на устах они будут исполнять свой долг на совершенно новом уровне.

Агенты Трона?

Агентами Трона или «доверенными аколитами», в этой книге именуются служители Инквизиции, вознесшиеся до высших рангов в Святых Ордосах. Агенты Трона обладают намного большей свободой, властью и ответственностью, чем обычные аколиты – потому они и носят такой титул.

Расширенные улучшения характеристик

Улучшения характеристик отражают развитие способностей персонажа. Приобретая улучшение, персонаж добавляет +5 единиц к характеристике. В **Dark Heresy**, все улучшения характеристик делятся на четыре последовательных уровня – *простой*, *переходный*, *тренированный* и *эксперт*, каждый из которых добавляет +5 единиц. **«Возвышение»** предоставляет ещё два уровня – *героический* и *мастерский*.

Персонаж, улучшающий характеристику, обязан приобретать улучшения одно за другим, начиная с *простого*. В **«Возвышении»**, агент Трона, имея характеристику, улучшенную до уровня *эксперт*, может приобрести *героическое* улучшение, а после него – *мастерское*. Чтобы получать *героические* и *мастерские* улучшения, персонаж должен развиваться в рамках одной из профессий Возвышения из этой книги. Цена этих улучшений различна для каждой из таких профессий и указана в их описании.

Улучшения характеристик Ассасина Виндикар

Характеристика	Героическое	Мастерское
Ближний бой	1500	2000



Как вы видите, *героическое* улучшение Ближнего боя для Ассасина Виндикар стоит 1500 ОО. Следующая прибавка в +5 (*мастерский* уровень) – уже 2000 ОО.

Стоимость улучшений накопительная. Вы не можете просто заплатить 2000 ОО для того, чтобы увеличить Ближний бой на +10. Вместо этого, вы сначала должны потратить 1500 ОО за *героическое* улучшение, которое даст +5, а потом – ещё 2000 ОО на *мастерское*, что даст ещё +5.

Пример:

*Росс хочет поднять Ближний бой своего героя – Ассасина Виндикар. Этот персонаж уже имеет Ближний бой 45, а **героическое** улучшение стоит 1500 ОО. Росс тратит 1500 ОО и увеличивает Ближний бой до 50. Но Росс хочет поднять Ближний бой своего героя ещё выше, для чего он тратит ещё 2000 ОО (цена **мастерского** улучшения), чтобы увеличить характеристику ещё на +5. Таким образом, Ближний боя ассасина возрастает до 55 (45+5+5) ценой 3500 ОО (1500+2000).*

Улучшения с отрицательной стоимостью

Некоторые улучшения оказывают негативный эффект или ограничивают персонажа – они имеют отрицательную стоимость. Такие «улучшения» призваны расширить возможности развития персонажа, позволяя игроку выбрать ограничения или недостатки для своего героя. Почти всегда это будут те или иные таланты *влияния*, которые ограничивают или изменяют способы применения *влияния в*сей группой (см. стр. 12). Отрицательная цена улучшения показана знаком «минус» перед числом, указывающим цену. Когда персонаж приобретает такое улучшение, он получает указанное количество *очков опыта*, которые он может потратить на другие улучшения. Как правило, отрицательную стоимость имеют таланты *«Соперник»* и *«Враг»*, отражающие непростые отношения персонажа с той или иной организацией. **Одновременно, персонаж может иметь только один талант *«Соперник»* и один *«Враг»***. Эти два таланта могут быть связаны с разными организациями, а *«Соперник»* вполне может по ходу превратиться во *«Врага»*. Кроме того, ведущий может «вознаграждать» персонажей такими талантами по ходу кампании, если того требует сюжет – тогда их может стать больше.

Пример:

*Адам решил взять талант **«Соперник (Капитаны-хартисты)»** для своего персонажа-Судьи на ранге 14. Это улучшение стоит минус 200 ОО. Когда Адам берет это улучшение, его персонаж немедленно получает 200 **очков опыта**.*

Таблица 1-1 «Расширенная система рангов»	
Ранг 1	0-499
Ранг 2	500-999
Ранг 3	1000-1999
Ранг 4	2000-2999
Ранг 5	3000-4999
Ранг 6	5000-6999
Ранг 7	7000-9999
Ранг 8	10000-12999
Ранг 9	13000-16999
Ранг 10	17000-20999
Ранг 11	21000-24999
Ранг 12	25000-29999
Ранг 13	30000-34999
Ранг 14	35000-39999
Ранг 15	40000-44999
Ранг 16	45000-49999

Расширенная система рангов и шкала опыта

Ранг персонажа показывает, насколько он умел и искусен. Он отражает увеличение способностей персонажа, возрастание его власти и статуса. Ранг определяется общим количеством потраченного героем *опыта*. Каждый ранг имеет свою таблицу улучшений, содержащую умения, таланты и другие бонусы, которые персонаж, достигший этого ранга, может получить, потратив очки *опыта*.

Персонаж может выбирать улучшения из таблицы улучшений того ранга, на котором находится сейчас, или того, который уже преодолел. Взбираясь вверх по лестнице рангов, герой получает доступ ко всё новым и новым таблицам улучшений – таким образом, игрок приобретает всё больше возможностей сделать своего героя неповторимым.

Первые ранги получить легко. Однако, развитие идёт чем дальше, тем труднее. Достижение вершины могущества в Империуме – долгий и трудный путь, но усилия того стоят!

Получение рангов

Персонажи получают новые ранги сами собой, просто тратя *опыт*. Когда общее количество очков, потраченных героем, превысит необходимое число, ранг персонажа возрастает. Учтите, что ранг возрастает *после* того, как то или иное улучшение будет приобретено.

Все профессии Возвышения требуют одинакового количества *опыта* для достижения рангов – оно указано в **таблице 1-1**.

Все персонажи **«Возвышения»** начинают на ранге 9. Общая сумма *очков опыта*, потраченных персонажем – 13 000 ОО. Уже существующие персонажи **Dark Heresy** могут быть перенесены в **«Возвышение»** с бóльшим количеством *очков опыта*, но все начинают свою профессию Возвышения с ранга 9.

Пример:

*Виндикар Росса потратил на улучшения 38 000 ОО. В ходе игры Росс получает ещё 2000 ОО, которые решает потратить на характеристики. Он согласовывает своё решение с ведущим и вычеркивает 2000 ОО из суммы имеющихся у него ещё не потраченных очков. Он отмечает приобретённые улучшения на листе персонажа и увеличивает общее количество потраченных очков на 2000. Теперь персонаж Росса потратил уже 40 000 (38 000 + 2000) на улучшения. В соответствии с **таблицей 1-1**, это значит, что он достиг ранга 15. Росс заменяет предыдущий ранг (14) на листе своего персонажа на новый.*

Корректировка рангов для Dark Heresy

Расширенная система рангов, представленная в этой главе, несколько отличается от той, что дана в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**. Эти изменения сделаны для того, чтобы продвижение персонажа от одного ранга к другому стало более сбалансированным и плавным.

Если вы хотите применить эту систему к уже существующим персонажам **Dark Heresy** (или приспособить для кампании), учтите, что наибольшие изменения происходят на ранге 6 с некоторыми корректировками после. Большинство персонажей не претерпит особых изменений, и, в худшем случае, часть персонажей получит высшие ранги раньше, чем предусмотрено изначальной системой.

Расширенная система рангов приводит в соответствие шкалы **Dark Heresy** и **Rouge Trader** и вполне применима и для будущих книг из линейки **Warhammer 40000 Roleplay**.

Предназначение ждёт: очки судьбы для персонажей «Возвышения»

«Бей верно, бей точно!»

- боевой клич штурмовиков во время Пограничного крестового похода

С того первого дня, когда он был призван на службу Богу-Императору, агент Трона осознаёт, что его ждёт великое предназначение. Судьба вознесла его над бесчисленными толпами, избрала среди триллионов людей. У него есть цель, и неважно, будут его товарищи-аколиты проливать кровь, гибнуть или пренебрегать своим долгом, вера агента Трона в своё предназначение останется нерушимой.

Только что он сделал важнейший шаг в своей службе Инквизиции. Он больше не безликий аколит, не одна ниточка в агентурной сети своего покровителя, отныне он – агент Трона. Нет никаких сомнений, что его Судьба ждёт его.

Подарок судьбы

Во время своей долгой и опасной карьеры, будущий агент Трона выживал и, быть может, даже процветал – что не может не быть, хотя бы частично, результатом благоволения судьбы. Сейчас, когда он становится доверенным агентом Инквизиции – или даже новоиспеченным инквизитором – Судьба будет играть ещё большую роль в его жизни и карьере. В конце концов – для чего он продержался так долго, если не ради какой-то цели?

Получая ранг 9, каждый агент Трона приобретает и некоторое количество постоянных *очков судьбы*. Это количество определяется тем, сколько собственных *очков судьбы* у него осталось после опасной жизни, наполненной охотой на еретиков, демонов и чужих. Каждый агент Трона должен свериться с **таблицей 1-2 «Дополнительные очки судьбы»**, чтобы узнать, как много таковых он получит. Однако помните, что судьба очень непостоянна. Тот, кто часто рискует и ходит по самому краю, куда чаще вынужден искать благосклонности Провидения, нежели тот, кто всю жизнь ведёт осторожную игру.

Таблица 1-2 «Дополнительные очки судьбы»

Текущее количество очков	Дополнительные очки
0	3
1	2
2	1
3+	0

Твоя судьба в твоих руках: предельное количество очков (необязательное правило)

Очки судьбы – жизненно важная характеристика, как для аколитов, так и для агентов Трона. Она сильно повышает их шансы на выживание в беспощадной и равнодушной вселенной, где один шальной болт или взмах цепного меча могут оборвать их существование в фонтане кровавых брызг. Поэтому иметь хотя бы несколько очков очень важно – однако ведущему стоит быть осторожным и не позволять персонажам получать слишком много таковых. Пять или более *очков судьбы* могут заставить игроков забыть о том, что их герои могут погибнуть, ведь тот, у кого припрятано в рукаве несколько дополнительных «жизней», почти бессмертен. Ведущему стоит учитывать, насколько возрастает боевой потенциал персонажа с большим количеством *очков судьбы*, которые предоставляют бонусы к тестам, перебросы и немедленное восстановление ран. *Очки судьбы* – не для повседневного применения, и это должно ощущаться. Персонаж, у которого осталось всего два, или даже одно очко, будет гораздо осмотрительнее решать, когда и как он их применит.



Исходя из этих причин, ведущему стоит ограничить предельное количество *очков судьбы* пятью. Это, однако, лишь рекомендация, и в его воле позволить своим игрокам обладать бóльшим их количеством, если это будет уместно в текущей кампании. Также ведущему стоит помнить о таланте *«Избранник судьбы»* (см. стр. 130).

Трата очков судьбы

В течение своей службы аколит столкнётся со множеством опасных ситуаций и узнает, до каких пределов он может полагаться на свою удачу. А становясь агентом Трона, он понимает, что судьба улыбается ему… наверное. Но, в конце концов, агент Трона выжил, тогда как многие его товарищи пали.

Очки судьбы в **«Возвышении»** используются по тому же принципу, что был изложен в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, и все указанные там правила всё ещё актуальны. Каждый игрок имеет некоторое количество *очков судьбы*, которые он может разными способами потратить в течение игровой встречи. Потраченное единожды очко восстанавливается с началом следующей игровой встречи – оно не пропадает навсегда. Потраченное один раз очко нельзя тратить снова, пока оно не восстановится.

Однако, наряду с теми эффектами, которые персонаж может получить, тратя *очки судьбы*, согласно обычным правилам **Dark Heresy**, агент Трона может использовать свои *очки судьбы*, чтобы получить одно из перечисленных ниже преимуществ:

● Переброс одного любого теста, независимо от того, был тест успешен или нет. *Очко судьбы* применятся после броска костей. Результат второго броска окончателен – вы не можете потратить ещё одно очко на дополнительный переброс.

● Переброс одной кости, определяющей нанесённый урон. *Очко судьбы* применяется после бросков на урон. Результат второго броска окончателен – вы не можете потратить ещё одно очко на дополнительный переброс.

● Получение бонуса +10 к тесту. *Очко судьбы* должно быть потрачено до того, как будет совершён сам бросок.

● Получение результата 10 при броске *инициативы*. *Очко судьбы* может быть потрачено после обычных бросков *инициативы*.

● Получение двух дополнительных ступеней успеха к тесту. *Очко судьбы* должно быть потрачено сразу же после теста.

● Немедленное восстановление количества урона, равного бонусу Выносливости агента Трона. Таким образом нельзя восстановить критический урон. *Очко судьбы* должно быть потрачено в начале хода агента Трона.

● Немедленное освобождение от *оглушения* и всей *усталости*. *Очко судьбы* должно быть потрачено в начале хода агента Трона.

Трата *очков судьбы* – это всегда свободное действие.

Сжигание очков судьбы

Как описано в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, персонаж имеет возможность избежать верной смерти, лишившись одного из своих *очков судьбы*. Сжигая *очко судьбы*, игрок навсегда теряет его, что неприятно, но определенно лучше смерти. Само собой, агент Трона обязан иметь хотя бы одно *очко судьбы* (неважно, потраченное или нет), чтобы иметь возможность его сжечь.

Когда агент Трона сжигает *очко судьбы*, чтобы предотвратить смерть, он может выбрать один из двух вариантов:

● Первый вариант – агент Трона остаётся в живых, хотя должен был умереть. Он не получает никаких постоянных штрафов, что мог бы принести нанесённый критический урон, и, в конце концов, он исцелится. Этот вариант очень схож с тем, что описан в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**.

● Второй вариант – агент Трона выживает и встает на ноги, окровавленный и израненный, но несломленный. Он немедленно восстанавливает 1к5+2 ран и игнорирует все штрафы (постоянные или нет), что могли принести причинённые увечья и критический урон. Однако, если в течение этой игровой встречи, агент Трона снова окажется в подобной ситуации, ему придется сжечь больше *очков судьбы* для того, чтобы остаться в живых.

Существует и ещё одна причина сжигать *очки судьбы*. Они позволяют не только избежать смерти, но справиться с поистине сложным заданием.

● Агент Трона может сжечь *очко судьбы*, чтобы автоматически пройти любой тест (это может быть тест умения, характеристики или попадания по врагу), который он должен пройти. Если агент Трона делает это, тест считается пройденным, а бросок не делается. Количество ступеней успеха такого теста равняется бонусу характеристики, с которой был связан тест.

Всего лишь человек: предельное количество ран (необязательное правило)

Когда аколиты будут готовы к **«Возвышению»**, они могут накопить много дополнительных *ран*, полученных в ходе развития. Большинство героев будут иметь менее двадцати пяти ран, хотя некоторые (например, Гвардейцы) могут обладать и большим количеством таковых.

Твёрдого ограничения на предельное количество ран не существует, но ведущему рекомендуется не позволять своим героям иметь больше двадцати пяти ран. Если он дозволяет существование персонажей с более чем двадцатью пятью ранами, ему стоит придумать объяснение этой необыкновенной живучести вместе с игроком. Немалая жизнестойкость имеет свою цену – например, Техножрец с большим количеством ран может быть жутким, не похожим на человека, механическим монстром, а Гвардеец – горой генетически усиленного и аугментированного мяса.

Разум и душа: что делать с безумием и порчей

Жизнь аколита бывает наполнена ужасами и опасностями, и вряд ли хоть один персонаж достигнет последнего ранга своей профессии, не получив *очков безумия* или *порчи*. При создании персонажа это может быть даже забавно. Однако когда количество *очков безумия* или *порчи* опасно приближается к сотне, всё чётче и чётче вырисовывается перспектива потерять полюбившегося героя. В этой книге изложено несколько способов снизить уровень, как *безумия*, так и *порчи* – от использования особых *наборов перехода* (см. **главу III**) до специальных талантов. Однако их применение для персонажей, сильно страдающих одним из этих недугов (или даже обоими), может быть недостаточно или неуместно. В этом случае, ведущий может предложить иной пути избавления от *безумия* и *порчи*. Три нижеследующих способа отображают разные методы, к которым могут прибегнуть аколиты – от специальной терапии и медитаций до долгих размышлений над ужасами, с которым им пришлось столкнуться и мрачного принятия того, что никто, выступающий против ереси и сил Хаоса, не остается таким, каким был.

● **Трата опыта:** главный способ, который ведущий может предложить игрокам, состоит в том, что *очки безумия* или *порчи* можно снимать, тратя по 100 ОО за одно очко. Если персонаж имеет очень много *Порчи* или *Безумия*, ведущий может проявить каплю великодушия и снизить цену до 50 ОО или даже ещё меньше. Ведущему стоит быть более снисходительным к долговременным последствиям *Порчи* и *Безумия*, если игрок потратил на избавление от них с трудом заработанный *опыт*.

● **Уменьшение характеристик:** другой метод предлагает игроку сбрасывать *очки порчи* и *безумия* путем очищения тела, разума и души аколита. Вместо того чтобы тратить *опыт* (или если у персонажа вообще нет свободного *опыта*), персонаж может снизить одну из своих характеристик. Общее правило – навсегда снизив одну из характеристик на 2 единицы, персонаж может снизить и количество своих *очков безумия* или *порчи* на 1к10. Опираясь на то, урон какой характеристике был нанесён, ведущий может точно решить, какой метод очищения используется. Например, потеря Интеллекта может означать частичное стирание памяти, а потеря Товарищества – татуирование на теле аколита всех 999 слов святого Друза. Всего персонаж может пожертвовать таким образом 6-ю очками характеристик. Весь урон характеристикам должен быть разделен на 2-очквые группы, каждая их которых наносит урон одной характеристике.

● **Перевод безумия в порчу:** последний способ включает в себя перевод *очков безумия* в *очки порчи* или наоборот. Это должен быть прямой обмен – например, если персонаж теряет 10 *очков порчи*, он немедленно получает 10 *очков безумия*. Как и уменьшение характеристик, этот перевод должен иметь своё объяснение. Например, потеря персонажем *порчи*, и обретение *Безумия* могут быть объяснены чтением запретных текстов, а приобретение *порчи* и потеря *безумия* – использованием тёмных сил, призванных справиться с сумасшествием. В любом случае, ведущему и игроку стоит вместе продумать объяснение, которое будет уместно, как для самого персонажа, так и в текущей кампании.



Влияние и реквизиции

Инквизиция – это тайная, левая рука Золотого трона, и бесспорно, самая могущественная организация в Империуме Человечества. Каждый инквизитор владеет частицей этой власти и может призвать к себе на службу силы миллиона миров. В то время как низовые агенты Святых Ордосов вынуждены экономить каждую монету, инквизитор может и вовсе не заботиться о таких мелочах как сбережение, накопление и вложение средств. Тот, от чьего неусыпного внимания зависит безопасность и выживание всего человечества, не должен распыляться на мелочи.

Чтобы обеспечить инквизитора всем, что необходимо ему для исполнения долга, Империум готов предоставлять весьма значительные ресурсы. Например, в секторе Каликсида, часть собираемой десятины уходит в Трезубец, в казну Каликсидского конклава. Пытаться понять финансовые схемы Трезубца – занятие, без сомнения, чрезвычайно глупое, даже для инквизитора. Однако ошеломляющие размеры имперской десятины таковы, что даже малейшая её доля позволяет конклаву по количеству ресурсов (как денежных, так и нет) соперничать с иными субсекторами.

Эти средства распределяются между множеством инквизиторов Каликсиды. Те, в свою очередь, выделяют их доверенным агентам и коллегам. Таким образом, агенты Трона никогда не будут втянуты в какую-нибудь мелкую преступную авантюру в погоне за пригоршней тронных золотых. Они занимают то завидное и отличное от масс простого народа положение людей, которым никогда не приходится заботиться о деньгах.

Зато инквизиторы, и агенты Трона очень пекутся о своем влиянии. Куда более важное для них, нежели любые богатства, влияние позволяет инквизитору вести долгие расследования, направлять действия таких людей как планетарные губернаторы и лорды-милитанты Имперской Гвардии, и даже получать в своё распоряжение огромные ресурсы самого конклава. Кроме того, Инквизиция – это организация, полная политики и интриг, заговоров и ударов в спину. Личный авторитет здесь – это мерило успешности инквизитора в путешествии по океану коварства. Не имеющий власти инквизитор никогда не достигнет высот и будет заниматься самыми мелкими и незначительными делами или вовсе станет орудием своих могущественных коллег, в то время как влиятельный – быстро поднимется вверх и, быть может, вскоре обнаружит себя, сидящим одесную лорда-инквизитора Кайдена на Верховном совете Каликсидского конклава.

Влияние – не единый, поддающийся исчислению ресурс. Это параметр, отражающий многие аспекты карьеры агента – его успехи и неудачи, долги, данные и полученные обещания, накопленную репутацию, друзей, соперников и врагов. Также *влияние* отражает средства, что персонаж накопил, как член Инквизиции и Каликсидского конклава. *Влияние* можно использовать осторожно, скрытно воздействуя на события и чужие действия, или прямолинейно, не скрывая всей мощи инсигнии. Его можно пускать в ход, чтобы снабдить инквизитора и агентов Трона необходимой экипировкой и снаряжением, управлять действиями других членов Адептус Терра или отдавать приказы, которые ни один имперский гражданин не посмеет обсуждать. Есть у него и множество других применений.

Влияние – единый для всей группы показатель; оно используется всеми её членами сообща. Действия одного могут затронуть *влияние* всей команды. Этот раздел охватывает самые обыденные способы применения *влияния*, а также то, как агенты Трона могут его накапливать, применять и терять.

● **Реквизиции:** агенты Трона используют *влияние* для того, чтобы получать специальное снаряжение, услуги и экипировку на определённые периоды времени или завладевать редкими и ценными вещами, необходимыми для исполнения своего долга и личного пользования.

● **Манипулирование и контроль:** агенты Трона могут использовать *влияние* для того, чтобы управлять действиями тех, на кого они сделали ставку. Это можно делать скрытно – так, что цель даже не осознает, что ей манипулируют, или хотя бы не поймёт, кто стоит за этим – или вполне открыто, демонстрируя инсигнию и угрожая гневом Инквизиции. Это тоже можно использовать для того, чтобы получить необходимые ресурсы.

Расширенная сложность тестов

В **«Возвышении»** персонажи встречаются с куда бóльшими опасностями и располагают куда более значительными ресурсами, чем в **Dark Heresy**. Это значит, что некоторые их задания, в зависимости от обстоятельств, могут быть как совершенно тривиальными, так и адски сложными. Ниже вы найдёте удобную таблицу, с перечислением всех уровней сложности тестов и соответствующих им модификаторов. Модификатор сложности теста прибавляется к характеристике, связанной с бросаемым тестом.

Таблица 1-3 «Расширенная сложность тестов»

Сложность	Модификатор теста
Тривиальная *(Trivial)*	+60
Элементарная *(Elementary)*	+50
Очень лёгкая *(Simple)*	+40
Лёгкая (*Easy)*	+30
Рутинная *(Routine)*	+20
Простая *(Ordinary)*	+10
Средняя *(Challenging)*	+0
Трудная *(Difficult)*	-10
Тяжёлая *(Hard)*	-20
Очень тяжёлая *(Very Hard)*	-30
Напряжённая *(Arduous)*	-40
Изнурительная *(Punishing)*	-50
Адская *(Hellish)*	-60

Измерение влияния

В **Dark Heresy** *влияние*, как правило, выражено числом от 1 до 150 (впрочем, может быть и больше). Чем выше число, тем бóльшей властью обладает агент Трона. *Влияние* считается единым для всей группы показателем, в повышение или понижение которого каждый её член делает свой вклад и может воздействовать на статус всей группы. Это поощряет агентов работать как единая команда.

Группа агентов Трона начинает с показателем *влияния* в 40 единиц, хотя ведущий может повысить или понизить его, если сочтёт уместным.

Как правило, *влияние* агентов растёт, когда они совершают великие деяния, оказывают ценные услуги значимым персонам и вынуждают других людей чувствовать себя обязанными им. *Влияние* падает, когда агенты злоупотребляют им, заваливают своё задание, злят вышестоящих или, когда из-за действий врагов союзники агентов Трона оборачиваются против них.

Влияние как награда

Когда агенты Трона успешно завершают очередное приключение или задание, ведущему стоит награждать их не только *очками опыта*, но и *влиянием*. Размер этой награды должен зависеть от важности и сложности задания (подразумевается, что с выполнением всё новых операций, известность и влиятельность агентов в Инквизиции возрастает), и определяется ведущим. Он может ориентироваться на количество заработанного игроками *опыта*. За каждую тысячу выданного *опыта*, ведущему стоит увеличивать *влияние* группы на +1, до предела в +4 единицы *влияния* за одну игровую встречу.

Таблица 1-4 «Уровни влияния»	
Уровень влияния	**Пример**
5	Смотритель жилого блока, босс ульевой банды
10	Аристократ средней руки, капитан Имперской Гвардии
20	Капитан-хартист, комиссар
30	Влиятельный аристократ, полковой командир Имперской Гвардии
40	Новоиспечённый инквизитор, планетарный губернатор мира-фронтира
50	Служитель Министорума уровня субсектора, губернатор мира-улья
70	Адмирал Каликсидского линейного флота, заслуженный инквизитор
90	Служитель Министорума уровня сектора
110	Лорд-инквизитор, верховный архимагос Станков
130	Член Верховного совета Каликсидского конклава, лорд Марий Хакс
150+	Лорд-инквизитор Кайден, Каликсидский конклав

Действия игроков и рост влияния

Игроки своими действиями могут способствовать росту собственного *влияния* – оказывая важные услуги вышестоящим инквизиторам, старшим членам Адептус Терра и другим могущественным людям. За такие действия ведущему следует награждать игроков несколькими единицами *влияния* (от одной до пяти, в зависимости от важности и сложности оказываемых услуг) после успешного завершения задания. Однако если агенты Трона оказывали услуги человеку или организации, чьё собственное влияние равно 50 или меньше, вместо повышения *влияния*, каждый агент Трона получит талант *«Равный (Этот человек или организация)»*. Это отражает то, что *влияние* некоторых организаций и людей слишком мало, чтобы серьёзно помочь агентам, действующим по всему сектору.

Потеря влияния из-за провалов

Влияние – очень непостоянная вещь, которая растёт вместе с успехами агентов Трона и падает вместе с их неудачами. В Инквизиции и даже среди других Адептус Терра ходят истории грандиозных провалов, заставляющих других всё меньше доверять агентам Трона и помогать им. Когда игроки проваливают задание, что при успешном выполнении должно было принести им *влияние*, ведущий может уменьшить *влияние* группы на столько, сколько они могли бы получить в случае успеха. Если в результате успеха персонажи могли бы получить талант *«Равный»*, они не теряют *влияния* при провале. При по-настоящему ужасном провале, ведущий может дать им талант *«Враг»*.

Потеря влияния от злоупотребления

Кроме всего прочего, *влияние* показывает положение одного человека среди равных, и злоупотребление им может настроить против одного инквизитора многих других. Всякий раз, когда агент Трона проваливает тест *влияния* на четыре или более ступени, *влияние* всей группы уменьшается на 1.

«Единственная вещь, о которой я тебя прошу»

В самых отчаянных случаях агент Трона может употребить всю имеющуюся у него власть, для того чтобы добиться от кого-либо исполнения жизненного важного дела, получения доступа к глубоко засекреченным артефактам, или разрешить критическую ситуацию. В таких случаях, агент Трона может добровольно снизить *влияние* группы на 1к5 в обмен на автоматический успех в тесте *влияния*. Конечно же, агенту стоит посоветоваться со своими товарищами (и, особенно, с инквизитором) перед тем как идти на такие меры.

Использование влияния

Когда агент Трона хочет применить своё *влияние* – для того, чтобы получить экипировку и иные предметы или для того, чтобы манипулировать действиями других людей – он должен бросить тест *влияния*. Тест *влияния* – это бросок к100 против показателя *влияния* группы, по сути, очень похожий на любой тест характеристики. В некоторых случаях важны будут ступени успеха и провала (см. раздел **«Потеря влияния от злоупотребления»**). Кроме того, различные факторы, могут модифицировать значение *влияния* для этого теста.

Тесты *влияния* можно разделить на два вида, разница которых заключается в том, чего хочет достичь агент Трона – пытается ли он получить какие-либо услуги, предметы или экипировку или как-либо манипулировать другими людьми и контролировать их действия.

Совершение реквизиций

Агенты Трона могут употреблять своё *влияние* для того, чтобы получать снаряжение для специальных операций, добывать инквизиторские реликвии или древнее оружие, заручаться помощью людей или целых организаций, что сотрудничают с Инквизицией или Адептус Терра. Это может быть. как поездка на борту фрегата Имперского Флота или наём группы писцов для поиска информации в архивах, так и отправка роты имперских гвардейцев на штурм шпиля в каком-нибудь улье. В целом, подобное получение вещей или услуг и называется *реквизицией*.

Для того чтобы предпринять тест *реквизиции*, агент Трона сперва должен решить, что (или кого) он хочет получить, из какой организации и на какое время (согласно **таблице 1-5**). Затем агент Трона делает бросок к100, на котором должен получить результат меньший, чем его модифицированное для этого теста *влияние*. Оно модифицируется *доступностью* реквизируемого, его *количеством* и *продолжительностью* времени, на которое предмет или персонал переходят к агенту Трона.

Таблица 1-5 «Модификаторы доступности»	
Предмет	**Модификатор**
Уникальный *(Unique)*	-70
Почти уникальный *(Near Unique)*	-50
Чрезвычайно редкий *(Extremely Rare)*	-30
Очень редкий *(Very Rare)*	-20
Редкий *(Rare)*	-10
Скудный *(Scarce)*	+0
Средний *(Average)*	+10
Обычный *(Common)*	+20
Распространенный *(Plentiful)*	+30
Изобильный *(Abundant)*	+50
Повсеместный *(Ubiquitous)*	+70

Если результат теста меньше чем *влияние*, значит тест пройден, *реквизиция* удалась, и агенты получают затребованное на время, которое было установлено перед броском.

Если результат теста больше чем *влияние*, значит тест провален, и агенты не получают желаемое. Кроме того, каждый провал на четыре или более ступеней снижает *влияние* группы на 1.

Таблица 1-6 «Модификаторы длительности»

Длительность	Модификатор
Одно задание (одна-две игровые встречи)	+20
Целое приключение	+0
На постоянной основе	-20

Таблица 1-7 «Модификатор количества»

Количество	Модификатор
Один человек	+0
Отряд (2-5 человек)	-10
Взвод (10-30 человек)	-20
Рота (50-100 человек)	-30

Получение услуг

Иногда инквизитору необходимо получить некие услуги от людей, не входящих в его свиту. Это может быть всё, что угодно, от отряда штурмовиков Имперской Гвардии до одного-единственного писца, которому поручено разобраться с трёхгодичной просрочкой в отправке отчётов конклаву.

Реквизиция применяется для получения услуг так же, как и для получения чего-либо ещё, но с некоторыми ограничениями. Привлечение услуг человека или целой группы может быть проведено только инквизитором или его агентом, облечённым должными полномочиями (как правило, в виде инсигнии). И хотя понастоящему масштабные реквизиции для инквизитора возможны, это очень политически скользкая практика, которая легко может обернуться печальными последствиями. Как правило, лишь некоторые могущественные лорды-инквизиторы привлекают на службу себе целые армии или флоты.

На тесты *реквизиции* для получения услуг накладываются такие же модификаторы за количество и время. Кроме того, ведущий может использовать и модификаторы *доступности*, в зависимости от того, чьи услуги пытаются заполучить агенты Трона.

Таблица 1-8 «Модификаторы доступности для услуг»

Доступность	Примеры услуг
Распространённая	Осведомитель из подулья
Средняя	Мелкий чиновник Администратума, служка Министорума
Скудная	Священник Экклезиархии, арбитр Адептус Арбитрес, поездка на борту торгового транспортного судна
Редкая	Солдаты Гвардии или Флота, старший адепт Администратума, поездка на борту (или фрахт) корабля капитана-хартиста или вольного торговца
Очень редкая	Магос Техножречества, судья Адептус Арбитрес, штурмовики Имперской Гвардии, поездка на борту (или фрахт) военного фрегата
Чрезвычайно редкая	Сёстры битвы Адепта Сороритас
Почти уникальная	Поездка на борту (или фрахт) корабля Имперского Флота от крейсера и больше
Уникальная	Космодесантники Адептус Астартес

Если агенты Трона побеждают в тесте, они могут принудить проигравшую сторону к действиям или подчинению их приказам в какой-то одной области. Это не даёт агентам Трона достаточной власти для того, чтобы проигравшая сторона подчинялась им отныне и навсегда. Также агенты Трона могут использовать этот тест для дальнейшего взаимодействия со своими визави. Каждая ступень успеха в этом тесте даёт бонус +5 ко всем *социальным* тестам с данной организацией до конца задания. И наоборот, каждая ступень провала налагает штраф -5 на все *социальные* тесты.

Объяснение провала

Провал теста *влияния* отнюдь не означает, что объект этого теста отверг требования Инквизиции, чем навлек на себя её ужасающее возмездие за наглость. Большинство имперских организаций прекрасно осознает, какие наказание ждёт за прямое противодействие Святым Ордосам. Провал теста может быть объяснён и по-другому. При попытке реквизиции какого-либо предмета или получения услуг, может случится, что нужный предмет или специалист отсутствует, и игрокам придется уйти с пустыми руками или попробовать позже. Цель, на которую агенты Трона пытались воздействовать может просто не знать нужной им информации, не обладать необходимыми полномочиями. Вполне может быть и так, что запрос агентов Трона просто потонул в бесконечном море имперской бюрократии.

О количестве и Инквизиции

Когда агенты Трона запрашивают помощь больших организаций или реквизируют целые суда Имперского Флота, модификаторы *количества* не применяются. Вместо этого агенты Трона должны сделать один тест *реквизиции* за каждую организацию, корабль или предмет, который они собираются получить.

Кроме того, инквизитор вполне может взять в своё распоряжение больше чем роту, но подобные вещи куда больше зависят от сюжета, чем от броска костей. Инквизиция обладает огромной властью, но зачастую проще перенаправить уже имеющиеся ресурсы на выполнение нужной задачи, нежели собирать эти их с нуля.

Манипулирование другими

Рано или поздно, агент Трона поймёт, что он часто бывает вынужден заставлять остальных поступать так, как ему угодно, неважно делая это тайно или открыто. Иногда нужно, чтобы местные силовики провели чистку одной из преступных организаций, чтобы временно отвлечь её от деятельности Ордосов. Быть может, агенту нужно получить доступ к сведениям из архивов Администратума или убедить могущественный торговый дом отозвать транспортный корабль, подозреваемый в контрабанде. В таких случаях агент Трона может использовать *влияние* для того, чтобы заставить остальных поступить так, как ему требуется.

Использование *влияния* для принуждения кого-либо отыгрывается состязательным тестом *влияния* агентов Трона против *влияния* человека или организации, которой они пытаются манипулировать. Ведущий может определить показатель *влияния* соперников, основываясь на **таблице 1-4**. Обе стороны бросают тест против своего *влияния*. Тот, кто наберёт больше ступеней успеха (или меньше – провала) побеждает в тесте. Ведущему стоит изменить сложность теста для агентов Трона в зависимости от обстоятельств и учесть все таланты – такие как *«Равный»* или *«Враг»* – которыми обладают агенты.



Власть инсигнии

Использование *влияния*, описанное выше, в основном относится к применению его инквизитором к людям и организациям, обладающим схожей властью. Иными словами – к организациям, что имеют силы и возможности отклонить запрос инквизитора и заставить его уйти ни с чем – это могут быть, например, правители сектора, лорды-адмиралы Флота и другие инквизиторы.

Однако огромное большинство имперских ведомств не обладает такими полномочиями и возможностями. Для них одна лишь демонстрация инсигнии вызывает, в равной мере, непреодолимый ужас и беспрекословное повиновение. Инквизитору очень легко заставить их подчиняться любому его приказу.

Если инквизитор (или другой агент Трона, обладающий инсигнией и соответствующими полномочиями) хочет использовать своё *влияние* по отношению к любой организации или человеку, не принадлежащим к Адептус Терра (местные СПО, заводское начальство, капитаны-хартисты или даже мелкие планетарные чиновники), которые имеют показатель *влияния* 40 или ниже, тест *влияния* автоматически считается успешным. При этом инквизитор или агент Трона раскрывает свою личность и полномочия.

Опасности инсигнии

Действуя открыто, инквизитор подвергает себя немалой опасности, явно превышающей преимущества такого образа действий. Наибольший риск, конечно же, состоит в том, что действуя открыто, инквизитор вынужден раскрывать, кто он такой.

И это не было бы большой проблемой, если бы появление носителя печати не заставляло недовольных, еретиков и отступников – то есть всех потенциальных подозреваемых – трястись за свои жизни. Инквизиции боятся и правильно делают, но этот страх может сработать и против самого инквизитора, которому для расследования нужны свидетели, подозреваемые и доказательства. Полномасштабные планетарные расследования не раз терпели крах, когда просачивался один лишь слух о вмешательстве Инквизиции – подозреваемые немедленно сворачивали всю незаконную деятельность и забивались в самые глубокие норы, какие только могли найти.

Есть и другая крайность – когда враги Инквизиции начинают охоту на противников, тем более таких опасных, как агенты Трона. Если враги проявят чуть больше благоразумия и не пойдут в лобовую атаку, а установят личности слуг Инквизиции и подготовят засаду, те могут попасться и глупо погибнуть.

В **Dark Heresy** последствия для тех агентов Трона, что открыто используют свои полномочия не определены четко, но это не значит, что они не могут быть по-настоящему ужасными. Ведущему стоит учитывать тип расследования, которое ведут агенты, то, кому они раскрывают свои личности, и то насколько опасны и могущественны могут быть их противники, перед тем как продумывать возможный ответ на действия игроков.

Скрытное применение влияния

Большинство успешных агентов Трона быстро понимает, когда стоит скрывать свои личности и действовать осторожно, а когда можно задействовать все полномочия. Поэтому агенты Трона часто вынуждены применять влияние скрытно – это означает, что успешный тест *влияния* не будет раскрывать их личности.

Перед тем как предпринять тест, агент может заявить, что он пытается применить *влияние* скрытно. В таком случае, тест получает штраф -20. Кроме того, успешный тест окажет эффект не сразу, а через количество дней, равное 2к5 минус количество ступеней успеха в тесте, но минимум один день (временные рамки могут быть скорректированы ведущим или обстоятельствами). Принимая эти штрафы, агент Трона, однако не рискует раскрыть свою личность. Кроме того, если агенты применяют *влияние* скрытно, они не теряют его при четырёх или более ступенях провала.

Пример

Судья Гордон Тит ведёт тайное расследование на Мальфи. Он хочет организовать рейд на притон контрабандистов, подозреваемых в работе на Дом зверей. Он не хочет работать в открытую, и решает действовать через старых друзей в Арбитрес субсектора. ***Влияние*** *Тита равно 55, но он получает штраф -20, поскольку хочет применить его тайно, что понижает показатель до 35. Однако Тит – Судья, и имеет талант* ***«Равный (Адептус Арбитрес)»****, что даёт бонус +10. Окончательное* ***влияние*** *равно 45, и Тит бросает тест против местного маршала Арбитрес, обладающего* ***влиянием*** *37. Тит выбрасывает 23, набирая две ступени успеха, а маршал – 35, получая успех без дополнительных ступеней. Тит побеждает в этом тесте и, послав анонимное сообщение вышестоящим арбитрам, добивается того, что маршала посылают сделать то, что нужно Титу.*

Ежемесячный доход и карманные деньги

Если группа не желает использовать описанные здесь правила *влияния* для получения нужных им вещей и предпочитает просто покупать предметы, основываясь на системе ежемесячного дохода из **Dark Heresy**, считайте, что каждый агент имеет ежемесячный доход в количество тронных золотых, равное 1000 × на его ранг. Таким образом, персонаж имеющий ранг 9 (начальный для **«Возвышения»**), располагает ежемесячным доходом в 9000 тронов.

Агент может нуждаться в деньгах и просто в ходе тайного расследования – чтобы покрывать расходы или поддерживать легенду. Конклав снабжает своих членов секретными счётами, с которых они могут брать средства и финансировать свои операции. Обращение к такому счёту – это **рутинный (+20) тест *влияния*** безо иных модификаторов. Успех приносит агенту 500 тронов. Тест становиться сложнее на одну ступень за каждые следующие 500 монет, которые агент желает получить. Обращение к счетам возможно лишь в начале операции – если ведущий не укажет обратного.

Влияние: другие факторы

Кроме факторов, описанных в этой главе, есть и много других, что тоже могут оказывать свой эффект.

Свои и чужие

Очевидно, что *влияние* гораздо проще оказывать на своих друзей, чем на врагов. В **Dark Heresy** это отражается талантами *«Равный»* и *«Враг»* (а так же иными талантами *влияния)*.

Если агент Трона имеет талант *«Равный»*, он получает бонус +10 ко всем тестам *влияния* с членами той группы, с которой связан его талант. Другие таланты могут давать другой бонус. Даже скрывая свою личность, агент знает к кому из числа союзников лучше обратиться. Однако если агент Трона имеет талант *«Соперник»* или *«Враг»*, то все тесты *влияния* с членами тех групп, с которыми связаны эти таланты, автоматически проваливаются – исключая те случаи, когда агент применяет своё *влияние* тайно. В этом случае он просто получает штраф -30.

Другие таланты оказывают иные эффекты на использование *влияния*. Смотрите раздел **«Таланты Влияния»** в **главе IV**, стр. 120.

Внешность

Хотя инквизитор, достойный своей инсигнии, никогда не совершит ошибку, судя других людей только по внешности, отнюдь не все будут столь мудры. Изысканная одежда, украшенные доспехи, дорогое и носимое напоказ оружие и символика Инквизиции способны оказать влияние одним лишь своим присутствием. В то же время, простая ряса адепта или бродячего проповедника скорее произведут противоположный эффект. Ведущий может дополнительно модифицировать тест *влияния* на величину от +20 до -20, учитывая то, как агенты Трона выглядят.

На заметку: если группа использует *влияние* тайно, ведущему стоит учитывать бонусы и штрафы за внешность, только если агенты Трона используют подходящую маскировку.

Социальные навыки

Умение контролировать любую ситуацию, правильная выправка и манеры позволяют агенту Трона воздействовать на окружающих так же как его внешность. Перед тем как бросать тест *влияния*, агент может бросить один *социальный* тест (*«Обольщение»*, *«Обман»*, *«Запугивание»* или *«Командование»*), чтобы обернуть обстановку себе на пользу. Используемое умение должно быть уместно в данной ситуации, а ведущий должен быть с этим согласен. Если тест пройден, *влияние* персонажа увеличивается на +2 за каждую ступень успеха. Этот бонус применяется только для одного этого теста *влияния*.

Взять и не вернуть

Не нужно говорить, что многие организации будут весьма недовольны теми, кто злоупотребляет их доброй волей и неоправданно расходует их ресурсы. Некоторые организации не захотят больше оказывать помощь таким людям, а другие – например, Инквизиция – могут принять и более прямые меры воздействия.

Если персонажи с помощью своего *влияния* получили некий предмет на время, и не вернули его в срок, ведущий может принять меры. Он определяет *влияние* организации или человека, у которого агенты Трона получили этот предмет, после чего *влияние* группы агентов понижается на число, равное 10% от *влияния* этой организации или человека. Кроме того, если указанный предмет был *почти уникальным* или *уникальным*, каждый член команды агентов Трона получает талант *«Враг»*, связанный с организацией или человеком, которого они обманули. Эти штрафы могут быть немного смягчены, если предмет будет возвращён – раскаявшиеся агенты потеряют талант *«Враг»* и восстановят половину потерянного *влияния*. Само собой, что в будущем организация будет рассматривать таких агентов Трона как недостойных доверия.

Влияние и уровень дохода

Механика *влияния* в **«Возвышении»** очень похожа на то, как работает *уровень дохода* в **Rogue Trader**. Фактически, это две параллельные, но отнюдь не взаимозаменяемые системы. *Уровень дохода*, в первую очередь, отображает накопленное богатство, в то время как *влияние* – это авторитет и престиж среди равных и вышестоящих. С другой стороны, уровень дохода можно использовать для того, чтобы влиять на других людей, а *влияние* может применяться для получения необходимых предметов. Группа агентов Трона может быть довольно бедна, но обладать хорошими связями. Обе системы отражают то, на чем концентрируются игровые системы – для **Rouge Trader** это накопление богатств, в то время как в **Dark Heresy** власть и влияние важнее, чем тронные золотые.

Однако если ведущий того пожелает, то *влияние* и *уровень дохода* вполне могут использоваться вместе. Оба они могут применяться для того, чтобы повлиять на других людей и убедить их сделать что-то с помощью состязательных тестов. Особенно интересны будут состязательные тесты *влияния* против *уровня дохода*, которые отображают то, как агент Трона пытается добиться чего-либо от вольного торговца (или наоборот!).



II

Inquisitor and Cadre

Forming a Team of Agents

•

Creating New Ascended Characters

Глава II

Инквизитор и его слуги

«У демона много обличий. Ты должен знать все. Ты должен распознать уловки демона и изгнать его. Не верь никому. Не верь даже себе. Лучше умереть напрасно, чем жить среди скверны. Преданные будут вознаграждены, а трусы – справедливо отвергнуты»

- из «Первой книги внушений»

Хороший аколит следует приказам, не задумываясь над тем, насколько они сложны для исполнения; принимает любой вызов, независимо о того, насколько тот опасен и смертоносен; и с готовностью признаёт то, что никогда не увидит общей картины того действа, в котором принимает участие. Однако после возвышения в рядах Инквизиции всё изменится – полностью и навсегда. Перестав быть простыми аколитами, эти люди вступают в число самых могущественных и доверенных исполнителей воли Императора. Отныне они – агенты Трона, что составляют свиту инквизитора. Быть может, кто-то из них – сам будущий инквизитор.

Формирование команды агентов

Сущность самого титула «агент Трона» очень сложна, но она всегда вращается вокруг таких понятий как власть, ответственность и размах. Агенты Трона владеют многими недоступными простым аколитам ресурсами – от почти неограниченной власти, что даёт инквизиторская инсигния, до сложнейших технологий и смертоносных умений ассасинов храма Виндикар. Но от агентов Трона и ожидают большего, нежели от аколитов – уровень ответственности повышается, а риск провала возрастает пропорционально тем угрозам, которым такие люди противостоят. Для большинства агентов Трона недостаточно просто вскрыть заговор или обнаружить корень еретического культа. Агент может отвечать за уничтожение каждого заговора и истребление каждой ячейки культа в целой звёздной системе. Такая работа имеет куда бóльшие масштабы, нежели та, что исполняют аколиты, а ведя дела инквизитора, можно впутаться в сложную и опасную игру, что ведут фракции и ордосы самой Инквизиции. Служить носителем печати – или вместе с таковым – значит добровольно войти в мир интриг, стать частью этой игры, поставить себя, как фигуру на доску, понимая, что как члены самой Инквизиции, так и могущественные представители Адептус Терра, непременно будут пытаться использовать вас в своих целях. Отныне сражаться предстоит не только с врагами человечества – агент Трона должен заботиться о тылах и быть готовым к коварным махинациям своих кажущихся союзников.

Сила в различии

«Возвышение» открывает новые пути для персонажей **Dark Heresy**, и предлагает множество вариантов их развития в разных направлениях. Превращение группы аколитов в агентов Трона похоже на начало совершенно новой кампании, пусть и со схожими целями. Игрокам и ведущему предоставляется отличная возможность по-новому взглянуть на персонажей, понять их сильные и слабые стороны. К слову, это хороший миг для того, чтобы осознать, насколько важным для группы может быть высокое Товарищество!

На этой же стадии игрокам стоит задуматься над тем, что их больше привлекает в **Dark Heresy**. Те, кому по душе расследования, могут воспользоваться возможностями **«Возвышения»**,



чтобы приобрести для героев умения и характеристики, которые помогут в ведении таких дел, а команде, испытывающей недостаток огневой мощи, стоит набрать боевых талантов, чтобы более эффективно сражаться с врагами Империума.

Каждая из *профессий Возвышения*, так же, как и каждая из обычных профессий из **Dark Heresy**, имеет свою направленность. В этой главе представлены различные варианты, с помощью которых аколиты смогут полностью раскрыть свой потенциал и пройти через возвышение.

Варианты для Адептов

Адепты – это люди, обладающие уникальными способностями к накоплению знаний. На службе Инквизиции всегда нужны специалисты, что сумеют вовремя отыскать нужные факты или выдержать тяжёлый груз запретной мудрости. Расхожая фраза *«Знание – сила»* в Святых Ордосах становиться непреложной истиной.

Для тех адептов, что чувствуют глубокое призвание к накоплению знаний и решению древних загадок, профессия **Мудреца** станет совершенно естественным выбором.

Адепты также могут стать **Дознавателями** или **Инквизиторами** и направить свои способности на то, чтобы вырывать нужные знания у множества врагов Империума. Именно так начал свою карьеру многознающий инквизитор Ордо Ксенос Ван Вайгенс, который до сих пор остается лучшим специалистом в своей области.

Варианты для Арбитров

Арбитры часто обладают знаниями и умениями, отсутствующими у других аколитов, и многие инквизиторы готовы положиться на чувство справедливости и целеустремленность арбитра, когда ставки по-настоящему высоки. Часто арбитры продолжают исполнять свои обязанности даже в самых тяжёлых обстоятельствах. Такие надёжные и проверенные аколиты очень ценны для инквизиторов-пуритан, а их умениями и знанием улиц нельзя пренебрегать.

Арбитр, много лет жизни отдавший преданному служению, может быть удостоен звания **Судьи**. Многие инквизиторы считают бесценными советы и помощь опытного судьи, особенно если речь идёт о сотрудничестве с другими членами Адептус Терра или представителями беззаконных глубин подулья.

Подготовка арбитра делает вполне уместным выбор для него одной из профессий Возвышения, связанной с обороной и ближним боем – например, **Крестоносца**.

Кроме того, некоторые арбитры считают, что их повседневные обязанности меркнут в сравнении с такими вещами как охота на еретиков и очищение мира от пагубного влияния культов. Такие слуги закона покидают ряды Адептус Арбитрес для того, чтобы стать **Дознавателями** или даже полноправными **Инквизиторами** – инквизитор Астрид Скейн послужит хорошим примером такого пути.

Варианты для Гвардейцев

В Имперской Гвардии служат профессиональные солдаты бесчисленного множества культур и специальностей, знатоки ошеломляющего количества разных аспектов войны. Нет ничего необычного в том, что Инквизиция пользуются впечатляющей мощью и универсальностью Имперской Гвардии, а некоторые инквизиторы регулярно включают опытных гвардейцев в ряды своей свиты.

Отличившихся на полях битв бойцов специально отбирают в ряды элитных **Штурмовиков**.

Другие, не чурающиеся ближнего боя, солдаты могут выбрать профессию **Крестоносца**.

В очень редких случаях, Имперская Гвардия порождает людей, обладающих несравненными талантами снайпера. Самых умелых из них иногда забирают на службу Оффицио Ассасинорум, где они становятся **Ассасинами Виндикар.**

Некоторые гвардейцы выказывают явные лидерские качества и ведут целые взводы на кровавом поле битвы. Святые Ордосы находят специальное применение таким редким людям, и нет ничего необычного в том, что инквизитор включает такого гвардейца в свою свиту, делая **Дознавателем**, который, быть может, когда-нибудь заслужит инсигнию полноправного **Инквизитора**.

Варианты для Имперских псайкеров

Псайкеры необходимы Империуму для того, чтобы связывать миры между собой и держать границы. И хотя многие пуритане не одобряют использование псайкеров, большинство инквизиторов осознаёт все даруемые ими преимущества. Часто псайкера можно обнаружить в свите самого носителя печати, служащего первой линией защиты от демонов и чужих или в роли «громоотвода», что привлечёт врага в нужный миг и сокрушит в открытом бою.

Самые сильные и надёжные из псайкеров проходят специальную подготовку в Схоластике Псайкана, чтобы полностью раскрыть свой потенциал и стать **Псайкерами-примарис.**

Другие совершенствуют свои дарования, уделяя больше внимания прорицаниям, нежели разрушению. Инквизиторы часто берут таких ценных людей **Дознавателями**. Некоторые **Инквизиторы** сами являются псайкерами, как например, загадочный Уонас Каид.

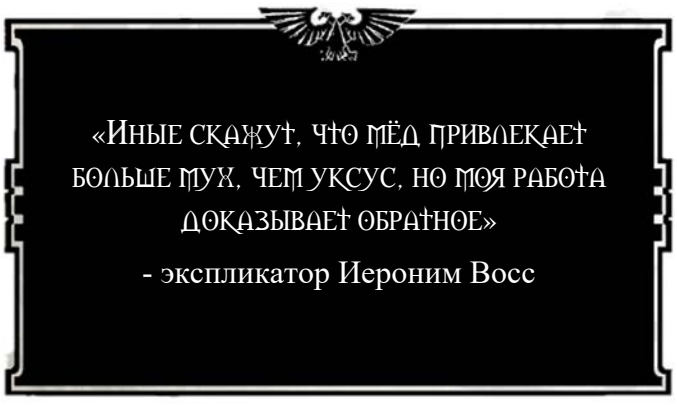
Варианты для Клириков

Многие инквизиторы считают помощь священников критически важной при столкновении с ересью или демонами Варпа. Демонстрация их жестокой и пламенной веры и решимости может привести к тому, что самые закоренелые предатели и бандиты дважды подумают, перед тем как выступить против Империума. Некоторые члены Святых Ордосов поддерживают тесные связи с церковью, ведь религиозный пыл Имперской веры может служить очень ценным инструментом в расследованиях. Такие клирики всегда найдут на службе Инквизиции много возможностей для продвижения.

Клирики – истовые служители Имперской веры, и Святые Ордосы часто возвышают их до сана **Понтифика** – живого воплощения силы веры.

Самые воинственные клирики часто пополняют ряды **Крестоносцев**.

Немалые таланты в преследовании еретиков и безбожников, которыми обладают некоторые клирики, приводят их на службу Святым Ордосам в качестве **Дознавателей** или даже **Инквизиторов**. Райкасс Искатель ведьм и инквизитор Аль-Субай – два примера священников на службе Инквизиции.



Верховная жница Моритат

Моритат – это тайный культ смерти, одна из форм Имперской веры. Члены этого культа – мастера искусства смерти, которую они приносят на кончиках клинков, мечей и зазубренных лезвий. Моритат состоит из ячеек, возглавляемых наставниками, каждый из которых – лишь часть сложной иерархии, что идёт от самых умелых убийц к одному величайшему мастеру, именуемому Верховной жницей, Ангелом резни и множеством других мрачных имён. Она – единственная из Моритат, кто помнит и знает все двести девятнадцать священных ударов. Она хранит больше десяти тысяч флаконов с кровью тех, кто пал от её клинка. Говорят, что в отличие от остальных глав культа, Верховная жница не возглавляет сплочённой вокруг неё ячейки преданных убийц, а имеет лишь одного последователя, её помощника и подмастерье, которого обучает всем священным способам нести смерть. В тайне от него она держит лишь один способ, способ, которому нельзя научить, который можно получить лишь благодаря ниспосланному Императором божественному вдохновению – и это единственный способ, которым можно победить саму Верховную жницу. Осознав это, ученик может постараться познать последний, наиболее почитаемый способ убийства, покусившись на свою наставницу. И если у него получиться, он сам станет Верховным жнецом. Если же нет – он будет убит, а его место займет новый последователь.

Реальность такой фигуры как Верховная жница не раз обсуждалась на Каликсидском конклаве. Некоторые верят, что никакой Верховной жницы не существует, что это всего лишь ложь, выдуманная для того, чтобы скрыть личности истинных создателей культа Моритат и его покровителей в Святых Ордосах. Другие считают, что Жница реальна, и она может быть намного ближе, чем они даже подозревают.

Варианты для Подонков

Отнюдь не всегда Инквизиция может позволить себе работать открыто – многие культы и заговоры слишком осторожны для того, чтобы продолжать действовать, уловив даже легчайшие слухи о присутствии Инквизиции. Поэтому многие носители печати привыкли полагаться на весьма сомнительные ресурсы и аколитов, имеющих связи с преступным миром. Работая через подобных слуг, инквизитор может подбираться к своей беззаботной добыче, действуя свободно и не привлекая нежелательного внимания.

На задворках имперского общества подонки чувствуют себя как дома, а самые способные – выживают и могут стать **Авантюристами**.

Лишь очень немногие из аколитов выживают на своей службе достаточно долго, чтобы привлечь внимание вышестоящих. Прожившие достаточно долго подонки вполне могут стать **Дознавателями**, а отличившись преданной службой и порвав со своим прошлым, они могут заслужить инсигнию **Инквизитора**.

Варианты для Сестёр битвы

Члены Адепта Сороритас – известные также как Сёстры битвы – идеальные кандидаты для службы Инквизиции. Воинственная натура и фанатичная вера сестер предполагают естественной для них профессию **Крестоносца**, где их ненависть к еретикам будет немалым подспорьем.

Адепта Сороритас постоянно испытывают влияние Имперской веры и окружены религиозным фанатизмом Экклезиархии, что делает избрание профессии **Понтифика** вполне уместным для них.

Преданно служащая своему ордену сестра может быть возведена в сан **Палатины**. Палатины – это женщины великой веры, пользующиеся уважением большинства Адептус Терра и доступом к обширным ресурсам Адепта Сороритас. Многие палатины проводят свои жизни вместе с сестрами по ордену, в то время как другие работают бок о бок с инквизитором, помогая ему выполнять свой долг.

Нет ничего удивительного, что многие Сестры битвы, став аколитами Инквизиции, идут дальше в своей службе Золотому трону. Для этих женщин не может быть призвания выше, нежели быть избранной **Дознавателем** или даже **Инквизитором**.

*Примечание переводчика: в **Dark Heresy** существует несколько видов сороритас. Во-первых, это профессия «Адепта Сороритас» из **«Книги инквизитора»**. Во-вторых – профессия «Боевая сестра» из дополнения **«Кровь мучеников»**. Кроме того, таковыми можно считать женщин-адептов и клириков, взявших альтернативный ранг «Сестра-диалогус», «Сестра-фамулус» или «Сестра-госпитальерка». В **«Возвышении»** и малом дополнении **«Ересь порождает возмездие»** доступные для всех этих видов персонажей профессии Возвышения расписаны весьма противоречиво.*

Варианты для Техножрецов

Знание и преданность культу Машины – вот та мера, которой измеряется могущество и влияние техножреца. Служба Инквизиции – иной путь, что может привести к принятию великой ответственности и раскрытию тайн, что приблизят аколита к Омниссии.

Техножрецы, усердно трудившиеся во имя Омниссии и обладающие исчерпывающим знанием в одной или нескольких областях науки и технологии, могут быть удостоены титула **Магоса**.

В Адептус Механикус очень ценят накопление знания, и некоторые техножрецы не прекращают поиск всё новых и новых данных. Таким подойдёт профессия **Мудреца**.

Варианты для Убийц

В Инквизиции всегда найдется место для тех, кто сделал убийство своим призванием. Преданные и фанатичные убийцы всегда нужны инквизиторам, ведь в по-византийски хитрых операциях Святых Ордосов всегда найдется препятствие, которое требуется устранить в самой изящной манере.

Убийцам, сражающимся лицом к лицу с врагом и несущим смерть в вихре клинков и крови, подойдет профессия **Убийцы из культа смерти**. Другим, предпочитающим устранять цель на расстоянии, может представиться редкая возможность переродиться, став **Ассасином Виндикар**.

Для тех убийц, чьи таланты ведут их в ином направлении, инквизитор вполне может организовать подготовку **Штурмовика** или **Крестоносцев**.

В очень редких случаях, убийца может стать чем-то бóльшим, чем он был до этого, выйти из роли приносящего смерть инструмента, став **Дознавателем** или, что ещё реже, **Инквизитором**.



Создание новых персонажей Возвышения

«Служение продолжается до смерти всех врагов Человечества и не заканчивается после неё»

- кредо крестоносца

Судьба аколитов Инквизиции часто бывает мрачна и неблагодарна. Они спускаются в самые мрачные и грязные глубины человеческой цивилизации, чтобы сразиться с гнуснейшими её врагами. Они ищут и отчаянно выцарапывают крупицы сведений, непонятные им, но достаточно ценные для вышестоящих – ценные настолько, что ради них можно пожертвовать исполнителями. Лишь самые преданные долгу аколиты способны при этом побороть в себе страсть к той власти и привилегиям, которым владеют их господа, лишь слегка завидуя их высокому статусу в высшем обществе Империума.

Они никогда не узнают, насколько неуместна их зависть. Власть, которой облечены стоящие над аколитами, накладывает на обладающего её тяжелейшее бремя долга. Агенты Трона – это те, кому суждено знать истинные секреты Империума.

Превращение аколитов в агентов

Игроки могут получить персонажей-агентов Трона двумя разными путями.

● Первый из них заключается в том, что обычный персонаж из **Dark Heresy**, набирая нужное количество *опыта*, перешагивает за рамки ранга 8 своей профессии. В этом случае, игрок может следовать инструкциям, изложенным в **следующей главе**: выбрать для своего героя *набор перехода*, *профессию Возвышения* и потратить 500 ОО, которые каждый персонаж получает, достигнув ранга 9.

● Второй путь – создание агента Трона с нуля. Для этого может быть несколько причин. Быть может, игрок только присоединился к группе, уже имеющей персонажей-агентов. Или это игрок-ветеран, чей прошлый персонаж был убит или потерян иным образом. А, быть может, вся группа просто желает начать кампанию высокого уровня, используя персонажей ранга 9.

В любом случае, игроки создают персонажей, используя **«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»** и **«Возвышение»**. В любом случае, помните, что агенты Трона – это не зелёные новички и не рядовые граждане Империума, которым представился шанс совершить что-то великое. Как правило, агенты Трона – это ветераны, годами, если не десятилетиями, служившие Инквизиции и оставшиеся в живых. Даже если ваши герои только-только вступают на службу Святым Ордосам, помните – никто не становится агентом Трона, если не обладает выдающимися талантами или склонностями к тому занятию, что Инквизиция сочтёт полезным (а их больше, чем можно себе представить). В любом случае, своими способностями агент Трона намного превосходит среднего имперского гражданина.

С точки зрения игровой механики, это значит, то, что создавая с нуля агента Трона, игрок должен потратить на различные навыки и умения большое количество *опыта*. Впрочем, обо всём по порядку.

Перечисленные ниже шаги очень похожи на те, что нужно пройти при создании обычного персонажа **Dark Heresy**, но в немного другом порядке. Возьмите чистый лист персонажа и пройдите следующие шаги:

1. Выберите профессию Возвышения: игрок должен решить, каким агентом Трона он хочет играть. Будет это отчаянный Авантюрист, расчётливый Мудрец или опасный и коварный Инквизитор – игрок принимает решение, выбирая одну из тринадцати профессий, описанных в этой книге.

2. Выберите родной мир и определите характеристики: теперь игрок должен взять в руки **«Базовую книгу правил»** – там, в первой главе, он найдет варианты родных миров и правила генерации характеристик (если игрок хочет воспользоваться одним из вариантов родного мира, описанных в дополнительных книгах – он волен сделать это). Игрок должен определить для своего персонажа показатели Ближнего и Дальнего боя, Силы, Выносливости, Интеллекта, Восприятия, Ловкости, Силы воли и Товарищества по общим правилам из первой главы основной книги правил. После этого игрок определяет количество *очков судьбы* и *ран* у персонажа, накидывает для него имперское пророчество и записывает всё это на лист персонажа, не забывая о преимуществах и недостатках родного мира.

3. Выбор профессии: теперь игрок должен выбрать для своего персонажа одну из профессий **Dark Heresy**. Игрок должен убедиться, что она подходит и к выбранному им родному миру и профессии Возвышения. Игрок может изменить родной мир или профессию Возвышения, если его мнение насчёт них изменилось. На этом шаге игрок ещё не должен тратить опыт на покупку *биографий* или улучшений.

4. Определение Безумия и Порчи: ни один агент Трона не смог бы дослужиться до своего положения, не увидев худшего из того, что вселенная могла ему предложить, и поистине редкие люди способны пройти сквозь подобные испытания незапятнанными. Бросьте количество к10, равное 8-(бонус Силы воли персонажа). Сложите выпавшие значения – это количество *очков безумия* вашего героя. Теперь бросьте количество к5, равное 8-(бонус Силы воли) персонажа. Сложите выпавшие значения – это количество *очков порчи* вашего героя. Запишите эти результаты на лист персонажа и ознакомьтесь с правилами на *безумие* и *порчу*, изложенными в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, чтобы определить, страдает ли ваш персонаж какими-либо расстройствами, осквернениями или мутациями. В случае с *осквернениями* и *мутациями*, игрок должен сделать бросок по соответствующей таблице по общим правилам. В случае с *ментальными расстройствами*, сущность которых определяет ведущий, игрок должен просто помнить, какими из них страдает его персонаж. У игрока есть возможность избавиться от них – но если он этого не сделает, ведущий придумает подходящее, по его мнению, расстройство для персонажа.

5. Трата опыта: после этого игрок получает персонажа с 13 000 *очков опыта*, которые он может потратить на улучшения из своей профессии (обычной, не профессии Возвышения).

Трата опыта

Создавая агента Трона с нуля, игрок получает на руки огромное количество *опыта*, который предстоит потратить – 13 000 ОО, если быть точным. Этот *опыт* должен быть потрачен на улучшения из прошлой профессии персонажа (т.е. обычной профессии **Dark Heresy**). У игрока есть три пути. Первый – очень простой и прямолинейный, но требующий много времени. Второй – немного более сложный, но быстрый. Эти способы известны как *восходящий* и *нисходящий*. Наконец, вы можете просто взять уже готового персонажа из числа описанных ниже в этой главе.

Восходящий способ

Простейший способ потратить весь *опыт* – начать с самого низа и двигаться вверх. Игрок начинает с выбора любой понравившейся *биографии* и тратит *опыт*, так как описано в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**. Фактически, он выбирает улучшения для своего персонажа, как если бы он играл им всё это время и довёл бы героя до предела ранга 8 – только сейчас всё происходит значительно быстрее. Применяются обычные правила получения рангов – игрок обязан потратить определённое количество *опыта* перед тем, как его персонаж перейдёт на более высокий ранг, игрок может выбирать улучшения из таблицы улучшений текущего ранга или любого уже пройденного, и брать альтернативные ранги, заменяющие обычные. Также игрок делает выбор между различными ветками рангов из схемы

выбранной профессии по общим правилам. Потратив 13 000 ОО, он получит готового агента Трона.

Преимущества этого способа – простота и незамысловатость. Он следует всем правилам повышения ранга из **Dark Heresy**. Однако этот способ требует много времени – в отличие от *нисходящего*.

Нисходящий способ

Этот способ позволяет игроку довольно быстро и свободно создать персонажа. Для начала, игрок выбирает *биографию* для своего героя (если хочет). Ему сразу стоит подумать над тем, будет ли он брать альтернативные ранги.

Следующий шаг – трата *опыта* на улучшения характеристик. Все обычные правила на их приобретение работают и здесь. Персонаж может улучшать свои характеристики до уровня «Эксперт» (четыре улучшения по +5 единиц каждое), если у него хватает очков *опыта*.

Затем игрок решает, сколько улучшений типа *«Крепкое телосложение»* он желает получить. Он должен свериться с **таблицей 2-1** вместо того, чтобы копаться в схеме улучшений своей профессии.

Таблица 2-1 «Предельное количество талантов «Крепкое телосложение»

Профессия	Количество улучшений
Адепт	6
Арбитр	8
Гвардеец	9
Имперский псайкер	5
Клирик	8
Подонок	7
Сестра битвы	9
Техножрец	8
Убийца	6

Каждый талант *«Крепкое телосложение»* стоит 100 ОО. Обратите внимание, что здесь может быть представлено меньше улучшений, чем доступно в таблицах улучшений профессии, но и цена их ниже.

После того как игрок получил *«Крепкое телосложение»* столько раз, сколько хотел, он может заняться тратой оставшегося *опыта*. Лучшее решение – начать с таблицы улучшений ранга 8 своей профессии и двигаться вниз – так проще подобрать нужные таланты.

Выбирая нужные улучшения, руководствуйтесь следующими правилами:

● Игрок не обязан тратить определённое количество *опыта* на каждом ранге. Он может потратить доступный ему *опыт* на любых рангах, каких пожелает.

● Игрок не обязан выбирать одну ветвь своей профессии – ему доступны улучшения из всех веток.

● Если игрок решил взять альтернативный ранг, он не обязан заменять им один из рангов своей профессии – альтернативный берётся просто в дополнение.

● Игрок не может выбирать талант *«Крепкое телосложение»* – он уже сделал это заранее.

● Игрок не может просто покупать умения и приобретать для них улучшения на +10, и +20. Вместо этого, он просто выбирает то, на каком уровне хочет владеть каким-либо умением и смотрит, сколько это стоит. Если персонаж хочет получить умение на обычном уровне, он находит это умение в таблице и платит цену этого умения, указанную там. Если он хочет получить какое-либо умение на уровне +10 – он находит в таблице это умение+10 и платит указанную там цену в двойном объёме (без каких-либо других трат). Если он хочет получить умение на уровне +20 – он находит в таблице это умение+20 и платит указанную там цену в тройном объёме (без каких-либо других трат). Все умения, что в обычных условиях, отсутствуют в схеме улучшений профессии персонажа, могут быть приобретены как *элитные улучшения*, стоящие 500 ОО. Умения, получение таким способом, могут быть улучшены до уровня +10 и +20 так, как описано выше.

● Созданный персонаж должен полностью отвечать всем требованиям выбранных для него талантов.

● Если персонаж имеет возможность получить какое-либо улучшение по одной цене и имеет возможность получить это же улучшение по другой цене (с помощью альтернативных рангов или как-то ещё), он всегда должен платить более высокую цену.

● Персонаж должен тратить *опыт*, пока не потратит все имеющиеся у него 13 000 ОО.

Этот способ представляется более простым методом создания персонажа, нежели *восходящий*. Игроки получают больше свободы в вопросах траты *опыта*, но это балансируется немного возросшими ценами на умения и ограничением количества *«Крепкого телосложения»*.

Готовые персонажи

Третий способ создания персонажа для **«Возвышения»** очень прост – вы можете просто взять готового героя. Каждый из представленных здесь наборов – это, по сути, лишь один путь, которым можно пройти от ранга 1 до ранга 9, с которого начинается **«Возвышение»**.

Каждый из этих персонажей, полностью готов для игры. Вам остается только выбрать набор перехода (подробнее см. **главу III**) и потратить 500 ОО, что выдаются каждому персонажу, достигшему ранга 9.

Этот вариант идеален для тех, кто хочет поскорее начать играть в **«Возвышение»**, пройдя этап создания персонажа. Конечно же, игрок, выбравший такой вариант, вполне может взять для своего героя дополнительные особенности (например, имперское пророчество или некоторые *биографии* из других книг линейки **Dark Heresy**).

Само собой, игроки могут, если захотят, покупать дополнительные улучшения из таблиц улучшений своих профессий (но на это нельзя тратить бонусные 500 ОО, получаемые на ранге 9). Так же они могут получить дополнительные улучшения характеристик. Конечно же, они должны учитывать эти взятые ими улучшения при подсчёте общего количества улучшений характеристик персонажа.

На заметку: все готовые персонажи изначально имеют умения *«Грамотность»* и *«Язык (Низкий готический)»*. Улучшения характеристик для них приобретены блоками по +5 за каждый (до максимума в +20). Подразумевается, что готовые персонажи не могут иметь *героических* и *мастерских* улучшений характеристик. Все готовые персонажи имеют увеличенное количество ран, которое дают им купленные таланты *«Крепкое телосложение»* – в профиле персонажа это помечено как *«+X ран»,* где X – это количество приобретенных *«Крепких телосложений»*. Всё начальное снаряжение персонажей – *обычного качества*, если не указано обратное.

Авантюрист

Предыдущая профессия: Подонок

Характеристики: +20 к Дальнему бою, +10 к Ближнему бою, +20 к Выносливости, +15 к Ловкости, +15 к Интеллекту, +10 к Восприятию, +20 к Товариществу, +5 ран.

Начальные умения: *«Азартные игры (Инт)+20», «Акробатика (Лов)», «Бартер (Тов)+20», «Бдительность (Вос)+20», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Лов)+20», «Выживание (Инт)+10», «Выслеживание (Инт)», «Запретное знание (Ересь, Культы, Мутанты) (Инт)+20», «Запугивание (Сил)», «Командование (Тов)», «Лазанье (Сил)+10», «Ловкость рук (Лов)+20», «Маскировка (Тов)+20», «Обман (Тов)+20», «Обольщение (Тов)+20», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Империум, Преступность) (Инт)+10», «Оценка (Инт)+20», «Пилотирование (Всё) (Лов)+20», «Плавание (Сил)», «Поиск (Вос)+10», «Проницательность (Вос)+20», «Сбор информации (Тов)+20», «Скрытность (Лов)+10», «Слежка (Лов)+10», «Стойкость (Вын)+10», «Технология (Инт)», «Трёп (Тов)+10», «Уклонение (Лов)+20», «Химия (Инт)+10».*

Начальные таланты: *«Амбидекстрия», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Две руки (Дальний бой)», «Двойной выстрел», «Истинная стойкость», «Калечащий выстрел», «Крепкий орешек», «Крепкий», «Меткий выстрел», «Меткий стрелок», «Независимое прицеливание», «Непримечательный», «Обострённые чувства (любое)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Любые три)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Мельта, Плазменные, Стаб)», «Плечом к плечу», «Пресыщенный», «Сокрушительный выстрел», «Стальные нервы», «Стрелок», «Стрельба от бедра», «Чуткий сон», «Шаг в сторону».*

Начальное снаряжение: два болт-пистолета *обычного качества* или два лазпистолета *высшего качества* с усиленными батареями или два стаб-пистолета с бронебойными патронами, флак-броня *высшего качества*, мультиключ, знак полномочий, микробусина.

Ассасин Виндикар

Предыдущая профессия: Убийца

Характеристики: +10 к Ближнему бою, +20 к Дальнему бою, +15 к Силе, +15 к Выносливости, +20 к Ловкости, +20 к Восприятию, +20 к Силе воли, +7 ран.

Начальные умения: *«Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)+20», «Безопасность (Лов)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+20», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Инт)», «Выслеживание (Инт)+20», «Запретное знание (Ересь, Культы, Мутанты) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Лазанье (Сил)+20», «Маскировка (Тов)+20», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Война, Имперское кредо, Империум, Преступность) (Инт)+10», «Плавание (Сил)», «Поиск (Вос)+20», «Проницательность (Вос)+20», «Скрытность (Лов)+20», «Слежка (Лов)+20», «Тайный язык (Аколиты) (Инт)», «Уклонение (Лов)+20».*

Начальные таланты: *«Абсолютная память», «Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Броня презрения», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Верный удар», «Калечащий выстрел», «Крепкий орешек», «Ментальная крепость», «Метательное оружие (Примитивное)», «Меткий стрелок», «Могучий разум», «Молниеносные рефлексы», «Мягкое падение», «Обостренные чувства (Зрение, Осязание, Обоняние, Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Мельта, Плазменное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерное, Лазерное, Мельта, Плазменное, Стаб)», «Подскок», «Снайпер», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Спринт», «Стрельба от бедра», «Стремительная атака», «Точный удар», «Трудная мишень», «Чуткий сон», «Шаг в сторону».*

Начальное снаряжение: маскировочный костюм, маска разведчика, винтовка «Экзитус», пистолет «Экзитус», по одному патрону «Экзитус» каждого типа («Адский огонь», «Пробиватель щитов», «Турбопроникатель»).

Тихая смерть: все персонажи-ассасины Виндикар на ранге 9 бесплатно получают таланты *«Экзотическое оружие (Винтовка «Экзитус»)»* и *«Экзотическое оружие (Пистолет «Экзитус»)»*.

Дознаватель

Предыдущая профессия: Гвардеец

Характеристики: +10 к Ближнему бою, +10 к Дальнему бою, +20 к Выносливости, +10 к Ловкости, +20 к Интеллекту, +10 к Восприятию, +20 к Силе воли, +10 к Товариществу, +6 ран

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Взрывотехника (Инт)+10», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Лов)+10», «Выживание (Инт)+10», «Выслеживание (Инт)», «Допрос (СВ)+20», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)», «Лазанье (Сил)», «Обман (Тов)», «Обольщение (Тов)+10», «Обыденное знание (Война, Империум, Имперская Гвардия) (Инт)+10», «Пилотирование (Воздушный транспорт) (Лов)+10», «Плавание (Сил)», «Поиск (Вос)+10», «Проницательность (Вос)+20», «Сбор информации (Тов)+10», «Скрытность (Лов)+10», «Стойкость (Вын)+10», «Тайный язык (Аколиты) (Инт)», «Технология (Инт)», «Трёп (Тов)+10», «Уклонение (Лов)+20», «Шифры (Боевое арго, Тайные общества, Преступность) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Абсолютная память», «Броня презрения», «Дальновидность», «Две руки (Ближний бой и Дальний бой)», «Декаданс», «Исступлённая вера», «Крепкий орешек», «Меткий стрелок», «Могучий разум», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Мельта, Огненное, Плазменное, Стаб)», «Паранойя», «Пистолеты (Любые два)», «Плечом к плечу», «Сокрушительный выстрел», «Сокрушительный удар», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Стальные нервы», «Стремительная атака», «Экзотическое оружие (Любые два)».*

Начальное снаряжение: одно основное оружие по выбору игрока (с доступностью *«Редкое»* или более распространенное), одно рукопашное оружие по выбору игрока (с доступностью *«Редкое»* или более распространенное), флак-броня *высшего качества*, знак полномочий, микробусина.

Инквизитор

Предыдущая Профессия: Арбитр

Характеристики: +10 к Ближнему бою, +10 к Дальнему бою, +10 к Силе, +10 к Выносливости, +10 к Ловкости, +20 к Интеллекту, +15 к Восприятию, +20 к Силе воли, +10 к Товариществу, +6 ран.

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)+20», «Бесшумный шаг (Лов)», «Внимательность (Вос)+20», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Лов)+10», «Выслеживание (Инт)+10», «Допрос (СВ)+10», «Запретное знание (Инквизиция, Культы, Ордосы) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)+20», «Логика (Инт)», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)+10», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум, Империум, Преступность, Технология) (Инт)+10», «Оценка (Инт)», «Пилотирование (Воздушный транспорт) (Лов)», «Поиск (Вос)», «Сбор информации (Тов)+20», «Скрытность (Лов)», «Слежка (Лов)», «Тайный язык (Аколиты) (Инт)», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Правосудие, Тактика Империалис) (Инт)», «Шифры (Преступность, Тайные общества) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический (Инт)».*

Начальные таланты: *«Абсолютная память», «Амбидекстрия», «Аура власти», «Бесстрашие», «Броня презрения», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «В демону в пасть», «Дальновидность», «Две руки (Ближний бой и Дальний бой)», «Декаданс», «Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Искусный стрелок», «Исступлённая вера», «Калечащий выстрел», «Калечащий удар», «Крепкий орешек», «Крепкий», «Мастер клинков», «Ментальная крепость», «Могучий разум», «Нокдаун», «Ортопраксия», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Любые два)», «Пистолеты (Любые два)», «Пугающий голос», «Скрытная полость», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Стена стали», «Стремительная атака», «Чуткий сон».*

Начальное снаряжение: автопистолет *высшего качества* или болт-пистолет *среднего качества*, силовой меч или цепной меч, инквизиторская инсигния, одно наперстное оружие по выбору игрока, микробусина.

Крестоносец

Предыдущая профессия: Клирик

Характеристики: +20 к Ближнему бою, +20 к Силе, +20 к Выносливости, +10 к Ловкости, +5 к Восприятию, +20 к Силе воли, +8 ран.

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)+20», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Лов)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Война, Имперское кредо, Империум, Экклезиархия) (Инт)+10», «Проницательность (Вос)+10», «Сбор информации (Тов)», «Тайный язык (Аколиты) (Инт)», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Имперское кредо) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Броня презрения», «Две руки (Ближний бой)», «Исступлённая вера», «Истинная стойкость», «Калечащий удар», «Контратака», «Крепкий орешек», «Мастер клинков», «Мастер рукопашной», «Медитация», «Ментальная крепость», «Могучий разум», «Молниеносная атака», «Ненависть (Одна любая)», «Оружие ближнего боя (Всё)», «Пресыщенный», «Сокрушительный удар», «Сопротивление (Психосилы)», «Стена стали», «Стремительная атака».*

Начальное снаряжение: силовой меч *высшего качества*, щит-подавитель крестоносца, панцирный доспех *высшего качества*, знак полномочий, микробусина.

Магос

Предыдущая профессия: Техножрец

Характеристики: +10 к Ближнему бою, +10 к Дальнему бою, +10 к Силе, +20 к Выносливости, +20 к Интеллекту, +10 ран.

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)», «Безопасность (Лов)», «Взрывотехника (Инт)+10», «Вождение (Все) (Лов)+20», «Запретное знание (Адептус Механикус, Археотех) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Логика (Инт)+20», «Медика (Инт)+10», «Обыденное знание (Империум, Культ Машины, Технология) (Инт)+10», «Оценка (Инт)+20», «Пилотирование (Все) (Лов)+10», «Поиск (Вос)», «Уклонение (Лов)», «Химия (Инт)+10», «Шифры (Боевой арго) (Инт)+10».*

Начальные таланты: *«Автосангвина», «Акустический резонанс», «Бинарный диалог», «Благословление оружия», «Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Железное влечение», «Железный призыв», «Истинная стойкость», «Крепкий», «Левитационная благодать», «Левитационная трансценденция», «Мастер-хирургеон», «Механодендрит (Оружейный, Медицинский, Оптический, Ремесленный)», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Все)», «Пистолеты (Любые три)», «Пресыщенный», «Просангвина», «Пугающий голос», «Ритуал освобождения», «Ритуал страха», «Ритуал трепета», «Светоносный заряд», «Светоносный разряд», «Светоносный удар», «Сокрушительный удар», «Стремительная атака», «Тяжёлое оружие (Любые два)», «Электрическое вспоможение», «Электропривой», «Энергетический кэш».*

Начальное снаряжение: панцирный доспех *высшего качества* или силовая броня *обычного качества*, силовой топор или силовая булава, хеллган *высшего качества* или болтер *обычного качества* с лазерным целеуказателем, две бионические конечности или кибернетических имплантата *высшего качества* на выбор, знак полномочий, ауспекс, комбитул, вокс-кастер.

Знание – сила: персонаж, избравший Магоса своей профессией Возвышения, может использовать Интеллект вместо Товарищества для определения *предрасположенности* к нему всех людей и организаций, в отношении которых у Магоса есть таланты *«Равный»* или *«Хорошая репутация»*.

Мудрец

Предыдущая профессия: Адепт

Характеристики: +10 к Дальнему бою, +15 к Выносливости, +10 к Ловкости, +20 к Интеллекту, +20 к Восприятию, +20 к Силе воли, +5 ран.

Начальные умения: *«Бартер (Тов)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Лов)+10», «Запретное знание (Любые четыре) (Инт)+10», «Логика (Инт)»+20, «Медика+10 (Инт)», «Навигация (Наземная) (Инт)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Все) (Инт)+20», «Оценка (Инт)+10», «Сбор информации (Тов)+10», «Трёп (Тов)+20», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Любые пять) (Инт)+20», «Химия (Инт)», «Шифры (Все) (Инт)+20», «Язык (Высокий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Абсолютная память», «Дальновидность», «Декаданс», «Мастер-хирургеон», «Медитация», «Ментальная крепость», «Мимик», «Могучий разум», «Ортопраксия», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Паранойя», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Мельта, Плазменные, Стаб)», «Пресыщенный», «Скрытая полость», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Стремительная атака», «Тёмная душа», «Трудная мишень», «Чуткий сон», «Экзотическое оружие (Любое одно)».*

Начальное снаряжение: хеллпистолет *высшего качества*, флак-броня *высшего качества*, один кибернетический имплантат *высшего качества* по выбору, автоперо, знак полномочий, инфопланшет, микробусина.

Паладина

Предыдущая профессия: Боевая сестра

Характеристики: +10 к Ближнему бою, +15 к Дальнему бою, +5 к Силе, +10 к Выносливости, +10 к Ловкости, +15 к Силе воли, +10 к Товариществу, +6 ран.

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)+20», «Запретное знание (Ересь) (Инт)+10», «Исполнитель (Певец) (Тов)+10», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Война) (Инт)+20», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Обыденное знание (Имперское кредо, Экклезиархия) (Инт)+10», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Тайный язык (Боевое арго Сороритас) (Инт)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)», «Язык (Высокий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Испытания веры» (стр. 81* ***«Крови мучеников»****), «Литания битвы (стр. 80* ***«Крови мучеников»****)», «Ненависть (Еретики)», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное)», «Основное оружие (Болтерное)», «Пистолеты (Болтерные)», «Снайпер», «Чистая вера», «Чудесное выживание» (стр. 82* ***«Крови мучеников»****).*

Таланты веры: *«Божественная выносливость», «Божественное наведение», «Гнев праведника», «Рука Императора», «Святое сияние»* (см. дополнение **«Кровь мучеников»**).

Начальное снаряжение: болт-пистолет *высшего качества*, болтер Годвин Де'аз *высшего качества*, цепной меч *высшего качества*, силовая броня Сороритас *высшего качества*, кольцо права голоса, экземпляр «Правил Сороритас», скориада, писчий набор, защитные одеяния *высшего качества*.

Понтифик

Предыдущая профессия: Клирик

Характеристики: +20 к Ближнему бою, +10 к Дальнему бою, +10 к Силе, +20 к Выносливости, +20 к Силе воли, +20 к Товариществу, +6 ран.

Начальные умения: *«Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос)+10», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Запретное знание (Ересь, Культы) (Инт)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10», «Медика (Инт)+20», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)+20», «Обыденное знание (Имперское кредо, Империум, Экклезиархия) (Инт)+10», «Проницательность (Вос)+10», «Сбор информации (Тов)+10», «Стойкость (Вын)+10», «Трёп (Тов)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Имперское кредо, Философия) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Аура власти», «Бесстрашие», «Боевая ярость», «Броня презрения», «Железная дисциплина», «Зачищай и очищай!», «Исступлённая вера», «Истинная стойкость», «К демону в пасть», «Калечащий удар», «Литания ненависти», «Мастер клинков», «Мастер-оратор», «Мастер-хирургеон», «Молниеносная атака», «Неистовство», «Неистовый натиск», «Ненависть (Любые три)», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Огненное и ещё три любых)», «Пистолеты (Огненные и ещё одно любое)», «Пресыщенный», «Сокрушительный удар», «Стремительная атака», «Тяжёлое оружие (Огненное)», «Флагеллант», «Яростный натиск».*

Начальное снаряжение: цепной меч *высшего качества*, огнемёт или ручной огнемёт, панцирный доспех или розарий, знак полномочий, микробусина.

Псайкер Примарис

Предыдущая профессия: Имперский псайкер

Характеристики: +10 к Ближнему бою, +10 к Дальнему бою, +10 к Силе, +10 к Выносливости, +10 к Ловкости, +20 к Силе воли, +5 ран.

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Запретное знание (Варп, Псайкеры) (Инт)+10», «Инвокация (СВ)+20», «Медика (Инт)+10», «Навигация (Наземная) (Инт)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Имперская Гвардия, Империум) (Инт)+20», «Оценка (Инт)+10», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)+10», «Психическое чутье (Вос)+20», «Сбор информации (Тов)», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Оккультизм, Химия) (Инт)+20», «Химия (Инт)+10», «Шифры (Один любой) (Инт)+10».*

Начальные таланты: *«Благосклонность Варпа», «Исступлённая вера», «Колодец силы», «Малая психосила (Любые двенадцать)», «Мастер клинков», «Медитация», «Ментальная крепость», «Могучий разум», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Паранойя», «Пистолеты (Любые четыре)», «Пресыщенный», «Пси-рейтинг 5», «Психосила (Любые шесть)», «Пугающий голос», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Стремительная атака», «Телесная конверсия», «Тёмная душа», «Углублённое изучение (Одна дисциплина)», «Чуткий сон».*



Начальное снаряжение: психосиловое оружие *обычного качества* или силовое оружие *высшего качества*, болт-пистолет *обычного качества* или хеллпистолет, флак-броня *высшего качества*, психофокус, знак полномочий, микробусина.

Судья

Предыдущая профессия: Арбитр

Характеристики: +10 к Ближнему бою, +20 к Дальнему бою, +10 к Силе, +20 к Выносливости, +5 к Ловкости, +15 к Восприятию, +10 к Силе воли, +20 к Товариществу, +8 ран.

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Лов)+20», «Выслеживание (Инт)+10», «Допрос (СВ)+20», «Запретное знание (Культы, Мутанты) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)+20», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)+20», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Империум, Преступность) (Инт)+20», «Оценка (Инт)», «Поиск (Вос)+20», «Проницательность (Вос)+20», «Сбор информации (Тов)+20», «Слежка (Лов)+20», «Технология (Инт)», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Правосудие, Тактика Империалис) (Инт)+20», «Шифры (Преступность) (Инт)+20», «Язык (Высокий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Аура власти», «Броня презрения», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Исступленная вера», «Истинная стойкость», «К демону в пасть», «Калечащий выстрел», «Крепкий орешек», «Крепкий», «Мастер-оратор», «Меткий выстрел», «Неистовый натиск», «Непоколебимая вера», «Нокдаун», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Любые четыре)», «Пистолеты (Любые четыре)», «Пресыщенный», «Разоружение», «Сокрушительный выстрел», «Сокрушительный удар», «Стальные нервы», «Стрельба от бедра», «Стремительная атака».*

Начальное снаряжение: боевой дробовик *высшего качества* с патронами «Палач», болт-пистолет *обычного качества*, панцирный доспех Арбитрес *обычного качества*, силовая булава, знак полномочий, удостоверение арбитра.

Убийца из культа Смерти

Предыдущая профессия: Убийца

Характеристики: +20 к Ближнему бою, +10 к Силе, +10 к Выносливости, +20 к Ловкости, +20 к Восприятию, +10 к Силе воли, +7 ран.

Начальные умения: *«Акробатика (Лов)+20», «Бдительность (Вос)+20», «Бесшумный шаг (Лов)+20», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Лов)», «Выслеживание (Инт)», «Запретное знание (Культы) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+20», «Лазанье (Сил)+20», «Ловкость рук (Лов)», «Маскировка (Тов)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Имперское кредо, Империум, Преступность) (Инт)+10», «Плавание (Сил)», «Побег (Лов)+20», «Поиск (Вос)+10», «Проницательность (Вос)+10», «Скрытность (Лов)+20», «Слежка (Лов)+20», «Тайный язык (Аколиты) (Инт)», «Уклонение (Лов)+20», «Химия (Инт)+20».*

Начальные таланты: *«Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Верный удар», «Две руки (Ближний бой)», «Двойной удар», «Калечащий удар», «Мастер клинков», «Метательное оружие (Примитивное)», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексы», «Мягкое падение», «Неистовый натиск», «Непримечательный», «Обострённые чувства (Не указано, какие)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Примитивное, Цепное Шоковое)», «Отразить стрелу», «Подскок», «Пресыщенный», «Разоружение», «Спринт», «Стремительная атака», «Танец смерти», «Тёмная душа», «Точный удар», «Трудная мишень», «Чуткий сон», «Шаг в сторону», «Яростный натиск».*

Начальное снаряжение: два силовых меча *высшего качества*, комбинезон-синтскин *высшего качества* или усиленный полевой комбинезон *обычного качества*, инъектор с тремя дозами бойни, знак полномочий, микробусина.

Штурмовик

Предыдущая профессия: Гвардеец

Характеристики: +10 к Ближнему бою, +20 к Дальнему бою, +20 к Силе, +20 к Выносливости, +10 к Ловкости, +5 к Восприятию, +10 к Силе воли, +10 ран.

Начальные умения: *«Азартные игры (Инт)», «Бдительность (Вос)+20», «Безопасность (Лов)», «Взрывотехника (Инт)+20», «Вождение (Всё) (Лов)», «Выживание (Инт)+20», «Выслеживание (Инт)+20», «Допрос (СВ)», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)+20», «Лазанье (Сил)+10», «Медика (Инт)+10», «Обыденное знание (Имперская Гвардия, Имперский Флот, Империум, Война) (Инт)+20», «Пилотирование (Воздушный транспорт) (Лов)+10», «Плавание (Сил)+10», «Поиск (Вос)+20», «Скрытность (Лов)», «Стойкость (Вын)+20», «Технология (Инт)», «Уклонение (Лов)+20», «Химия (Инт)».*

Начальные таланты: *«Бугрящиеся бицепсы», «Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Верный удар», «Железная дисциплина», «Искусный стрелок», «Истинная стойкость», «Калечащий выстрел», «Крепкий орешек», «Меткий стрелок», «Могучий разум», «Молниеносные рефлексы», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Мельта, Плазменное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Мельта, Плазменные, Стаб)», «Плечом к плечу», «Снайпер», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Спринт», «Стрельба от бедра», «Стремительная атака», «Точный удар», «Чуткий сон», «Шаг в сторону».*

Начальное снаряжение: панцирный доспех штурмовика *хорошего качества*, хеллган *хорошего качества*, хеллпистолет *хорошего качества*, три фраг-гранаты, три крак-гранаты, знак полномочий, «Памятка Имперского Гвардейца для поднятия боевого духа (Каликсидское издание)».

Завершающие штрихи

Какой бы путь игрок не избрал, теперь у него есть персонаж с потраченными 13 000 ОО, что вступает на ранг 9. Игрок должен свериться с **таблицей 1-2**, чтобы определить, сколько *очков судьбы* будет иметь его герой, а потом обратиться в **главе III** и следовать её указаниям.



Возвышение и падение инквизитора Старха

Пред вами правдивый рассказ о возвышении инквизитора Джошуа Старха в рядах Святых Ордосов Императорской Инквизиции, записанный для потомков его собственной рукой в день 334.837.M41.

Эту запись я передаю в архивы, дабы память о том, что я видел, сохранилась, когда я покину сию юдоль. Император видит, это случится скоро.

Я был рождён среди погребального величия Гранитора. Моим господином, насколько я помню, был магистр-плакальщик, служащий в осыпающемся святилище святого Астиления. Быть может, именно от него я набрался той сентиментальности, о которой мне так много говорили – а быть может, просто от того, что моими единственными друзьями в детстве были мрачные статуи. Я мало помню о своей юности, ибо пси-обработка и омолаживающие операции истерзали мой разум не меньше, чем ужасы, которые я встречал на службе. Нет сомнений, что я бы пошёл по стопам отца и стал бы учеником плакальщика, если не внезапное и драматичное появление инквизитора Марра.

Марр тогда был в расцвете сил, хотя наследие Хаарлока уже тянуло его к себе. То было начало погружения в кошмар, и оно привело Сайласа Марра на Гранитор в поисках захоронений, связанных с древней династией. Он нашёл нужные документы и многое другое. Служители



из Внутреннего храма Гранитора, где всегда хоронили самых великих и достойных, оказались осквернителями могил – благородные фамилии со всего сектора платили им за святотатство над останками своих соперников. Такая мелочь не могла привлечь внимания инквизитора, но их интриги мешали его собственным делам, так что служителей ждал суд. Именно тогда я попал на службу к Марру – ему был нужен кто-то, знающий храмовые районы. Я знал их и показал себя полезным. Покончив с грабителями могил, инквизитор взял меня к себе.

Несколько лет я служил низовым агентом в сети Марра. Тогда мало что происходило – по крайней мере, так казалось мне. Даже если я ожидал, что получу особое место или чин, вскоре такое глупое предположение было опровергнуто – я не видел Марра большую часть следующего десятилетия. Вместо этого я помогал разным ячейкам его аколитов. Изредка мне позволяли сопровождать их в какой-нибудь особенно утомительной вылазке. Всё это время я выполнял самую обычную, будничную работу – например, переписывал генеалогические древа, касающиеся самых благородных семейств сектора.

Наконец, мне было позволено сопровождать аколитов Марра на одном, если можно так сказать, вдохновляющем деле. Так я впервые в своей жизни побывал на Логове сирены, где мы поймали контрабандистов, что провозили проклятых симулякр, служивших игрушками тем богатым бездельникам, что слетались на этот мир.

Я всё ещё помню это с удивительной чёткостью. Телохранители маркиза Са'ланка разбежались, а он сам кричал и стенал, что у меня нет права судить или карать его. Я ответил, что служу инквизитору Сайласу Марру и выпустил болт прямо в рот этому разодетому глупцу. Взрыв был очень драматичным и смертельным для молодого маркиза.

После успешного вычищения всех симулякронаркоманов на Логове сирены, я стал аколитом. Я служил среди лучших людей, с которыми имел честь быть знакомым. Я видел легендарную убийцу Джуки Вазк в расцвете сил, задолго до её прискорбной связи с культом Второго рассвета. Я служил с арбитром Колоком и видел, на что он шёл, дабы свершить правосудие Императора. Однажды мне выпало сражаться вместе с Примаси Лостоком, чьё имя не должно звучать в стенах Трезубца. Я видел его в деле, и я произношу его имя, что бы ни говорил запрет.

Шло время, и моё положение росло. После гибели агента Омега на Мире Фенка я стал праймом и в первый раз после отбытия с Гранитора, связался с инквизитором Марром. Я говорю «связался», потому что до встречи лицом к лицу было ещё три года. Тогда я получал от господина приказы через широкую сеть посредников. Иногда это была молчаливая, изящная и скрытная посланница, что приходила ночью и шептала указания Марра на ухо, держа нож у моего горла. За ней всегда оставался аромат цветка-островитянина, но он никогда не выдавал её приближение. Порой приказы приходили через астропатов и были зашифрованы кодом, что знал только я. Однажды меня вызвали в нижние ярусы улья Антериор, что на Канопе, где инструкции от господина мне передал беззубый и дряхлый крысовод.

За эти три года я участвовал во множестве операций по повелению моего господина. Как правило, я служил праймом и руководил ячейкой отборных аколитов на самых разных заданиях. Вместе мы сталкивались с архианархом Горя, Отцом пустоты и изменниками со Снежной пещеры. Мы одолели Трёхсторонний заговор, и я лично поверг его участников. Сражаясь против отступников из калистрского 9-го стрелкового, я командовал штурмом Эбенового дворца и сжёг полковника Сена выстрелом инфернопистолета, что подарил мне господин.

Второй раз в жизни я встретился лицом к лицу с Сайласом Марром только на Третьем элросском соборе. За прошедшие годы господин сильно изменился. В его глазах был страх, а спина сгорбилась. Его одеяния, хоть ещё и не были такими мерзкими, как стали позднее, определённо уже не были похожи на те, что он носил прежде.

Третий элросский собор был устроен самим Марром при поддержке других инквизиторов и должен был покончить с ростом культов в субсекторе Асироф. По всей Бездне целые планеты ударились в богохульство, о котором не слыхали поколениями.

Собравшиеся понимали, что нужно что-то делать. Я видел, как мой господин схлестнулся с инквизитором Зербе. Раны от этого столкновения я ношу до сих пор. Именно наша ячейка раскрыла измену Каркона Ленга, бывшего аколита самого Зербе, чем вызвала его гнев, который я испытываю по сей день.

Я даже сейчас не уверен, были ли умственные, телесные и душевные раны Сайласа Марра такими же настоящими, как его неприятие Каликсидских Ордосов и отказ следовать их целям. Конклав продолжался много дней и ночей. Я служил Марру помощником, большую часть времени просто слушая, смотря и докладывая о том, что делают другие инквизиторы. Наконец, было достигнуто соглашение и конклав завершился – было решено устроить совместную операцию, и сотня культов на полудюжине миров оказалась уничтожена в одну ночь.

Эта облава стала известна как «Искупление Асироф». Тогда объединённые силы двух десятков инквизиторов отправили на костры десять тысяч еретиков. Моя ячейка работала против секты, что называла себя «Братьями-колдунами Ночи» и действовала на диком мире Валос Крин. В ту ночь мы отправили навстречу судьбе бессчётное количество еретиков, бормочущих что-то про

Варп. Марр обеспечил нам содействие штурмовой роты из 129-го полка гайтовских гусар. Это было моё первое масштабное боевое задание – я командовал двумя сотнями профессиональных солдат и вёл их на грубые укрепления местных дикарей. Возможно, у меня развился вкус к подобному геройству – за следующие десятилетия я руководил более чем сотней подобных штурмов.

Не стоит и говорить, что «Искупление Асироф» было признано успехом. Увы, затем последовала распря – вновь был собран конклав, который немедленно погрузился в межфракционные дрязги. Оказалось, что несколько инквизиторов занимались вопросом Еретикус Тенебра, и пришли к выводу, что такой скачок активности культов по всему субсектору мог быть лишь предвестником ещё более ужасных событий. Они заявили, что сокрушив культы, мы лишили всех возможности увидеть явление так называемой «Звезды-Тирана». Мой господин отверг эти обвинения – я полагаю, что тогда даже он считал Звезду-Тирана просто занятным и необычным природным явлением. Я готов писать о многом, но не дерзаю касаться этой темы, ибо вижу, что Марр ошибался. Я подозреваю, что теперь он тоже знает, что был неправ.

Имея в своём послужном списке «Искупление», я стал выполнять более важные задания. Господин часто давал их мне лично, и я стал часто бывать в жилище Марра в Залах канцлерского суда на Соломоне. Тогда я даже сам устроил себе резиденцию на Соломоне и начал создавать то, что позже превратилось в мою собственную агентурную сеть. Но я всё ещё ничего не знал о своём господине – я не был даже уверен, к какому ордосу он принадлежит, не говоря уже о его личных убеждениях.

При каждой встрече я видел господина более измождённым, чем в прошлый раз. Марр надолго пропадал – как я узнал позже, он продолжал гнаться за наследием Эразма Хаарлока. Я считаю, что господин не раз покидал пределы Каликсиды. Уверен, что он, по меньшей мере, один раз пересекал Утробу и бывал в пространстве Коронус. Подозреваю, что ещё один раз Марр отправлялся против вращения, в сторону сегментума Соляр, но зачем – мне неведомо.

Вскоре после этого меня вызвали ещё на один конклав – на Гробнице Орендала. Мне предстояло говорить от лица господина, который был занят делами в Мальфийском субсекторе. Марр дал мне большую свободу действий, но предупредил, что хотя конклав собирают, чтобы обменяться сведениями о ксеновторжениях в центростремительном направлении от Као-ли, он также служит подготовкой к обвинению нескольких инквизиторов из Ордо Ксенос, а они явно не позволят осудить себя просто так.

Такие вещи скрывали даже от старших аколитов, и теперь я вижу, что это решение было мудрым. Собрался конклав – дюжина инквизиторов с десятками своих агентов. Мой господин не ошибся – собрание быстро превратилось в перепалку между амалатианами из Ордо Еретикус и тремя инквизиторами из Ордо Ксенос, явно реконгрегаторских убеждений – одного из них я помнил по Искуплению Асироф. Горячий спор быстро превратился в ссору и взаимные обвинения, и вскоре конклав был уже в шаге от анархии. То, что произошло потом, стало поворотной точкой в моей карьере. Председательствовавшая на собрании леди Кассильда Коньос призвала инквизиторов к порядку, и были вызваны свидетели. К моему удивлению, слова потребовали и от меня.

Меня попросили рассказать, что я помню о действиях инквизитора, которого встречал в Бездне Асироф – Лидона Тена, бывшего аколита лорда Зербе. Я знал, что стоит мне сказать хоть слово неправды, как дюжина пси-шпионов мгновенно почует это и объявит меня лгуном. Я пересказал события Искупления, ничего не упустив. Собравшиеся ловили каждое моё слово, пока я не перешёл к рассказу о последовавших затем спорах о природе Звезды-Тирана. Я описал, как разные люди называли восстания по всему субсектору Асироф связанными с Еретикус Тенебра и назвал их имена. Одним из них, само собой, был инквизитор Тен.

В этот миг реконгрегаторы поднялись и схватились за оружие, крича, что из них хотят сделать козлов отпущения, обвинив в ереси субсекторальных масштабов. Амалатиане тоже взялись за мечи и обвинили противников в том, что они лезут в материи, которые лучше не трогать. Я стоял, совершенно не понимая, о чём речь.

А потом с обеих сторон начали стрелять. Я бросился в укрытие, когда вокруг начали рваться болты и сгустки плазмы. Я оказался у подножия трона лорда Зербе и смотрел на него, беззвучно умоляя инквизитора прекратить кровопролитие. Но даже когда выстрелы начали греметь совсем рядом, он лишь посмотрел на меня и покачал головой. Я не мог разобрать выражение его лица. Позже я понял, как Зербе относится к внутренним конфликтам в Каликсидских Ордосах, но тогда его бездействие показалось мне совершенно неприемлемым, и я проклял его за глупость. Не сомневаюсь, что мои слова попали в метафорическую перепись обид, и продолжают отзываться мне даже спустя много лет.

Не стоит и говорить, что на этом конклав закончился. Погибло три инквизитора – в том числе Лидон Тен – множество аколитов и стражей. Так я первые увидел распри, что терзают наш орден, и далеко не в последний раз столкнулся с гневом коллег.

Дознаватель

Вскоре после смерти Лидона Тена я получил краткое послание, написанное рукой господина и скреплённое его печатью. Я был произведён в дознаватели. Меня будут готовить к службе Инквизиции, быть может – чтобы однажды получить инсигнию. Потрясённый такой честью, я продолжил читать.

К моему изумлению, учить искусству дознавателя меня будет не Марр, а другой инквизитор – Катуве Орн. В конце было кратко сказано про него. Орн идёт со своей свитой до конца, но часто вынужден оставаться на расстоянии от возможной опасности – нередко, пребывая в транспорте и предоставляя своим верным слугам сражаться с врагами от его имени. Послание рассказывало, как найти Орна и на этом кончалось.

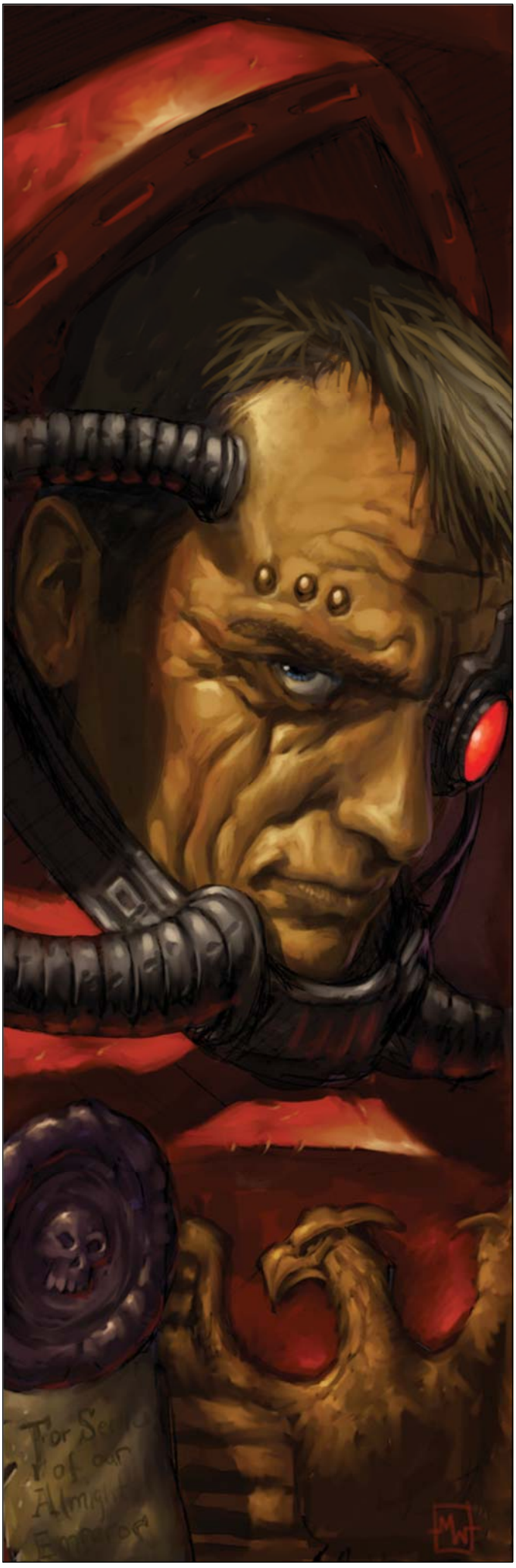
Почему меня передают в ученики другому инквизитору? Я разочаровал моего господина? У меня не было возможности узнать, что за заговоры плетутся вокруг, и какую роль в них играю я. По правде говоря, даже сейчас, с высоты своего положения, я вижу лишь очень небольшую часть сил, что действуют в этом проклятом секторе.

Итак, я вошёл в свиту Орна – отборную группу искусных аколитов, некоторые из которых позже получили инсигнии. Многие подмастерья Орна были психически одарены и санкционированы. Я не имел таких способностей, но меня научили множеству приёмов по сокрытию своих мыслей и постоянно испытывали.

У Орна служило много мудрецов, разбиравшихся в загадочном деле инфораскопок и метакогниции. Немалая доля моей подготовки прошла под присмотром этих знающих людей, и многими своими победами я обязан навыкам, коим научился у них. Конечно, тогда я не знал, почему Орн окружает себя такими мужчинами и женщинами – на понимание у меня ушли годы.

Кое-чему научившись от псайкеров и мудрецов, я смог сопровождать учителя на заданиях. Я быстро понял, что новый господин был не из тех, кто охотно делится сведениями даже с учеником. Я привык держать глаза открытыми, а рот – на замке, и, кажется, учитель Орн одобрял такой подход. Первые несколько заданий заключались в сборе информации – в погоне за ней мы носились по всему сектору и побывали во множестве мест. Где-то мы сталкивались с врагами человечества, где-то действовали свободно, но даже там незримый враг постоянно следил за нашей работой.

Мы держали совет с тёмными братьями из Обители, в чью обширную библиотеку учитель Орн имел доступ. Мы пробирались через дюны Клайбо и перелопатили тысячи тонн породы в поисках одного давно потерянного инфокристалла. Мы побывали в Царстве Зиллмана за год до явления Звезды-Тирана и несколько месяцев расследовали местные, будто бы обыденные происшествия. Теперь я знаю, что они были совсем не обыденными.



Учитель Орн не давал даже намёка на то, к какому ордосу принадлежит, а я постепенно понял, что он удалился от внутриинквизиционных дебатов о методах. Однажды я попытался вызвать его на прямой разговор, но получил в ответ лишь резкую отповедь.

Я прослужил учителю Орну дознавателем львиную долю десятилетия. Большая часть наших заданий не была связана с открытыми сражениями, хотя деятельность одного из упомянутых выше врагов инквизитора становилась всё более явной. Несмотря на усилия этого незримого противника, мы одержали немало побед. Часто наши дела были связаны с личными замыслами Орна, но многие другие посторонние сочли бы обычными инквизиторскими заботами. За эти десять лет я заметил, как сильно физически сдал мой учитель. Орн выглядел древним стариком, когда я впервые встретил его, но тогда его отличала живость, которую подогревало горящее в нём пламя долга. Я не знаю, прогорел ли этот внутренний огонь или его притушил какой-то недуг, а быть может, инквизитор слишком долго сдерживал груз лет и чем дальше, чем тяжелее становилось нести его. Чем хуже становилось состояние учителя, тем более и более серьёзными становились мои задания и противники.

Величайшим из встреченных нами врагов оказался не еретик, не чужак и не отродье бездны. Это был другой инквизитор. Насколько мне известно, никто в Каликсидских Ордосах не знал, кем был этот человек; тем не менее, он носил инсигнию и явно принадлежал к Инквизиции. Мы работали на проклятом Слифе, когда появился Незнакомец – он вышел из клубов ядовитых газов, что сочились из-под земли. Его голос сочился презрением. Незнакомец велел убираться, грозя обрушить на нас гнев самой вселенной. Услышав такие слова, учитель Орн взорвался и приказал убить негодяя на месте. Но незнакомец просто растворился в тумане и пропал. Мы перевернули каждый камень, но не нашли его, и не обнаружили корабля, на котором негодяй мог оказаться на Слифе.

После этого случая учитель Орн отказался от участия в полевых выходах, и я получил большую свободу действий. В каждой операции, которой руководил я, явственно ощущалась рука нашего таинственного врага, а у меня на пути возникало всё больше препятствий. Учитель Орн сосредоточился на прогнозах будущего и анализе данных, тратя немалые средства на попытки понять мотивы и предсказать действия Незнакомца. Учитель посылал нас на бесчисленные задания, призванные заманить врага в ловушку, но этот загадочный противник всегда был на шаг впереди нас. Но мы подбирались всё ближе – несколько раз мы почти схватили неуловимого противника.

Это дело окончилось, когда нас спешно отправили на мир-улей Бараспайн. Как я позже узнал, у учителя Орна был связи в группе, что именовала себя «Тирантийским кабалом», и он получил от них сведения о грядущем апокалипсисе. Мы прибыли в точку назначения как можно скорее и увидели, что весь мир погрузился в анархию. По улицам шагали целые процессии пророков Конца света, а люди рыдали и стонали от ужаса. Мы потребовали объяснений, но не получили их. Как будто ни один человек не мог толком объяснить, что погрузило всю планету в такие бездны отчаяния, а пророки твердили только что «конец уже близок». Мой сердце переполнил ужас, когда я заметил сходство с предзнаменованиями, что мой учитель обнаружил в Царстве Зиллмана. Я принялся записывать подробности страданий, что испытывали жители, пустив в дело всё, чему меня научили мудрецы учителя Орна. Проводя метазондирование архивов системы, я обнаружил, что на краткий миг в прицел шпионских линз попал наш враг. Незнакомец был здесь, и это не могло быть просто совпадением. Он стоял на вершине самого высокого шпиля, где явно творил какое-то нечестивое колдовство.

Я поспешил к шпилю и видел, как темнеют небеса. Наконец, я попал на продуваемую всеми ветрами платформу на вершине, где встретил Незнакомца, стоявшего на самом краю и окутанного короной кромешной черноты.

Его руки были воздеты к темнеющим небесам, а воздух трещал от кощунственных энергий. Даже я, не имеющий психического дара, мог ощутить, что Незнакомец стоит в центре могущего вихря. Мои товарищи вышли на платформу вместе со мной – те, что были псайкерами, тут же рухнули на колени, хватаясь на головы и истекая кровью. Я повернулся к Незнакомцу – тот проревел колдовские слова на непонятном языке, и буря резко прекратилась. Время застыло. Мы с Незнакомцем были в самом центре вихря, лицом к лицу. Он заговорил первым.

- Это можно остановить, – он кивнул на застывшие небеса.

- Это нужно остановить, – ответил я, поднял болт-пистолет и разнёс его голову.

Это нарушило колдовство. Время пошло. Ветер снова пришёл в движение, и уже через час буря утихла, а темнота рассеялась. Плач прекратился, и люди начали оправляться от скорби, будто просыпаясь от жуткого кошмара.

Что бы ни происходило в небесах над Бараспайном, оно прекратилось. Я не знаю, заклинание Незнакомца или мой выстрел предотвратили катастрофу. Так и осталось загадкой, что тогда могло произойти, хотя многие бы сказали, что Звезда-Тиран была в шаге от воплощения. Мысли об этом всё ещё заставляют меня порой просыпаться в холодном поту, хотя с тех пор я повидал немало других кошмаров.

Трезубец

Вскоре после этого, во время казней на Гесиодовом следе, я получил вызов чрезвычайной важности и поспешил в столицу. Меня призывали в Трезубец.

Путешествие с Гесиодова следа до Синтиллы замедляли варп-штормы, и я не мог не видеть в этом ужасного предзнаменования. Я не знал, зачем меня приглашают во штаб-квартиру и, честно говоря, отчасти я не хотел входить в этот тёмный дворец. Быть может, враги господина сговорились? Или сам наставник собирается отказаться от меня? Быть может, меня заочно обвинили в преступлении и теперь зовут на собственную казнь? Я боялся получить ответ, но страстно желал, чтобы это казавшееся бесконечным путешествие, наконец, закончилось, и я мог узнать свою судьбу.

Мы прибыли на Синтиллу после худшего из варп-переходов, что мне довелось испытать, и купец, на борту которого я летел, вошёл в пустотный док на орбите над Тарсусом. Оттуда я немедленно устроил себе перелёт в Сибеллус на челноке. Десять часов спустя я впервые оказался в тени мрачного величия Трезубца.

Что я могу сказать о Трезубце? Я помню, как стоял на посадочной площадке, как челнок улетал прочь с недостойной поспешностью, а я тянул шею, рассматривая зрелище, которое не доводится увидеть почти никому, кроме членов нашего ордена. Из середины барочной роскоши улья поднималось три гладкие башни. Они возносились высоко над ульем, и резко отличались от всех окружающих строений. Три башни были так высоки, что пронзали облака – я подумал, что невозможно пройти в нескольких лигах от дворца, чтобы не попасться в объектив одной из шпионских линз или авгуров-соглядатаев, что подобно волдырям, покрывали стены. Я заметил очень много мостов, соединяющих три башни, и колонны на вершине каждой из них. Я знал, что должен войти.

Когда я подошёл к ближней башне, то начал понимать, из чего она построена. Издали этот материал казался камнем, но теперь я понял, что это древний, ноздреватый керамит – изъеденный сотнями лет пребывания в отравленной атмосфере Синтиллы, но явно не ослабевший. Подойдя ещё ближе, я увидел, что основание башни испещрено входами. Каждый представлял собой бронированные ворота, защищённые орудием и оберегаемые гротескным сервитором.

Я подошёл к ближайшему порталу и представился сервитору – это была просто голова и торс, приделанные к ржавой платформе. Существо опустилось так, чтобы быть на одном уровне со мной, и мои глаза встретились с его линзами, что жужжали и моргали. Наконец, из решётки, что заменяла рот, вырвался пронзительный поток атональной бессмыслицы. С металлическим скрежетом сервитор резко задвинулся в свой альков и пропал. Я повернулся к дверям как раз, чтобы увидеть, что бронированные врата открываются, и увидеть, какая кромешная тьма царит за ними.

За время моей карьеры я не раз бывал в тёмных местах, из которых порой не рассчитывал вернуться, но признаю – сделать шаг в Трезубец было страшнее всего. Я пересёк порог, и двери опустились за моей спиной – с таким же зловещим звуком опускается топор палача. Миг спустя мои глаза привыкли к полумраку – темноту здесь рассеивали тысячи отдельных огоньков. Тяжёлый запах подсказал мне, что каждый из огоньков – сальная свеча.

Я собрался с духом и едва не сделал шаг, как с удивлением понял, как передо мной оказалась тень – это был закутанный в чёрную рясу привратник, чья иссохшая рука сжимала жезл, а шаркающая походка подсказывала, что он редко покидает свой пост.

Голосом, сухим как пыль, привратник велел мне следовать за ним. Он даже не спросил, что у меня за дело. Я пошёл за служителем по длинным, тёмным коридорам и галереям, стены которых были покрыты столетней копотью и старыми, осыпающимися печатями чистоты. Под высокими сводами гнездились киберхерувимы – должно быть, одичавшие и ссорившиеся друг с другом из-за добычи, которую я не мог разглядеть.

Нас сопровождали сервочерепа – постепенно их становилось всё больше, и когда мы достигли нашей цели, вокруг парила целая орда. Но мне предстояло столкнуться ещё кое с чем, кроме моего молчаливого и шаркающего проводника.

Наконец, я оказался перед невозможно высокими дверьми из кованого железа, украшенных похожими на паутину письменами. Привратник поклонился мне и зашагал обратно во тьму, повторяя путь, по которому провёл меня. Со зловещим скрежетом дремлющих шестерёнок медные двери распахнулись, и я узрел то, что унесу с собой в могилу.

Возвышение

Переступив порог, я оказался в центре огромного, многоэтажного зала, занятого рядами людей, смотревших на меня с высоких галерей. Предо мной, на нижнем ярусе зала, стоял роскошный пустующий трон – позже я узнал, что он принадлежит самому лорду-инквизитору Кайдену, но он редко занимает его. Рядом с троном стоял Сайлас Марр, ещё более иссохший и ссутулившийся, чем я помнил.

Несмотря на давящее и жуткое окружение, я смотрел только на Марра. Он приблизился, заметно хромая и опираясь на позолоченную трость. Замерев около меня, он сказал лишь: «На колени». Я опустился.

Следующие слова Марра эхом разнеслись по всему залу и навсегда запечатлелись в моём разуме.

- Джошуа Старх, ты достойно служил мне последние десять лет. Я нарекаю тебя… инквизитором.

Не стоит и говорить, что я был потрясён до глубины души. Конечно, я надеялся когда-нибудь достичь таких высот, но знал, что многие дознаватели никогда не получают своей инсигнии. Инквизитор Марр продолжил:

- Своей волей и с одобрения равных, я нарекаю тебя достойным войти в наши ордена. Вы вступишь в ряды Ордо Еретикус и будешь нести свет Императорского правосудия поколениям душ во имя Человечества. Не позволь ни еретику, ни чужаку, ни исчадию Варпа избежать твоего взора или твоей карающей длани. Поднимись.

Я поднял голову и увидел инсигнию. Я боялся, что ноги подведут меня, но сумел собраться с духом. Марр закрепил инсигнию у меня на груди и объявил, обращаясь к зрителям:

- Дело сделано.

Эта строгая церемония была моим возвышением. Позже я сам побывал на десятке других, но ритуал никогда не повторялся. Некоторые инквизиторы получали свой титул с большой пышностью, другие церемонии проходили очень скромно. Я заметил, что ордос, в который попадает новичок, определяется по-разному, но обычно требуется согласие нескольких инквизиторов из этого ордоса. Мне говорили, что в разных концах Империума посвящение проходит по-разному.

Я и не подозревал, что мир, который я знал аколитом, а потом дознавателем, окажется всего лишь верхушкой айсберга, сделанного из двуличия, коварства и проклятия.

Инквизитор

За годы, что прошли с моего возвышения, я увидел и узнал такое, что погубило бы разум более слабого. Я видел, как честные инквизиторы превращались в деспотов и заглядывали в души демонов. Я узнал много истин, каждая из которых объявляла предыдущую ложью. Я многое узнал об этом секторе и том, почему он привлекает инквизиторов, как пламя свечи – мотыльков.

Теперь я знаю, что Каликсида – это котёл заговоров. Она отражает всю тьму, что царит в душе Человечество. Это место проклято без надежды на искупление – теперь я в этом не сомневаюсь. Вот почему здесь столько людей из наших орденов – теперь я знаю, что одни части Империума кишат инквизиторами, другие же вовсе лишены их внимания. Каждый мир Каликсиды проклят. Каждый год во имя тех сил, что не должны быть названы, свершаются всё более чудовищные злодеяния. Здесь повсюду ксенофильские культы, чьи божки питаются душами своей паствы. За гранью, на расстоянии одной мысли, собираются порождения бездны, привлечённые всё увеличивающимся количеством рождающихся псайкеров.

Как будто этого было недостаточно, чтобы обречь нас всех на вечность проклятия, были и сами Каликсидские Ордосы, о которых мне много довелось узнать. Мой бывший господин Сайлас Марр, ныне калека и отшельник, пребывает в своем поместье на Соломоне. Кажется, что он далёк от дел Ордосов, но почти всё, чему я научился, я перенял от него. Он много знает обо всём, что происходит в секторе и за его пределами, но что я знаю о нём? Подозреваю, что многие другие побаиваются Сайласа Марра за его осведомлённость. Я готов даже предположить, что некоторые инквизиторы одобрили бы его убийство, хотя учитывая могущество моего былого господина, я не готов поверить, что это кому-то удалось бы.

Всякий раз, упоминая Сайласа Марра, я не могу не упомянуть и лорда-инквизитора Кайдена – эти двое кажутся как-то эфемерно связаны. За несколько лет до своего возвышения, я повстречал этого самого скрытного из людей в первый и последний раз.

Он носил маску, и я уверен, что его голос тоже был как-то изменён, так что я никогда бы не смог его узнать. Тогда лорд-инквизитор расспрашивал о моей погоне за Тремя дочерями, демонхостами, что создала радикал Анжелика Де Фальк во время кризиса в соломонском улье

Атропос – я почти сумел схватиться с ними, но мне помешали действия тех, чьи интересы явно совпадали с целями ксантитов. Как бы не был скрытен лорд Кайден, он правил Каликсидскими Ордосами железной рукой, и нет никого, кто оспорил бы его право на власть.

Он редко говорит с нами – почти всегда приходят лишь запечатанные приказы. Я лишь однажды видел его на троне в Трезубце, но он так безлик, что я не узнал бы его, окажись он сейчас среди нас.

Как бы не были серьёзны заботы многих моих коллег, Комус, Звезда-Тиран занимает очень многих. Более всего им интересовалась покойная инквизитор Коньос. У Инквизиции не было слуги искуснее и вернее, а преданность леди Кассильды своему долгу обессмертила её деяния.

После смерти инквизитора Коньос, дело Звезды-Тирана возглавил лорд Зербе. Несколько раз я попадал в круг носителей печати, что составляют Тирантийский кабал, и часто замечал, как моим расследованиям мешает отказ Зербе выступить против тех, чьи действия могут погубить всё, чего мы достигли. У меня нет сомнений, что его беспристрастность – это попытка достичь единства перед лицом опасности, способной поглотить весь сектор, но она сама по себе вызывает у меня неприятие. Порой я думаю, что Зербе сам не властен над собой, а лишь раб кого-то ещё. Быть может, именно поэтому у меня столько врагов.

Я должен сказать и о тех, кого осуждаю не меньше, чем своих настоящих врагов. Много раз за свою карьеру я сталкивался со сторонниками философии радикализма. Первый и, должно быть, самый ужасный случай, произошёл во время разбирательства Резни при высадке на Маре – я считаю инквизитора Амарос и истваанцев самыми опасными еретиками, терзающими сектор. Либрикарцы, что любят обвинять других инквизиторов во всех смертных грехах, просто слабы и нечестивы. Я видел достойных мужчин и женщин, разбитых самолюбием либрикарцев, и за это я их ненавижу. Трёх из их числа я поверг своими руками – одного обвинением, второго – мечом, третьего – огнём.

Ксантиты тоже часто заступали мне дорогу. Инквизитор должен сталкиваться с губительными для обычных людей вещами, и многие считают это приемлемым, но так открыто идти к проклятию я считаю проявлением худшей гордыни. Я не могу назвать себя пламенным пуританином, но я никогда не смогу принять и одобрить такие мерзости, как создание Трёх дочерей. Я был хотел увидеть ксантитов на кострах – всех до последнего – и не думаю, что они желают мне чего-то другого.

Не менее скверны, на мой взгляд, реконгрегаторы, хотя признаю, что основы их философии вызывают у меня искру одобрения. Они считают Империум настолько прогнившим и пропитанным грехами и проклятием, что лишь его полное перерождение может вернуть Человечество на праведный путь. Под этими словами я готов подписаться и сам. Я отличаюсь от них – на мой взгляд для построения нового не нужно разрушать старое до основания. Они же деятельно стремятся именно к этому, чем отвращают от себя свет Императора.

Об окуларийцах я не буду говорить ничего, хотя самые прозорливые из их пророков знают, что я это уже сделал. Я не буду предавать бумаге то, что узнал о неуловимом Ордо Хронос, хотя очевидно, что эти двое связаны. И тем паче, я ни словом не упомяну нечестивых облационистов, ибо даже назвать их по имени – значит признать за ними место во владениях Императора. Его у них нет.

Наконец, я познал истину настолько, насколько на это способен один человек. В постоянной борьбе и распрях я коснулся божественного, но то, чего я так жаждал, опалило мою душу и ранило тело. За наше служение мы платим непомерную цену, ибо то, что мы делаем во имя Человечества, очерняет нас в его же глазах. Но всё же мы – воины Святых Ордосов Императорской Инквизиции – особое племя. Мы знаем, что должны исполнять свой долг и будем его исполнять, даже если для этого придётся отдать свои души.

Я скоро заплачу эту цену, ибо мои обвинители преследуют меня даже сейчас. Я слышу звон ключей и грохот цепей. Ключ поворачивается в замке, и дверь открывается – я могу идти навстречу своей судьбе. Я знаю, что всё, что я сделал, я делал на службе Богу-Императору Человечества. Никто, даже те, что пришли за мной, не смогут отнять этого у меня.

Это кажется странно знакомым, не так ли, старый друг?
– О. Е.



III

The Path to Ascension

Transition Packages

•

Ascended Careers

•

Crusader

•

Death Cult Assassin

•

Desperado

•

Hierophant

•

Interrogator

•

Judge

•

Magos

•

Primaris Psyker

•

Sage

•

Storm Trooper

•

Vindicare Assassin

•

Inquisitor

Глава III

Путь к Возвышению

«Все, кто служит Императору – дети величия»

- древнее имперское изречение

В **«Возвышении»** ваш персонаж стоит на пороге величия. Его привычная жизнь изменится, он покинет тесные рамки имперского общества, отправиться к новым свершениям и новым местам – как чудесным, так и ужасающим. Возвышение обычного персонажа **Dark Heresy** представляет собой последовательность шагов, схожую с той, что предпринимается при создании персонажа по обычным правилам. Каждый из этих пяти шагов – начиная с выбора подходящей *профессии Возвышения* и заканчивая тратой бонусного *опыта* на ранге 9 – служит для быстрого и простого преобразования персонажа, определяя его новое место в Инквизиции и новый род занятий.

Шаг 1. Выбор пути

Первый шаг в **«Возвышении»** – это выбор одной из профессий Возвышения для персонажа. Эта новая профессия добавляется к старой, отражая прогресс в развитии вашего героя. Ниже указано, какие профессии Возвышения подходят для каких профессий **Dark Heresy**.

● **Адепт:** Дознаватель, Инквизитор, Мудрец;

● **Адепта Сороритас:** Дознаватель, Инквизитор, Крестоносец, Мудрец, Палатина, Понтифик (в зависимости от ордена);

● **Арбитр:** Дознаватель, Инквизитор, Крестоносец, Судья;

● **Гвардеец:** Ассасин Виндикар, Дознаватель, Инквизитор, Крестоносец, Штурмовик;

● **Имперский псайкер:** Дознаватель, Инквизитор, Псайкер-примарис;

● **Клирик:** Дознаватель, Инквизитор, Крестоносец, Понтифик;

● **Подонок:** Авантюрист, Дознаватель, Инквизитор;

● **Техножрец:** Магос и Мудрец;

● **Убийца:** Ассасин Виндикар, Дознаватель, Инквизитор, Крестоносец, Убийца из культа смерти, Штурмовик.

Важно отметить, что несмотря на то, что профессии Возвышения открывают перед персонажем новые пути, предоставляя доступ к новым могущественным способностям, навыкам и умениям, ничто не запрещает ему брать улучшения из своей обычной профессии – это отражает, что навыки, на овладение которыми персонаж потратил долгие годы обучения, остаются с ним.

Шаг 2. Выбор набора перехода

После того как вы определитесь с профессией Возвышения, необходимо выбрать *набор перехода*. Помните, что вы можете выбрать набор перехода только один раз – когда ваш герой поднимается с ранга 8 на ранг 9. Вы не должны выбирать набор перехода, если у вас уже есть персонаж **«Возвышения»**, которому вы хотите сменить профессию (как правило, это происходит, когда дознаватель становится инквизитором). Превращение аколита в агента Трона не происходит за одну ночь! Набор перехода – это, по сути, способ объяснения того, что произошло в миг перехода с ранга 8 на ранг 9, что возвысило вашего персонажа.



Эти наборы отражают определённые события, специальную подготовку или обстоятельства, приведшие аколита к возвышению. Каждый набор перехода меняет персонажа – как правило, перемены касаются характеристик, талантов или *порчи* и *безумия* – таковы последствия тренировок или событий, что привели его на новый путь.

Ведущий может создавать собственные наборы перехода, отражающие уникальную природу персонажей и всей кампании.

Ниже вы найдете инструкцию по применению наборов перехода и описание каждого.

Наборы перехода и время

Наборы перехода отражают время, которое персонаж провёл, готовясь к возвышению, находясь на границе рангов 8 и 9 игровой системы **Dark Heresy**. Этот период может занять, как несколько месяцев, так и несколько лет. Ведущий волен решить, что для всех персонажей **Dark Heresy**, переходящих в **«Возвышение»**, этот временной отрезок был одинаков. Кроме того, можно считать, что те персонажи, что возвысились раньше остальных, некоторое время были заняты рядовыми расследованиями или чем-то в этом духе, до тех пор, пока остальные агенты Трона не завершили свою подготовку. Для разных наборов перехода не установлено чётких временных рамок. Однако если ведущий того желает, он может сам назвать количество месяцев или лет, которое занимает переход или просто бросить 3к10.

Шаг 3. Выбор особенностей Возвышения

После выбора набора перехода, вам необходимо определиться с *особенностями Возвышения*, что предлагает новая профессия. Каждая предоставляет несколько особенностей – могущественных способностей, отражающих специфику нового рода занятий персонажа. Все персонажи автоматически получают одну особенность (дознаватель – две), и могут немедленно выбрать ещё одну. Это необходимо, чтобы герои одной профессии отличались друг от друга, ведь даже коллеги-агенты Трона могут заниматься совершенно разными делами.

Выбирайте с умом – вы не сможете изменить свой выбор или получить дополнительную особенность. Списки возможных особенностей вы найдёте в описании каждой из профессий прямо перед таблицами улучшений.

Шаг 4. Корректировка

Возвышение – важная веха в жизни персонажа, проходя которую, он может укрепить своё телесное и душевое здоровье, а также сгладить шрамы, что оставила на нём служба в Святых Ордосах. Воспользуйтесь руководством из **главы I**, чтобы изменить количество ран, *очков судьбы*, *безумия* и *порчи* у вашего героя.

Шаг 5. Трата опыта

Наконец, только что прошедший возвышение персонаж немедленно получает 500 ОО, которые он может потратить на улучшения из ранга 9 своей профессии, но не на улучшения из предыдущих рангов. По решению ведущего персонажи могут немедленно потратить остававшиеся у них ранее и ещё не потраченные *очки опыта* на улучшения из профессии Возвышения. Ваш персонаж готов дальше служить Императору!

Адептус Механикус и Инквизиция

Догмы и доктрины культа Механикус требуют от своих членов полного самоотречения – они должны пожертвовать не только тем, что имеют, но и тем, кто они, и тем, кем могли бы стать. Ритуалы Машины изменяют не только, и не столько тело посвящённого, сколько его разум и саму душу. Это дорога без возврата, ступив на которую человек преображается, становясь техножрецом – служителем, для которого любые другие пути веры будут казаться пустыми и жалкими. Подобно тому, как тело такого жреца постепенно усиливается железом, его органический мозг понемногу заменяется кремнием. Но даже в сравнении с этими переменами, нельзя отрицать, что куда больше преображается душа служителя Омниссии. Без защитных ритуалов Машины она может разрушиться, когда ей откроются самые ужасные тайны вселенной. И хотя Поиск знания может привести техножрецов к таким тёмным тайнам и подвигнуть на такие поступки, что многие сочтут еретическими, они делают это во имя Омниссии, к которому питают глубочайшую преданность.

Полностью посвятивший себя культу Машины, отдавший ему свои тело, разум и дух техножрец никогда не примет истинности никакой другой веры, и не последует призванию, отличному от своего. Поэтому техножрец не может стать Инквизитором, Дознавателем или служителем Министорума – эти титулы требуют от него слишком многих вещей, несовместимых с его верованиями.



Наборы перехода

«Встань, мой слуга – у Императора есть для тебя работа…»

Следующий раздел описывает правила, связанные с применением наборов перехода. Каждый из них включает объяснение того, каким образом ваш персонаж достиг столь высокого ранга и рассказывает о событиях, что привели к возвышению. Кроме того, в описании набора можно найти зацепки для дальнейшего развития персонажа, которыми могут воспользоваться игроки и ведущий. Иные включают и идеи по отыгрышу, как например предназначенный для Мудреца набор, подразумевающий заражение мнемовирусом, или набор для Понтифика, рассказывающий о долгом периоде отшельничества, через который ему пришлось пройти, чтобы стать таким благочестивым человеком, каким он является сейчас.

Кроме того, каждый набор подразумевает игромеханические изменения в вашем персонаже. Как правило, это плюсы или минусы к характеристикам – например, увеличение Силы воли или уменьшение Товарищества. Это символизирует испытания, что выпали на долю героя или просто изматывающие тренировки, что наложили отпечаток на его психику. Некоторые наборы включают новые таланты или изменяют количество *безумия* и *порчи* у персонажа, что отражает страшные и травмирующие впечатления, что получил аколит в ходе возвышения или же, наоборот – духовное и умственное очищение.

В любом случае, все наборы перехода предоставляют широкие возможности для отыгрыша и создания сюжетов.

Использование наборов перехода

Наборы перехода, по сути, являются пакетами из изменений характеристик персонажа, количества его очков *безумия* и *порчи* или даже новых талантов. Все изменения, произошедшие с персонажем посредством набора перехода, не считаются улучшениями, а даруемые набором изменения характеристик не учитываются в вопросах их дальнейших улучшений.

Для использования набора, сперва определитесь с профессией Возвышения. Каждый предназначен для определенной профессии. Некоторые наборы предоставляют персонажу таланты, которые он не смог бы получить иным образом. Кроме того, персонаж не обязан соответствовать требованиям талантов из набора перехода, чтобы получить их.

Вы можете и должны выбрать только один набор перехода. Обсудите свой выбор с ведущим – это может повлиять на то, как будет развиваться ваш персонаж и сюжет всей кампании. Старайтесь избегать ситуации, при которой два персонажа из группы будут обладать одинаковыми наборами перехода, хотя это не всегда возможно. Обсудите эту ситуацию с ведущим, чтобы развернуть её ко всеобщему благу.

Пример:

Адам играет арбитром по имени Рекс. После долгих испытаний он достигает вершины своего последнего ранга, Юстициара. Ведущий решает, что этот персонаж готов к возвышению. Игроки обсуждают планы на будущее персонажей и сходятся на том мнении, что Рекс – лучший кандидат на роль инквизитора. Адам просматривает доступные наборы перехода и останавливается на ***«Крещении огнём»****. Они обсуждает это с ведущим и решают, что суть набора вполне согласуется с последним приключением, в котором только благодаря действиям Рекса удалось избежать разрушения целого шпиля в одном из ульев на Мире Фенка. Адам прибавляет 10 единиц к Восприятию своего героя и бросает 1к5, чтобы определить количество полученных* ***очков Безумия****, как ему велит набор перехода, и получает 5. Инквизитор Рекс родился!*

Авантюрист

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Авантюристами.

Призрак прошлого

«Не ожидал увидеть меня снова? Это твоя ошибка.
К счастью, это твоя последняя ошибка».

- приписывается убийце босса Драски

Многим трудно проститься с прошлым. Некоторые не могут видеть власть, что ждёт всех, кто готов стать частью Инквизиции, и не использовать её в соответствии со своими преступными привычками и взглядами. Другие же, напротив, видят в своем служении Святым Ордосам шанс навсегда порвать со старой жизнью и стать чем-то намного большим, чем уличный бандит.

Но даже у них всегда найдётся хвост, который нужно убрать. Возможно, у аколита есть семья, возможно, он не выплатил долг, или связан договором с преступным боссом или продажным чиновником. Старые обиды, что требуют расплаты, невыплаченные или неполученные долги, ненужные ныне союзники – перед тем, как отдать себя служению, подобные проблемы нужно решить. Как правило, для этого аколиту требуется время.

Решение подобных проблем может занять месяцы или даже годы. Конечно, Инквизиция никогда не будет помогать одному из своих аколитов в достижении личных целей, так что ему нужно сделать всё самому – с помощью своего хитроумия, умений и собственных ресурсов. К счастью, у подобных людей этих вещей, как правило, в избытке.

Как только последнее, что связывало аколита с прошлым, перестанет быть проблемой, он возвращается к служению Святым Ордосам. Прошлая жизнь больше не будет тревожить его.

Эффект:

Характеристики: увеличьте Силу воли на +5.

Таланты: вы теряете один талант *«Враг»* или *«Соперник»* по вашему выбору.

Крёстный отец

«Бог-Император может править Империумом, но здесь,
в трущобах, ты будешь поклоняться мне»

- Лорин Мартелл, «король» Инферниса

В то время, как одни служители Инквизиции стремятся оставить прошлую жизнь позади, другие продолжают поддерживать тесные связи со старыми друзьями. Это особенно верно для всех бандитов и подонков, что служат под знаком Святых Ордосов.

Истинный преступник понимает, насколько важны такие контакты. Их многое связывает с криминальным миром Империума – друзья и товарищи, которых они не хотят бросать, соперники и враги, о которых они не хотят забывать. Подобные узы создают внутренний конфликт – между бандитом, которым этот человек был, и агентом Трона, которым он стал.

В итоге, каждый должен сделать свой выбор. Некоторые просят господина дать им время, чтобы вернуться домой, встретиться со старыми друзьями и врагами, заплатить все долги и окончить все дела. Когда такой авантюрист возвращается в криминальные круги, где обретался раньше, его старые противники с досадой осознают, что долгие путешествия и приключения в качестве аколита сделали этого человека намного опаснее, чем он был когда-то.

У подобного аколита-авантюриста есть лишь два пути. Даже если он не стремится сокрушить всех старых врагов и взойти на вершину преступного мира, те, кто занимают эту вершину, не оставят его в покое, видя в нем угрозу своему положению. Правило простое и жестокое – самый сильный и умный должен постоянно устранять любых соперников, чтобы сохранить положение. Таким образом, будущий агент Трона встаёт перед простым выбором – убивать или быть убитым.

Ему приходится втянуться в борьбу за власть над местными криминальными кругами, которая может длиться неделями, месяцами или даже годами. Однако результат предсказуем. Аколит, пусть и бывший преступник, в прошлом уничтожал еретические культы, боролся с ксеносами и демонами, так что местечковые криминальные бароны для него не представляют большой угрозы. Это не значит, что аколит не получит несколько болезненных ударов – быть может, даже больше, чем несколько – но, в конце концов, он неминуемо станет хозяином преступного мира во всем городе, улье или даже небольшом мире.

Но насколько бы могущественным не стал подобный авантюрист, он не может не осознавать, что он всё ещё служит человеку, куда более сильному и безжалостному. Новоявленный криминальный барон использует своё положение во благо Инквизиции и себя самого, а инквизитор терпит подобные наклонности своего агента, благодаря которым он располагает слугой, имеющим огромные личные ресурсы.

Эффекты:

Влияние: вы получаете бонус +5 к *влиянию*, который применим только к вашему персонажу, а также талант *«Равный (Ваша преступная группировка или организация)»*.

Характеристики: увеличьте Интеллект на +5.

Тяжёлые раны: вы теряете одну рану, а одна часть вашего тела (по вашему выбору) заменяется на бионический имплантат *обычного качества* – таковы результаты ваших ранений.

Ассасин Виндикар

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Ассасинами Виндикар.

Искусство смерти

«Только Император будет судить тех, кто бросил вызов Империуму. Только после смерти ты сможешь предстать перед Его судом»

- девиз Оффицио Ассасинорум

Большинство имперских ассасинов обучаются с раннего детства – туда отбирают лучших выходцев с миров смерти, банд самых опасных городов-ульев Империума или воинственных общин диких миров. Однако, в чрезвычайно редких случаях, подходящие кандидаты попадаются и среди взрослых – это устрашающие и безжалостные убийцы, крепкие телом, рассудком и верой. Такой человек должен показать себя выдающимся в своем ремесле – он должен обладать уникальным талантом или способностями убивать множеством разных способов. Неважно, действует он хитростью и коварством или грубой силой – результаты его действий будут тщательно оценены и взвешены для того, чтобы решить, может ли он стать кандидатом в ассасины.

Как правило, столь необычных людей обнаруживают инквизиторы, другие высокопоставленные имперские агенты или сети осведомителей, поддерживаемые загадочными повелителями Оффицио Ассасинорум. Некоторые инквизиторы могут просить за одного из многообещающих аколитов, рассчитывая на согласие, происходящее из желания Ассасинорума поддерживать хорошие отношения с Ордо Сикариус.



Если одарённый убийца удовлетворяет нужным требованиям, ему дают шанс доказать своё мастерство. Ему тайно поручают расправиться с особенно непростой целью – часто убийцей такого же рода или дают иное сложное задание. Если кандидат справляется, его отправляют на Терру на борту быстроходного судна. В бессознательном состоянии будущего ассасина доставляют в избравший его храм.

Там его приводят в чувства и начинают приобщение к методам и традициям храма. Только сейчас начинается его настоящее обучение. Снова и снова он ходит по самой грани смерти, исполняя беспощадно смертоносные задания, что созданы для того, чтобы обучить кандидата характерным для храма методам убийств. Переживший все испытания становится живым оружием, инструментом правосудия Императора – все его навыки и умения отточены до невероятных пределов.

В конце обучения ассасина ненадолго вводят в кататонию при помощи специальных химикатов и омывают в священных маслах. Его тело получает ритуальное благословление, аугментации и генетические усовершенствования, что делают ученика быстрее и точнее. Гипнотическое внушение делает убийцу стойким против любых способов воздействия, а всё, что связывало его с прошлой жизнью, обращается в пепел на церемонии сожжения.

Отныне он – агент Оффицио Ассасинорум. Его прошлая жизнь закончилась. Он надевает черную синтекожу – символ траура по всем жизням, что он отнял во имя Императора.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Ближний и Дальний бой, Ловкость и Силу воли на +5. Уменьшите Интеллект и Товарищество на -5.

Безумие: вы получаете 1к10 *очков безумия*.

Очки судьбы: вы навсегда лишаетесь *очка судьбы* (после того как получите дополнительные *очки судьбы*, становясь агентом Трона).

Оффицио Ассасинорум

Оффицио Ассасинорум - одна из самых секретных организаций во всем Империуме. Её великий магистр - один из верховных лордов Терры, группы невероятно могущественных людей, каждое решение которых определяет судьбы неисчислимых миллиардов людей по всему Империуму.

Только верховные лорды могут санкционировать применение имперских ассасинов - они оставляют это право за собой, боясь, что их собственное оружие обернут против них. Говорят, что в далёком прошлом, великий магистр использовал ассасинов, преследуя свои личные цели, и даже сами верховные лорды жили в страхе и ужасе. Во время беззаконных Войн отмщения сам великий магистр пал от ножа убийцы. После этих событий Инквизицией был создан орган контроля за Ассасинорумом - Ордо Сикариус.

Те немногие, кто вообще подозревает о существовании Оффицио Ассасинорум, считают его самым могущественным из имперских инструментов, как дипломатии, так и разрушения. В Империуме, раскинувшемся на всю галактику, хватает людей, которые считают, что вполне могут бросить вызов его правлению. Некоторые просто жаждут независимости от удушающих догм Имперской веры и бесконечной бюрократии Адептус Терра. Другие попали под власть еретиков и внимают голосам Хаоса. Покарать всех заблудших, неразумных или слишком честолюбивых - вот поприще ассасина.

Планетарные губернаторы и имперские управители должны понимать, что злоупотребление властью приведет к тому, что судьёй для них станет меч, яд и пуля. Некоторые смогут избежать судей Адептус Арбитрес, скрыться от гнева Адептус Астартес и спрятаться от солдат Имперской Гвардии, но очень немногим по силам отвратить возмездие ассасина.

Храмы ассасинов

Все члены Оффицио Ассасинорум принадлежат к одному из множества храмов. Каждый храм понимает искусство убийства по-своему и в соответствии с этими традициями обучает своих членов пользоваться специальным снаряжением и приемами. Четыре самых известных Храма перечислены ниже.

Виндикар: ассасины храма Виндикар специализируются на скрытности и убийствах на расстоянии. Ассасины храма Виндикар - это несравненные стрелки, что приносят бесславную смерть врагам Императора с точностью снайпера.

Каллидус: самый скрытный из храмов использует изменяющий облик препарат, известный как полиморфин, дарующий его агентам почти совершенную маскировку. Ассасины храма Каллидус - живое оружие, проникающее в тыл врага, чтобы убить определенного противника и занять его место. Они сеют дезинформацию почти так же умело, как убивают.

Эверсор: храм Эверсор специализируется на тактике террора, и его члены - орудия беспощадного разрушения. Тела этих ассасинов были изменены и превращены в сверхчеловеческие машины смерти, усиленные бионикой, а также генетическими и химическими улучшениями. Кроме того, благодаря психическому вмешательству в разум, такой ассасин сосредоточен исключительно на уничтожении свой цели, а множество боевых наркотиков превращают его в поистине неостановимое орудие убийства. Между заданиями этих гипер-агрессивных убийц бережно содержат в криокамерах.

Кулексус: самый зловещий из храмов применяет своих ассасинов для того, что расправляться с псайкерами, колдунами и другими врагами, что пользуются силами Варпа. В храм Кулексус набирают только неприкасаемых - людей с нулевым психическим потенциалом, антипсайкеров. Эти ужасные, бездушные убийцы всегда находятся под тщательным контролем своего храма.

Дознаватель

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Дознавателями.

Друзья в верхах

«Иногда хуже могущественных врагов могут быть только могущественные друзья…»

- дознаватель Максим Лок, перед миссией на Зел Секундус

В то время как иных аколитов постоянно испытывают и оценивают, прежде чем даровать титул дознавателя, другие получают его удивительно беспрепятственно. Это объясняется тем, что такие люди имеют покровителя или друга (подчас им самим неизвестного) где-то очень высоко.

В сложной системе взаимоотношений, существующей в Инквизиции, практически невозможно отследить даже малую часть невообразимой и широкой сети влияния и обязательств, что опутывает каждого из её членов. Но этот случай, без сомнения, один из тех, когда инквизитор покровительствует многообещающему аколиту, незаметно помогая тому исполнять свои обязанности. Точные причины подобного отношения зависят от самого инквизитора и его аколита.

Иногда подобное анонимное покровительство – своеобразная форма жестокого развлечения. Господа отдают непонятные приказы и ставят невыполнимые задачи, в то же время убедившись, что слуга располагает необходимыми инструментами и возможностями достичь успеха. Аколит, находящийся в таком положении, очень быстро станет параноиком, однако, если он будет выносить подобные издевательства достаточно долго, то вполне может получить от капризного господина титул дознавателя.

Также между слугой и повелителем может существовать некое тайное связующее звено. В истории Каликсидских Ордосов не раз случалось так, что аколит, будучи возведён в ранг дознавателя, несколько раз на протяжении своей карьеры получал помощь и поддержку от неизвестного покровителя. Так было с Абигайль Круз, что получила инсигнию, до этого пробыв дознавателем всего три года. Впоследствии Круз обнаружила, что её отец, которого она считала мёртвым, был лордом-инквизитором, что и обеспечил ей подобный стремительный взлёт. Её первым шагом стало обвинение нового господина в злоупотреблении полномочиями, после чего они стали заклятыми врагами.

Помощь, что дознавателю посылает его покровитель, может быть самой разной – от шифрованных сообщений, содержащих коды доступа, нужные как раз в эту минуту, до целых батальонов Имперской Гвардии, прибывающих на помощь в почти безнадёжной ситуации.

Некоторые задаются вопросом – а что получает от своего подопечного сам покровитель? Как правило, у каждой услуги есть цена, и когда-нибудь он потребует выплатить долг. Не раз только получившие инсигнию инквизиторы обнаруживали, что связаны по рукам и ногам многочисленными обязательствами. Пример тому – охотник на ведьм Жел, ревностный служитель, что прошел путь от аколита до инквизитора Ордо Еретикус за десять лет. Лишь после вручения инсигнии он понял, что всё его возвышение было организовано инквизитором Некалаксом, отвергнутым своими коллегами радикалом. Долг Жела перед Некалаксом был столь велик, что охотнику на ведьм не оставалось ничего, как встать на путь своего покровителя.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Товарищество на +5.

Таланты: вы получаете таланты *«Равный (Инквизиция)»* и *«Хорошая репутация (Инквизиция)»*.



Высочайшее внимание

«Долгие годы я чувствовал незримое присутствие моего господина. Шёпот во тьме, движения в тени, случайная пуля в перестрелке… Слишком поздно я осознал истину. О Император, я этого не хотел…»

- дознаватель Нуннис, «Размышления о проклятии» (запретный текст)

Чтобы стать дознавателем, аколит должен привлечь внимание члена Святых Ордосов, который взял бы на себя ответственность за обучение подмастерья и наставление его в ремесле инквизитора. Получить подобное признание своих заслуг – уже большая честь и немалое достижение, ведь в Империуме человек, который тяжело трудится всю свою жизнь, не получая ни слова благодарности – обычное дело. Избранный в ученики аколит, становясь доверенным слугой своего господина, должен понимать, что отныне каждый его шаг будет тщательно изучаться.

Постепенно он почувствует особое отношение к себе. Возможно, он будет получать сведения, которыми обделят товарищей-аколитов. Возможно, ему поручат секретное задание, что будет противоречить целям всей остальной группы. Возможно, его действия будут критиковать и подвергать сомнению гораздо больше, чем поступки всех остальных.

Однажды наступит день, когда такой аколит обнаружит, что его коллеги стали расходным материалом или, по крайней мере, второстепенными исполнителями задания, за которое отвечает он. Успех всего дела будут отныне судить только по его действиям. Осознав это, аколит чувствует, будто его обнаженную душу сейчас пронзает всевидящее око Императорской Инквизиции, оценивая и взвешивая её. Многие не выдерживают подобной ответственности и ломаются.

Прошедших подобное испытание и оправдывают возложенные ожидания, возводят в ранг дознавателя. Некоторые считают, что с этого момента ужасающе пристальное изучение, жертвой которого они были всё это время, закончилось. Они ошибаются – оно только начинается. С этого момента внимание к аколиту лишь усилится, а принципы оценки ужесточатся. Подобный надзор – знак будущего величия дознавателя. Он уже отмечен, как один из величайших слуг Императора, и он знает, что его время придёт.

Эффекты:

Очки судьбы: вы получаете дополнительное *очко судьбы*.

Инквизитор

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Инквизиторами.

Крещение огнём

«Чтобы познать себя, человек должен лицом к лицу столкнуться с худшим из своих кошмаров и выстоять. Если он будет силён, ничто больше не сможет напугать его».

- инквизитор Саджинав, наставник третьего ранга

Многие из носящих инквизиторскую инсигнию получили её, пережив некое страшное испытание, подвергшее смертельной опасности не только их жизни, но и судьбы многих других людей. Иногда случается, что сотрясающие миры события, в водоворот которых попадает кандидат в инквизиторы, были специально организованы его собственным господином. Бывает, что истина о произошедшем так никогда и не откроется, или, быть может, найдётся в одном из пыльных архивов поколения спустя. Например, лорд-инквизитор Оконок в бытность свою старшим аколитом, обнаружил, что задание, в ходе которого погибла вся его свита и ещё сто тысяч жителей Эйкриджа, на самом деле была испытанием стойкости, что подготовил его наставник, лорд-инквизитор Хазул. Оконок, осознав это, убил своего господина, сделав это с такой же горечью, с какой он принял данное им крещение огнём.

Одна из форм подобного испытания известна как «протокол Армагеддона». Оно заключается в обнаружении всё более тревожных предвестников «Армагеддона» – то есть разрушения целого мира. Последующие действия аколита, старающегося предотвратить конец света, тщательно и детально оценивают и готовят соответствующую реакцию. Иногда, чтобы придать протоколу Армагеддона правдоподобности, совершается настоящий Армагеддон – и множество невинных людей отдаёт свои жизни для того, чтобы на свет появился достойный инквизитор.

В большинстве случаев кандидат, конечно, не сможет предотвратить разрушение. Зачастую, у него вообще нет шансов на успех. Неизвестно, сколько раз счётчик времени до конца света достигал нуля, а конец не наступал – но, как правило, целью было испытать кандидата и узнать, не опустит ли он руки перед лицом неизбежного поражения.

Существует ещё более смертоносный тип подобного испытания для будущего инквизитора. Претендент (как правило, ничего не зная о планах своего господина) однажды просыпается в незнакомом ему месте. Необъяснимая усталость сковывает всё его тело. Лишь подняв голову, чтобы осмотреться, он обнаруживает, что лежит голым посреди джунглей, имея при себе только инфопланшет с некими координатами. Очень скоро выяснится, что место, где он оказался – мир смерти (такой, например, как Фирр или Зел Секундус) и единственная надежда аколита спастись – это встретить лицом к лицу ужасы этой планеты и добраться до указанного ему места.

Альтернатива мирам смерти – гниющие глубины ульев, в которых претендент на инсигнию вынужден будет выживать среди жестоких банд. Чтобы всё усложнить, записи о личности аколита нарочно стираются изо всех городских систем, гарантируя то, что он сможет полагаться лишь на свой ум и хитрость.

То, как измениться переживший крещение огнём, зависит только от него самого. На некоторых подобное испытание оставляет глубокие шрамы, другие перерождаются, восторжествовав в испытании духа. Они приобретают новые умения и раскрывают в себе новые силы, становясь идеальными носителями инсигнии.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Восприятие на +10.

Безумие: вы получаете 1к5 *очков безумия*.

Ритуальное испытание

«Об этом ритуале я не буду, не могу говорить – могу лишь сказать, что оставив на алтаре свою кровь, я ушел, имея гораздо больше, чем дал»

- инквизитор Ордо Еретикус Квиллентий

В Инквизиции существует множество группировок. Некоторые из них вполне формальны, как, например, три великих ордоса, другие – нет, и имя им – легион. Некоторые – не более, чем союз людей, сведённых судьбой, а другие напоминают тайные общества, существующие внутри Инквизиции.

Многие из таких группировок обладают своими ритуалами и церемониями, передающимися из одного поколения в другое, а их история старше самой Каликсиды. Когда один инквизитор из подобного тайного общества готовит ученика к инсигнии, он собирает товарищей и проводит положенный ритуал, во время которого претендент проходит через разрушающую разум церемонию, испытывающую его веру. Такой обряд достигает цели, когда будущий инквизитор преисполняется твёрдости и готовности исполнять свой долг.

Видов и форм таких ритуалов не меньше чем их участников, а секретность, окружающая их, не позволяет не входящим в узкий круг посвящённых, увидеть церемонию своими глазами. Многие из обрядов предназначены для того, чтобы сплотить союз или кабал инквизиторов, хотя не менее эффективным средством служит понимание того, что все члены этого альянса несут одно бремя и рискуют сообща. Между ними не может быть тайн. Достаточно одному члену кабала нарушить клятвы, чтобы все остальные оказались в смертельной опасности. Таким образом, каждый из инквизиторов подобного союза заботится не только о своих интересах, но и о товарищах.

Некоторые из ритуалов очень просты и проводятся безо всякой помпезности, столь характерной для высших эшелонов Империума. Он может состоять из принесения клятвы и скрепления её печатью. Другие могут быть сложными и занимающими долгие часы (или даже дни). В них участвуют десятки, если не сотни загадочных фигур в капюшонах, скрывающих лица.

Очевидно, что главное в таком ритуале – претендент, что уже выказал себя умелым дознавателем. Пришло время для того, чтобы решить, достоин ли он инсигнии. Испытания, подготовленные для кандидата, могут быть очень разными. Иногда его принуждают созерцать ужасные вещи, не давая отвести взгляд. Иногда дознаватель вынужден играть долгую и сложную роль в ритуале, малейшая ошибка в которой может стоит ему жизни.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Силу воли на +10

Безумие: вы получаете 1к5 *очков безумия.*

Духовное наставление

«Я пришел с вопросами, а ушел в тишине.
Мне были явлены все ужасы вселенной,
и я больше не страшусь их»

- инквизитор Донисс, Бич Зэккона.

Никто не может быть уверен в том, насколько широко раскинулись владения Инквизиции в Каликсиде, но можно быть уверенными, что Святые Ордосы владеют намного бóльшими ресурсами, нежели показывают. Целые миры могут находиться под контролем одного из ордосов. Причины тому бывают самыми разными – от нужды в месте для испытания нового биологического оружия до необходимости поддерживать на планете карантин. В каждом крупном поселении сектора найдется безопасное убежище, которым владеет инквизитор. Такими местами долгие годы управляют верные слуги до тех пор, пока у их хозяина и его свиты не возникнет в них нужда (возможно, всего один раз). Кроме подобных владений, Святые Ордосы располагают множеством убежищ и тайных святилищ, в которых инквизитор, нуждающийся в передышке, может на время обрести мир и покой.

Такие убежища бывают очень разными. Некоторые – не более, чем часовня на вершине одинокой горы, другие – огромные каменные шпили, поднимающиеся над бушующим океаном. Третьи – безупречно ухоженные сады посреди города, четвертые – висячие дома, едва держащиеся за стену улья, к которой прикреплены. В любом случае, подобное убежище хорошо скрыто от чужих глаз, и даже те из них, что, казалось бы, обслуживаются жалкой горсткой работников, всегда надёжно защищены могучим оружием.

Некоторые подобные дома служат ещё и домом для облечённых великой мудростью наставников, знающих всё об обязанностях носителя печати. Многие из них – древние, согбенные годами мудрецы, другие – постаревшие или искалеченные своей службой инквизиторы. Такие учителя готовы предложить свои знания тем, кто ищет их, и тем, кто будет признан достойным обучения.

Ещё одна из целей, для которых создаются такие убежища и святилища – для испытаний кандидатов в полноправные инквизиторы. По велению господина претендент (как правило, уже какое-то время служивший дознавателем) совершает путешествие в одно из подобных владений, которое само по себе может быть частью испытания. Попав туда, кандидат должен получить право на вход, убедив привратника, что он достоин того. Внутри ему предстоит ещё несколько проверок, справившись с которыми, он докажет, что наставнику вообще стоит тратить на него своё время. Эти тесты могут быть как философскими дебатами, так и ритуальными пытками, пройдя которые претендент получает право перенять мудрость учителя, что может заключаться в одном потрясающим основы мировоззрения откровении, так и в нескольких годах тщательного обучения.

Независимо от того, что собой представляли испытания, аколит вернётся назад другим человеком – закалённым и готовым встретиться со всеми ужасами галактики. Некоторые, однако, не вернутся никогда, оказавшись неспособными постичь все страшные тайны Инквизиции.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Силу воли на +5.

Порча: вы теряете 1к5 *очков порчи*.

Крестоносец

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Крестоносцами.

Посвящение

«В моем доме я обучился девяноста девяти священным ударам – и сам открыл для себя ещё шесть. Любой, кто приблизиться к тому, кого я защищаю, умрёт от моей руки – и возможно в этот день я открою для себя ещё один удар»

- крестоносец Микаэль на конклаве Девятого солнца

Аколит, верно служивший Инквизиции и выказывающий исключительные воинские таланты и железную твёрдость духа, может привлечь внимание одного из домов крестоносцев. Крестоносцы – это воины-аскеты, присягнувшие служить Святым Ордосам. Ценой своих жизней они защищают инквизиторов, путешествуя с ними туда, куда те отправятся в стремлении исполнять возложенный на них Императором долг.

Приглашение в ряды крестоносцев получают только поистине достойные кандидаты. К воину, чьи подвиги стали почти легендарными, может однажды подойти скромный служитель Дома. Лицо этого человека скрыто капюшоном, но сам он излучает почти осязаемую ауру силы и стойкости. Его голос тих, а движения плавны. Этот служитель будет говорить о чести, долге, о вершинах мастерства и единении с Императором, которых может достичь воин. Он пообещает научить таким вещам, которые сложно даже представить. Однако у всего есть цена.

Здесь цена – добровольное самоотречение и отказ от владения имуществом. Однако очень немногих аколитов это останавливает, ведь само предложение присоединиться к крестоносцам получают только те, за кем уже долго наблюдали слуги дома и сочли достойными. Отказы воинов очень редки.

Согласившись, аколит вступает в новый мир ритуалов, долга, самопожертвования и постоянных тренировок. Он участвует в испытаниях и ритуалах, посвящается в тайны, что хранит его дом. Период посвящения может длиться несколько месяцев, а может тянуться годами. Воины спят в крохотных кельях, прямо на голом каменном полу. Они пьют только воду. Каждый час их посвящён тренировкам и обучению. Их жизнь начинает напоминать одну огромную медитацию, и многие, прошедшие её, с трудом могут вспомнить это время. Наконец, после этого долгого периода будет принято решение о том, достоин ли кандидат принять титул крестоносца. Шанс даётся только один раз, а сочтённые недостойными больше никто ничего не услышит.

Завершив обучение, крестоносец остаётся в своём доме и ждёт, когда его посетит инквизитор, которому требуются помощь. Члены дома могут присоединиться к нему на время одной короткой операции или на куда более долгий период. В любом случае, воин отдаёт все силы защите члена Святых Ордосов. Некоторые крестоносцы остаются с одним инквизитором на всю жизнь, никогда не возвращаясь в свой дом. Они достигают полной гармонии во взаимоотношениях со своим господином и становятся его десницей. Они принимают и исполняют волю Инквизиции с несравненной преданностью.

Эффект:

Характеристики: увеличьте Выносливость на +5.

Безумие: вы теряете 1к5 *очков безумия*.

Порча: вы теряете 1к5 *очков порчи*.

Магос

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Магосами.

Доступ запрещён

«Вы проклинаете меня сейчас, но обещаю – скоро вы будете умолять меня поделиться мудростью, что я обрёл»

- магос Дельтанак (ожидающий суда)

В ходе Поиска знания некоторые члены Адептус Механикус открывают ужасные истины что тяжёлым, почти невыносимым бременем ложатся на их душу. Это может произойти из-за исследований в областях, запрещённых и проклятых культом Механикус. Однако подобные ограничения не останавливают изыскания старых и опытных магосов, что часто считают себя стоящими вне законов, которым должны подчиняться нижестоящие.

Открывшееся знание может исходить от технологий ксеносов и потому, быть совершенно непохожим на всё, что известно человечеству. Исследования техножреца могут обнаружить, к примеру, продукт психоинженерии, как те, что применяют эльдары для создания своих призрачных конструктов. Другим мерзким источником запретного знания может стать затронутый Варпом механизм или даже нечто, касающееся проклятых мыслящих машин.

Магос, вовлечённый в поиск подобного знания, часто становится изгоем, отвергнутым своими коллегами. Культ Механикус чудовищно консервативен, он очень медленно и неохотно принимает новшества. Многие техножрецы гораздо больше верят в возрождение старых знаний, чем создание новых. Несмотря на этот непреходящий консерватизм, многие так называемые ереси, породили новые технологии, которые позже усилиями старших техноадептов изучались годами и десятилетиями. Случалось, что автор новой технологии, будучи заклеймён аретехом, через столетия провозглашается святым.

Если объект его исследований пока ещё никому не известен, магос предпочтёт на некоторое время отдалиться от других техножрецов. В своих изысканиях он вполне может столкнуться с другими людьми, разделяющими его интересы – например, с инквизитором. Служитель Святых Ордосов, выслеживающий опасных ксеносов, сочтёт магоса, много о них знающего, очень ценным союзником. Агент Инквизиции, стремящийся очистить планету от культа мутантов, легко найдет общее дело с магосом, специализирующимся на изучении и очищении генома.

Конечно, каждый служитель культа Механикус жаждет поделиться плодами своих исследований. Рано или поздно, окончив изыскания, он возвращается в свой орден и склоняется перед Машинным богом. Если магос и сведения, что он принес, будут сочтены достойными, общее количество знания в мире возрастет. Таков смысл жизни и величайшая награда для всех служителей Омниссии.

Эффекты:

Таланты: вы получаете таланты *«Хорошая репутация (Инквизиция)»* и *«Враг (Адептус Механикус)»*.



Ритуал чистых помыслов

«Про них говорят, что они «не знают страха», но на самом деле, они просто умеют преодолевать его. А я действительно не знаю страха. Он чужд мне – так же как чужды мне гнев или милосердие»

- магос Аркенальд, мастер-артефактор кузнечного комплекса Эпсилон-12.

Магос, продвигающийся по пути служения Омнисии и преуспевающий в бесконечном Поиске знания, постепенно избавляется от биологических частей своего тела. Кисти заменяются могучими захватами, руки – похожими на щупальца манипуляторами, глаза – оправленными в медь линзами, что могут видеть на микроскопическом уровне, управляемые машинным духом связанного с мозгом когитатора.

Центральная доктрина культа Механикус гласит, что плоть – слаба, а машина – сильна. Только сбросив оковы биологического тела, избавившись от него шаг за шагом, человек может шагнуть за рамки своих возможностей и перейти в новую стадию бытия.

Тело – не единственное, что культ Механикус стремиться улучшить. Разум – это тоже объект, подлежащий замене и совершенствованию. Адепты Биологис достигли мастерства и искусстве нейромантии – они способны извлекать некоторые части мозга, заменяя их на механизмы – мнемочипы, энграммы и электронные трансплантаты. После подобного аугментирования коры головного мозга и замены мягкого и недолговечного серого вещества на твёрдый, вечный кремний умственная деятельность сильно ускоряется. Это радикально повышает способности магоса к изучению данных и их анализу.

Неудивительно, что психика техножреца, уверенного в превосходстве машины над биологическими организмами, сильно меняется. Он становится более сосредоточенным и целеустремлённым, его ум строго дисциплинируется, а твёрдая и холодная логика приходит на смену эмоциям. Предельное следование учению Механикус – это ритуал чистых помыслов.

С помощью ритуальной хирургии, в таинства которой посвящены лишь высочайшие из Адептов Биологис, правое полушарие мозга магоса извлекается и заменяется когитатором. Удалённое полушарие отвечало за интуитивное и творческое мышление, и его изъятие – наряду с аугментацией левого полушария, что отвечает за логику и способности к анализу – необратимо меняет человека. Избавившись от слабости проявления эмоций и сочувствия, магос замечает, что его способности к логическому мышлению и анализу невероятно возросли. Впервые в своей жизни он мыслит чётко, его разум спокоен, сосредоточен и может говорить с машиной на равных. Впрочем, другие, не одарённые такой же аугментикой, могут счесть магоса оторванным от реальности или попросту безумным. Пути, которыми движутся его мысли, меняются, остатки мозга, чьё жуткое существование поддерживается только специальными эликсирами, выстраивают новые синаптические связи. Отныне магос мыслит так, как мыслила бы машина, что делает его невероятно близким к Омниссии.

Ритуал чистых помыслов и его догмы настолько важны, что его изображение служит символом всего Адептус Механикус – череп, правая половина которого заменена на аугментику. Магос, чьи помыслы чисты – могущественный союзник для инквизитора. Он способен действовать даже под огромным давлением, и невосприимчив к соблазнам, что увлекли бы за собой даже самых сильных духом и чистых сердцем агентов Трона.

Эффекты:

Требования: талант *«Ритуал чистых помыслов»*.

Характеристики: уменьшите Товарищество на -10. Увеличьте Интеллект и Силу воли на +5.

Мудрец

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Мудрецами.

Проклятие автосаванта

«Уходить? Нет, господин, прошу вас, мы не можем уйти сейчас! Мне осталось проработать всего три гигастака данных, мы не можем уйти!»

- адепт Лиссен, за девяносто секунд до взрыва нуклонов на Новом Туле

Многие адепты очень трепетно относятся к тому, что считают своей областью знаний и специализацией. Некоторые учёные стремятся разузнать все, даже мельчайшие, факты, касающиеся их поприща. Известны случаи, когда адепты-цензоры не покидали мир, пока не переписывали всех его граждан до последнего. У некоторых эта увлечённость превращается в настоящую одержимость, обретая все признаки психоза, известного как мнемовирус.

Заражённых мнемовирусом отличает крайне скрупулезное поведение во всем, что касается сбора и обработки данных, от которого они буквально зависимы, психически и физически. Их дотошность превышает таковую у любых цензовых органов. Более того – они не могут бороться со стремлением делиться своими знаниями. Так информация и мем-данные стремятся воспроизводить себя, превращая своего носителя в автосаванта. Впрочем, страдающий от мнемовируса человек может выглядеть вполне нормально, пока не лишён источника свежей информации. Если никакой пищи для мозга нет, автосавант входит в состояние, подобное ломке, что испытывает наркоман, – и это также может привести к фатальным последствиям.

Неудивительно, что Инквизиция очень ценит автосавантов, видя в них живые, ходячие и разговаривающие когитаторы, всегда готовые разыскать новый скрытый ранее факт. Допущенный в катакомбы архивов на Проле IX, автосавант может разыскать тайны, неизвестные целым поколениям декатологов, что трудились там веками. Единственная проблема, с точки зрения инквизитора, заключается в том, что носитель мнемовируса стремится не только добывать и анализировать данные, но и делиться ими, постоянно выдавая неостановимый поток, возможно, бессвязных и не относящихся к делу фактов, достигающий ушей всех, кто находится поблизости. Инквизитор должен быть уверен в том, что слуга, которому доверили важные тайны, не выболтает их кому не следует. Некоторые применяют для этого специальные кляпы. Другие лишают автосавантов способности говорить, принуждая их общаться молча, выдавая бесконечные строки текста, ползущие одна за другой по листам пергамента, установленных на специальных катушках. Таких страдальцев называют «учёными молчунами», по понятным причинам.

И хотя услуги автосавантов чрезвычайно ценны для Инквизиции, многие из носителей мнемовируса – трагические фигуры. Постепенно они становятся всё больше и больше зависимы от сбора информации и часто утрачивают способность общаться с другими людьми. Немногие счастливцы заканчивают свои дни в колоссальных хранилищах данных Администратума, полностью погрузившись в океаны информации поистине планетарных масштабов. Те же, кому не столь повезло, часто изучают и анализируют десятки раз каждый новый доступный им клочок данных, доводя себя до безумия и смерти.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Интеллект и Восприятие на +5. Уменьшите Товарищество на -10.

Бремя истины

«У меня был ужасный кошмар. В нем всё моё тело было освежёвано, слой за слоем, все мои органы – вынуты, я смотрел в свои собственные глаза и видел в них то, что погубит меня. Когда я проснулся, боль была всем, что я знал…»

- адепт Вент, мнемоник-логист
Бюро Омега-М субархива 4949444.1

Служа Инквизиции, аколит часто сталкивается со множеством тайн, недоступных большей части Человечества. Святые Ордосы Каликсиды используют неисчислимое множество адептов, каждый из которых – непревзойдённый специалист в своём деле, вопрос лишь в том, можно ли доверять им хранить тайны. Многие из них, будь они аколитами, или просто безымянными помощниками, могут случайно наткнуться на секрет, который им не позволено знать. Таких несчастных ждёт встреча с агентами Святых Ордосов – например, убийцами из культа смерти – после которой они пропадут навсегда. Некоторые, правда, лишь попадают под стражу, и жить им или умереть, решает лишь их господин.

Проснуться и обнаружить себя прикованным к жуткому креслу, увитому множеством кабелей и сверкающих зондов – пожалуй, одно из самых страшных испытаний, что может выпасть на долю агента Трона, особенно когда он узнает, что его пленители – это его бывшие господа. Попавший в неволю аколит понимает, что ничего не сможет противопоставить опытному допросчику – его тело и душа беззащитны, а разум стоит на самой грани сумасшествия, когда дознаватели начинают свои расспросы. Они могут сопровождаться введением несчастному сывороток и эликсиров, что спровоцировали бы биологическую или психологическую реакцию жертвы, которой та не сможет сопротивляться. На этом допросе аколит раскрывает все темные уголки своей души, выдаёт каждый секрет, спрятанный в глубинах его подсознания. Умелый допросчик может деконструировать психику своей жертвы, разрушив её и оставив только чистейшую суть того, кто она есть. После того, как это будет сделано, а результат оценен, провозгласят и вердикт – жизнь или смерть.

Те, кто будут признаны недостойными жить, или просто слишком опасными для того, чтобы позволить им хранить тайны Инквизиции, будут казнены немедленно. Прискорбно малое количество допрашиваемых удостаивается другого решения. Очень немногих счастливчиков могут счесть достаточно сильными, чтобы позволить им владеть знаниями, что они получили. Эти люди возрождаются, их психика перестраивается, а воля – закаляется.

Пробудившись, они узнают, что были признаны достойными хранить тайны Инквизиции. Им открывается целый мир секретов – на первый взгляд, это может показаться великой честью. На самом деле, многие быстро начинают жалеть, что были сочтены достойными, ибо теперь их приходиться знать и делать во имя Святых Ордосов Императорской Инквизиции поистине ужасные вещи.



Эффекты:

Характеристики: увеличьте Силу воли на +10.

Безумие: вы получаете 1к10 *очков Безумия*.

Палатина

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Палатинами. Их можно использовать для персонажей-Сороритас независимо от их *профессии*.

Несмотря на то, что палатины всегда готовы к бою, они – не обязательно Сестры битвы. Палатиной может стать сестра из любого ордена Адепта Сороритас.

Цена благочестия (любой орден)

После долгого служения Инквизиции многие сестры возвращаются в свой орден, сломленные телом, но укрепившиеся в вере. Их встречают с распростёртыми объятиями, но нелегкая роль на службе левой руки Императора приучила таких сестер ценить редкие минуты одиночества.

Лишь глупец не знает сомнений, а мудрый всегда сомневается – в том числе и в себе. А что делать, если такой мудрец – сестра-сороритас? Страшась худшего, многие слуги Бога-Императора обращают взор внутрь себя. Посты, умерщвление плоти и молитва становятся святой троицей, что должна избавить сестру от духовной нечистоты.

Молодые послушницы видят этот акт почтения к Императору, готовя себя к избранной ими жизни. В знак уважения, новички могут присоединиться к ночным молитвам и тихо распевать гимны покаяния. Кающаяся сестра и послушницы молятся много дней подряд, прерываясь лишь на то, чтобы сделать глоток воды. Завершая эту службу, они чувствуют себя очистившимися телесно и духовно. Канонисса признает преданность каявшейся сестры и берет её под свою личную опеку. Долгие месяцы эта сестра тратит на обучение искусству лидерства. В молитвах и наставлениях для неё открываются все тайны ордена.

Эффект:

Характеристики: увеличьте Силу воли и Товарищество на +5. Уменьшите Ближний и Дальний бой на -5.

Порча: вы теряете 2к10 *очков порчи.*

Повышение на поле боя (только боевые ордена)

В боевых орденах Сороритас сестры нередко получают новые звания прямо в хаосе битвы. Сестру, служившую Инквизиции, по возвращении в орден, часто ожидает эта судьба.

В ходе священной войны, эта сестра принимает на себя руководство, если канонисса гибнет. Это позволяет сохранить цепочку командования и доставить тело павшей в монастырь для отправления последних обрядов.

Завершив ритуалы, старшие сестры ордена собираются на ночную службу, где перечисляют и записывают все совершенные во имя Бога-Императора деяния погибшей. После этого одна из палатин ордена избирается новой канониссой, оставляя свободным своё прежнее место.

Эти процедуры проходят за закрытыми дверьми и длятся несколько дней, в течение которых самые уважаемые сестры обдумывают, кто достоин занять место прежней палатины и командовать силами ордена в битве. Наконец, придя к общему решению, они возводят в этот сан сестру, что в прошлом служила Инквизиции, а теперь будет вести своих товарищей по ордену в бой против всех врагов Человечества.

Эффект:

Умения: вы получаете умение *«Командование»*. Если оно у вас уже есть, вы получаете талант *«Одарённый (Командование)»*.

Наборы перехода и профессии Возвышения для Адепта Сороритас

«Она не искала славы в бою. Она просто исполняла свой долг перед Богом-Императором Человечества. Она отнимала славу у врага и подносила её Ему-на-Земле»

- палатина Розация при сожжении Гнилого города

Включённое в **«Возвышение»** малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»** предлагает три *набора перехода* для будущих Палатин – *«Цена благочестия»*, *«Повышение на поле боя»* и *«Чудесное спасение»*. Эти наборы доступны только для персонажей-Сороритас и имеют ограничения в зависимости от ордена, к которому принадлежала ваша героиня – боевому или небоевому. Также сёстры Сороритас, по решению ведущего, могут выбирать и другие наборы перехода и профессии Возвышения, описанные в **«Возвышении»** – больше всего им подойдут *«Перестройка разума»*, *«Искупивший и очищенный»* и *«Единственный выживший»*.

Адепта Сороритас не обязаны становится палатинами. Некоторые сёстры покидают свой орден, чтобы служить Инквизиции непосредственно или занимают в ордене роль, которую лучше отразит иная профессия Возвышения.

- Для боевых сестёр подходят следующие профессии Возвышения: Крестоносец, Палатина, Понтифик или (очень редко) Инквизитор.
- Сестры из небоевых орденов могут стать Крестоносцами, Мудрецами, Понтификами или Инквизиторами.



Чудесное спасение (только небоевые ордена)

Сестра, служившая инквизитору, возвращается в орден и входит в число приближённых канониссы, где её знания и опыт могут направлять сестёр. Будучи частью свиты канониссы, она становится свидетельницей множества подвигов во имя Императора.

В крупнейшей битве, в которой ей только доводилось принимать участие, сестра видела поражение своего ордена. Канонисса была тяжело ранена, её верная свита – разбита, а поражение – неминуемо. И в это мгновение сестра, озаренная светом Бога-Императора, поняла, что должна действовать.

Все записи о том, что случилось тогда, были скрыты и опечатаны. Правду знают лишь те, кто сам присутствовал там в тот час. Когда канонисса исцелилась от своих ран, она немедленно сделала сестру палатиной – истиной героиней ордена.

Эффект:

Очки судьбы: вы получаете дополнительное *очко судьбы.*

Понтифик

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Понтификами.

Путь паломника

«До тех пор, пока ты не присоединишь свой голос к трём миллионам других, что поют песнь о смерти святого Друза, ты никогда не поймёшь, на что способна вера. Никогда…»

- брат Кулуминий, пастырь-кардинал

В Империуме существует целое сословие, невидимое для большинства. Это паломники – бесчисленные миллиарды верующих, которые отбрасывают в сторону привычную жизнь и путешествуют меж звёзд. Они слышат зов давно умерших святых и отвечают на него. Любой может услышать такой зов – от избалованных аристократов, до подонков из улья, ведь в глазах Бога-Императора равны все. Некоторые, отправляясь в путь, платят за роскошные покои на борту одного из сотен кораблей сектора, другие вынуждены скрываться в трюмах, молясь, чтобы грузовой контейнер, в котором они прячутся, не погрузили в выстуженный отсек. Несмотря на риск и тот факт, что множество людей гибнет в пути, множество обитателей Империума не могут пренебречь разгоревшейся в них паломничьей страстью.

Пилигримы путешествуют от одного священного места к другому, часто надеясь прибыть к месту почитания какого-либо святого во время посвящённого ему религиозного празднества. Каждый год выходит бессчетное множество списков, в которых перечислены дни, месяцы и годы каждого святого в секторе. Самые внушительные имеют вид огромных фолиантов, предназначенных для привилегированных слоев общества. Нищим же паломникам часто продают скверные, плохо отпечатанные или попросту выдуманные путеводители, что обещают рассказать, как попасть куда нужно, не привлекая внимания.

Цели этих паломничеств – многочисленные планеты-храмы и погребальные миры, что в Империуме можно найти повсюду. Многие целиком посвящены поклонению одному святому – например, могучему воину, что когда-то давно сражался здесь. Во время праздников население такого мира может увеличиваться во много раз из-за огромного наплыва паломников. Их улицы наполняются поющими толпами, в которых в любой миг может вспыхнуть насилие и перерасти в бунт, если служители церкви откажут благочестивой орде в праве лицезреть главный объект их поклонения. Тем временем, уличные разносчики будут втридорога продавать свой товар паломникам, желающим иметь напоминание об акте своём путешествии во имя веры.

Даже аколит может стать пилигримом и начать паломничество к отдаленной святыне – Миру-усыпальнице Друза, Гробнице Орендала или Передышке паломника. Некоторые посещают одно святилище и возвращаются, другие тратят годы, странствуя от одного мира к другому. Многие считают единение с толпой верующих актом смиренным и благочестивым. Когда паломник вступает в океан воспеваемых молитв, он меняется навсегда. Он зреет чудо и, в какой-то ничтожной степени, приобщается к акту великого самопожертвования Императора.

Величайшее паломничество, которое удавалось завершить немногим – это путь на далекую, почти легендарную Терру, колыбель человечества и место пребывания Императора и Сенаторум Империалис. Только величайшие из великих когда-либо ступали по этой земле, но многие из людей надеются, что однажды, и они дерзнут отправиться в этот опаснейший и святейший путь.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Товарищество и Силу воли на +5.

Отшельничество

«Я пришёл в эту пустыню один, не имея ничего, кроме боли. Я вернулся обогащённый – слово Императора гремит в моих ушах, и я готов встретить любые ужасы, что Галактика бросит против меня»

- прелат-империалис Алкинвак Диас (также известный как «Сумасшедший монах с Мары»)

Нет ничего удивительного в том, что служитель Бога-Императора, весь жизненный путь которого – поклонение Спасителю Человечества, иногда делает небольшие остановки на этом пути, дабы испытать свои силы, прежде чем двигаться дальше. Его аскеза может принимать множество форм – некоторые описаны мудрыми теософами Адептус Министорум, другие открываются верующим во время молитвы или поста. Часто верующие и священники прибегают к аскезе и отшельничеству, когда их вера поколебалась столкновением с ересью и богохульством. Некоторые специально ищут встречи с подобным противником, чтобы убедиться в крепости своих убеждений или заслужить высокий сан. Однако добровольно пройти через подобное позволяют лишь самым преданным служителям Экклезиархии, ибо это испытание подвергает душу огромному риску.

Ересь может принимать множество обличий и столкнуться с ней можно всюду – как изучая содержимое запретных архивов, так и сражаясь с врагами человечества на поле боя. Такие встречи могут вызвать тяжёлый духовный кризис и стремление к одиночеству. Некоторые буквально уходят в пустыню, пересекают сотни миль отравленных пустошей или путешествуют в хищных и опасных джунглях миров смерти, чтобы пережить потрясения и укрепить себя на верном пути. Там человек размышляет о природе веры, молится и постится день и ночь, пока его тело и душа не очистятся. Сколько времени он там проведёт – зависит от человека и того, с какой ересью он столкнулся. На теле и душе отшельника непременно останутся шрамы от ран, нанесённых мерзкими ксеносами или нечестивыми прислужниками Губительных сил. Некоторые в своей аскезе получают божественное откровение, достигая такой благодати и единства с Императором, что сама Экклезиархия не может даже вообразить. Другие постепенно теряют рассудок, проводя в пустыне год за годом до тех пор, пока, однажды, не покинут её, оборванные и грязные, но преисполненные могущества самого Императора.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Выносливость на 1к10.

Порча: вы теряете 1к5 *очков порчи*.

Безумие: вы получаете 1к5 *очков безумия*.

Псайкер-примарис

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Псайкерами-примарис.

Суд равных

Становление псайкером-примарис – непростая задача. Последнее слово в том, кто достоин этого ранга остается за Схоластикой Псайкана, но нужно помнить, что это не просто титул. Псайкеры-примарис – это одни из самых могущественных обладателей психического дара в Империуме, помимо которого они располагают некой долей доверия, которой не получают более слабые. Повсюду в Адептус Терра встречаются псайкеры-примарис, занимающие важные посты. В Имперской Гвардии они могут даже командовать войсками на поле боя. Иными словами – Схоластика Псайкана не дарует такой титул кому попало.

Кандидатов собирают в одном из комплексов Схоластики, где их оценивают и испытывают уже состоявшиеся псайкеры-примарис. Эти проверки могут принимать множество форм и могут тянуться неделями, а то и месяцами. За это время претенденты постоянно живут в изнуряющем разум режиме, участвуют в дуэлях с боевыми псайкерами, а могущественные телепаты пытаются найти малейшую брешь в их ментальной защите.

Одна из целей этих испытаний – установить уровень силы псайкера. Не редкость, что взрослея, он открывает в себе новые способности. Обладатель уровня «Дельта», может достигнуть ранга «Гамма» или даже «Бета».

Впрочем, намного больше Схоластику заботит стойкость псайкера к колдовству и одержимости демонами. Поскольку статус псайкера-примарис обеспечивает его носителю определённую независимость, как от вечно бдящего ока Схоластики, так и от других имперских властей, они должны быть уверены, что не дадут эту независимость тому, что быстро падёт жертвой тёмных сил.

Заключительные этапы испытания состоят из укрепления разума и вживления оберегов, рун и других средств психической защиты в череп и кожу головы. Этот процесс может занимать недели, в ходе которых псайкер находится едва ли не в коме, способный отвечать на внешние раздражители лишь нервными импульсами из центров боли или удовольствия своего мозга. Восстановление после этой операции будет ещё более продолжительным, но его результат – псайкер, что может встать в один ряд с самыми могущественными людьми Империума, по-настоящему достойный титула «примарис».

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Силу воли на +5. Уменьшите Выносливость на -5.

Безумие: вы теряете 1к5 *очков безумия*

Порча: вы теряете 1к5 *очков порчи*

Закалённый в огне

«Мне плевать, что привело вас сюда – хватайте лазганы или сдохнете, как и все мы!»

- сержант Виталий Оршенко, обращаясь к прибывшему на фронт пополнению

Многих состоящих на службе Инквизиции псайкеров направляют туда прямо из Схоластики Псайкана. Они всегда нужны Святым Ордосам. Псайкеров используют для допросов, защиты инквизиторов от колдовства, предвидения, и, конечно, на поле боя. Всё это, а также тот факт, что псайкеры могут пасть жертвой своих же способностей, приводит к тому, что Святые Ордосы принимают их к себе так быстро, как Схоластика Псайкана может их подготавливать. Инквизиторы нередко пытаются переманить к себе многообещающих людей с психическим потенциалом из других ведомств Адептус Терра.

К сожалению, это почти всегда означает, что такие псайкеры будут чрезвычайно неопытны в одном очень важном для Инквизиции аспекте – в искусстве войны. Схоластика Псайкана, в первую очередь, занята тренировкой разума псайкера, а не его тела, а другие ведомства больше волнует умение управлять и руководить. Даже псайкеров Имперской Гвардии на поле боя сопровождают телохранители, что должны защитить подопечного от врага или позаботиться о нём, если его силы выйдут из-под контроля.

Члены Святых Ордосов, однако, часто нуждаются в псайкерах, что способны сохранять хладнокровие перед лицом опасности, всегда держать себя в руках и полагаться не только на психосилы. Найти таких непросто, а потому среди каликсидских инквизиторов возникла неформальная традиция отбирать из числа своих низкоранговых и заменимых аколитов многообещающих обладателей дара и посылать их на не самое важное расследование, в ходе которого им придётся участвовать в боевых действиях бок о бок с полком Имперской Гвардии. Некоторые инквизиторы предупреждают своих псайкеров о том, что их ждёт, другие – нет.

Исполнение порученного псайкеру расследования, в этом случае, имеет второстепенное значение – оно служит лишь предлогом для того, чтобы бросить аколита в горнило войны. В зоне военных действий нет гражданских – у псайкера просто нет иного выбора, кроме как освоить солдатское ремесло. Искусство ближнего боя, тактика больших и малых отрядов, умение выживать и обращаться с различным оружием – все это и многое другое псайкеру придется освоить на ходу – или умереть.

В конце концов, господин приходит за своим слугой. Если «обучение» последнего прошло хорошо, он, к этому времени, будет уже закалённым в огне войны бойцом, куда более подходящим для службы Золотому трону. Конечно, такой псайкер ещё не прошел формальных процедур Схоластики Псайкана, но, как правило, у Инквизиции нет особых проблем с тем, чтобы получить от неё санкцию на присвоение аколиту титула псайкера-примарис. Разумеется, не всегда всё кончается хорошо – иные могут и не выжить в пламени войны. Но в Инквизиции считают, что игра стоит свеч.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Ближний и Дальний бой на +3. Увеличьте *количество ран* на +1.

Умения: вы получаете умения *«Обыденное знание (Война)»* и *«Выживание»*, если ещё не имели их.

Безумие: вы получаете 1к10 *очков безумия*.

Порча: вы получаете 1к5 *очков порчи*.

Судья

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Судьями.

Взращённый повелевать

«Подкрепление, вериспик? Я – твоё подкрепление»

- судья Гордон Тит

Большую часть Адептус Арбитрес составляют рядовые арбитры и прокторы. Закованные в чёрные панцири, вооружённые дробовиками и щитами-подавителями, они – лицо имперского правосудия для обычного гражданина. Они ходят в патрули, подавляют беспорядки, исполняют приказы. Бок о бок с ними трудятся вериспики, что собирают улики, и карателя, занимающиеся допросами подозреваемых. Силами Арбитрес командуют маршалы, чьи полномочия могут простираться на целую планету.

Лучших арбитров могут счесть достойными звания судьи. Такие люди обязаны быть всесторонне развиты – они должны наизусть помнить отрывки из Лекс Империалис, ориентироваться в по-византийски запутанных лабиринтах старшинства и конфликта юрисдикций и отлично владеть инструментами принуждения – шоковой булавой, боевым дробовиком и болтером. Арбитр, что способен, и повести карательный рейд в нижний улей, и понять, как применить к текущему делу прецедент десятитысячелетней давности, часто обращает на себя внимание вышестоящих, и выходит на путь, ведущий к званию судьи. Многие не соответствуют таким требованиям, но Арбитрес не идёт на компромиссы с законом. Судьи обладают огромной властью и ответственностью на своём участке – они способны организовать массовое развёртывание сил и справиться с любым восстанием так, как того требуют строгие нормы Лекс Империалис. Очень немногие в Империуме могут позволить себе не боятся судей, ведь их полномочия в пределах данной им компетенции огромны.

Многие фракции Инквизиции привыкли тесно сотрудничать с Арбитрес. Немало инквизиторов числят арбитров разных рангов своими доверенными агентами. Эти арбитры могут и вовсе решить отказаться от своей обычной работы и присоединиться к Святым Ордосам. Даже если они этого не делают, а работают на привычном месте, инквизитор не оставляет их своим покровительством, помогая слугам подниматься по иерархической лестнице, ведь высокопоставленный арбитр или судья обладают властью и полномочиями, которыми не могут похвастаться многие агенты Трона.

С поддержкой инквизитора получение арбитром звания судьи более вероятно, но отнюдь не гарантировано. Кроме того, Арбитрес ожидают, что новоиспеченный судья будет исполнять свои обязанности так же хорошо, как служить своему господину. Нет ничего удивительного, что в таких обстоятельствах некоторые судьи, работающие на инквизитора, временно оставляют службу в Святых Ордосах для того, чтобы окунуться в незнакомую им работу. В будущем отношения судьи и инквизитора больше напоминают партнёрство, чем подчинение слуги господину. И хотя инквизитор, бесспорно, обладает бóльшими полномочиями, очень немногие из членов Святых Ордосов будут игнорировать опыт, знания и инстинкты закалённого судьи. Проще говоря, судья слишком ценный союзник, чтобы от него можно было легко отмахнуться! В целом, ситуация, в которой арбитр-аколит, пользуясь покровительством инквизитора, раскрывает свои таланты и становится судьей и агентом Трона, совершенно нормальна. Уважение судьи к Лекс Империалис, его приверженность справедливости и кровью добытый опыт, делают его обычным членом свиты инквизитора-пуританина.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Интеллект и Товарищество на +3.

Порча: вы теряете 1к5 *очков порчи*.

Убийца из культа смерти

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Убийцами из культа смерти.

Крещение кровью

«За последние годы я видел очень многое, но единственная вещь, которая действительно что-то значит – это пролитие крови тех, кто будет отрицать наше будущее».

- Джен Харрак, берсерк из культа Вдоводелов

Жизнь многих агентов Трона кровава, коротка, полна насилия и безумия. Неудивительно, что многие из них подаются очарованию смерти и тяготеют к одному из многочисленных имперских культов смерти.

Конечно, нечасто случается так, что аколит, проснувшись однажды утром, внезапно решает, что он может найти духовное утешение в объятиях такой секты. Гораздо чаще служитель Инквизиции постепенно становится всё более одержим идеей нести правосудие врагам Императора – именно в виде смерти. Акт убийства для него становится не средством, но целью. Такой аколит по-настоящему живет только в миг дикой, яростной резни. Он становится замкнутым и всё время, которое не участвует в боях, проводит в беспрестанных тренировках или уходе за оружием. Впрочем, в Империуме существовало множество воинов-учёных, что одобрили бы такую жизнь, и немало святых мучеников, на руках которых была кровь миллионов.

В какой-то миг такой аколит начинает искать культ смерти или, что тоже случается, культ смерти начинает искать его. Он входит в контакт с одним или даже несколькими обществами, что готовы принимать чужаков в свои ряды, и выказывает желание присоединиться. Если он окажется пригодным, начнётся период вхождения во внешний круг, посвящение в таинства, в ходе которых аколит встаёт на путь, по которому он ещё долго будет идти, принимая всё новые ступени посвящения, до тех пор, пока ему не откроются самые сокровенные тайны.

Аколит возвращается к своим товарищам по службе в Инквизиции обновленным, преисполненным новых целей, и не страдающим больше от старых духовных недугов. Такие новообращенные культисты – исключительные и целеустремленные агенты Трона, что исполняют свои обязанности с великой преданностью. Его призвание – убивать врагов Императора, и это высший долг, что может возложить на смертного создатель и спаситель Человечества.

Эффект:

Характеристики: увеличьте Ближний бой на +10.

Безумия: вы получаете 1к5 *очков безумия*.

Каликсидский кандидат

«Так или иначе, я всегда слышал этот зов. Благословление – в пролитии крови, шёпот которой я теперь слышу так ясно»

- адепт Залков, виндиктор из культа Священного клинка

Культы смерти существуют по всему Империуму, и Каликсида – родина для некоторых из них. Одни состоят всего из нескольких десятков членов, другие включают многие тысячи. В некоторых люди рождаются и умирают – они даже не могут покинуть свой культ, иначе как через боль и смерть. В другие легко принимают чужаков, но уже посвящённые члены держат тайны своей веры в секрете от новичков, до тех пор, пока у них не будет дороги назад. Но есть и ещё один кошмарный способ попасть в культ смерти.

Такие культы набирают новых членов силой. Для этого есть множество методов, но самый обычный – похищение. В тайном прибежище культа несчастного подвергают чудовищной психической обработке, «обращая» его. Не стоит и упоминать, что большинство культов смерти, практикующих подобные методы, запрещены по всему сектору, и подвергаются безжалостным чисткам. Более того – некоторые «законные» культы смерти тоже пользуются такими способами «вербовки», и это сходит им с рук – потому что подобным культам нередко покровительствуют власти, нуждающиеся в их услугах.

То, как члены культа выбирают «рекрутов» зависит от многих причин. Быть может, будущий убийца когда-то, служил в свите инквизитора бок о бок с культистом смерти, который нашёл того достойным вступления в их общину. Или наоборот – аколиту довелось скрестить клинки с культом смерти, который – жестокая шутка судьбы! – счёл его подходящим кандидатом.

После этого культ отправляет отряд похитить нужного человека. Если они охотятся на аколита, то оно может произойти прямо во время опасного инквизиторского задания – убийцы, пользуясь сумятицей боя, могут легко подловить момент, когда нужный им человек останется один, без товарищей и охраны.

Очнувшись, аколит обнаруживает, что попал в ад. Его испытывают и ломают ужасающими ментальными и духовными пытками. Ему придется перенести вторжение в свой разум и ритуальное перевоспитание – процесс, сочетающий худшие стороны псевдохирургии и оккультных практик. Если аколиту повезёт, он не будет помнить ничего из того, что с ним происходило, но, как правило, у жертв культа смерти остаются отчётливые и подробные воспоминания. Тем не менее, находятся люди, что считают эту процедуру благой и приносящей духовное очищение.

Если «посвящение» прошло успешно, и аколит сумел его пережить – он навсегда изменяется. Некоторые могут и не ощутить этих перемен, другие – чувствуют и приветствуют их. Новообращённый убийца подвергается мощному внушению и психологической обработке – отныне его верность догматам секты абсолютна, а преданностью он не уступит фанатикам, рождённым в храмах культа.

Позже, член культа может вернуться к своим обязанностям агента Трона, используя новые таланты для достижения целей, как своего культа, так и Инквизиции. Многие из них стали самым смертоносным оружием Святых Ордосов, отдаваясь своему новому призванию во всей страстью новообращенного.

Эффект:

Характеристики: увеличьте Ближний бой и Силу воли на +5.

Безумие: вы получаете 2к5 *очков безумия*.

Штурмовик

Следующие наборы перехода предназначены для персонажей, решивших стать Штурмовиками.

Программа тренировок в Схоле Прогениум

«Первыми к победе!»

- девиз синтиллийской 1-й роты штурмовиков

Схола Прогениум существует для того, чтобы растить детей, чьи родители погибли на службе Императору, и воспитывать из них верных слуг Империума. Выпускники Схолы встречаются в имперском обществе повсеместно – в Экклезиархии, Администратуме, Арбитрес, Комиссариате, Адепта Сороритас и даже в Инквизиции – в зависимости от того, чему они обучались. Однако для тех, кто доказал свои выдающиеся боевые качества и агрессивность, Схола обеспечивает самые тяжёлые и опасные



тренировки – выдержавшие их воспитанники пополнят ряды знаменитых штурмовиков Имперской Гвардии.

Подготовка штурмовика начинается сразу после начального обучения в Схоле, и не заменяют его. От штурмовиков ожидают, что они будут чем-то большим, нежели просто воинами. Каждый должен быть образован, знаком с имперской историей и мудростью и, конечно же, беззаветно предан Империуму (что тщательно прививает своим ученикам Схола).

Хотя подавляющее большинство штурмовиков – это прогены, иногда влиятельный служитель Империума (например, инквизитор) может обеспечить обучение в Схоле и для человека со стороны. В таких случаях преподаватели не делают различий между новичком-подростком и матёрым ветераном с годами службы за плечами. Любые протесты будут мгновенно раздавлены под тяжестью тренировок. Когда (и если) такие ученики заканчивают своё обучение, их возвращают покровителю, а не назначают в отряд.

Немногие становятся штурмовиками таким образом – как правило на обучение в Схолу отправляют лишь после выдающегося подвига. Кандидат должен продемонстрировать отличные боевые навыки, бесстрашие и глубокую веру. Конечно, у инквизитора, что устроил это обучение, могут быть свои причины для такого поступка. Из штурмовиков получаются отличные агенты Трона, часто служащие инквизитору телохранителями в самых опасных ситуациях. Их знания и боевые умения всегда высоко ценят.

Как правило, кандидат удостаивается немалого внимания аббатов-инструкторов, прежде чем они начнут тренировки. Для такого человека требуется некоторое предварительное обучение, что даст ему знания, уже имеющиеся у других проген – понимание принципов «Тактики Империалис», навыки скрытного проникновения, общие приёмы общения с машинными духами и использование специального снаряжения, такого как наводчики или гравишюты. В большинстве случаев «правильные» штурмовики-прогены никогда не признают умений чужака и предпочтут держаться от него в стороне. В конце концов, его обучение в Схола – результат вмешательства покровителя, так что многие другие ученики будут сомневаться в качествах нового однокаш-

ника. Аббаты часто остаются в стороне от этих конфликтов, уделяя своему уникальному подопечному не больше и не меньше внимания, чем остальным. Многим седым ветеранам непросто принять то, что к ним относятся, также как к зелёным новичкам, не нюхавшим пороху. Впрочем, им придется смириться с этим, если они хотят завершить обучение и оправдать ожидания покровителя.

Пережив изнурительный режим тренировок, кандидат становится имперским штурмовиком. Однако же такие люди, посланные в Схолу на обучение Инквизицией, не предназначены, ни для службы в полку, ни для сражений в составе Имперской Гвардии. Вместо этого, окончив свои тренировки, они возвращаются к покровителю, чтобы занять постоянное место в его свите.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Дальний бой и Силу воли на +3. Если ваша Сила ниже 40, получите +5 к Силе. Если ваша Выносливость ниже 40, получите +5 к Выносливости. Уменьшите Товарищество на 10.

Общие наборы перехода

Перечисленные ниже наборы предназначены для нескольких профессий. Каждый из них предоставляет преимущества, что могут быть полезны почти всем агентам Трона, и отображает события, что могли произойти с каждым из них. Например, почти любой аколит, не имеющий доступа к психосилам, может выбрать для себя набор *«Психическое становление»*, который позволяет раскрыть в персонаже потенциал псайкера, а служитель Инквизиции, страдающий от *порчи* или *безумия*, может заплатить немалую цену за то, чтобы очиститься, взяв набор перехода *«Искупивший и очищенный»* или *«Перестройка разума»*.

Перестройка разума

« - Что ты помнишь о своих действиях в руднике Горгонид?

- Не хочу быть дерзким, сэр, но что это за место?»

- неизвестный, проходящий чистку разума

Профессия Возвышения: любая

Безумие постоянно сопровождает служителей Святых Ордосов. Те ужасы, с которыми им приходится иметь дело, легко сломили бы более слабых. Агенты Трона не таковы, однако даже они не всегда могут выдержать то, с чем вынуждены сталкиваться постоянно. Слишком многие были отправлены в преждевременную отставку, сосланы в лечебницы и санаториумы, туда, где собственное воображение и чудовищные воспоминания становятся худшими врагами.

Для большинства жизнь на этом заканчивается. Однако находятся люди, настолько психически стойкие, что могут бороться за свой рассудок с терзающими их кошмарами. Они очень редки, и Инквизиция старается привлекать их на службу. Неудивительно, что среди самых высокопоставленных и доверенных слуг Ордосов оказывается немало психически стойких людей.

Если агент Трона, страдающий от ужасов прошлого, выказывает признаки подобной крепости рассудка, Инквизиция может пустить в ход некоторые средства, что ускорят и облегчат его восстановление. Они могут быть самыми разными, в зависимости от конкретного пациента и его покровителя. Некоторые предпочитают обеспечивать своим служителям долгий отдых на райских мирах имперской аристократии или планетах, посвящённых Адептус Министорум. Время, проведённое в окружении священных реликвий и атрибутов веры, может оказать немалое влияние на восстановление рассудка. Другие инквизиторы используют чистку разума или применяют психическое перепрограммирование. Это довольно жестокие методы, но иногда, самый верный способ исцелить рассудок – это заставить его забыть то, что стало причиной травмы.

Агент Трона, переживший ментальное очищение, возвращается на службу со вновь обретенной ясностью ума и укрепившейся силой духа, готовый, как и раньше, сражаться со всеми ужасами, грозящими человечеству. А если его разум, вернувший себе целостность, становится менее острым и быстрым – это очень небольшая цена.

Эффекты:

Безумие: вы теряете 1к10+4 *очка безумия*. Также вы теряете все *ментальные расстройства*, которыми обладаете.

Характеристики: навсегда уменьшите Интеллект на 1к5+2

Привычный образ мыслей: несмотря на то, что ваш рассудок был исцелён, он постоянно стремится мыслить привычными шаблонами. По решению ведущего, любое полученное персонажем после применения этого набора перехода *ментальное расстройство* будет одним из тех, что имелись у него до взятия набора.

Искупивший и очищенный

«В боли – искупление. В испытании – спасение»

- мантра флагелланта

Профессия Возвышения: любая

Немногие из членов Инквизиции могут исполнять свои обязанности, сохраняя душу чистой и незапятнанной. Лживая природа колдунов, коварство ксенозаражения и оскверняющее влияние самого Варпа – вот опасности, с которыми агент Трона неминуемо столкнется. Это угроза не телу, но самой душе.

Такая же проблема распространена и в вооружённых силах Империума. Если человек лишь слегка затронут тлетворным влиянием Варпа или ксеносов, он будет продолжать службу. Но слишком часто степень порчи настолько велика, что обрекает её носителя на казнь, возможно – вместе с его товарищами. Имперская доктрина, столь же осторожная, сколь безжалостная, гласит, что каждый «необратимо запятнанный» должен умереть милосердно быстро.

Но некоторые люди бывают слишком ценны, чтобы избавляться от них таким образом. В очень редких случаях Инквизиция может прибегнуть к очищающим душу методикам. Как правило, это жестокие, изматывающие и очень долгие процедуры, состоящие из самоистязания, исповедальной хирургии, молитв, поста и введения в тело специальных химических соединений и очистителей. Это очень дорогостоящий процесс, который могут позволить себе лишь самые могущественные ведомства Империума. Выживание пациента не гарантировано.

Те, кто перенёс это, будто рождаются заново, очищенные и обновившие свои клятвы Золотому трону. Их тела чисты от скверны, а души – от тьмы. Они получили вторую жизнь, которую проведут в служении.

Эффекты:

Порча: вы теряете 1к10+4 *очка порчи*. Также вы теряете все *осквернения* и *мутации*, которыми обладаете.

Характеристики: навсегда уменьшите Выносливость на 1к5+2.

Тёмные склонности: несмотря на то, что ваше тело и душа были очищены, они постоянно стремятся вернутся к старому состоянию. По решению ведущего, любое полученное персонажем после применения этого набора перехода *осквернение* или *мутация* будут одними из тех, что имелись у него до взятия набора.

Герой Инквизиции

«Твоё имя будут помнить тысячелетиями»

- надпись, выгравированная перед входом в Зал героев Светозарного дворца

Профессия Возвышения: любая

Несмотря на то, что Инквизиция – тайная и скрытная организация, многие её члены совершают выдающиеся подвиги. Вопреки распространённому мнению, совершенно необязательно быть инквизитором, чтобы прославиться в Святых Ордосах. Во время Голгеннова крестового похода крестоносец Вельгон Роусс стал героем, благодаря своим подвигам на Гельмиро Терциус во время Медной войны. Когда псайкеры-колдуны призвали демонов и атаковали врата субулья Мортия-5, Роусс в одиночку противостоял их натиску. Главные ворота были разбиты на куски, и в проломе могли бы стоять плечом к плечу три человека – но Роусс не сдавался. Со своим щитом-подавителем и благословленным силовым мечом он четыре часа удерживал противника, пока силы охотника на демонов Марка Эддардс-Коннора не высадились с десантных капсул прямо на головы врагам и не рассеяли их. Роусс впоследствии возглавлял телохранителей, по меньшей мере, четырёх лордов Каликсидского конклава.

Через несколько веков судья Адептус Арбитрес Астрид Скейн прославилась в Инквизиции благодаря уничтожению целой сети культов наслаждения среди синтиллийской знати. Пагубное влияние этих сект охватило элиту планеты и проникло глубоко в ряды Магистратума. Скейн пришлось в одиночку противостоять врагам, имеющим огромную политическую и военную мощь. Её успех (достигнутый в сотрудничестве с несколькими союзниками из Трезубца) привел к награждению её титулом инквизитора и принятию в Каликсидский конклав.

Разумеется, не все героические поступки настолько меняют жизнь человека или имеют такие последствия. Но чтобы его заметили членами Конклава, агент Трона должен совершить что-то явно выходящее за рамки его привычных обязанностей. Самостоятельная организация важных расследований и операций, героическое спасение высокопоставленных имперских служащих, откапывание важных улик и ответов на вопросы, что уже долго остаются без таковых – вот дела, что позволят агенту Трона возвыситься в глазах Каликсидского конклава.

Прославившийся служитель Святых Ордосов обнаруживает, что перед ним открываются многие двери. Он получает лучших наставников, снаряжение и возможности для продвижения. Однако столь же легко он может нажить себе и врагов. Известный агент Трона, наверняка, будет иметь противников или соперников – из-за каких-то старых обид, различия в исповедуемых доктринах или более тёмных причин – о которых он может даже не знать, пока не станет слишком поздно.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Товарищество на +5.

Таланты: вы получаете талант *«Равный (Инквизиция)»* и *«Хорошая репутация (Инквизиция)»*, если ещё не имеете их. Если они у вас уже есть, вы получаете +2 к *влиянию*. Кроме того, ведущий тайно выбирает одну фракцию Инквизиции. Вы получаете талант *«Соперник (Эта фракция)»*.

Боевые шрамы: вы теряете одну рану. Кроме того, одна часть вашего тела (по вашему выбору) заменяется на бионический имплантат *обычного качества* – таков результат ваших ранений.

Единственный выживший

«Три тысячи душ отправилось вперед на шаттле №3.
Лишь одна вернулись назад»

- отредактированный рапорт о Резне при высадке на Маре

Профессия Возвышения: любая

Дела, которыми занимаются Святые Ордосы, редко бывают простыми, и почти никогда – безопасными. Инквизиция сражается с трёхликим врагом Человечества – Внутренним, Внешним и Потусторонним – в его самых опасных и коварных проявлениях. Случаями обычного нарушения закона занимаются арбитры и силовики, полномасштабные войны ведут Имперская Гвардия, Флот и Космический десант. В компетенции Инквизиции – случаи, слишком опасные для первых, и слишком тайные – для последних. Неудивительно, что агенты Ордосов привыкли играть со смертью.

Нередко случается, что команда агентов Трона, чьи кандидаты отбираются за свои уникальные навыки или редкие таланты, отправляется на задание, что оказывается куда более рискованным, чем предполагалось. Возможно, враги раскрыли планы Инквизиции и, вместо того, чтобы бежать, спасаясь от гнева Святых Ордосов, решили сами нанести удар. Смертоносные засады, нападения, полномасштабные восстания или войны – это то, с чем приходится сталкиваться агентам Трона, и неудивительно, что они отнюдь не всегда могут справиться с этими угрозами без потерь. Слуги Инквизиции могут столкнуться с чем-то непонятным или неожиданным или просто оказаться не в том месте, не в то время – как три ячейки аколитов лорда-инквизитора Кайдена, что были уничтожены на Тренче, когда началось восстание Бледной толпы. Самый трагичный случай произошел с дознавателем Хоулом, что возглавлял группу учёных и мудрецов, отправлявшихся в Библиотеку знания на Мире Фенка. Их корабль был найден пустым и мёртвым через двадцать лет после того как они начали своё путешествие туда – по всей видимости, во время перелёта отказало поле Геллера.

Иногда, впрочем, случается, что агент Трона выживает, когда его товарищи гибнут, и возвращается, израненный, но не сломленный. Некоторые члены Святых Ородосов сторонятся таких людей, считая их проклятыми. Другие, напротив, предпочитают использовать их и дальше – ведь тот, кто обманул смерть единожды, может сделать это ещё раз.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Восприятие на +5, Ловкость и Силу воли – на +3. Уменьшите Товарищество на -5.

Шрамы: вы получаете 2к5 *очков безумия* и навсегда лишаетесь одного *очка судьбы* (после того как получите дополнительные *очки судьбы*, становясь агентом Трона). Кроме того, одна часть вашего тела (по вашему выбору) заменяется на бионический имплантат *обычного качества* – таков результат ваших ранений.



Психическое становление

«Я вижу такое… Ты не захочешь поверить»

- дознаватель Альбин Трейс,
сразу после возвращения с санкционирования

Ограничения: этот набор не могут взять Имперский псайкер или Техножрец.

Требования: Пси-рейтинг 1 или особенность *«Пробудившийся псайкер»*.

Доступные профессии Возвышения: Дознаватель, Инквизитор, Мудрец, Псайкер-примарис.

Большинство псайкеров открывает свой дар в молодости, когда их способности ещё грубы и неопасны. На борту Чёрных кораблей их отправляют на Святую Терру, где санкционеры оценят их потенциал. Имперский закон гласит, что все псайкеры должны пройти через это, и большинство действительно проходит. Остальных – нечестивцев, колдунов и отступников – выслеживают и силой отправляют на Чёрные корабли или костры. Это одна из обязанностей Ордо Еретикус и всей Инквизиции.

Впрочем, случается и так, что психический дар проявляется позже. Иногда пробудившийся уже могут состоять на службе Святых Ордосов, и в таком случае, аколит (а возможно, и его господин) оказываются перед выбором. Первый вариант действий – скрывать свои способности. Это непросто – психосилы легко распознаются, а имперские слуги привыкли всегда быть начеку и настороженно относится к нечистым псайкерам. Конечно, служба пробудившегося в Инквизиции может помочь, да и инквизитор со своей свитой, как правило, стоят вне рамок имперского закона. Второй вариант противоположен первому – по своей воле отправиться на Чёрные корабли. Для большинства инквизиторов-пуритан это, в общем-то, единственный выбор.

Всякий, отправившийся на Святую Терру и попавший в руки Схоластики Псайкана рискует тем, что его отправят поддерживать психическую мощь Астрономикона или силой своей души питать Императора. Однако для испытанного агента Трона такой риск очень невелик. Годы, что он провёл на службе Инквизиции, закалили его разум, сделав его готовым противостоять тем ужасам, что свели бы с ума более слабых. Немалый опыт агента тоже нельзя сбрасывать со счетов.

Большинство агентов Трона, испытавших психическое пробуждение, возвращаются к службе бок о бок со своими товарищами, спустя несколько лет. В Схоластике Псайкана их разумы были укреплены, а души – защищены от влияния Варпа.

Эффекты:

Пси-рейтинг: увеличьте ваш Пси-рейтинг на +1. Если у вас до этого не было Пси-рейтинга, вы получаете Пси-рейтинг 1. Вы получаете две малых психосилы и одну психосилу из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** по вашему выбору.

Санкционирование: вы получаете особенность *«Санкционированный псайкер»* (см. стр. 40 **«Базовой книги правил»**), но ваш возраст увеличивается не на 3к10, а на 1к5. Бросьте один раз по **таблице 1-5 «Побочные эффекты санкционирования»** и примите выпавший результат.

Характеристики: уменьшите Выносливость на 1к5.



Профессии Возвышения

«Одним выстрелом из темноты я могу поменять ход всего сражения»

- ассасин Виндикар, когномен-позывной LIIVI



Описанные ниже профессии используют ту же механику, что и обычные профессии из **главы II «Базовой книги правил и книги инквизитора»**. Всё начальное снаряжение – *обычного качества*, если не указано обратного.

Умения

Если персонажи **«Возвышения»**, почему-то не имеют умений *«Грамотность»*, *«Язык (Высокий готический)»* и *«Технология»*, они могут приобрести их как *элитные улучшения* за 200 ОО.

Особенности Возвышения

Каждая профессия Возвышения имеет несколько черт, что отличают её от остальных, а также предоставляет персонажам особенность по его выбору. Каждый персонаж получает одну особенность Возвышения автоматически и может выбрать ещё одну – возможные варианты смотрите в описании каждой профессии.

Становление инквизитора

Представленная в этой книге профессия «Инквизитор» предназначена для того, чтобы играть за полноправного члена Святых Ордосов с самого начала. Наборы перехода, предназначенные для Инквизитора, подразумевают, что какой-то короткий период времени персонаж служил дознавателем и быстро достиг больших успехов или как-то ещё получил благословление своего господина, что удостоил его инсигнии так быстро.

Многие инквизиторы, однако, проводят больше времени в дознавателях, и ведущий вполне может потребовать от игрока сначала преодолеть один или больше рангов в профессии «Дознаватель», а потом получить титул инквизитора в качестве *элитного улучшения*. Таким образом, доступ к инсигнии и власти, которая она даёт, полностью регулируется ведущим. Это может быть полезным для отыгрыша. Агент Трона-дознаватель, может по решению ведущего в любой миг перейти в инквизиторы – как только это будет уместно. Обычно это очень знаменательное событие, хотя обстоятельства конкретной кампании могут всё сильно изменить.

Переход дознавателя в инквизиторы

Становление инквизитором – это *элитное улучшение*, для покупки которого требуется 2000 ОО и разрешение ведущего. Становясь инквизитором, дознаватель оставляет свою профессию – из улучшений Дознавателя ему остаются доступны только те таблицы, соответствующие которым ранги он прошёл до получения инсигнии. Кроме того, персонаж-Дознаватель, становясь Инквизитором, теряет особенность *«Его правая рука»*, заменяя её на *«Несгибаемую волю Инквизиции»*. Он не получает других присущих Инквизитору особенностей Возвышения, но может заменить свою особенность Дознавателя на какую-то из инквизиторских (но не *«Свободные умения и таланты»*).

Пример:

Персонаж Росса – Зейн Токари, клирик. Зейн достигает возвышения и становится Дознавателем, выбирая соответствующую профессию. Поднявшись до Ранга 11, он получает разрешение ведущего, тратит 2000 ОО и становится Инквизитором. Зейн теряет особенность ***«Его правая рука»*** *и получает особенность* ***«Несгибаемая воля Инквизиции»****. Он также заменяет присущую Дознавателю особенность* ***«Мастер-вопрошающий»*** *на инквизиторскую –* ***«Закалённый разум»****. Отныне Зейн может выбирать для себя улучшения из рангов 9-11 Дознавателя, рангов 9-11 Инквизитора и Рангов 1-8 Клирика. Однако, достигнув ранга 12, Зейн не сможет выбирать улучшения Дознавателя с ранга 12 – он больше не Дознаватель и на 12-м и далее рангах ему доступны только улучшения Инквизитора.*

Переход в Дознаватели из других Профессий Возвышения

Если ведущий того хочет, он может позволить персонажам становиться Дознавателями в качестве *элитного улучшения*. Прядок действий тот же, что описан выше, за тем исключением, что персонаж сохраняет только одну особенность Возвышения своей старой профессии, в вторую заменяет на особенность *«Его правая рука»*. Кроме того, новоиспеченный Дознаватель вполне может сам стать Инквизитором. Однако ведущему стоит хорошо подумать прежде чем позволять игрокам такое.

Дознавателями не могут стать: Убийца из культа смерти, Магос и Ассасин Виндикар.

Авантюрист

«Ну что же, господин Сорвиголова. У вас, я вижу, есть эти четверо громил, а у меня – этот пистолет. Хотите, сделаю в каждом из них по лишней дырке?»

- Нильс Боррес встревает в переделку в улье Вараксин

Некоторые инквизиторы готовы найти применение даже последним отбросам Империума, благо многие из таковых имеют таланты и качества, что непросто обнаружить у кого-то другого – беспринципность, изворотливость, хитрость, что позволяет проворачивать аферы и кражи, или просто связи с преступным миром. Проще говоря, у Инквизиции полно грязной работы, которую лучше поручать слугам с подходящим складом ума.

«Авантюристы» – так их нередко называют. Таким же образом рядовые преступники с уважением титулуют тех, кто сумел пробиться на вершины криминального мира Империума.

Это, однако, не значит, что все подобные слуги – преступники. Термин «авантюрист», которым их обозначают, может подразумевать и просто человека, балансирующего на грани дозволенного – будь то ловкий мошенник, охотник за головами, ловец мутантов или покрывший себя мрачной славой дуэлянт.

Как бесчисленны виды грехов и преступлений, так бесчисленны и виды авантюристов. Некоторые их них – криминальные бароны, железной рукой правящие своими владениями на задворках имперского общества. Другие – одиночки, что встречаются даже в высших слоях общества – это могут быть хитроумные контрабандисты и пилоты, умелые воры или просто искусные наёмные фехтовальщики и стрелки.

Среди подобных преступников из палаты мер и весов некоторые члены Святых Ордосов и ищут себе слуг. Бывает так, что только-только оперившийся авантюрист невольно привлекает внимание инквизитора (например, в ходе расследования), и тот делает ему предложение, от которого невозможно отказаться. Иные предпочитают находить многообещающих преступников, и, принимая их на службу, поощрять их развивать свои злодейские таланты, постепенно растя ценных агентов Трона.

Авантюристы на службе Трона – очень ценный ресурс. Каждый из них обладает множеством полезных навыков, что могут разниться от взлома замков и тайного проникновения до управления боевым катером. Кроме того, многие авантюристы привыкли работать в одиночку, без постоянной поддержки сил Империума. Это, а также их близкое знакомство с преступным миром и его представителями, делает их очень умелыми и полезными тайными агентами.

В бою же многие авантюристы предпочитают пару пистолетов – даже паля из них одновременно, они достигают отличной точности, чем немало гордятся. Другие (как правило, охотники за головами или бывшие работорговцы) полагаются на более мощные винтовки, силовые булавы, кнуты или сети. Одеваются авантюристы, как правило, в прочную и удобную одежду, скрывающую броню.

Часто эти лихие слуги Инквизиции испытывают проблемы в работе с теми агентами Трона, чьё происхождение сильно отличается от их собственного. Такие агенты – как правило, те, чья жизнь была связана с защитой Имперского закона – нередко считают авантюристов совершенно негодными и ненадежными слугами. Без сомнения, сами авантюристы имеют куда менее ортодоксальные взгляды на Империум и его учреждения, чем их коллеги по службе Инквизиции. С их точки зрения, Империум – это, скорее соперник, с которым надо бороться, чем беспрекословный авторитет, которому надо повиноваться. Авантюристу часто бывает непросто работать с тем самым учреждением, от влияния которого он скрывался всю жизнь. Конечно, такие взгляды не могут не тревожить других агентов Трона. Впрочем, авантюристы, как правило, с точно такой же прохладцей относятся ко взглядам своих коллег на Империум и закон.

Однако мало кто может отрицать полезность авантюриста, когда команда агентов Трона отправляется в тёмные глубины подулья или берётся за расследование деятельности преступников и сектантов. Именно уникальный склад ума подобного слуги позволяет ему видеть общую картину в мириадах преступлений, расследуемых Инквизицией. В конце концов, кто сможет лучше поймать преступника, чем более искусный преступник? А авантюристы – самые искусные из всех.

Начальные умения, таланты и имущество

Снаряжение: два болт-пистолета *обычного качества* или два лазпистолета *высшего качества* с усиленными батареями (или стаб-пистолеты с бронебойными патронами), флак-броня *высшего качества*, мультиключ, знак полномочий, микробусина.



Особенности Возвышения

Выбирая путь Авантюриста, вы автоматически получаете особенность *«Криминальный гений»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Криминальный гений

Авантюрист – лучший в мире воров, мошенников, бандитов и просто убийц. В преступных кругах Империума он чувствует себя как рыба в воде. Один раз за игровую встречу, Авантюрист может автоматически пройти один *социальный* тест, если речь идёт о взаимодействии с группой, в отношении которой у него есть талант *«Равный»* или *«Хорошая репутация»*. Такой тест отнимет минимально возможное количество времени. Если количество ступеней успеха будет важно, считайте, что Авантюрист выбросил на костях 01.

Выберите одну особенность…

Искусный делец

Следить за денежными потоками в Империуме и тем, как и куда движутся тронные золотые – дело авантюриста. Умелый воротила всегда знает, что, где и когда можно купить и продать, чтобы остаться с прибылью. Когда Авантюрист, или группа, возглавляемая Авантюристом, предпринимает тест *влияния* или *реквизиции* для того, чтобы получить товары или услуги, они получают бонус +5 к броску. По решению ведущего, этот бонус может не применятся, если в заключаемой сделке не применяются собственно, деньги или ситуация такова, что Авантюрист очевидно не может с толком воспользоваться своими умениями.

Чутьё на неприятности

Многие криминальные бароны сплетают вокруг себя сети из страха, уважения и благоговения, а свою репутацию нередко ценят больше своей же жизни. В преступном мире смерть может прийти откуда угодно, бросившись на тебя в самый неожиданный миг. Те, кто сумел пережить встречу с ней, обретают, казалось бы, сверхъестественное чутьё на неприятности. Агент Трона получает талант *«Мгновенная реакция»*, если ещё не имеет его. Кроме того, один раз за игровую встречу, Авантюрист может автоматически пройти один тест *«Уклонения»*. Если количество ступеней успеха будет важно, считайте, что Авантюрист выбросил на костях 01.

Мастер замков и уловок

Несмотря на то, что очень немногие из авантюристов, достигнув вершин преступного мира, продолжают заниматься грязной работой, находятся и такие, что упиваются своим мастерством и не желают забрасывать его. Подобные люди никогда не позволят другим забрать себе всё веселье – особенно когда речь идет о том, чтобы обхитрить кого-либо и завладеть его добром. Один раз за игровую встречу, Авантюрист может автоматически пройти один тест *«Безопасности»*, *«Бесшумного шага»*, *«Ловкости рук»*, *«Маскировки»* или *«Скрытности»*. Если количество ступеней успеха будет важно, считайте, что Авантюрист выбросил на костях 01.

Улучшения характеристик Авантюриста

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1000	1500
Сила	3000	5000
Выносливость	3000	5000
Ловкость	1000	1500
Интеллект	1500	2000
Восприятие	1500	2000
Сила воли	1500	2000
Товарищество	1000	1500

Улучшения Авантюриста на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запугивание+20	500	Умение	Запугивание+10
Сбор информации+20	500	Умение	Сбор информации+10
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-
Мастерство в развлечениях	500	Мастерское умение	-
Мастерство в тёмных делах	700	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастер рукопашной	700	Талант	Ближний бой 30
Молниеносные рефлексы	700	Талант	-
Знаток пистолетов	500	Героический талант	-
Равный (Вольные торговцы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (одна)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступность)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ульевики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Силовики)	-100	Талант Влияния	-

Улучшения Авантюриста на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в атлетике	500	Мастерское умение	-
Мастерство в скрытности	500	Мастерское умение	-
Всегда настороже	500	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Знаток оружия ближнего боя	600	Героический талант	-
Знаток основного оружия	600	Героический талант	-
Криминальный барон	700	Талант Влияния	-
Равный (Преступная группировка) (одна)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Адептус Арбитрес)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Преступность)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступность)

Улучшения Авантюриста на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в технологии	500	Мастерское умение	-
Мастерство в торговле	500	Мастерское умение	-
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Несравненный стрелок	600	Героический талант	Дальний бой 40
Святой стрелок	500	Героический талант	-
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (одна)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Знать)	-200	Талант Влияния	Товарищество 30 †
Соперник (Правительство)	-200	Талант Влияния	Товарищество 30 †
Хорошая репутация (Преступная группировка) (одна)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступная группировка) (одна)
Хорошая репутация (Рабочие)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Рабочие)
† *Непонятно, почему в данном случае у* ***«Соперника»*** *есть требования к Товариществу; возможно, это опечатка*			

Улучшения Авантюриста на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Боевое чутьё	800	Талант	Восприятие 40
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в выживании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в пилотировании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в убеждении	500	Мастерское умение	-
Град ударов	600	Героический талант	-
Знаток метательного оружия	500	Героический талант	-
Мастер боевых искусств	500	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Невероятная ловкость	500	Героический талант	-
Избранник судьбы	1000	Талант Влияния	-
Равный (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (одна)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	1000	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Серый кардинал	700	Талант Влияния	-
Соперник (культ) (один)	-200	Талант Влияния	Товарищество 30 †
Хорошая репутация (Вольные торговцы)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Вольные торговцы)
Хорошая репутация (Средний класс)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Ульевики)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ульевики)
† *Аналогично непонятная ситуация с требованиями*			

Улучшения Авантюриста на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастер кулачного боя	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в расследованиях	500	Мастерское умение	-
Удивительная стойкость	500	Героический талант	-
Враг (Силовики)	-300	Талант Влияния	Соперник (Силовики)
Глас народа	800	Талант Влияния	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Знать)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Преступная группировка) (одна)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступная группировка) (одна)

Улучшения Авантюриста на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в языкознании	500	Мастерское умение	-
Выбор цели	800	Талант	Дальний бой 40
Крепкое телосложение	800	Талант	-
Смертельный удар	500	Героический талант	-
Враг (Адептус Арбитрес)	-300	Талант Влияния	Соперник (Адептус Арбитрес)
Враг (Преступная группировка) (одна)	-300	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (одна)
Равный (Преступная группировка) (одна)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Вольные торговцы)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Знать)	-200	Талант Влияния	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (СПО)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-

Улучшения Авантюриста на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Каменное сердце	600	Героический талант	-
Враг (Культ) (один)	-300	Талант Влияния	Соперник (Культ) (один)
Покровители	1000	Талант Влияния	-
Равный (Жители миров смерти)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Капитаны-хартисты)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Экклезиархия)	-200	Талант Влияния	-
Тайный культист	700	Талант Влияния	Сбор информации+10
Хорошая репутация (Преступная группировка) (одна)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступная группировка) (одна)

Улучшения Авантюриста на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Танцующий с клинком	700	Героический талант	-
Враг (Вольные торговцы)	-400	Талант Влияния	Соперник (Вольные торговцы)
Враг (Капитаны-хартисты)	-200	Талант Влияния	Соперник (Капитаны-хартисты)
Враг (Правительство)	-400	Талант Влияния	Соперник (Правительство)
Равный (Оффицио Ассасинорум)	700	Талант Влияния	- †
Сеньор	1000	Талант Влияния	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Правительство)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
† *А здесь нет требования «Товарищество 30», которое всегда есть у таланта* ***«Равный»****.*			

Ассасин Виндикар

«Exitus Acta Probat: Исход – вот суд деяний»

- диктат Виндикар

Имперские ассасины – это специально обученные, подготовленные и снаряжённые убийцы, что служат Оффицио Ассасинорум, и, по приказу верховных лордов Терры устраняют врагов Империума Человечества. Набираемые среди самых безжалостных головорезов и охотников за головами всей галактики, ассасины – устрашающий символ мощи Империума. Таких воинов обучают в специальных храмах, каждый из которых обладает собственным неповторимым стилем и подходом к искусству смерти.

Как правило, ассасинов тренируют с раннего детства, набирая кандидатов в самых опасных уголках Империума, начиная с миров смерти и диких планет, и заканчивая глубинами промышленных миров-ульев. Новичков везут на Терру, но их обучение начнется ещё до того, как они ступят на борт космического корабля. Их наставники будут безжалостны. С самого начала отсеивая слабаков и глупцов, они стремятся к тому, чтобы только самые смелые и жестокие выдержали навязанную им дисциплину.

Будущие ассасины должны выживать на жалких пайках, при нехватке воздуха, беспрестанно сражаясь друг с другом – вооружёнными и голыми руками, в полной темноте и при слепящем свете, в невесомости и изнуряемые силой тяжести, выдерживая удушающую жару и леденящий холод. Когда новобранцы прибывают на Терру, их может остаться жалкая горстка, а временами корабли приходят и вовсе пустыми – бывает, что никто из кандидатов не смог справиться со всеми испытаниями.

По прибытию будущих ассасинов распределяют между храмами Оффицио и приступают к обучению, ещё более суровому и тщательному, чем было раньше. Рекрутов испытывают на пределе возможностей – они целыми днями сражаются со сложными и смертоносными боевыми механизмами, осваивают оружие, специальное снаряжение и приёмы своего храма. Так Оффицио Ассасинорум создает для верховных лордов Терры самое совершенное и эффективное живое оружие.

Ассасины храма Виндикар – мастера снайперской стрельбы. Им нет равных в том, чтобы оставаться невидимыми и неслышимыми; они – смертоносные тени, что скрытно наносят удар и исчезают. Эти ассасины убивают вражеских вождей одним точным, уверенным выстрелом. Невидимые и не оставляющие следов снайперы часто приносят божественное возмездие лжецам и демагогам, что зажигательными речами подчиняют себе толпы простаков. Множество фальшивых священников, проповедующих лживые верования, пали от пули виндикара. Смерть прямо на площади или за трибуной – вечный страх всех мятежников, вождей культов и революционеров, выступающих против Империума. Когда такие зачинщики восстаний погибают от рук безликих слуг Императора, их последователи мигом теряют храбрость и запал. Так один выстрел уничтожает целую ересь.

Часто виндикара отправляют на задание, если Империум не может или не хочет послать большие силы. Действия одного снайпера могут привести к тому, что боевой дух целой армии упадёт, а её командиры будут жить в страхе, ежеминутно трясясь за свои жизни. Храм Виндикар обучает воспитанников незаметному проникновению на нужную планету и выбору наилучшей позиции. Ассасины Виндикар знамениты тем, что могут найти самое удобное место, и ждать неделями, оставаясь незамеченными до того самого мига, когда придёт время совершить идеальный выстрел.

Характерное оружие этого храма – винтовка и пистолет «Экзитус», разработанные Адептус Механикус и конструируемые специально для каждого из владельцев. С таким снаряжением в руках ассасин превращается в смертоносное воплощение Императорского правосудия, несущее смерть всякому, кто осмелится бросить вызов Империуму. «Экзитус» – инструмент, на котором ассасин играет симфонию смерти, ведя невероятно меткий огонь по своим целям, пока на перекрестье прицела не останется ни одного врага.

Как и все имперские ассасины, воспитанники храма Виндикар прекрасно умеют избегать вражеских ударов. Их рефлексы отточены до бритвенной остроты, развиты особыми тренировками и усилены нейроимплантатами и гипнообучением. Очень немногие из врагов Империума могут хотя бы зацепить имперского ассасина в бою, и уж совсем единицы способны пережить подобный опыт.



Имперских ассасинов часто направляют в помощь к инквизитору, которому требуются их навыки и способности – а последние весьма ценят в Святых Ордосах. Ассасины Виндикар особенно любимы за их выдающиеся таланты в искусстве скрытности и точных убийств.

Множество раз те, кто никогда не видел ассасинов Виндикар в деле, принимали их за обычных снайперов. Но агенты Трона, что работают бок о бок с имперским ассасином, знают, что эти выдающиеся убийцы – больше, чем просто сумма составляющих. Помимо своих отточенных навыков и снаряжения, эти люди обладают уникальным взглядом на любую ситуацию и всегда могут быстро оценить риски и последствия. Хотя виндикаров часто считают мрачными и лишёнными чувства юмора людьми, среди них хватает обладателей довольно саркастичного склада ума, а также нестандартно и даже творчески мыслящих личностей. Выполняя свои задания, имперские ассасины часто находят необычные решения проблем, что отделяют их от жертвы.

Обучение каждого имперского ассасина, как правило, подразумевает ограждение кандидата от каких-либо дружеских или иных отношений с людьми, ведь тот, чье призвание – смерть, должен был готов убить или быть убитым в любой миг.

Начальные умения, таланты и имущество

Таланты: *«Экзотическое оружие (винтовка «Экзитус», пистолет «Экзитус»)».*

Снаряжение: маскировочный костюм, маска разведчика, винтовка «Экзитус», пистолет «Экзитус», по одному патрону «Адский огонь», «Пробиватель щитов» и «Турбопроникатель», мононож.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Ассасина Виндикар, вы автоматически получаете особенность *«Храмовый ассасин»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Храмовый ассасин

Тренировки и аугментации превращают имперских ассасинов в настоящие машины смерти. Они существуют только для исполнения своего долга, а их плоть и разум изменены так, чтобы быть наиболее полезными Императору и Империуму. Подобное телесное превосходство предоставляет имперским ассасинам следующие преимущества:

Во-первых, благодаря совершенству своей физической формы, они могут перебрасывать тесты на *«Акробатику»*, *«Лазанье»*, *«Побег»* и *«Плавание»*. Во-вторых, невероятная ловкость ассасинов предоставляет им дополнительные *реакции*, количество которых равняется бонусу Ловкости персонажа. Эти *реакции* можно использовать только для того, чтобы совершать *«Уклонения»* или *«Парирования»*. От одной вражеской атаки ассасин может применить *«Уклонение»* или *«Парирование»* только один раз. Кроме того, персонаж может попытаться с помощью *«Уклонения»* избежать атаки, от которой не смог бы спастись *«Уклонением»* обычный человек. Это может быть большой взрыв, в область поражения которого попал ассасин, огромная нога титана, что пытается растоптать его, или направленная в героя невидимая психическая атака – окончательное решение о том, от чего может спасти эта способность ассасина остаётся за ведущим.

Выберите одну особенность…

Потерянное прошлое

Очищение памяти – обычная практика для тех, кого принимают в храм. Эта процедура полностью стирает личность, но укрепляет разум. Выбрав эту особенность, ассасин теряет все накопленные им *очки безумия* и *порчи*, и все вызванные ими последствия. Однако, кроме этого, он теряет текущие значения Интеллекта, Силы воли и Товарищества, вместе со всеми уже приобретёнными для них улучшениями. Игрок должен сгенерировать новые значения этих характеристик – отныне они равны 2к10+20. Все эффекты от наборов перехода оказывают свой эффект уже после определения новых значений характеристик.

На заметку: эта особенность не может сочетаться с наборами перехода или талантами, что понижают количество *порчи* или *безумия*.

Серия убийств

Ассасинов обучают устранять цели стремительно и безжалостно. В отличие от убийц из культов смерти, храмовые ассасины не наслаждаются пролитой кровью и болью, причинённой жертвам – их заботит лишь то, что враг должен умереть. Если ассасин убивает врага в свой ход (то есть наносит достаточно урона для того, чтобы количество ран цели упало до нуля или ниже), он получает бонус +10 к тесту Ближнего боя (если убийство было совершено рукопашным оружием) или +10 к Дальнему бою (если убийство было совершено дистанционным оружием). Этот бонус действует в течение следующего хода. Если ассасин в этом ходу вновь убьёт кого-то, бонус увеличивается ещё на +10, и так далее, до предела в +30 к Ближнему бою или Дальнему бою.

Невосприимчивость

Разум ассасина – это крепость, защищающая его от тех, кто попытается помешать ему в выполнении задания. Тесты Товарищества и умений, основанных на Товариществе, не оказывают на ассасина никакого воздействия. Кроме того, все попытки контролировать ассасина или влиять на него, при помощи технических устройств, психосил или наркотиков, получают штраф -20 или, если это уместно, сам ассасин получает бонус +20 к попыткам сопротивляться этому контролю. Окончательное решение вопроса о том, от чего может защитить эта особенность, а от чего – нет, остается за ведущим.

Улучшения характеристик Ассасина Виндикар

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1000	1500
Сила	3000	5000
Выносливость	3000	5000
Ловкость	1000	1500
Интеллект	1500	2000
Восприятие	1000	1500
Сила воли	1500	2000
Товарищество	3000	5000

Улучшения Ассасина Виндикар на ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Инквизиция)	500	Умение	-
Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)	500	Умение	-
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Учёное знание (Тактика Империалис)	500	Умение	-
Язык (Высокий готический)	500	Умение	-
Мастерство в атлетике	800	Мастерское умение	-
Бесстрашие	700	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Знаток основного оружия	800	Героический талант	-
Знаток пистолетов	800	Героический талант	-
Несравненный стрелок	800	Героический талант	-
Сверхъестественная Ловкость (×2)	1000	Особенность	-

Улучшения Ассасина Виндикар на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Учёное знание (Правосудие)	700	Умение	-
Учёное знание (Тактика Империалис)+10	700	Умение	Учёное знание (Тактика Империалис)
Учёное знание (Химия)+10	700	Умение	Учёное знание (Химия)
Шифры (агенты Трона)	500	Умение	-
Мастерство в скрытности	800	Мастерское умение	-
Выбор цели	400	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Всегда настороже	800	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Кулачный боец	800	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Чистка памяти	400	Специальный талант	

Улучшения Ассасина Виндикар на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ловкость рук+20	400	Умение	Ловкость рук+10
Учёное знание (Правосудие)+10	400	Умение	Учёное знание (Правосудие)
Учёное знание (Тактика Империалис)+20	400	Умение	Учёное знание (Тактика Империалис)+10
Идеальный выстрел	400	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Одарённый (Выслеживание)	700	Талант	
Одарённый (Скрытность)	700	Талант	
Сверхъестественная Выносливость (×2)	2000	Особенность	-

Улучшения Ассасина Виндикар на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)+10	800	Умение	Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)
Учёное знание (Имперское кредо)	400	Умение	-
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Автосангвина	700	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Одарённый (Акробатика)	700	Талант	-
Сопротивляемость (Психосилы)	700	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	700	Талант	-
Сверхъестественная Сила (×2)	1000	Особенность	-

Улучшения Ассасина Виндикар на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Инквизиция)+10	500	Умение	Запретное знание (Инквизиция)
Пилотирование (Военные суда)+20	700	Умение	Пилотирование (Военные суда)+10
Боевое построение	1000	Талант	Интеллект 40
Вложенные знания	1000	Талант	Интеллект 40
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастер кулачного боя	800	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец
Одаренный (Бесшумный шаг)	700	Талант	-
Невероятная ловкость	800	Героический талант	Ловкость 50, Уклонение

Улучшения Ассасина Виндикар на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Инквизиция)+20	700	Умение	Запретное знание (Инквизиция)+10
Учёное знание (Имперское кредо)+10	700	Умение	Учёное знание (Имперское кредо)
Учёное знание (Имперское кредо)+20	700	Умение	Учёное знание (Имперское кредо)+10
Учёное знание (Химия)+20	700	Умение	Учёное знание (Химия)+10
Экзотическое оружие (одно)	700	Талант	-
Равный (Инквизиция)	700	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастер боевых искусств	800	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45

Улучшения Ассасина Виндикар на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)+20	700	Умение	Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)+10
Тайный язык (Агенты Трона)+10	700	Умение	Тайный язык (Агенты Трона)
Учёное знание (Правосудие)+20	700	Умение	Ученое знание (Правосудие)+10
Шифры (Агенты Трона)+10	700	Умение	Шифры (Агенты Трона)
Язык (Высокий готический)+10	700	Умение	Язык (Высокий готический)
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	700	Талант	-

Улучшения Ассасина Виндикар на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Тайный язык (Агенты Трона)+20	700	Умение	Тайный язык (агенты Трона)+10
Шифры (Агенты Трона)+20	700	Умение	Шифры (агенты Трона)+10
Язык (Высокий готический)+20	700	Умение	Язык (Высокий готический)+10
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Удивительная стойкость	800	Талант	Выносливость 40, Сила воли 40
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант	-
Экзотическое оружие (Одно)	700	Талант	-
Сверхъестественная скорость (×2)	600	Особенность	-

«Мы не определяем виновных; мы не выносим приговор; мы – не более чем холодные орудия возмездия Императора. Нет способа убивать, нам неизвестного; нет ужаса, нам неведомого; нет врага, для нас недосягаемого. Мы – клинок, что дрожит над горлом предателя; мы – пуля, что пробивает череп еретика; мы – яд, что струится по венам чужого»

- директива Ассасинорума

Дознаватель

«Я служу моему господину уже двенадцать лет. Я видел, как он смотрел на чудовищ с фенкийских арен, как на жалких крыс, и заставлял амбуллов в страхе забиваться в свои норы. Если когда-нибудь я буду знать хотя бы одну десятую того, что знает он, клянусь, я стану лордом сектора раньше, чем мне стукнет пятьдесят»

- дознаватель Ленк перед своей смертью на Зел Секундус

Аколит, верно служащий своему инквизитору может быть удостоен звания дознавателя. Немногие достигают подобной чести, и большинство инквизиторов награждает своих аколитов этим титулом лишь после десятилетий служения. Дознаватель – это подмастерье своего господина. Он – ученик, идущий путём, что однажды принесет ему инсигнию или, что вероятнее, – смерть, которая наступит быстрее, чем он будет признан достойным звания инквизитора.

Происхождение дознавателя может быть самым разным. Большинство ранее служило аколитами. Кого-то инквизитор, руководствуясь своими причинами, резко вырвал из повседневности и сделал своим учеником. Некоторые сперва проходят обучение в тайных коллегиях и лишь после этого принимают новое звание. Иногда инквизитор просто назначает одного из аколитов дознавателем – новоиспечённый подмастерье будет повсюду сопровождать господина и получать ценный опыт из первых рук.



Однако дознаватель – это намного больше, чем просто инквизитор-ученик, ещё не раскрывший всех талантов. Дознаватель знает, что за ним постоянно наблюдают. Каждый его поступок будет записан, взвешен и оценён. Каждый успех на шаг приближает его к великой чести; каждый провал отбрасывает его назад. Многие дознаватели трудятся и учатся с усердием, что порадовало бы и самого взыскательного аббата-инструктора, и толкают себя на всё больший риск и крайности, лишь бы достойно проявить себя в глазах господина. Такие люди совершают великие подвиги и часто жертвуют жизнями для того, чтобы дело их наставника восторжествовало. Нет числа дознавателям, что в бою закрывали инквизитора своим телом, принимая вражий удар, но выигрывая время для господина и позволяя ему расправиться с противником. Иные говорят, что дознаватели благословлены необычной формой божественного покровительства. Некоторые древние лорды-инквизиторы в своих записях часто оплакивают миг получения инсигнии именно за утрату этой благодати.

Не существует никакой формальной системы обучения дознавателей. Некоторые служат в этой роли десятилетиями, принимая наставления господина в каждом аспекте работы инквизитора, запоминая каждую деталь. Другие становятся инквизиторами быстро – обычно в знак признания их заслуг в каком-либо расследовании. Тем не менее, обычно дознаватель обучается, по меньшей мере, тому, что дало название его титулу – искусству дознания. Говорят, что ни одна тайна не укроется от инквизитора, ведь он ищет истину во имя самого Императора. Мало кто способен на хитрости и уловки, стоя перед инквизитором, ибо члены Святых Ордосов – фигуры мистические и ужасные, которых боятся по всему Империуму, не меньше, чем ведьм или мутантов. А те, кто утаивает истину, будут сломлены – инквизитор раскроет их ложь, слой за слоем, обман за обманом, пока правда не будет явлена. Используемые методы очень разнятся – от полных тонкого лукавства и хитрости бесед до всех ужасов автодыб и психической трепанации. Хороший дознаватель должен освоить все эти методы до того, как вообще будет поставлен вопрос о том, достоин ли он инсигнии.

Есть и много других областей, в которых дознавателю стоит стать мастером. Какие именно – это сильно зависит от методов его наставника. Кроме того, дознаватель может и должен учиться у других членов свиты своего господина. Верный телохранитель инквизитора обучит его искусству боя, а мудрый магос из Адептус Механикус – общению с машинными духами. Каждый передаст дознавателю свои знания, а на их мнения об ученике будет опираться в своих суждениях и сам инквизитор. Тем не менее, несмотря на все знания и умения, что дознаватель мог получить от своих учителей, есть одна вещь, которой нельзя научиться. Он должен быть готов смотреть в глаза самым ужасным врагам Человечества и не дрогнуть, даже если под угрозой будет его жизнь. И только когда дознаватель докажет, что способен на это, у него появляется надежда на то, что когда-нибудь он будет признан достойным инквизиторской инсигнии.

Начальные умения, таланты и имущество

Талант: *«Покровители»* (Талант *влияния*)

Снаряжение: одно основное оружие по выбору (оно не может иметь *доступность* выше, чем *«Редкая»*), одно рукопашное оружие по выбору (оно не может иметь *доступность* выше, чем *«Редкая»*), флак-броня *высшего качества*, знак полномочий, микробусина.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Дознавателя, вы автоматически получаете особенности *«Его правая рука»* и *«Свободные умения и таланты»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Его правая рука

Дело дознавателя – исполнять волю господина. Занимаясь этим, он часто перенимает многие умения и знания инквизитора, подражая ему. Один раз за игровую встречу Дознаватель на время одной сцены или одного боя может получить одно любое умение или талант (это не может быть мастерское умение или героический или специальный талант), которое есть у его инквизитора. Дознаватель в этом случае не обязан отвечать требованиям этого таланта или умения (исключение – таланты, свойственные псайкерам и техножрецам).

Свободные умения и таланты

На первых двух рангах профессии «Дознаватель» присутствуют несколько улучшений *«Умение (любое)»* и *«Талант (любой)»*. Эти умения или таланты игрок может брать из *любой* базовой профессии, описанной в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»** (исключая Техножреца, Имперского псайкера и Адепта Сороритас). Подобная возможность отображает широкий спектр умений и склонностей дознавателя. Требования к выбранным талантам должны быть соблюдены по общим правилам. С помощью этой способности нельзя брать талант *«Крепкое телосложение»*.

Выберите одну особенность…

Ученик инквизитора

Дознаватель – это ученик своего господина, постигающий тайны ремесла, которыми сочтёт нужным поделиться наставник. Он перенимает умения господина, впитывает его знания и ловит каждое слово. Любое умение, талант, мастерское умение или героический талант, доступный Дознавателю для приобретения, уменьшает свою цену на 100 ОО (до минимума в 100 ОО), если такое же улучшение уже есть у Инквизитора.

Мастер-вопрошающий

Дознаватели неспроста носят такой титул – многие из них действительно весьма искусны в деле дознания и поиска истины. Один раз за игровую встречу Дознаватель может автоматически пройти тест *«Допроса»*, даже если накладываемые на него штрафы, делают успех теста невозможным в обычных условиях. Если количество ступеней успеха будет важно, считайте, что Дознаватель выбросил 01 на костях. Кроме того, ведущий может позволить персонажу использовать своё умение *«Допрос»* даже против тех, кто в нормальных условиях был бы невосприимчив к нему.

Дар псайкера

Как и их наставники, многие из дознавателей – псайкеры, что под руководством инквизитора совершенствуют своё психическое мастерство. Персонаж уже должен быть псайкером, чтобы выбрать эту особенность. Взяв эту черту вы можете в качестве *элитных улучшений* приобретать: малые психосилы – за 500 ОО, обычные психосилы – за 750 ОО, высшие психосилы – за 2000 ОО. Также в качестве *элитного улучшения*, вы можете увеличивать Пси-рейтинг на +1 за 1500 ОО. Цена на высшие психосилы может быть уменьшена обычным способом (см. раздел **«Психическое возвышение»** в **главе V**).

Улучшения характеристик Дознавателя

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1500	2000
Сила	3000	3500
Выносливость	3000	3500
Ловкость	1500	2000
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила воли	1500	2000
Товарищество	1000	1500

Улучшения Дознавателя на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Умение (Любое)	700	Умение	-
Умение (Любое)	700	Умение	-
Умение (Любое)	700	Умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Талант (Любой)	700	Талант	Требования выбранного таланта
Талант (Любой)	700	Талант	Требования выбранного таланта
Экзотическое оружие (одно)	700	Талант	-
Знаток основного оружия	500	Героический талант	-
Знаток пистолетов	500	Героический талант	-
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30

Улучшения Дознавателя на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Умение (Любое)+10	700	Умение	Умение (Любое)
Умение (Любое)+10	700	Умение	Умение (Любое)
Мастерство в вождении	700	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Талант (Любой)	700	Талант	Требования выбранного таланта
Талант (Любой)	700	Талант	Требования выбранного таланта
Святой стрелок	700	Героический талант	Дальний бой 40, Ловкость 40, Пистолеты (любые)
Равный (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступность)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	500	Талант Влияния	Товарищество 30

Улучшения Дознавателя на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в выживании	700	Мастерское умение	-
Мастерство в языкознании	700	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Несравненный стрелок	700	Героический талант	Дальний бой 40
Равный (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Дикари)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (одной)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ульевики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Рабочие)

Улучшения Дознавателя на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	800	Мастерское умение	-
Мастерство в наблюдении	800	Мастерское умение	-
Мастерство в расследованиях	800	Мастерское умение	-
Мастерство в убеждении	700	Мастерское умение	-
Всегда настороже	700	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Ментальная преграда	700	Героический талант	Сила воли 50
Благочестивое созерцание	700	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Сеньор	800	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Средний класс)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Учёные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)

Улучшения Дознавателя на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в скрытности	700	Мастерское умение	-
Мастерство в учёном знании	500	Мастерское умение	-
Знаток оружия ближнего боя	500	Героический талант	-
Знаменитый воин	700	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (Ульевики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ульевики)
Хорошая репутация (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)

Улучшения Дознавателя на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в тёмных делах	700	Мастерское умение	-
Мастерство в технологии	700	Мастерское умение	-
Град ударов	700	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Каликсидский патриций	800	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-100	Талант Влияния	-
Тайный культист	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Знать)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Навигаторы)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)

Улучшения Дознавателя на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Враг (Преступная группировка) (одна)	-100	Талант Влияния	-
Соперник (Преступность)	-100	Талант Влияния	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Преступность)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступность)
Хорошая репутация (Пустотники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-

Улучшения Дознавателя на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в искусствах Варпа	800	Мастерское умение	-
Мастерство в криптографии	700	Мастерское умение	-
Враг (Культ) (один)	-100	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (одна)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Революционер	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Механикус)
Хорошая репутация (Астропаты)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)

Инквизитор

«Я пришла, чтобы указывать путь заблудившимся; очистить нечистых; судить виновных; карать согрешивших. Я делаю это во имя самого Святого Бога-Императора человечества, и я делаю это с удовольствием»

- «Послание к проклятым», распространённое леди Гариэллой из Ордо Еретикус по планетарной вокс-сети при её прибытии на Мир Фенка

Инквизиторы по долгу службы вынуждены сталкиваться с самыми ужасными и опасными для их душ тайнами. Они защищают Человечество от угроз, столь жутких, что простой человек мог бы повредиться рассудком, дойди до него лишь смутное их описание. Не менее часто человечество приходится защищать от него самого, ведь не переводятся люди, готовые играться с запретным в вечном поиске власти и бессмертия. Инквизиторы и их соратники должны судить людей по делам их и быть готовы предать очищающему огню миллионы душ ради спасения миллиардов. На плечах агентов из Святых Ордосов Императорской Инквизиции лежит воистину тяжкое бремя долга.

Среди миллиардов людей лишь единицы достойны того, чтобы когда-нибудь стать инквизиторами. Никто не сможет сказать, сколько во всей галактике носителей печати, но нет сомнений в том, что эти крайне немногочисленные агенты преданы Империуму и готовы защищать его, что столь нехарактерно для безымянных и дрожащих масс имперских обывателей. Такие качества, будучи обнаружены в одном человеке, явно указывают на то, что он несёт прикосновение самой судьбы. Будучи признаны достойными войти во внешние круги Инквизиции, эти люди могут по-настоящему раскрыть свой потенциал. Чтобы выжить на службе у господина, они вынуждены продемонстрировать абсолютную преданность и удивительные способности. Чтобы удостоиться инсигнии, один из аколитов должен показать, что он готов нести на своих плечах бремя долга и полностью осознаёт мысль о том, что Империум должен властвовать во Вселенной, иначе человечество погибнет.



Инквизиторы первыми готовы выступить против всех ужасов галактики. Каждый из них обладает властью ввергать целые миры в пламя Экстерминатуса, и отвечать за это лишь перед своей совестью. Вряд ли во всей галактике сыщется два одинаковых во всём носителя инсигнии. За десятилетия и века службы каждый вырабатывает собственный метод работы и подход к исполнению обязанностей. Некоторые становятся нетерпимыми и скорыми на расправу, видя ересь в каждой душе и врага в каждой тени. Иные сами уходят в тень, издалека руководя огромными агентурными сетями, никогда не показываясь на глаза тем, кто служит им. Многие инквизиторы становятся очень своеобразны в своих методах, взглядах и даже внешности, ибо немногие способны встретить лицом к лицу все ужасы, что жаждут поработить Человечество, и остаться такими же, как прежде.

Несмотря на всю власть, которой обладает инквизитор, очень немногие исполняют свой долг в одиночку. Большинство полагается на союзников и слуг; людей, что обладают полезными и применимыми на службе Святым Ордосам умениями. Одним хватает небольшой свиты из самых доверенных служителей, другие создают целые армии.

Независимо от того, как работает каждый из них, все инквизиторы всецело преданны своей миссии. Могучая воля позволяет им встречать непредставимые ужасы и противостоять им со всей твёрдостью и преданностью делу защиты Человечества. Инквизитор заглянет под каждый камень; ничто не уйдёт от его взора; любой факт, даже самый тайный и запретный, скрытый в запечатанных архивах, будет извлечён из своего хранилища, если на то будет воля инквизитора. Не раз бывало, что идя по следу, инквизиторы сталкивались со своими собратьями и сами были ими обвинены и приговорены как еретики. Все эти обязанности и опасности – тяжкая ноша каждого члена Святых Ордосов.

Куда бы ни завело расследование, инквизитор будет биться с врагами Империума до их последнего вздоха. Он может в одиночку сражаться в гнилостном, непроницаемо-тёмном подземелье с вождём мутантов. Он может вести отряд отборных воинов в бой против еретического культа, что охватил всё планетарное правительство. Он может командовать целым полком Имперской Гвардии, переданным под его руководство. Он может стоять на мостике линкора Имперского Флота, бесстрастно наблюдая за тем, как пылает приговорённый им мир. Власть инквизиторов всеобъемлюща, а их преданность неизмерима.

Начальные умения, таланты и имущество

Таланты: *«Равный (Инквизиция)»*.

Снаряжение: автопистолет *высшего качества* или болт-пистолет, силовой меч *обычного качества* или цепной меч *высшего качества*, инсигния инквизитора, одно наперстное оружие на выбор игрока, микробусина.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Инквизитора, вы автоматически получаете особенность *«Несгибаемая воля Инквизиции»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Несгибаемая воля Инквизиции

Инквизитор должен обладать могучей силой воли, которая позволит без страха встречать все ужасы галактики и противостоять им. Никто из носящих инсигнию не смог бы действовать без поддерживающей его железной воли. Один раз за игровую встречу инквизитор может автоматически пройти тест Силы воли (это может быть не только тест характеристики, но и тест умения, основанного на Силе воли или сотворение психосилы). Если количество ступеней успеха будет важно, считайте, что инквизитор выбросил 01 на костях. Эта способность может быть применена как до, так и после броска костей, а её использование допускается всегда, независимо от других модификаторов.

Выберите одну особенность…

Закалённый разум

Каждый, кто получает инквизиторскую инсигнию, несомненно, уже немало времени провел, служа Святым Ордосам и сражаясь с их врагами. Такой опыт закаляет разум и делает его невосприимчивым к ужасам и злу, что можно повстречать в галактике. Начиная с этого мига, Инквизитор начисляет себе лишь половину получаемых им *очков безумия* (округлять вниз).

Дар псайкера

Многие инквизиторы обладают психическим даром, а их могучая воля и знания о Варпе ведут их по пути псайкера. Персонаж уже должен быть псайкером, чтобы выбрать эту особенность. Вы можете в качестве *элитных улучшени*й приобретать: малые психосилы – за 500 ОО, обычные психосилы – за 750 ОО, высшие психосилы – за 2000 ОО. Также в качестве *элитного улучшения*, вы можете увеличивать Пси-рейтинг на +1 за 1500 ОО. Цена на высшие психосилы может быть уменьшена обычным способом (см. раздел **«Психическое возвышение»** в **главе V**).

Чистота — вот единственная защита

Быть инквизитором – значит чувствовать саму душу Императора. Это влияет на людей по-разному – чья-то вера лишь укрепляется, а чья-то – разрушается. Те, кто твёрдо держаться указанного Императором пути, обладают могучей защитой против тьмы Варпа и коварного шёпота его обитателей. Начиная с этого мига, Инквизитор, начисляет себе лишь половину получаемых им *очков порчи* (округлять вниз)

Улучшения характеристик Инквизитора

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1500	2000
Сила	3000	3500
Выносливость	3000	3500
Ловкость	1500	2000
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила воли	1000	1500
Товарищество	1000	1500

Улучшения Инквизитора на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в запретном знании	700	Мастерское умение	-
Мастерство в расследованиях	700	Мастерское умение	-
Мастерство в убеждении	700	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Знаток основного оружию	500	Героический талант	-
Агентурная сеть	700	Талант Влияния	-
Равный (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Дикари)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Капитаны-хартисты)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступность)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ульевики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступная группировка) (одна)	700 †	Талант Влияния	-
Сверхъестественная Сила воли (×2)	1000	Особенность	-
† *Очевидно, это опечатка, и у таланта должна быть отрицательна стоимость*			

Улучшения Инквизитора на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в наблюдении	700	Мастерское умение	-
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в скрытности	700	Мастерское умение	-
Мастерство в языкознании	700	Мастерское умение	-
Знаток пистолетов	500	Героический талант	-
Истинный лидер	700	Героический талант	Товарищество 30, Сила воли 30, Командование
Ментальная преграда	700	Героический талант	Сила воли 50
Враг (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	-
Равный (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (одной)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Преступность)	-200	Талант Влияния	-
Широкая переписка	700	Талант Влияния	-

Улучшения Инквизитора на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в тёмных делах	700	Мастерское умение	-
Мастерство в учёном знании	700	Мастерское умение	-
Знаток оружия ближнего боя	500	Героический талант	-
Несравненный стрелок	500	Героический талант	Дальний бой 40
Удивительная стойкость	700	Героический талант	Выносливость 40, Сила воли 40
Благочестивое созерцание	700	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Сеньор	700	Талант Влияния	-
Серый кардинал	700	Талант Влияния	-
Соперник (Экклезиархия)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Дикари)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, (Дикари)
Хорошая репутация (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Ульевики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ульевики)

Улучшения Инквизитора на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в выживании	700	Мастерское умение	-
Мастерство в криптографии	700	Мастерское умение	-
Знаменитый воин	700	Талант Влияния	-
Примиритель	700	Талант Влияния	-
Революционер	700	Талант Влияния	-
Соперник (один инквизитор)	-300	Талант Влияния	-
Соперник (одна фракция Инквизиции)	-300	Талант Влияния	-
Соперник (Силовики)	-100	Талант Влияния	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-

Улучшения Инквизитора на ранге 12 (Продолжение)			
Хорошая репутация (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Рабочие)
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Средний класс)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Учёные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)

Улучшения Инквизитора на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в искусствах Варпа	800	Мастерское умение	-
Мастерство в технологии	800	Мастерское умение	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Враг (один Инквизитор)	-300	Талант Влияния	-
Враг (одна фракция Инквизиции)	-300	Талант Влияния	-
Враг (Экклезиархия)	-200	Талант Влияния	-
Каликсидский патриций	700	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Разжигатель войны	700	Талант Влияния	-
Соперник (Адептус Арбитрес)	500 †	Талант Влияния	-
Соперник (Администратум)	500 †	Талант Влияния	-
Тайный культист	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Астропаты)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Хорошая репутация (Пустотники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
† *Опять непонятно, почему таланты* ***«Соперник»*** *стоят столько ОО.*			

Улучшения Инквизитора на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ритуал защиты	800	Талант	Сила воли 40
Каменное сердце	700	Героический талант	Сила воли 40
Предусмотрительный разум	700	Героический талант	Интеллект 40
Враг (Силовики)	-100	Талант Влияния	-
Наперсник лорда сектора	800	Талант Влияния	-
Обвинитель	700	Талант Влияния	-
Равный (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Вольные торговцы)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (одна)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Адепта Сороритас)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Адептус Астартес)	-300	Талант Влияния	-
Соперник (Астропаты)	-100	Талант Влияния	-
Соперник (Навигаторы)	-100	Талант Влияния	-
Убежденный ксантит	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Знать)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Капитаны-хартисты)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Капитаны-хартисты)
Хорошая репутация (Навигаторы)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Хорошая репутация (Преступность)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступность)

Улучшения Инквизитора на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Чистая вера †	700	Талант веры	-
Безграничная ненависть	700	Героический талант	Товарищество 30
Безоговорочный монодоминант	700	Талант Влияния	-
Враг (Адептус Арбитрес)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Администратум)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Навигаторы)	-100	Талант Влияния	-
Клятвы Ангелов смерти	800	Талант Влияния	-
Равный (Оффицио Ассасинорум)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Адептус Механикус)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Капитаны-хартисты)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Механикус)
Хорошая репутация (Культ) (один)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Культ) (один)
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			

Улучшения Инквизитора на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Чистка памяти	800	Талант	Интеллект 45, Сила воли 45
Очисти нечистое †	700	Талант Веры	Чистая вера
Град ударов	800	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Враг (Адепта Сороритас)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Адептус Астартес)	-300	Талант Влияния	-
Враг (Астропаты)	-100	Талант Влияния	-
Враг (Навигаторы)	-100	Талант Влияния	-
Покровители	800	Талант Влияния	-
Соперник (Вольные торговцы)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Инквизиция)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Оффицио Ассасинорум)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Вольные торговцы)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Вольные торговцы)
Хорошая репутация (Преступная группировка) (одна)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступная группировка) (одна)
Сверхъестественная Сила воли (×3)	2000	Особенность	Сверхъестественная Сила воли (×2)
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			



Крестоносец

«Принося этот обет, я клянусь защищать тебя от предателя, от зверя и от исчадия Варпа. Лишь со смертью прекратиться мой долг»

- крестоносец Кардроний Стоун, защитник инквизитора Сефидии на протяжении двенадцати десятилетий

По всему Империуму существует множество военно-духовных орденов, каждый из которых поклоняется Богу-Императору и служит ему согласно собственным идеалам и традициям. Для этих воинов-монахов религиозное служение и война – это одно и то же. Среди всех подобных орденов особенно выделяются мало кому известные за пределами Инквизиции дома крестоносцев.

Крестоносцы – это воины великой преданности и самоотречения, что поклялись служить Святым Ордосам, навсегда забыв о собственных желаниях и стремлениях. Каждый из них принадлежит к одному из домов – очень замкнутых закрытых сообществ. Дом может состоять, как из нескольких десятков, так и из нескольких тысяч членов. Некоторые базируются неподалеку от других важных объектов, принадлежащих Инквизиции, а другие – прямо внутри больших крепостей Святых Ордосов. На Трезубце в улье Сибеллус на Синтилле расположено несколько домов, воины которых всегда рядом и готовы сопровождать агентов Трона там, куда приведут тех обязанности.

Долг крестоносца – защищать инквизитора, в чём он приносит торжественную, нерушимую клятву. Однако они больше, чем просто телохранители. Крестоносец – это десница инквизитора, карающая длань, что наносит последний удар или отбивает выпады врага.



Для вступления в дом воин должен быть признан чистым и незатронутым скверной – насколько это возможно для обычного человека. Новый член может вступить в дом, только будучи приглашён одним из старших крестоносцев, и только после долгого рассмотрения этой кандидатуры. Вступая в ряды дома, новичок должен забыть о честолюбии и посвятить свои тело и душу дому и той великой цели, которую ставят перед собой Святые Ордосы Императорской Инквизиции. С этого момента у него больше нет никакого имущества, кроме его оружия, доспеха и реликвий веры. Он живёт в голой каменной келье, ожидая мига, когда будет призван на службу инквизитору, а будучи призван – исполняет волю своего господина.

Крестоносцы обучаются всем аспектам ближнего боя и не знают равных в сражении лицом к лицу. Они избегают применять стрелковое оружие, полагая, что по-настоящему исполнять свой долг могут только там, где лязгает сталь, льётся кровь и крошатся кости. Дома крестоносцев обучают своих членов массе боевых приёмов, хотя многие предпочитают концентрироваться на тренировках с одним видом оружия – тем, по которому обычно узнают членов конкретного дома. Это часто бывает древнее и почитаемое оружие, украшенное надписями и печатями чистоты. На нем нанесены имена и описания подвигов прежних владельцев, что напоминают крестоносцу о долге и том, что предшественники наблюдают за ним. Многие дома полагаются на длинные, тяжёлые силовые мечи, которые позволяют отбить любой вражий удар. Другие предпочитают массивное древковое оружие, сражаясь им так искусно, что его могучие удары ломают клинки тех, пытаются достать крестоносца.

Вместе со своим оружием, воины часто используют щиты-подавители разных типов. Столетиями такой щит считается чем-то вроде эмблемы крестоносцев, символизируя характер их призвания – защита и оборона. Однако многие подавители предназначены и для нападения. Они содержат в себе небольшой генератор, испускающий мощный оглушающий разряд в тот миг, когда оружие врага соприкасается с поверхностью щита, ошеломляя противника и позволяя крестоносцу нанести смертельный удар или лишить неприятеля сознания, чтобы потом передать инквизитору. Кроме того, подавители могут иметь встроенный одноразовый осколочный, газовый или даже мельта-заряд.

Многие инквизиторы и, в особенности охотники на ведьм, охотно пользуются услугами крестоносцев, ценя их боевые умения и духовную стойкость. Хотя члены Святых Ордосов часто и сами по себе отличные воины, среди них встречаются и мыслители, что избегают сражений, предпочитая отдавать это на откуп специалистам. Крестоносец – это лучший защитник. Инквизитор может спокойно заниматься своими делами, будучи в полной безопасности, зная, что никакая угроза не сможет приблизиться до тех пор, пока такой воин стоит на страже.

Начальные умения, таланты и имущество

Снаряжение: силовой меч *высшего качества*, щит-подавитель крестоносца, панцирный доспех *высшего качества*, знак полномочий, микробусина.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Крестоносца, вы автоматически получаете особенность *«Щит от всякого зла»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Щит от всякого зла

Долг крестоносца – защищать инквизитора, даже ценой своей жизни, если это потребуется. Он всегда должен быть готов встать между господином и опасностью, принимая на себя урон, позволяя своему инквизитору остаться невредимым. В сражении Крестоносец, находящийся не более чем в четырёх метрах от своего инквизитора, может применять следующие способности:

● В качестве *реакции* Крестоносец может совершить *парирование* для того, чтобы отбить атаку, направленную в инквизитора.

● Пожертвовав своим следующим ходом, Крестоносец может принять на себя весь урон от одного удара, направленного в инквизитора.

Выберите одну особенность…

Бич еретиков

Крестоносец дал обет искать и истреблять еретиков везде, где бы он ни встретил их. Его ведёт не кровавая ярость, а холодное, расчётливое мастерство, пробуждённое и воспитанное долгими часами тренировок и молитв. Крестоносец получает бонус +10 к Ближнему бою и +2 к урону, наносимому рукопашным оружием, когда сражается с еретиками. Окончательное решение вопроса о том, кто считается еретиком, остается за ведущим.

Охотник на ксеносов

Чужие – отвратительная и вечная угроза Империуму, и крестоносец дал обет очистить галактику от неё. Эта задача, очевидно, невыполнима в одиночку, но крестоносец надеется, что каждая пролитая им капля крови ксеноса приближает день великой победы Империума над самым страшным из своих врагов. Крестоносец получает бонус +10 к Ближнему бою и +2 к урону, наносимому рукопашным оружием, когда сражается с ксеносами.

Убийца демонов

Поклявшись сражаться с Врагом потусторонним, крестоносец приговорил всех отродий Варпа к смерти. Это самый страшный и жестокий враг – очень немногие крестоносцы из тех, что решились бросить ему вызов, жили долго и счастливо – но Инквизиция вознаграждает храбрых. Крестоносец получает бонус +10 к Ближнему бою и +2 к урону, наносимому рукопашным оружием, когда сражается с существами, имеющими особенность *«Демонический»*.

Улучшения характеристик Крестоносца

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1000	1500
Дальний бой	3000	3500
Сила	1000	1500
Выносливость	1500	2000
Ловкость	1000	1500
Интеллект	3000	3500
Восприятие	1500	2000
Сила воли	3000	3500
Товарищество	3000	3500

Улучшения Крестоносца на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение †	500	Талант	-
Кулачный боец	500	Талант	Ловкость 40
Спаситель	500	Талант	Ловкость 40
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Знаток оружия ближнего боя	500	Героический талант	-
Знаток основного оружия	500	Героический талант	-
Равный (Дикари)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ульевики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культы смерти)	-100	Талант Влияния	-

† *Этот талант на данном ранге можно брать до трёх раз*

Улучшения Крестоносца на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в выживании	500	Мастерское умение	
Избранник судьбы	1000	Талант	-
Ментальная преграда	500	Героический талант	Сила воли 50
Смертельный удар	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Равный (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Коренастый	1000	Особенность	-

Улучшения Крестоносца на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в атлетике	500	Мастерское умение	-
Мастерство в вождении	700	Мастерское умение	-
Град ударов	500	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Враг (Культы смерти)	-200	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступность)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Рабочие)

Улучшения Крестоносца на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Избранник судьбы	700	Талант	-
Мастер кулачного боя	700	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45, Кулачный боец
Танцующий с клинком	500	Героический талант	Ближний бой 40, Ловкость 40, Акробатика, Оружие ближнего боя (любое)
Равный (Жители миров смерти)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Оффицио Ассасинорум)	-300	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Паломники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)

Улучшения Крестоносца на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Всегда настороже	500	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Враг (Преступность)	-200	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Дикари)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Дикари)
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)

Улучшения Крестоносца на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Чистая вера †	700	Талант Веры	-
Берсерк	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Невероятная ловкость	500	Героический талант	Ловкость 50, Уклонение
Враг (Оффицио Ассасинорум)	-300	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Ульевики)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ульевики)
Хорошая репутация (Учёные)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			

Улучшения Крестоносца на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	800	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	1000	Талант	-
Крепкое телосложение ††	700	Талант	-
Благословленное сияние †	700	Талант Веры	Чистая вера
Император защищает	700	Талант Веры	Чистая вера
Мастер боевых искусств	700	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Равный (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			
†† *Этот талант на данном ранге можно брать до трёх раз*			

Улучшения Крестоносца на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ритуал защиты	800	Талант	Сила воли 40
Гнев праведника †	700	Талант Веры	Чистая Вера
Покровители	800	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Механикус)
Хорошая репутация (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)
Хорошая репутация (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Хорошая репутация (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			



Магос

«Я устал от этой плоти, плоти в которой я родился, как бы это не было странно и противно моей природе. Я жажду только чистой, холодной твёрдости стали и кремния, жажду стать единым с благословенной Машиной. Я не жду, что вы поймёте меня, вы – те, кто так цепляются за свою плоть, стремясь защитить её, словно она бессмертна. Когда-нибудь вы осознаете всю глупость вашего пути и будете умолять меня продлить ваши жизни…»

- магос Дерусс ведет светскую беседу с одним из младших отпрысков дома Персиды.

Магос – это приверженец культа Механикус, что служил Омниссии так долго и преданно, что ныне бóльшая часть его тела приняла священный облик Машины. За десятилетия или даже века, конечности и органы магоса были заменены лишённой слабости сталью, которой неведома усталость и старость. Но магос не останавливается и на этом – постепенно он заменяет всё больше и больше плоти на аугметику. Старейшие из служителей Омниссии уже не имеют органических частей тела, кроме малого кусочка серого вещества, погребённого под бронированной корой мозга, кортикальными имплантатами и массой кабелей, разъёмов и клапанов.

Всё дальше и дальше продвигаясь в Поиске знания, техножрец изменяется не только его внешне. Разум перестраивается так же как тело. Поиск знания может столкнуть магоса с технологиями ксеносов или древними эзотерическими доктринами, чьи толкования природы реальности угрожают самому рассудку изучающего их. Многие техножрецы, на десятилетия забросив остальные обязанности, запираются в лабораториях и изучают какой-нибудь остаток технологий давно погибшей цивилизации.



Постороннему может показаться, что в Адептус Механикус существует целое сословие техножрецов, которое занимается только тем, что плодит ереси. Впрочем, эти «ереси» не распространяются так, как это бывает в других организациях. Конечно, разумно ожидать, что служитель культа Механикус, к примеру, разыскивающий трактаты, посвященные демонологии, уже запятнан скверной, и скоро она, подобно раковой опухоли, будет разрастаться, затягивая сотни людей и приговаривая их к костру. Но это очень редко случается среди магосов – они настолько далеки от обычных людей и настолько целеустремлены, что сами понятия «ереси» и «запретного» для них ничего не значат. Они изучают тайны вселенной с отрешённостью и беспристрастностью, столь присущей их природе, а их аугметированные умы отсекают эхо голосов давно мёртвых ксеносов.

Идущие схожими путями в великом Поиске знания часто объединяются, создавая фракции внутри огромного тела Адептус Механикус. Магосы, достигшие совершенства в своей области знаний, как правило, носят соответствующие титулы. Среди множества других, существуют такие титулы как магос Техникус, магос Металлургикус, магос Алхимис, магос Физис, магос Биологис, магос Ординатус и многие другие.

Изучая эзотерические технологии, магос полнее постигает волю Омниссии. По мере того, как тело и разум служителя становятся всё более и более механическими, крепнет и его связь с Богом. Он проводят службы на алтарях Машины на мирах-кузницах, каждый из которых соединён с остальными, образуя галактическую сеть, через которую передаётся воля Омниссии и накопленные братством Механикус знания. В постоянных исследованиях, собирая, изучая и накапливая данные, магос сам превращается в совершенное хранилище знаний, так же, как всю прежнюю жизнь он, сбрасывая слабую плоть, превращался в совершенную машину. В конце концов, магос отвергает последнюю сохранившуюся в нём часть человечности и переносит данные со своих кортикальных имплантатов, а может быть и свою душу, в один из алтарей, становясь одним целым с Омниссией.

Но пока это не произойдет, магос продолжает Поиск знания, куда бы он ни завёл его. Некоторые в ходе своих исследований, могут работать бок о бок с Инквизицией, находя, что их интересы часто бывают сходными. Члены Святых Ордосов считают магосов ценными союзниками, что могут понять и использовать те знания, что свели бы с ума других.

Начальные умения, таланты и имущество

Таланты: *«Равный (Адептус Механикус)»* (талант *влияния*), *«Знание – сила»* †.

Снаряжение: панцирный доспех *высшего качества* или силовая броня *обычного качества*, силовой топор или силовая булава, хеллган *высшего качества* или болтер *обычного качества* с лазерным прицелом, две бионические конечности или кибернетических имплантата *высшего качества* по выбору игрока, знак полномочий, ауспекс, комбитул, вокс-кастер.

† Знание — сила

Определяя предрасположенность к *социальных* групп и организаций, с которыми у него есть талант *«Равный»* или *«Хорошая репутация»*, Магос может использовать Интеллект вместо Товарищества.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Магоса, вы автоматически получаете особенность *«Душа из железа»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Душа из железа

Истинные слуги Машинного бога отказываются от человечности и раскрывают объятия Омниссии. В особенности это верно для магосов, что уже с трудом могут вспомнить то время, когда их терзали человеческие проблемы. Все *социальные* тесты, направленные против Магоса, получают штраф -30. Магос может выбрать одно умение из числа *«Обыденного»*, *«Учёного»*, *«Запретного знаний»* или *«Ремесла»* – это умение отражает поле его деятельности и экспериментов. Магос получает одну дополнительную ступень успеха к каждому успешному тесту *«Технологии»* или выбранного умения, а также получает бонус +10 к любому состязательному тесту, использующему *«Технологию»* или выбранное умение.

Выберите одну особенность…

Оружейник

Все магосы обладают огромным опытом работы с машинными духами и священными технологическими механизмами. Многие, однако, специализируются на изучении и благословлении отдельного вида устройств – например, оружия. Один раз за бой Магос может усилить своё оружие или нанести удар в уязвимое место в броне врага. Один раз за игровую встречу оружие, используемое Магосом (это может быть шоковое, силовое, лазерное, плазменное или мельта-оружие, а по решению ведущего – и экзотическое) увеличивает свой урон и бронебойность на число, равное бонусу Интеллекта Магоса. Это бонус действует в течение одного раунда.

Примечание переводчика: *в описании особенности явно ошибка или недосказанность. Сперва говориться что-то об «один раз за бой», но на этом всё обрывается. Потом следует свойство, увеличивающее урон и бронебойность, но применяемое один раз за игровую встречу. Предполагаю, что в итоге особенность должна давать увеличение* ***один раз за бой*** *– именно так работает одноимённый талант в последующих игровых системах.*

Бронник

Самые лучшие доспехи и силовые поля создаются последователями Машинного бога по древним образцам, пришедшим из славного прошлого человечества. Годы обучения позволяют магосу сохранять своё защитное снаряжение в наилучшем состоянии и даже больше. Магос увеличивает количество *очков брони*, предоставляемое его доспехом на +2 очка. Для этого, чтобы этот эффект действовал, Магос должен каждый день тратить не меньше часа на то, чтобы благословить и подготовить свою броню. Этот бонус распространяется только на снаряжение, что носит сам Магос.

Техноремесленник

Отнюдь не все магосы специализируются на военных технологиях. Некоторые предпочитают работать со множеством других видов устройств. Опытный магос может заставить любой механизм работать лучше, расширить его функционал или результативность. Один раз в день, потратив полное действие, Магос может увеличить эффективность любого устройства, не являющегося оружием или защитным приспособлением. Это повышает его производительность на 50%, будь то дальность сигнала, который оно передаёт, или количество продукции, что оно производит. Эффект длится до конца сцены или столкновения (и может продолжать действовать – по решению ведущего). Окончательное решение того, какой именно эффект Магос может оказать на каждое конкретное устройство, остаётся за ведущим.

Улучшения характеристик Магоса

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	3000	3500
Дальний бой	1000	1500
Сила	1500	2000
Выносливость	1000	1500
Ловкость	3000	3500
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила воли	1500	2000
Товарищество	-	-

Улучшения Магоса на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Ремесло (любое)+10	500	Умение	-
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в технологии	500	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение †	500	Талант	-
Плоть слаба (1)	500	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Зов металла	500	Героический талант	Имплантаты Механикус
Равный (Адептус Механикус)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-100	Талант Влияния	-

† *Этот талант на этом ранге можно брать до трёх раз*

Улучшения Мазоса на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ремесло (любое)+20	500	Умение	-
Крепкое телосложение †	500	Талант	-
Машинное облачение	1000	Талант	-
Плоть слаба (2)	500	Талант	Плоть слаба (1)
Тяжёлое оружие (одно)	500	Талант	-
Знаток основного оружия	500	Героический талант	-
Родство с Машиной	500	Героический талант	Интеллект 30, Товарищество 30, Имплантаты Механикус
Равный (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Экклезиархия)	-300	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Механикус) ††
† *Этот талант на этом ранге можно брать до трёх раз*			
†† *В оригинале в требованиях указано* ***«Равный (Военные)»****, но это явная ошибка.*			

Улучшения Мазоса на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в наблюдении	700	Мастерское умение	-
Плоть слаба (3)	500	Талант	Плоть слаба (2)
Глас Омниссии	500	Героический талант	Имплантаты Механикус
Сияние энергий	500	Героический талант	Имплантаты Механикус
Враг (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Примиритель	500	Талант Влияния	-
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ульевики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Адепта Сороритас)	-300	Талант Влияния	-
Союзник Департаменто Мунитурум	500	Талант Влияния	-

Улучшения Мазоса на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	500	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Улучшенный бионический каркас	1000	Талант	-
Плоть слаба (4)	500	Талант	Плоть слаба (3)
Каменное сердце	500	Героический талант	Сила воли 40
Ментальная преграда	500	Героический талант	Сила воли 50
Предусмотрительный разум	500	Героический талант	Интеллект 40
Враг (Экклезиархия)	-300	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Адептус Титаникус)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (одна)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Разжигатель войны	500	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (Рабочие)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Рабочие)
Хорошая репутация (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Ульевики)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ульевики)
Хорошая репутация (Учёные)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)

Улучшения Магоса на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в пилотировании	500	Мастерское умение	-
Воплощение Машины	1000	Героический талант	Имплантаты Механикус
Знаток оружия ближнего боя	500	Героический талант	-
Враг (Адепта Сороритас)	-300	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)

Улучшения Магоса на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Антигравитация	500	Героический талант	Имплантаты Механикус
Знаток тяжёлого оружия	1000	Героический талант	-
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Революционер	500	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Адептус Титаникус)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Титаникус)
Хорошая репутация (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Коренастый	1000	Особенность	Воплощение Машины

Улучшения Магоса на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в криптографии	500	Мастерское умение	-
Чистота Машины	500	Героический талант	Имплантаты Механикус
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)
Хорошая репутация (Преступная группировка) (одна)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступная группировка) (одна)
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
Бронированный	1000	Особенность	Машина
Сверхъестественная Выносливость (×2)	2000	Особенность	Воплощение Машины
Сверхъестественный Интеллект (×2)	1000	Особенность	-

Улучшения Магоса на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Удивительная стойкость	500	Героический талант	Выносливость 40, Сила воли 40
Чистка памяти	500	Талант	Интеллект 45, Сила воли 45
Клятвы Ангелов смерти	800	Талант Влияния	-
Покровители	800	Талант Влияния	-
Равный (Вольные торговцы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Культ) (один)
Хорошая репутация (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Хорошая репутация (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Парящий (6)	2000	Особенность	Антигравитация
Сверхъестественная Сила (×2)	2000	Особенность	Воплощение Машины

Мудрец

«Да, конечно, я могу установить, кто был троюродным прапрадедом герцога, мне нужно всего лишь провести альфа-омега-метазондирование хранилища святой Капелины. Я проведу это исследование скрытно, чтобы инфостражи не смогли отследить узор моего мышления… Однажды такое случилось во время задания на Мальфи… Я был без сознания три дня, как мне сказали… Видел очень странные сны… Так, уже говорил, что могу вычислить этого родственника герцога для вас, да? Все, что мне нужно, это…»

- адепт Гатасид (предположительно мёртвый)

Многие инквизиторы набирают себе настоящие армии схоластов и книжников, каждый из которых обладает уникальными познаниями, превосходящими даже таковые у их господина. Во время своей службы вместе с другими аколитами адепт может увидеть вещи, что не мог даже вообразить, и узнать тайны, что обрекли бы любого другого на немедленную чистку сознания. После долгих лет на службе Инквизиции, адепту удаляют «лишние» воспоминания и возвращают прежним хозяевам (иногда – в состоянии пускающего слюни идиота) или признают достойным посвящения во все тайны Святых Ордосов. Умственные способности некоторых адептов таковы, что инквизиторы предпочитают принимать их на службу навсегда, чтобы они не выболтали посторонним того, что должно оставаться скрытым.

Мудрецы (они же эрудиты, калькулусы логи или лексмеханики) – это адепты, что оставили своё прошлое призвание. Конечно, многие из них поддерживают связи с теми, кого оставили в прошлой жизни, и теми, кого могут использовать при исполнении обязанностей. Некоторые становятся членами свиты того или иного инквизитора, другие же служат Святым Ордосам в целом, безвылазно пребывая в Трезубце до тех пор, пока кому-то из носителей инсигнии не понадобятся их услуги. Однако многие инквизиторы предпочитают использовать своих, более доверенных мудрецов, предпочитая, чтобы всегда жадные до нового ходячие хранилища проклятого знания всегда были под рукой.

Для истинного мудреца ни одна тайна не будет достаточно тёмной, а загадка – достаточно сложной, чтобы помешать открыть истину. Мудрецы преданны поискам знания и часто выказывают склонность к изучению даже самых мелких фактов и скрупулезность, что лежит за гранью способностей обычного человека. Некоторые из них явно одарены – или прокляты – генетической предрасположенностью к накоплению знания, так же как навигаторы наделены способностью вести суда сквозь Варп. Мудрец способен проникнуть в системы любого архива, ориентироваться меж массивами собираемых тысячелетиями сведений и разгадать шифр, что был создан для того, чтобы быть нерушимым.

Мудрецы часто обрушиваются на своего господина с выводами, которые они сделали, обработав массу данных. Иногда это раздражает, но опытный инквизитор всегда держит своих инфогончих на длинном поводке, позволяя им свободно рыскать в поисках нового знания. Мудрец может проводить бессчётные часы, погрузившись в незримое царство данных и «метазондируя» содержимое древних архивов. Многие настолько увлекаются своими штудиями, что им требуется надсмотрщик, который бы следил за тем, чтобы учёный не пренебрегал потребностями своего тела. Иные и вовсе поддаются так называемому «мнемовирусу», заставляющему их накапливать всё больше и больше знаний в бесконечном стремлении познать все тайны Вселенной.

Головы самых многознающих мудрецов полнятся сведениями, которые они постигли и отказываются забывать. Ум человека способен поглотить невероятные объёмы информации, но лишь немногие используют этот дарованный Императором потенциал в полной мере. Некоторые, однако, сгибаются под тяжестью собранных знаний. Иногда они находят спасение в церебральных имплантатах, получаемых от Адептус Механикус, и жертвуют частью человечности ради увеличенного объёма памяти. Другие освобождают часть мозга, удаляя воспоминания, которые считают второстепенными, и оставляя только самые важные. Такие люди становятся всё более и более оторванными от реальности – как правило, они могут в мельчайших подробностях вспомнить любую минуту любого задания, возложенного на них инквизитором – но ничего не помнят о том, что происходит между этими заданиями.

Выполняя свою миссию, мудрецы часто попадают в опасные передряги, вытаскивать из которых их предстоит другим агентам. Очень часто беглый осмотр информации сам собой переходит в полноценное исследование, и мудрец может увлечься и не подозревать, что его товарищи отбивают волны врагов, одну за другой, пока он работает с терминалом. Многие мудрецы имеют очень слабый инстинкт самосохранения, притуплённый любопытством и жаждой новых знаний, которые ведут их вперед, невзирая на возможные риски. Но несмотря на все эти факторы, множество инквизиторов считают услуги доверенного мудреца совершенно незаменимыми в деле разоблачения врагов Империума.

Начальные умения, таланты и имущество

Таланты: *«Равный (Учёные)»* (талант *влияния*).

Снаряжение: хеллпистолет *высшего качества* или стаб-пистолет по выбору игрока, флак-броня *высшего качества*, один кибернетический имплантат *высшего качества* на выбор игрока, церебральный разъём, автоперо, знак полномочий, инфопланшет, микробусина.



Особенности Возвышения

Выбирая путь Мудреца, вы автоматически получаете особенность *«Знание – сила»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Знание — сила

Разум Мудреца – невероятная вещь, всё время находящаяся в размышлениях и движении, постоянно просчитывающая бесчисленные возможности и результаты. Один раз за игровую встречу Мудрец может автоматически пройти тест Интеллекта или тест умения, основанного на Интеллекте. Однако это считается обычным успехом, без дополнительных ступеней успеха.

Выберите одну особенность…

Неизвестное и безымянное

Во время своих исследований, мудрец собирает такое количество сведений, что, наверняка, будет знать хоть пару фактов о чём угодно. Мудрец считает все умения из группы *«Обыденного»*, *«Учёного»* и *«Запретного знания»* базовыми. Кроме того, он может использовать эту способность для того, чтобы предпринять тест *«Знания»* (по своему выбору), если хочет узнать что-либо о вещи, для которой не существует отдельного умения из группы *«Обыденного»*, *«Учёного»* и *«Запретного знания»*. Впрочем, окончательное решение вопроса о том, что и о чём можно узнать таким образом, остаётся за ведущим. Также Мудрец получает дополнительную ступень успеха в любом успешном *следственном* тесте.

Энциклопедист

В течение своей жизни мудрецы накапливают огромное количество данных, и узнают о Вселенной намного больше, чем следует. Большинство специализируется на какой-либо области, становясь в ней подлинными экспертами. Мудрец может выбрать одно умение из числа *«Обыденного»*, *«Учёного»* или *«Запретного знания»* в качестве своей специализации (это не может быть мастерское умение). С этого момента персонаж всегда автоматически проходит тесты этого умения. Если количество ступеней успеха будет важно, считайте, что Мудрец выбросил 01 на костях.

Защищённый от скверны

В своих исследованиях мудрец часто сталкивается с вещами, что могут сломить рассудок смертного. Поэтому многие их них обучаются искусству «читать, не читая» и получать знания из текста, не вглядываясь слишком сильно в написанное. Мудрец отныне не получает очков *безумия* или *порчи* из непрямых источников – таких как книги и другие тексты. Однако ведущий может решить, что какой-либо том слишком отвратителен или затронут Варпом и действует на Мудреца как-то по-другому.

Улучшения характеристик Мудреца

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1500	2000
Сила	1500	2000
Выносливость	1500	2000
Ловкость	3000	3500
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила воли	1000	1500
Товарищество	3000	3500

Улучшения Мудреца на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в языкознании	500	Мастерское умение	-
Боевое построение	800	Талант	Интеллект 40
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Полиглот	500	Талант	-
Экзотическое оружие (Одно)	500	Талант	-
Предусмотрительный разум	500	Героический талант	Интеллект 40
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Широкая переписка	500	Талант Влияния	-
Сверхъестественный Интеллект (×2)	1000	Особенность	-

Улучшения Мудреца на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в торговле	500	Мастерское умение	-
Мастерство в учёном знании	500	Мастерское умение	-
Вложенные знания	700	Талант	-
Избранник судьбы	1000	Талант	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Знаток пистолетов	500	Героический талант	-
Ментальная преграда	1000	Героический талант	Сила воли 50
Равный (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30

Улучшения Мудреца на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в вождении	700	Мастерское умение	-
Мастерство в криптографии	500	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	1000	Талант	
Благочестивое созерцание	700	Героический талант	-
Каменное сердце	1000	Героический талант	Сила воли 40
Равный (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)

Улучшения Мудреца на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в технологии	500	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	1000	Талант	-
Чистка памяти	500	Талант	Интеллект 45, Сила воли 45
Знаток основного оружия	800	Героический талант	-
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)

Улучшения Мудреца на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Равный (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Сеньор	800	Талант Влияния	-
Серый кардинал	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Механикус)
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)

Улучшения Мудреца на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Избранник судьбы	700	Талант	-
Равный (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Революционер	700	Талант Влияния	-
Соперник (Экклезиархия)	-200	Талант Влияния	-
Союзник Департаменто Мунитorум	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)

Улучшения Мудреца на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Каликсидский патриций	700	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Администратум)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
Сверхъестественный Интеллект (×3)	2000	Особенность	Сверхъестественный Интеллект (×2)

Улучшения Мудреца на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Наперсник лорда сектора	700	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	1000	Талант	-
Враг (Экклезиархия)	-200	Талант Влияния	-
Покровители	700	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Титаникус)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Инквизиция)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Учёные)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Сверхъестественный Интеллект (×4)	3000	Особенность	Сверхъестественный Интеллект (×3)



Палатина

«Пусть тебя одолевают сомнения, пусть вихрь войны грозит поглотить тебя, а все известные тебе истины окажутся ложью – будьте сильны, ибо Император с вами. Ни одна армия не устоит против Него, ни один ксенос не останется в живых, и ни один еретик не уйдёт от возмездия. Не бойтесь, ибо с вами мы – Его дочери, несущие его святой гнев в очищающем пламени!»

- проповедь Экстермис канониссы Вейл при Второй осаде Ваксанида

Адепта Сороритас – искусные служительницы Экклезиархии, несущие возмездие Его врагам и милосердие – верным подданным. Палатины Адепта Сороритас – это заслуженные и испытанные члены Сестринства, что исполняют важные задания или возглавляют сестёр на поле боя. Эти женщины обладают немалым влиянием и часто работают бок о бок с инквизиторами или имперскими генералами в своём стремлении защитить человечество в эти тёмные времена.

Несмотря на то, что палатины хорошо разбираются в писаниях, житиях святых и ежедневных молитвах, их главное предназначение – вести сестёр за собой. Многие палатины на всю жизнь остаются чрезвычайно воинственными и уделяют много времени тренировкам, заботясь, как о себе, так и отданных под её командование.

Получение сана палатины в боевых орденах Сороритас обычно бывает плодом обычного продвижения по служебной лестнице, в чём особенно преуспевают сёстры-ветераны, не раз испытанные на поле битвы. Как правило, будущих палатин отбирают их числа заслуженных сестёр-супериор, проявивших лидерские качества и твёрдую веру. В Каликсиде же решающим фактором нередко становится служба в качестве аколита при инквизиторе Ордо Еретикус. Помощь Святым Ордосам делает таких сестёр орудиями божественной справедливости. Сороритас должны быть первыми, кто откликается на зов инквизитора, которому нужны лучшие из тех, что может дать Экклезиархия.



Будучи ответственной за важное задание, палатина должна сдерживать бушующее в ней пламя веры, одновременно воспитывая такое же в своих подопечных. Многие палатины способны работать бок о бок даже со столь одиозными личностями, как инквизиторы-радикалы или ксеносы. Непоколебимая вера сестры до поры сдерживает ненависть, что однажды выплеснется с непредставимой яростью, предавая каре и проклятию бывших «союзников».

Сестра, служащая Святым Ордосам, будто бы обитает в двух мирах. В первом есть только орден и вера, во втором – лишь долг агента Трона. Это очень опасный путь, ведь каждое задание инквизитора подвергает палатину и её миссию опасности встречи с ересью.

Род занятий палатины, во многом, определяется орденом. Боевые ордена редко взаимодействуют с каким-либо имперскими ведомствами, кроме Муниторума, Экклезиархии, и, изредка, Инквизиции. Присутствие Сестринства обеспечивает им и Гвардии духовное наставление. Кроме того, Сороритас – очень ценные союзники для Инквизиции, а их агенты не раз пресекали деятельность еретиков, едва она начинала распространяться.

Сестринство первым наносит удар, как только ересь поднимает голову. Несмотря на то большая часть времени палатины уходит на обучение новых поколений Сороритас, эти святые женщины нередко принимает участие в битвах, и палатина в бою – это зрелище, которое нужно видеть. Кроме лучшего оружия, доспехов и священных реликвий ордена, она вооружена многолетним опытом и знанием природы ереси. Каждое сражение, которым палатина командует с линии фронта, может стать для неё последним, и если это действительно окажется так – она готова принять свою судьбу и предстать перед Императором.

В Каликсиде множество палатин, которых возвели в этот сан на замену предшественницам, принявшим мученичество на поле боя. Хотя по-настоящему тяжёлых потерь в этом секторе Сестринство не несёт, очень многие отправляются к Императору именно в результате насильственной смерти. Этот факт немало говорит о том, с какой охотой палатины подвергают себя опасности, сражаясь вместе с теми, кто находится под их командованием. Они – истинные мученики Его воли.

Ордена Фамулус и Диалогус, обладают немалой политической силой и влиянием в Трезубце и Сияющем соборе, как и боевые ордена. Госпитальерки, напротив, не вмешиваются в политические интриги, если это не связано с их работой. Однако за пределами учёных сообществ и дворцов Инквизиции именно боевые ордена обладают наибольшим влиянием на обычных имперских граждан.

Начальные умения, таланты и имущество

Снаряжение: болтер Годвин-де'Аз *высшего качества*, болт-пистолет *высшего качества*, цепной меч *высшего качества*, силовая броня Сороритас *высшего качества*, кольцо права голоса, экземпляр «Правил Сороритас», писчий набор, защитное облачение *высшего качества*. Кроме того, Палатина может, как свободно реквизировать снаряжение из арсеналов своего ордена (см. дополнение **«Кровь мучеников»**), так и использовать *влияние* для *реквизиций*.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Палатины, вы автоматически получаете особенность *«Любимица Императора»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Любимица Императора

Вера палатины так сильна, что порча Варпа не властна над ней. Палатина невосприимчива к воздействию накопленных ей *очков порчи*. Кроме того, все полученные ей *очки порчи* и *безумия* уменьшаются на величину её бонуса Силы воли до минимума в 1. Когда Палатина достигает 100 *очков порчи*, персонаж должен покинуть игру. Как именно это произойдёт – решать ведущему, но многие палатины искупают свои грехи мученичеством.

Выберите одну особенность…

Чудотворица

Палатина принадлежит к тем немногим людям, что способны совершать чудеса во имя Императора. Многие считают это безоговорочным доказательством Его божественного могущества. Один раз за игровую встречу Палатина может, потратив *очко судьбы*, получить такой эффект, как если бы она сожгла его. Эффект такой силы длиться только в течение одной сцены, даже если в нормальных условиях он должен сохранятся дольше.

Героиня ордена

Бесчисленное множество битв на разных мирах отточило умение палатины обращаться с оружием. В бою с врагами, в отношении которых у Палатины есть талант *«Ненависть»*, её оружие считается имеющим свойства *«Освящённое»* и *«Проверенное (3)»*. Кроме того, сражаясь с такими противниками, Палатина автоматически подтверждает *праведную ярость*.

Улучшения характеристик Палатины

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1000	1500
Сила	1500	2000
Выносливость	3000	3500
Ловкость	1500	2000
Интеллект	3000	3500
Восприятие	1500	2000
Сила воли	1000	1500
Товарищество	1500	2000

Улучшения Палатины на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Стена стали	500	Талант	Ловкость 35
Стремительная атака	500	Талант	Ближний бой 35
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Талант Веры	700	Талант Веры	-
Знаток оружия ближнего боя	500	Героический талант	-
Знаток основного оружия	500	Героический талант	-
Истинный лидер	700	Героический талант	Товарищество 30, Сила воли 30, Командование
Безоговорочный монодоминант	500	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Равный (Экклезиархия)

Улучшения Палатины на ранге 10

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Мастерство в обыденном знании	700	Мастерское умение	-
Вложенные знания	500	Талант	Интеллект 40
Талант Веры	700	Талант Веры	-
Каменное сердце	700	Героический талант	Сила воли 40
Несравненный стрелок	700	Героический талант	Дальний бой 40
Благочестивое созерцание	500	Талант Влияния	-
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30

Улучшения Паладины на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в учёном знании	700	Мастерское умение	-
Молниеносная атака	500	Талант	Стремительная атака
Император защищает	500	Талант	Чистая вера
Талант Веры	700	Талант Веры	-
Всегда настороже	700	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Святой стрелок	1000	Героический талант	Дальний бой 40, Ловкость 40, Пистолеты (любые)
Равный (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-300	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)

Улучшения Паладины на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в атлетике	700	Мастерское умение	-
Боевое чутьё	700	Талант	-
Талант Веры	700	Талант Веры	-
Ментальная преграда	700	Героический талант	Сила воли 50
Равный (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Учёные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)

Улучшения Паладины на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Выбор цели	700	Талант	Дальний бой 50
Избранник судьбы	700	Талант	-
Крепкое телосложение †	500	Талант	-
Талант Веры	700	Талант	-
Берсерк	700	Героический талант	-
Враг (Культ) (один)	-300	Талант Влияния	-
Знаменитый воин	700	Талант Влияния	-
Равный (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
† *Этот талант на этом ранге можно брать до двух раз*			



Улучшения Палатины на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в вождении	1000	Мастерское умение	-
Мастерство в языкознании	700	Мастерское умение	-
Полиглот	700	Талант	Интеллект 40, Товарищество 30
Сила веры	1000	Талант	Чистая вера
Спаситель	700	Талант	Ловкость 40
Талант Веры	700	Талант Веры	-
Глас народа	700	Талант Влияния	-
Примиритель	700	Талант Влияния	-
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Разжигатель войны	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Широкая переписка	700	Талант Влияния	-

Улучшения Палатины на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в убеждении	1000	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Сила Веры	1000	Талант	Чистая вера
Талант веры	700	Талант Веры	-
Невероятная ловкость	700	Героический талант	Ловкость 50, Уклонение
Смертельный удар	1000	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 50
Танцующий с клинком	1000	Героический талант	Ловкость 40, Ближний бой 40, Оружие ближнего боя (любое), Акробатика
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)

Улучшения Палатины на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	1000	Мастерское умение	-
Сила Веры	1000	Талант	Чистая вера
Талант Веры	700	Талант Веры	-
Безграничная ненависть	1000	Героический талант	Товарищество 30
Удивительная стойкость	700	Героический талант	Выносливость 40, Сила воли 40
Клятвы Ангелов смерти	1000	Талант Влияния	-
Наперсник лорда сектора	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Член Тирантийского кабала	1000	Талант Влияния	-

«Я – благословение Бога-Императора, что явилось к вам во плоти.

Вы молились Ему-на-Терре, и наше появление – награда за вашу веру»

- палатина Розация – собранию знати улья Перас

Понтифик

«Не спрашивай меня, что такое вера. Вера не поддаётся определению. Вера – это то, что остаётся чистым, нетронутым и первозданным, когда все вокруг рушится и оказывается ложью»

- отец Милай, исповедник инквизитора Кранда, обращаясь к дознавателю Элису при очищении Дворца греха

Понтифики – это члены Адептус Министорум, что поднялись до высокого сана из рядов обычного духовенства. Они занимают завидное положение в Экклезиархии и несут на себе тяжкое бремя нового долга.

В каждом слове и поступке понтифика видна его решимость неустанно исполнять своё предназначение и убеждённость в неопровержимой истинности Имперской веры. Эти святые люди по-разному видят долг, диктуемый им волей Императора. Некоторые занимаются охотой на еретиков – и одно лишь присутствие такого понтифика наполняет ужасом сердца врагов Человечества, и укрепляет верность обычных граждан. Для таких священников их обычная работа мало отличается от службы Святым Ордосам. Другие предпочитают работать тайно, в свите инквизитора, где своей мудростью и верой они укрепляют сердца товарищей, позволяя им встречать лицом к лицу все ужасы вселенной. Часто обязанности инквизитора приводят к столкновениям с вещами, запретными для обычного человека – и в таких случаях понтифик позаботится о том, что никто не зашёл слишком далеко, и не перешагнул черту, за которой начинается ересь. Некоторые понтифики, благодаря своей мудрости и проницательности, служат личными исповедниками своего инквизитора, храня его самые тяжёлые тайны и признания. А если такой священник наделен правом отпущения грехов – это значит, что ему доверен один из самых ценных и тайных ресурсов Империума – душа его инквизитора.



Самый известный образ понтифика – закутанный в рясу или сутану человек, твердящий строки из священных писаний. Хотя такие встречаются очень часто, есть в Империуме и священники другого рода. Некоторые одним своим видом источают спокойствие и чистоту, и все приблизившиеся ощущают их исходящую от них благодать. Иные же выделяются мудростью или властным характером.

Именно из числа понтификов происходит множество имперских святых. Экклезиархия канонизировала немало собственных членов. Каждый из миллиона миров Империума имеет своих почитаемых героев, и за прошедшие тысячелетия бессчетное их количество было причислено к лику святых. Конечно, огромное большинство канонизаций произошло через века или даже тысячелетия после смерти самого святого. Только исчерпывающие проверки, проведённые целыми поколениями служителей Министорума, покажут, достоин ли кандидат канонизации. Часто и титул понтифика присваивается посмертно, через много лет после смерти «получателя», чтобы подчеркнуть истинность святости этого человека.

Однако случается и так, что понтифика нарекают святым ещё при жизни. Такие случаи очень редки, и не существует никакой официальной процедуры «признания» святого. Просто некоторые люди сияют светом величия Императора и привлекают миллионы последователей. Взывая к Императору, они способны являть его волю, творя чудеса, настолько поразительные, что верующие, узрев их, падают на колени и плачут, веря, что им довелось узреть человека, которого коснулся сам Спаситель Человечества. Проявляются эти чудеса по-разному. Иногда глаза святого сияют ослепительным светом, что опаляет саму душу. Порой святой парит в воздухе, будто бы вознесенный ввысь руками самого Императора. А иногда он обладает силой десятерых и способен сокрушать еретиков и богохульников одного за другим.

Каждый раз, при появлении «живого святого», Экклезиархия и Инквизиция проводят тщательное расследование, стремясь выяснить, не несёт ли этот человек какой-либо угрозы. И если таковая будет выявлена, с ним вполне могут расправиться – как правило, скрытно, чтобы избежать попыток мести со стороны последователей убитого. Если же святой будет признан истинным, он вполне может работать бок о бок с Министорумом и Инквизицией и вместе с ними исполнять волю Бога-Императора Человечества.

Начальные умения, таланты и имущество

Талант: *«Равный (Экклезиархия)»* (талант Влияния), и *«Чистая вера»*.

Снаряжение: цепной меч *высшего качества*, огнемёт или ручной огнемёт, панцирный доспех или розарий, знак полномочий, микробусина.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Понтифика, вы автоматически получаете особенность *«Избранный Императором»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Избранный Императором

Осиянный светом Императора живет, зная, что Его божественная длань защитит своего слугу ото всякого вреда. Для понтифика это больше чем просто вера – это действительная могучая защита от проклятых и изменяющего влияния Варпа. Это означает, что все существа с особенностью *«Демонический»*, должны проходить **средний (+0) тесте Силы воли** всякий раз, когда хотят атаковать Понтифика в ближнем бою. Кроме того, один раз за игровую встречу Понтифик может игнорировать получение *очков порчи*, независимо от её источника и количества.

Выберите одну особенность…

Голос Императора

Культ Бога-Императора зиждется на силе Его учения и Его прославлении. Поэтому священники часто становятся опытными ораторами, способными на невероятно пылкие речи или проклинающие литании, приводящие толпу с состояние благоговения или убийственной ярости. Имея дело с верными Императору людьми (исповедующими Имперскую веру), Понтифик получает бонус +30 ко всем *социальным* тестам. Кроме того, если Понтифик обладает талантом *«Мастер-оратор»*, то при помощи *социальных* тестов, он может воздействовать на любое количество людей, которые слышат и видят его.

Гнев Императора

Император – гневный и мстительный бог, и понтифики принимают и пропускают через себя эту ярость, особенно когда сражаются с самыми ненавистными врагами Человечества – с созданиями Варпа. В ближнем бою все атаки Понтифика и его союзников, стоящих в радиусе четырёх метров от него, считаются святыми и благословленными при подсчёте урона.

Помните, что эта особенность никак не взаимодействует с *талантами веры*, которые Понтифик может иметь. Эта способность существует в дополнение ко всем *талантам веры*.

Милость Императора

Умелый священнослужитель может использовать свою связь с Повелителем Человечества, для того чтобы исцелять чужие раны – это редкий дар, которым обладают немногие. За один день Понтифик может исцелять силой своей веры количество раз, равное своему бонусу Товарищества. Для совершения чуда он должен возложить руки на раненого и предпринять **рутинный (+20) тест Товарищества**. В случае успеха, он восстановит 2 раны, плюс ещё 2 раны за каждую ступень успеха. В бою применение этой способности требует полного действия. Такое исцеление можно предпринимать один раз на одно ранение одного человека. Помните, что эта особенность никак не взаимодействует с *талантами веры*, которые Понтифик может иметь. Эта способность существует в дополнение ко всем *талантам веры*.

Улучшения характеристик Понтифика		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1500	2000
Сила	1000	1500
Выносливость	1000	1500
Ловкость	1500	2000
Интеллект	3000	3500
Восприятие	3000	3500
Сила воли	1000	1500
Товарищество	1000	1500

Улучшения Понтифика на ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Полиглот	1000	Талант	-
Знаток основного оружия	500	Героический талант	-
Каменное сердце	500	Героический талант	Сила воли 40
Благочестивое созерцание	500	Талант Влияния	-
Равный (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30

Улучшения Понтифика на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в убеждении	500	Мастерское умение	-
Чистая вера	500	Талант веры	-
Ментальная преграда	500	Героический талант	Сила воли 50
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Дикари)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (одной)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ульевики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-300	Талант Влияния	-

Улучшения Понтифика на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Очисти нечистое †	500	Талант Веры	Чистая вера
Безграничная ненависть	500	Героический талант	Товарищество 30
Знаток оружия ближнего боя	500	Героический талант	-
Равный (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Хорошая репутация (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Рабочие)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)
Широкая переписка	500	Талант Влияния	-
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			

Улучшения Понтифика на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Божественное вмешательство †	500	Талант Веры	Чистая вера
Берсерк	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Враг (Преступная группировка) (одна)	-300	Талант Влияния	-
Глас народа	500	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Разжигатель войны	500	Талант Влияния	-
Соперник (Адептус Механикус)	800 ††	Талант Влияния	-
Соперник (Преступность)	800 ††	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Дикари)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Дикари)
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Ульевики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ульевики)
Хорошая репутация (Учёные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			
†† *Непонятно, почему таланты* ***«Соперник»*** *здесь стоят столько ОО, по логике, они должны иметь отрицательную стоимость.*			

«Вера будет твоим мечом, твоим щитом, твоей кровью и твоим предназначением.

Без веры не будет победы. Без веры ни одно деяние невозможно.

Любые поступки праведны и вечны, если совершены во имя Его»

Улучшения Понтифика на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в наблюдении	700	Мастерское умение	-
Гнев праведника †	500	Талант Веры	Чистая вера
Смертельный удар	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Враг (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Примиритель	700	Талант Влияния	-
Сеньор	700	Талант Влияния	-
Соперник (Астропаты)	-100	Талант Влияния	-
Союзник Департаменто Мунитorум	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			

Улучшения Понтифика на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Император защищает	500	Талант Веры	Чистая вера
Град ударов	500	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Удивительная стойкость	500	Героический талант	Выносливость 40, Сила воли 40
Враг (Адептус Механикус)	-300	Талант Влияния	-
Враг (Преступность)	-200	Талант Влияния	-
Каликсидский патриций	700	Талант Влияния	-
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Тайный культист	800	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)

Улучшения Понтифика на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Мастер кулачного боя	700	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45, Кулачный боец
Благословленное сияние †	500	Талант веры	Очисти нечистое, Божественное вмешательство, Император защищает
Враг (Астропаты)	-100	Талант Влияния	-
Наперсник лорда сектора	700	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Один аристократ)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Один инквизитор)	-200	Талант Влияния	-
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			

Улучшения Понтифика на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	700	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	1000	Талант	-
Крепкое телосложение (до трёх раз)	700	Талант	-
Мастер боевых искусств	1000	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Покровители	700	Талант Влияния	-
Революционер	800	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-

Псайкер-примарис

«Брось мне вызов, и я разорву твой разум и иссушу саму твою душу»

- псайкер-примарис Хаддрин Мальфумм

В Империуме Человечества псайкера может ждать самая разная судьба. Большинство обречены с рождения – те, что слишком нестабильны или осквернены, отправляются поддерживать жизнь Императора и свет Астрономикона на Святой Терре, куда их отвозят Чёрные корабли. Остальные проходят подготовку в Адептус Астопатика, а выказавшие надлежащие склонности, могут быть направлены для обучения в Инквизицию.

Отнюдь не все псайкеры равны по своей мощи. Те, что демонстрируют не только силу, но и способность контролировать её, становятся послушниками Схоластики Псайкана. Там они учатся использовать свои таланты на благо Империума, искупая свою греховную связь с ужасным Имматериумом. Те, кто смог пережить тренировки и испытания, становятся санкционированными псайкерами, а развив свои способности до определенного уровня, обретают титул псайкерами-примарис.



Как и санкционаты, псайкеры-примарис (также именуемые «ведущими псайкерами» или «лордами-псайкерами») служат при одном из бесчисленных отделений Адептус Терра, будучи направлены туда Схоластикой Псайкана. К примеру, те, что выказывают большие способности в искусстве прорицания и телепатии, часто трудятся в рядах Администратума, где их способности могут очень помочь бюрократической машине Империума. Иных назначают в Имперскую Гвардию. И конечно, немалое число служит в Инквизиции в качестве агентов Трона.

Тем инквизиторам, что готовы им доверять, псайкеры-примарис открывают множество возможностей, которыми не обладают другие агенты Трона. Псайкер-примарис может превратить толпу врагов в пепел, узнать, что думает подозреваемый, сам не проронив ни слова, и даже выследить врага, перенеся своё сознание в Эмпиреи.

Однако за эти невероятные способности нужно платить. Как и все их собратья, псайкеры-примарис вынуждены жить в вечном страхе, что их пожрёт та стихия, из которой они черпают силы. Твари Варпа бродят на задворках сознания псайкера, только и, ожидая момента, когда он перенапряжет себя, и его ментальная защита ослабнет. Чтобы помочь своим членам, Схоластика снабжает псайкеров-примарис некоторыми защитными системами. Некоторые из них вполне материальны – это микросхемы и нейроактивные кабели, вшитые в воротник или капюшон одежды, что носит псайкер. В пределах сектора Каликсида также существует практика вживления подобных устройств прямо в череп. Эти системы позволяют носителю рассеивать избыток варп-энергии или легче переносить перегрузки. Кроме всего прочего, не следует забывать, что псайкеры-примарис считаются очень ценным ресурсом, который стараются оберегать и не расходовать попусту.

Конечно, бывают обстоятельства, в которых даже самый могущественный и защищённый псайкер может поддаться пагубному влиянию Имматериума, что может привести к ужасающим последствиям вроде демонической одержимости или чего-то похуже. В такой ситуации, псайкер может рассчитывать только на то, что его ментальная подготовка позволит ему покончить с собой раньше, чем силы Варпа заставят его совершать убийства, расправляясь со своими товарищами, друзьями и просто невинными людьми.

Начальные умения, таланты и имущество

Снаряжение: психосиловое оружие *обычного качества* (правила психосилового оружия см. стр. 353 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**) или силовое оружие *высшего качества*, болт-пистолет *обычного качества* или хеллпистолет, флак-броня *высшего качества*, психофокус, знак полномочий, микробусина.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Псайкера-примарис, вы автоматически получаете особенность *«Защитные системы Схоластики Псайкана»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Защитные системы Схоластики Псайкана

Псайкеру-примарис были вживлены охранные системы и псипроводящие контуры, что отчасти защищает его от сил Варпа. Каждый раз, когда Псайкер-примарис вынужден делать бросок по **таблице варп-прорывов** (но не по таблице **психических феноменов**), он может изменить выброшенный результат на 1к5 (уменьшив или увеличив – по своему выбору). Кроме того, если Псайкеру-примарис выпадает результат, связанный с одержимостью, он обязан предпринять **средний (+0) тест Силы воли**. Успех означает, что псайкер подчиняется вбитым в него рефлексам и совершает самоубийство, используя любое оружие, что держит в руках, или свою мизерикордию. Псайкер может сжечь *очко судьбы*, чтобы избежать смерти. В этом случае, псайкер вообще не считается подвергавшимся каком-либо эффекту.

Выберите одну особенность…

Псайкер-солдат

Многие псайкеры-примарис служат бок о бок с высокопоставленными офицерами Имперской Гвардии. Это не значит, что обладатели психического дара не участвуют в битвах – псайкеров довольно часто можно увидеть на линии фронта, где они учатся применять свои способности стремительно и безжалостно.

Один раз за бой Псайкер-примарис может применить психосилу, что требует полного или частичного действия, за свободное. Помните, что он может применять только одну психосилу в ход.

Укротитель Варпа

Некоторые псайкеры-примарис способны создавать островок спокойствия в Варпе вокруг себя, укрощая бушующие энергии Имматериума, и направляя их на сотворение своих психосил. Самоконтроль этих мастеров практически невозможно поколебать и не разрушить никаким колдовством. Один раз за ход Псайкер-примарис может игнорировать все исходящие из одного источника эффекты, влияющие на его способность вызывать *варп-прорывы* или накладывающие модификаторы на броски по **таблице варп-прорывов** и **психических феноменов**. Если таковых источников несколько, персонаж должен в начале своего хода указать, эффект какого он хочет проигнорировать. Помните, что эта способность помогает против факторов, делающих применение психосил более опасным или непредсказуемым, но не может помочь от тех, что вовсе блокируют применение психосил – например, присутствия неприкасаемых.

Призрак в Варпе

Для Империума, и особенно, Инквизиции очень полезно иметь на службе псайкеров, что умеют не оставлять следов. Таких людей боятся даже другие псайкеры, твёрдо уверенные, что столь тёмные способности могут вести лишь ко злу. Один раз за игровую встречу, псайкер может сотворить психосилу, не оставив никаких следов её применения. Кроме того, псайкер может сотворить её безо всяких звуковых или зримых следов (если, конечно, они не требуются для успешной работы психосилы) Во всех остальных аспектах, эта психосила работает как обычно. Ведущий может постановить, что некоторые психосилы слишком могущественны или разрушительны, чтобы их мощь можно было скрыть подобным образом.

Улучшения характеристик Псайкера-примарис

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	3000	3500
Дальний бой	1500	2000
Сила	1500	2000
Выносливость	1500	2000
Ловкость	3000	3500
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила воли	1000	1500
Товарищество	3000	3500

Улучшения Псайкера-примарис на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Уклонение+20	700	Умение	Уклонение+10
Высшая психосила	1000	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Мастерство в искусствах Варпа	400	Мастерское умение	-
Знаток оружия ближнего боя	400	Героический талант	-
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Революционер	800	Талант Влияния	-
Соперник (Адепта Сороритас)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Экклезиархия)	-200	Талант Влияния	-

Улучшения Псайкера-примарис на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение †	700	Умение	-
Пси-рейтинг +1	800	Талант	Пси-рейтинг 1+
Мастерство в запретном знании	400	Мастерское умение	-
Знаток пистолетов	400	Героический талант	-
Предусмотрительный разум	500	Героический талант	-
Враг (Адепта Сороритас)	-400	Талант Влияния	Соперник (Адепта Сороритас)
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	
Спящий агент	800	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)
Хорошая репутация (Инквизиция)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
† *Этот талант на этом ранге можно брать до двух раз*			

Улучшения Псайкера-примарис на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в наблюдении	400	Мастерское умение	-
Высшая психосила	1000	Талант	-
Каменное сердце	400	Героический талант	-
Враг (Экклезиархия)	-400	Талант Влияния	Соперник (Экклезиархия)
Равный (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Преступность)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Администратум)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Член Тирантийского кабала	400	Талант Влияния	-

Улучшения Псайкера-примарис на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в развлечениях	500	Мастерское умение	-
Мастерство в расследованиях	500	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	800	Талант	-
Пси-рейтинг +1	800	Талант	Пси-рейтинг 1+
Благочестивое созерцание	800	Талант Влияния	
Враг (Культ) (один)	-300	Талант Влияния	Соперник (Культ) (один)
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Средний класс)	-200	Талант Влияния	
Спящий агент	700	Талант Влияния	
Тайный культист	700	Талант Влияния	-
Тайный культист	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Учёные)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)

Улучшения Псайкера-примарис на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в учёном знании	500	Мастерское умение	-
Высшая психосила	1500	Талант	-
Всегда настороже	500	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Враг (Преступная группировка) (одна)	-300	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (одна)
Соперник (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Союзник Департаменто Мунитorум	400	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Военные)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Знать)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)

Улучшения Псайкера-примарис на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Пси-рейтинг +1	800	Талант	Пси-рейтинг 1+
Град ударов	400	Героический талант	-
Враг (Адептус Арбитрес)	-300	Талант Влияния	-
Враг (Силовики)	-300	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Сеньор	400	Талант Влияния	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Правительство)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Пустотники)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Сверхъестественная Сила воли (×2)	1000	Особенность	-

Улучшения Псайкера-примарис на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Высшая психосила	1500	Талант	-
Танцующий с клинком	500	Героический талант	-
Враг (Правительство)	-300	Талант Влияния	-
Каликсидский патриций	500	Талант Влияния	-
Равный (Вольные торговцы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Тайный культист	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Имперский Флот)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)

Улучшения Псайкера-примарис на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Пси-рейтинг +1	500	Талант	Пси-рейтинг 1+
Истинный лидер	500	Героический талант	-
Удивительная стойкость	600	Героический талант	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (СПО)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Капитаны-хартисты)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Капитаны-хартисты)
Хорошая репутация (Вольные торговцы)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Вольные торговцы)
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Культ) (один)	-300	Талант Влияния	Соперник (Культ) (один)
Враг (Адептус Астартес)	-500	Талант Влияния	-
Враг (Оффицио Ассасинорум)	-500	Талант Влияния	-
Сверхъестественная Сила воли (×3)	2000	Особенность	-

Судья

«Ни с места, именем Лекс Империалис! Подчиняйтесь, или я, во имя Императора, убью вас немедленно!»

- судья Гордон Тит
при зачистке внутренней зоны 13 на Соломоне

Имперские законы абсолютны и нерушимы. Они должны быть такими, ибо это единственная преграда, что отделяет человечество от хаоса и разрушения. Принуждение людей к соблюдению этих законов – Лекс Империалис или же Книги правосудия – возложено на Адептус Арбитрес. Все законы всего Империума находятся под их юрисдикцией. Они – полиция Империума, его недреманное око, что следит за тем, чтобы планетарные губернаторы и другие наместники не изменили своей присяге. Но в Адептус Арбитрес служат не только рядовые арбитры, что подавляют мятежи, но и судьи. Судьи – это повелители правосудия, которые обладают полномочиями, почти равными инквизиторским. Им дана власть, как насаждать законность и порядок, так и вершить правосудие над теми, кто нарушает их.

Судья должен быстро судить и выносить приговор. Лекс Империалис строг, но справедлив. Для каждого преступления определено наказание, обусловленное тысячами решений, законов и прецедентов. В определённый миг своей карьеры, судья – если, конечно, он не несёт свою службу слишком далеко – совершает паломничество на Терру, чтобы посетить Залы правосудия, где будет изучать законы среди исполинских и постоянно растущих лабиринтов норм и постановлений, которые управляют каждым из разбросанных по галактике миров. Хотя переносные когитаторы судей содержат сокращенные версии Лекс Империалис, они годятся только для решения самых простых вопросов – вроде конфликтов юрисдикций или преступлений в Адептус Терра – тогда как при работе с более сложными и отвратительными преступлениями требуется вести долгий и утомительный процесс. Книга Правосудия очень велика, а имперское право – это отнюдь не точная наука, поэтому поиск верного решения может занять годы, десятилетия или даже века – в особенно сложных случаях. Конфликты противоречащих друг другу законов, что встречаются во многих делах, могут приводить к разным исходам для обвиняемого. Во внутренних святилищах Залов, судьи проводят много времени, решая подобные вопросы до тех пор, пока они не будут по-настоящему готовы вынести справедливое решение. Многие не останавливают свои исследования, а тщательно проверяют и обдумывают все аспекты дела в течение всей жизни и передают дело следующему судье, а тот, в свою очередь – следующему, и так далее, тысячелетиями. Обвиняемый уже может быть давно мертв – но решение будет найдено, и правосудие падёт на отдалённых потомков негодяя или людей, чьи предки хоть как-то косвенно были с ними связаны.

Всё это не означает, что судьи чураются насилия и кровопролития. Напротив, нормы Лекс Империалис повелевают всякому судье быть готовым лично привести приговор в исполнение сразу же после его вынесения. Иногда наказанием может стать прилюдная порка, иногда – ссылка на тюремный мир, отправка в штрафной легион или даже публичная казнь. Казнь, как правило, проводиться без долгих судебных разбирательств, а приговор приводиться в исполнение на месте выстрелом из болт-пистолета. Для наказания самых опасных и отвратительных преступников порой требуется полноценное развертывание боевых отрядов арбитров – жестоких и бескомпромиссных бойцов. А если Пакс Империалис по-настоящему нарушен – во власти судей будет призвать всю мощь армий Императора.

Обычно судьи с охотой становятся агентами Инквизиции. Они видят, что Святые Ордосы занимаются тем же, чем и они – несут правосудие злоумышленникам, преступникам и еретикам. Судьи часто поддерживают связи со старыми коллегами и в случае нужды могут привлекать ресурсы, как Инквизиции, так и Арбитрес. В отличие от многих других агентов Трона, судьи, сопровождая инквизитора (как правило – пуританина) часто продолжают исполнять свои обязанности, что выгодно для них обоих. Умение, как вести расследования, так и сражаться – это то сочетание, что делает судей весьма привлекательными для службы в Святых Ордосах, в которых они считаются очень ценными агентами.

Однако многие судьи часто бывают излишне твёрдыми и неуступчивыми, когда дело касается имперского закона. Это может стать проблемой, если работа аколита потребует его нарушать. Судьи обязаны быть непреклонными и неподкупными – даже в ходе важного расследования они не желают упускать правонарушителей или преступать закон сами. Они могут быть совершенно не готовы к сотрудничеству с агентами Трона, чьё происхождение связывает тех с преступными кругами Империума. Потому чаще всегда судьи работают бок о бок с инквизиторами-пуританами и агентами Трона, разделяющими их убеждения.



Начальные умения, таланты и имущество

Снаряжение: боевой дробовик *высшего качества* с патронами «Палач», болт-пистолет *обычного качества*, панцирный доспех Арбитрес *обычного качества*, силовая булава, знак полномочий, удостоверение арбитра.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Судьи, вы автоматически получаете особенность *«Неоспоримая власть»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Неоспоримая власть

Для большинства жителей имперских миров, повиновение – это добродетель, часто необходимая для выживания. Абсолютное, слепое повиновение имперским властям и картины ужасных последствий отсутствия такового вбивают гражданам с рождения. Персонаж-Судья может отдавать приказы гражданам Империума, готовым подчиниться. Если это происходит в бою, отдача подобного приказа считается свободным действием, которое Судья может применить один раз за ход. Когда Судья отдает приказ, количество целей, равное его бонусу Силы воли, должно пройти **легкий (+30) тест Силы воли** или подчиниться приказу. Эти люди должны быть имперскими гражданами, должны слышать и понимать приказ. Сам приказ должен быть простым (таким, чтобы его можно было исполнить в течение одного хода), например, *«Стой!»*, *«Прячься!»*, *«Схвати этого человека!»*. Кроме того, Судья должен иметь при себе что-то, что позволило бы опознать в нём арбитра – удостоверение, силовую булаву с эмблемой Арбитрес и тому подобное. По решению ведущего, некоторые люди – закоренелые преступники или культисты – могут быть невосприимчивы к этой способности. Если Судья носит полный набор регалий (панцирный доспех Арбитрес и удостоверение), а цель видит его отдающим приказ (даже на экране пикт-вещателя), то её тест Силы воли становиться **средним (+0)**. Если Судья также имеет талант *«Аура власти»*, он может отдавать приказы количеству целей, равному 10 × (Бонус Силы воли).

Выберите одну особенность…

Угроза еретиков

Многие судьи специализируются на определённой угрозе и изучают всё, что известно о каких-либо врагах, чтобы с большей эффективностью нести им правосудие. Еретики – привычный противник Арбитрес, вечная угроза закону и порядку. Судья получает бонус +20 к тестам *«Запугивания»* и *«Допроса»*, когда имеет дело с еретиками. Кроме того, еретики, всё ещё остающиеся имперскими гражданами, получают штраф -10 к воздействию особенности *«Неоспоримая власть»*. Окончательное решение вопроса о том, кто из врагов считается еретиком, остается за ведущим.

Надзиратель за мутантами

Мутанты составляют немалую часть населения многих имперских миров, где их используют как дешевую и многочисленную рабочую силу. Впрочем, некоторые судьи расскажут вам, что мутанты не приносят ничего, кроме проблем. Судья получает бонус +20 к тестам *«Запугивания»* и *«Допроса»*, когда имеет дело с мутантами. Кроме того, мутанты, всё ещё остающиеся имперскими гражданами, получают штраф -10 к воздействию особенности *«Неоспоримая власть»*.

Улучшения характеристик Судьи

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1000	1500
Сила	3000	3500
Выносливость	1000	1500
Ловкость	3000	3500
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1500	2000
Сила воли	1500	2000
Товарищество	1500	2000

Улучшения Судьи на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование+20	700	Умение	Командование+10
Поиск+20	700	Умение	Поиск+10
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	
Одарённый (Допрос)	700	Талант	-
Знаток основного оружия	400	Героический талант	-
Знаток пистолетов	400	Героический талант	-
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ульевики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступность)	-100	Талант Влияния	
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)

Улучшения Судьи на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Уклонение+20	700	Умение	Уклонение+10
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в наблюдении	400	Мастерское умение	-
Мастерство в расследованиях	400	Мастерское умение	-
Мастерство в убеждении	400	Мастерское умение	-
Одарённый (Запугивание)	700	Талант	-
Одарённый (Командование)	700	Талант	-
Одарённый (Проницательность)	700	Талант	-
Знаток оружия ближнего боя	500	Героический талант	-
Удивительная стойкость	400	Героический талант	-
Безоговорочный монодоминант	400	Талант Влияния	-
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Ульевики)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ульевики)

Улучшения Судьи на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в атлетике	500	Мастерское умение	-
Мастерство в обыденном знании	400	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Одарённый (Поиск)	700	Талант	-
Истинный лидер	400	Героический талант	-
Святой стрелок	500	Героический талант	-
Благочестивое созерцание	500	Талант Влияния	-
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступность)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Революционер	400	Талант Влияния	-
Соперник (Культ) (один)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Инквизиция)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Правительство)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Средний класс)	800	Талант Влияния	Товарищество 30, Равный (Средний класс)

Улучшения Судьи на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в скрытности	500	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Град ударов	400	Героический талант	-
Несравненный стрелок	400	Героический талант	-
Предусмотрительный разум	500	Героический талант	-
Враг (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (одна)
Враг (Преступность)	-200	Талант Влияния	Соперник (Преступность)
Покровители	400	Талант Влияния	-
Равный (Культ) (один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Знать)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)

Улучшения Судьи на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в темных делах	500	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастер кулачного боя	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45, Кулачный боец
Каменное сердце	400	Героический талант	-
Примиритель	400	Талант Влияния	-
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Разжигатель войны	400	Талант Влияния	-
Соперник (Знать)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (СПО)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)

Улучшения Судьи на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в криптографии	600	Мастерское умение	-
Мастерство в учёном знании	500	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Всегда настороже	500	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Знаток тяжёлого оружия	500	Героический талант	-
Мастер боевых искусств	500	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Танцующий с клинком	600	Героический талант	-
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Капитаны-хартисты)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Учёные)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)
Член Тирантийского кабала	500	Талант Влияния	-

Улучшения Судьи на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Боевое чутьё	700	Талант	Восприятие 40
Крепкое телосложение	700	Талант	Командование+10
Враг (Знать)	-400	Талант Влияния	Соперник (Знать)
Враг (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	Соперник (Культ) (один)
Враг (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (одна)
Каликсидский патриций	500	Талант Влияния	-
Равный (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Серый кардинал	500	Талант Влияния	-
Соперник (Культ) (один)	-100	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Капитаны-хартисты)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Капитаны-харстисты)

Улучшения Судьи на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	700	Мастерское умение	-
Враг (Капитаны-хартисты)	-200	Талант Влияния	Соперник (Капитаны-хартисты)
Враг (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (одна)
Наперсник лорда сектора	700	Талант Влияния	-
Равный (Жители планеты) (одной)	400	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Вольные торговцы)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (одну)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)

Убийца из культа смерти

«Да будет эта смерть священным даром Императору, а эта кровь – причастием. Я благословляю тебя ударом этого клинка…»

- Даклосс, убийца из Внутреннего круга
Трижды благословленных

Во всём Империуме, от густонаселённых миров сегментума Соляр до изолированных приграничных планет, существуют бесчисленные культы смерти. Эти сообщества состоят из безжалостных убийц, готовых заставить врагов Империума проливать кровь, как её проливали святые мученики и сам Император. Множество обрядов и глубокая секретность – обычные вещи для подобных культов. Большинство таких сообществ стоит на опасной границе между фанатичной преданностью Имперской вере (пусть и выраженной в весьма необычной манере) и настоящей ересью. Многие перешагивают эту границу, и, сами того не желая, становятся пешками в руках Губительных сил. Мрачные обряды приводят их в объятия Кровавого бога или Князя наслаждений. Неудивительно, что Экклезиархия не доверяет культам смерти, а Инквизиция всегда тщательно следит за их деятельностью.

Вся жизнь убийцы из культа смерти посвящена ритуальным расправам. Вряд ли найдется пара сильно схожих культов, но многие разделяют убеждение в том, что наивысший способ поклонения Императору – это истребление врагов Человечества. Члены культа постоянно упражняются во владении различным оружием и оттачивают своё мастерство до невиданных пределов. Каждый удар их клинка, каждая пролитая ими капля крови – дар Императору. Часто культисты смерти принимают участие в жутких ритуальных практиках, вроде церемоний причащения кровью или людоедских обрядов, в которых они пожирают человеческую плоть.

Большинство подобных культов избегают стрелкового оружия, хотя метательные ножи и звезды вполне могут быть дозволены. Многие культисты предпочитают специально изготовленное и обожаемое оружие – например, кинжалы, своей формой напоминающие терзающие врагов орлиные когти, или даже клинки, целиком вырезанные из костей праведников.

Жертвами таких убийц становятся те, кого вожди культа сочли достойными смерти. Изредка в изолированных районах Империума некоторые культы начинают беспорядочно резать мирных жителей, тем самым бросая вызов властям. Но большинство концентрируют усилия на определённой группе врагов. Некоторые охотятся на тех, кого считают еретиками – возможно, это будут представители других культов смерти или просто жители планеты, чьи предки однажды осмелились перечить воле Императора. Другие выслеживают ксеносов или защищают определённые территории, полагая, что когда-то по здесь ступал сам Император, и любой, кто совершит грех на святой земле, должен быть убит. Иные и вовсе считают, что пожирание трупов врага приносит им ритуальное очищение, а выпитая кровь позволяет забирать силу и умение убитого. Во время паломничества к Великому собору Экклезиархии можно видеть множество подобных приношений, посвящённых Императору.

Не меньшую разборчивость культы смерти выказывают в отношении того, кого они принимают к себе. Некоторые набирают людей только с определённой территории или только принадлежащих к определённому классу. Другие вербуют убийц среди тех, кому нечего терять – это могут быть одинокие обездоленные сироты, бандиты из ульев, беженцы. Ещё больше кандидатов происходит из числа последователей определённого направления Имперской веры – такой способ набора создаёт внутри обычной общины мощное боевое ядро. Ходят слухи, что некоторые культы похищают будущих убийц во младенчестве, унося их во тьму ночи, где этих детей будут воспитывать незнакомцы, скрывающие свои лица под капюшонами. В иные сообщества смерти принимают только мужчин, в другие – только женщин, чему у каждого культа есть множество своих причин.



Когда один из убийц не занят охотой на врагов, он может оттачивать своё искусство, медитировать, размышляя над некоторыми догмами своей веры или принимать участие в ритуалах. Большинство таких обрядов, так или иначе, связаны с кровью. Иногда это кровь собратьев, проливаемая в память о крови Императора, которой тот не пожалел во имя всего Человечества. Другие приносят в жертву пойманных врагов, и эти жуткие ритуалы стоят слишком близко к явной ереси и грозят отлучением.

Благодаря своим невероятным навыкам, некоторые убийцы из культов смерти попадают на службу Инквизиции. Формально между Святыми Ордосами и культом нет никакой связи. Как правило, конкретный инквизитор заключает нечто вроде соглашения с определённым сообществом, закрывая глаза на его опасные доктрины, за что и получает услуги умелых убийц. Изредка бывает, что сам инквизитор входит в культ или убеждает его принять к себе одного из доверенных аколитов дабы того обучили искусству смерти.

Чтобы стать членом культа, человек должен обладать выдающимися боевыми навыками и абсолютной преданностью Императору. Именно это сочетание религиозного рвения и умения убивать делает культы смерти столь опасным оружием. Каждый член подобного сообщества – служитель, преданный своей цели, от которой он никогда не отступится.

Начальные умения, таланты и имущество

Таланты: *«Равный (Культ (Культ Смерти))»* (Талант *влияния*)

Снаряжение: два силовых меча *высшего качества*, комбинезон-синтскин *высшего качества* или усиленный полевой комбинезон, инъектор с тремя дозами бойни, знак полномочий, микробусина.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Убийцы из культа смерти, вы автоматически получаете особенность *«Запредельная скорость»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Запредельная скорость

Жизнь культиста смерти – это непрекращающиеся тренировки и постоянное самопожертвование. Больше у них нет ничего – только отказавшись от всего, что связывало их с другими людьми, и перешагнув через границы морали, они достигают высот своего кровавого мастерства, становясь воителями, способными на невероятные вещи, почти сверхъестественными в своём телесном совершенстве. Убийца из культа смерти может использовать таланты *«Стремительная атака»* и *«Молниеносная атака»*, затрачивая на это частичное действие, а не полное, как обычно. Кроме того, Убийца из культа Смерти может применять этот талант в ходе *натиска*.

Выберите одну особенность…

Культ крови

В пределах Империума существует множество культов смерти, что по-разному поклоняются Императору. Но многие из подобных культистов долго и упорно обучаются искусству убийства, становясь лучшими в деле принесения боли и смерти. Убийца из культа смерти автоматически подтверждает *праведную ярость*, когда сражается с врагом рукопашным оружием. Кроме того, бронебойность всего рукопашного оружия, что использует Убийца из культа смерти, возрастает на +1.

Культ Смерти

Хотя некоторые культы возводят в объект поклонения средства исполнения убийства, другие поклоняются самой смерти. По слухам, некоторые их таких культов обладают почти сверхъестественными познаниями в деле убийства. Один раз за бой, Убийца из культа смерти может впасть в *праведную ярость*, если в броске на урон ему выпадет 7 или выше, а не 10, как обычно. Этот эффект длится только один раунд и применим только для рукопашного оружия. Кроме того, весь критический урон, что Убийца наносит рукопашным оружием, увеличивается на +1.

Культ боли

В то время как большинство культов смерти занимается причинением страданий другим, есть и такие, что обучают своих адептов противостоять боли. Последователи таких культов могут причинять себе жуткие, почти смертельные раны, выпускать кровь из своих сосудов и переламывать кости. Такого убийцу не страшит боль, и он готов расправляться со своими врагами, даже когда за ним самим тянется смерть. Один раз за игровую встречу Убийца из культа смерти может игнорировать весь урон, нанесенный ему одной атакой, включая все специальные эффекты этого урона. Кроме того, весь критический урон, наносимый персонажу, уменьшается на 1.

Улучшения характеристик Убийцы из культа смерти

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1000	1500
Дальний бой	1500	2000
Сила	1500	2000
Выносливость	1500	2000
Ловкость	1000	1500
Интеллект	3000	3500
Восприятие	3000	3500
Сила воли	1500	2000
Товарищество	3000	3500

Улучшения Убийцы из культа смерти на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Спаситель	500	Талант	Ловкость 40
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Мастерство в выживании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в скрытности	500	Мастерское умение	-
Град ударов	500	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Знаток оружия ближнего боя	500	Героический талант	-
Знаток основного оружия	500	Героический талант	-
Равный (Дикари)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (один)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Сверхъестественная Ловкость (×2)	1000	Особенность	-

Улучшения Убийцы из культа смерти на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в атлетике	500	Мастерское умение	-
Мастерство в запретном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в тёмных делах	500	Мастерское умение	-
Боевое чутьё	500	Талант	Восприятие 40
Знаток метательного оружия	500	Героический талант	-
Танцующий с клинком	500	Героический талант	Ловкость 40, Ближний бой 40, Акробатика, Оружие ближнего боя (любое)
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступность)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Силовики)	-200	Талант Влияния	-

Улучшения Убийцы из культа смерти на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Всегда настороже	500	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ульевики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (одна)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Адептус Арбитрес)	-200	Талант Влияния	-
Тайный культист	500	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Дикари)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Дикари)

Улучшения Убийцы из культа смерти на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ментальная преграда	500	Героический талант	Сила воли 50
Невероятная ловкость	500	Героический талант	Ловкость 40, Уклонение
Враг (Силовики)	-200	Талант Влияния	-
Криминальный барон	500	Талант Влияния	-
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	200	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Учёные)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Культ) (один)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Культ) (один)
Хорошая репутация (Паломники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Хорошая репутация (Преступность)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступность)

Улучшения Убийцы из культа смерти на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастер кулачного боя	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Враг (Адептус Арбитрес)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Экклезиархия)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Жители планеты) (одной)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (одной)
Хорошая репутация (Преступная группировка) (одна)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступная группировка) (одна)
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)

Улучшения Убийцы из культа смерти на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастер боевых искусств	1000	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Чистая вера †	500	Талант Веры	-
Враг (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Ульевики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ульевики)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Страх (1)	1000	Особенность	-
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			

Улучшения Убийцы из культа смерти на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Гнев праведника †	500	Талант Веры	Чистая вера
Враг (Экклезиархия)	-300	Талант Влияния	-
Каликсидский патриций	800	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Механикус)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Учёные)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Учёные)
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
Сверхъестественная Ловкость (×3)	1000	Особенность	Сверхъестественная Ловкость (×2)
† *Талант веры, подробнее см.* ***«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»*** *и/или* ***«Кровь мучеников»***			

Улучшения Убийцы из культа смерти на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ритуал защиты	500	Мастерское умение	-
Покровители	800	Талант Влияния	-
Равный (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Оффицио Ассасинорум)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Сверхъестественная Ловкость (×4)	800	Особенность	Сверхъестественная Ловкость (×3)

Штурмовик

«Валькирия Бета, начинай снижение, высота полста. Отряд Прим, готовиться к высадке! Последний, кто очутиться на земле, потащит мой рюкзак!»

- сержант Марк Блайн готовит свою сотую высадку

Штурмовики, столь презираемые обычными гвардейцами – обычно они называют их «славными мальчиками» или «игрушечными солдатиками» – без сомнения, заслуженно считаются элитой Имперской Гвардии. Закованный в панцирные доспехи, вооружённый высокомощными бронебойными хеллганами и снабжённый другим специальным снаряжением, один-единственный отряд штурмовиков может быть опаснее целой роты обычных гвардейцев.

Большинство штурмовиков – это дети погибших имперских служащих высокого ранга – например, офицеров Имперской Гвардии или Флота, членов Администратума или Адептус Арбитрес. Этих сирот принимают в один из приютов Схолы Прогениум, разбросанных по всей галактике, и воспитывают там.



Ученики получают выдающееся образование, которое обеспечивает режим из непрекращающихся молитв, уроков и физических упражнений. Их учат любить Императора, превращая почитание в абсолютную верность и готовность выплатить свой долг Империуму, что приложил столько усилий, чтобы воспитать их.

Вырастая, те ученики Схолы, что выказывают должные воинам навыки и склонности, подвергаются ещё более изнурительным тренировкам. Немногие выдерживают их, а иные и вовсе не выживают. Остальные же становятся имперскими штурмовиками.

Штурмовики – бойцы специального назначения, отделения или роты которых придают обычным гвардейским полкам для усиления или поддержки. Они готовы выполнить любое задание, будь то диверсия, десантная высадка, прямой штурм позиций противника или долгие действия в тылу врага.

В силу своей универсальности и мастерства, штурмовики часто привлекают внимание Инквизиции. Святые Ордосы не содержат больших армий, но инквизиторам в ходе расследований, часто требуются профессиональные солдаты. В таком случае они нередко прибегают к услугам отряда штурмовиков, переводя их из полка Гвардии под своё командование до конца операции. Более воинственные инквизиторы вполне могут наладить отношения с определённым отрядом этих воинов и оставить их у себя на службе на долгое время. Бывает и так, что впечатлённый умениями одного из штурмовиков, инквизитор навсегда зачисляет его в свою свиту.

Обучение, которое проходили штурмовики, подразумевает, что они вряд ли будут принимать деятельное участие в тайных расследованиях и операциях инквизитора. Из их программ обучения в Схоле Прогениум ради сохранения душевной чистоты, было намеренно исключено все, что касается эзотерики, древних и запретных тайн и знаний. Тем не менее, штурмовики – ценные слуги Инквизиции. Немногие из агентов Трона лучше подготовлены к сражениям против мутантов, ксеносов и еретиков. Имперские штурмовики – это истинные профессионалы, неважно, командуют они очищением подулья от еретического культа, высаживаются ли прямо на головы ксеносам или ведут остальных агентов Трона в вихре боя.

Начальные умения, таланты и имущество

Снаряжение: панцирный доспех штурмовика *хорошего качества*, хеллган *хорошего качества*, хеллпистолет *хорошего качества*, три фраг-гранаты, три крак-гранаты, знак полномочий, «Памятка Имперского гвардейца для поднятия боевого духа (Каликсидское издание)».

Особенности Возвышения

Выбирая путь Штурмовика, вы автоматически получаете особенность *«Привычка к снаряжению»*. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Привычка к снаряжению

Штурмовиков учат искусному обращению с любым оружием и снаряжением, что можно найти в арсеналах Империума. Однако наибольшее внимание уделяется их самой знаменитой экипировке – хеллганам и панцирным доспехам. Когда штурмовик стреляет из хеллгана или хеллпистолета, это оружие получает свойство *«Разрывное»* – таков результат долгих тренировок. Кроме того, когда персонаж носит стандартный панцирный доспех имперского производства, он считает его ничего не весящим и имеющим одну лишнюю ступень *качества* – поскольку штурмовиков специально обучают использованию таких доспехов и уходу за ними. К примеру, если персонаж носит панцирь *обычного качества*, то он считается для него панцирем *хорошего качества*.

Выберите одну особенность…

Полевой командир

Всех штурмовиков обучают действовать стремительно и агрессивно. Самые одарённые проходят дополнительную подготовку по командованию на поле боя. Один раз за бой, штурмовик может потратить полное действие, чтобы пройти **средний (+0) тест *«Командования»***, чтобы скоординировать и направить действия своих союзников. Если тест пройдён, все союзники штурмовика, слышавшие его приказы (включая и тех, что слышали его по воксу или посредством психосил), в течение этого хода получают бонус +2 к *инициативе* и могут перебрасывать проваленные тесты Дальнего боя. Этот переброс допустим только для личного оружия и не распространяется на орудия, установленные на технике.

Десантник

Полки штурмовиков используют множество видов техники – как транспортов, так и боевых машин. Десантные высадки со штурмовых «Валькирий» – это то, в чем они особенно искусны. Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам, сделанным для управления любой военной техникой – боевой машиной, шагателем, скиммером или воздушным судном. При использовании гравишютов, штурмовик автоматически проходит тесты, сделанные для того, чтобы раскрыть свой гравишют.

Разведчик

Подразделения штурмовиков нередко используют для разведки или тайных операций (это ещё одна из причин того, почему они столь любимы Инквизицией). Часто целые роты штурмовиков проходят специальное обучение искусству скрытности и незаметного проникновения. Штурмовик получает бонус +10 к тестам *«Скрытности»* и *«Бесшумного шага»* и +2 к *инициативе*. Однако панцирный доспех – это самый тяжёлый вид брони, которую можно носить, не лишаясь этого бонуса. С точки зрения игровой механики, это значит, что любой доспех, предоставляющий более 7 *очков брони*, лишает персонажа этих бонусов.

Улучшения характеристик Штурмовика

Характеристика	Героическое улучшение	Мастерское улучшение
Ближний бой	1000	1500
Дальний бой	1000	1500
Сила	1000	1500
Выносливость	1500	2000
Ловкость	1500	2000
Интеллект	3000	3500
Восприятие	1500	2000
Сила воли	3000	3500
Товарищество	3000	3500

Улучшения Штурмовика на ранге 9

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+10	700	Умение	Бдительность
Бесшумный шаг+10	700	Умение	Бесшумный шаг
Допрос+10	700	Умение	Допрос
Запугивание+10	700	Умение	Запугивание
Командование+10	700	Умение	Командование
Скрытность+10	700	Умение	Скрытность
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Химия+10	700	Умение	Химия
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Могучий разум	500	Талант	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Стремительная атака	700	Талант	Ближний бой 36
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Мастерство в атлетике	500	Мастерское умение	-
Мастерство в выживании	500	Мастерское умение	-
Знаток основного оружия	500	Героический талант	-
Знаток пистолетов	500	Героический талант	-
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30

Улучшения Штурмовика на ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	700	Умение	Бдительность+10
Бесшумный шаг+20	700	Умение	Бесшумный шаг+10
Допрос+20	700	Умение	Допрос+10
Запугивание+20	700	Умение	Запугивание+10
Командование+20	700	Умение	Командование+10
Скрытность+20	700	Умение	Скрытность+10
Химия+20	700	Умение	Химия+10
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Молниеносная атака	700	Талант	Стремительная атака
Мастерство в вождении	400	Мастерское умение	-
Знаток тяжёлого оружия	700	Героический талант	-
Знаток оружия ближнего боя	700	Героический талант	-
Несравненный стрелок	700	Героический талант	-
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)

Улучшения Штурмовика на ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в скрытности	400	Мастерское умение	-
Мастерство в технологии	700	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Одарённый (Запугивание)	700	Талант	-
Одарённый (Командование)	700	Талант	-
Берсерк	700	Героический талант	-
Удивительная стойкость	700	Героический талант	-
Равный (Дикари)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители миров смерти)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Силовики)	-200	Талант Влияния	-

Улучшения Штурмовика на ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в наблюдении	400	Мастерское умение	-
Мастерство в пилотировании	400	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Град ударов	500	Героический талант	-
Каменное сердце	600	Героический талант	-
Смертельный удар	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (СПО)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)

«Смерть – это не поражение, ибо смерть может быть славной. Страх – не поражение, ибо страх можно побороть; единственная возможность потерпеть поражение – это неисполнение приказа, ибо даже малейшее промедление в этом может привести к позорной гибели»

– «Либер Прогениум», том 1

Улучшения Штурмовика на ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в развлечениях	500	Мастерское умение	-
Боевое построение	700	Талант	Интеллект 40
Выбор цели	500	Талант	Дальний бой 40
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Спаситель	500	Талант	Ловкость 40
Истинный лидер	600	Героический талант	-
Знаменитый воин	1000	Талант Влияния	-
Равный (Жители планеты) (одной)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Жители планеты) (одной)	-300	Талант Влияния	-
Соперник (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Военные)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Дикари)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Дикари)

Улучшения Штурмовика на ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастер кулачного боя	700	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45, Кулачный боец.
Святой стрелок	500	Героический талант	-
Враг (Преступная группировка) (одна)	-300	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (одна)
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Имперский Флот)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Инквизиция)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Пустотники)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)

Улучшения Штурмовика на ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в расследованиях	600	Мастерское умение	-
Крепкое телосложение (×3)	500	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Безграничная ненависть	600	Героический талант	-
Мастер боевых искусств	600	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Враг (Жители планеты) (одной)	-500	Талант Влияния	Соперник (Жители планеты) (одной)
Враг (Культ) (один)	-400	Талант Влияния	Соперник (Культ) (один)
Равный (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (один)	-200	Талант Влияния	-
Член Тирантийского кабала	700	Талант Влияния	-

Улучшения Штурмовика на ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Избранник судьбы	1000	Талант	-
Враг (Культ) (один)	-400	Талант Влияния	Соперник (Культ) (один)
Покровители	500	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Астартес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Адептус Титаникус)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступная группировка) (одна)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)



IV

Ascended Skills and Talents

Mastered Skills

•

Paragon Talents

•

Talents of Influence

•

Other Ascended Talents

Глава IV

Умения и таланты Возвышения

«Древние считали, что человеческий разум не в состоянии вместить все – что это невозможно, что даже попытка этого ведёт лишь к ужасу и безумию. Как один из тех, кто достиг невозможного, я могу сказать – древние ошибались. Я не чувствую ужаса, и я полностью в своём уме».

- из незавершенных записей охотника на ведьм Мордарка

Те немногие, что возвысились на службе Инквизиции, пройдя через испытания огнём и смертью, обладают обширными знаниями и умениями, кои принесла им жизнь, полная опасностей и авантюр. Власть и возможности Инквизиции открывают им новые горизонты. Возможности гипнопереноса знаний и логической закалки позволят почтенному мудрецу покорить новые интеллектуальные вершины, а ноэтическое программирование и обучение у лучших наставников сделают искусного воина поистине великим.

Но не только знания или умение обращаться с клинком и болтером выделяют этих людей среди прочих. Куда важнее то, насколько сильно они могут влиять на шестерёнки огромного механизма под названием «Империум», и то, как они будут это делать – именно это отличает простых слуг Бога-Императора от агентов Трона.

Эта глава описывает то, как в **«Возвышении»** применяются такие таланты и умения.

Получение умений и талантов Возвышения

Таланты и умения из этой главы, дают персонажам могучие способности, что отражают их высокое положение. Как правило, эти умения включают в себя сразу несколько способностей, которые персонажи могут получить отдельно. Они сделаны сильными, ибо предназначены для могущественнейших людей Империума. В отличие от персонажей, созданных по обычным правилам **Dark Heresy**, герои **«Возвышения»** будут иметь меньшее количество способностей, которые, однако, будут обладать более широкой сферой применения. А ещё, такие способности занимают гораздо меньше места на листе персонажа, и игрокам будет проще их запоминать.

Мастерские умения

«Знание – это сила. Сила, большая чем пушки, мечи или целые армии. Это сила, ведь в царстве невежества обладающий знанием будет повелевать всем»

- Корваний Тэйр

Мастерские умения отражают постижение персонажем некой области знаний или навыков. Мастерские умения заменяют целые группы навыков и предоставляют персонажу бонус. Тесты таких навыков могут бросаться против разных характеристик – в зависимости от того, какие умения были заменены на мастерское, и от обстоятельств. Кроме того, персонаж может иметь специализацию внутри мастерского умения, что даст ему дополнительные преимущества.



Применение мастерских умений

Мастерские умения применяется в тестах, так же, как обычные (как это описано в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**). Мастерское умение всегда предоставляет бонус +20 к тесту, в котором используется. Такое умение можно применять во всех обстоятельствах, в которых можно было бы применить любое из умений, заменённых мастерским, а также в любых других обстоятельствах, в которых ведущий сочтёт это уместным. Рассматривайте описание умений, входящих в мастерское, как руководство для того, в каких условиях можно применять мастерское.

Пример:

*Персонаж имеет навыки **«Акробатика»**, **«Лазанье»**, **«Побег»**, **«Уклонение»** и **«Плавание»** – на разных уровнях. Приобретя **«Мастерство в атлетике»**, он заменяет все эти умения на **«Мастерство в атлетике»** и отныне использует его и предоставляемый им бонус +20, для всех уместных тестах (то есть всех тестах на **«Акробатику»**, **«Лазанье»**, **«Побег»**, **«Уклонение»**, **«Плавание»** и, возможно, некоторых других – по решению ведущего).*

Характеристики

Как правило, умения всегда связаны с какой-либо одной характеристикой, которая используется для тестов. Мастерские умения – исключение; они используются в связке с той характеристикой, которая будет выглядеть уместно в каждой конкретной ситуации. Если персонажи прямо применяет одно из тех умений, что входит в мастерское, может быть задействована та характеристика, с которой это умение связано. Если игрок хочет использовать мастерское умение необычно, характеристику выбирает ведущий.

Пример:

*Персонаж пытается уклониться от вражеского удара. У него есть **«Мастерство в атлетике»**, в которое входит умение **«Уклонение»**. Игрок уклоняется, бросая тест Ловкости (характеристика, связанная с **«Уклонением»**) с бонусом +20, который ему даёт его мастерство.*

Виды умений

Как правило, каждое умение относится к какому-то виду, поясняющее игрокам и ведущему, для чего оно может применяться (см. **главу III** в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**). Мастерские умения не имеют видов – ведь каждое из таких умений заменяет собой несколько обычных, и может применяться для боя, ремесла, общения, расследования, передвижения или управления – в зависимости от конкретного мастерского умения и обстоятельств.

Специализации

Приобретя мастерское умение, персонаж может дополнительно отточить свои способности. Эта возможность выражается в *специализациях*, которые можно приобретать для любого умения, входящего в мастерское умение, имеющееся у персонажа. Всякий раз, когда персонаж успешно проходит тест умения, в котором у него есть *специализация*, он получает дополнительную ступень успеха.

Получение специализаций: например, персонаж, имеющий *«Мастерство в атлетике»*, может получить *специализацию* в *«Лазании»*. Для этого он покупает умение *«Лазанье»* ещё раз – за 100 ОО. Персонаж может иметь столько *специализаций* в мастерском умении, сколько умений заменяет собой это мастерское умение.

Пример:

*Персонаж, имеющий **«Мастерство в атлетике»** и специализацию в **«Лазании»**, будет бросать тесты **«Лазанья»** с бонусом +20, а если тест будет пройден, он получает дополнительную ступень успеха.*

Таланты и правила, связанные с умениями

Существует некоторое количество правил, влияющих на умения – таких как талант *«Одарённый»*. В сочетании с мастерскими умениями, эти правила оказывают своё обычное воздействие.

Пример:

*Персонаж, обладает **«Мастерством в атлетике»** и талантом **«Одарённый (Акробатика)»**. Последний приносит ему бонус +10 ко всем тестам **«Акробатики»**. Бонус +20, предоставляемый **«Мастерством в атлетике»** складывается с бонусом +10 от таланта **«Одарённый»**, и вместе они дают совокупный бонус +30 к тестам **«Акробатики»**.*

Ограничения мастерских умений

Мастерские умения имеют свои пределы. Они не универсальны, хотя имеют множество вариантов применения. Даже истинный мастер своего дела может быть незнаком с некоторыми его аспектами. Это особенно важно для тех мастерских умений, что заменяют собой очень много различных навыков. Считается, что обладатель мастерского умения не владеет теми областями знания, что не указаны в описании каждого из оригинальных умений.

Пример:

*Персонаж, имеющий **«Мастерство в языкознании»**, может читать и писать на высоком готическом, низком готическом, различных корабельных арго, племенных и ульевых диалектах. Но он не обладает такими же познаниями в эльдарском языке.*

Получение мастерских умений

Персонаж может получать мастерские умения двумя способами – приобретая за *опыт* (из таблиц своей профессии или в качестве *элитного*), либо развив до уровня +20 все умения, входящие в мастерское – в таком случае, игрок может просто заменить все эти умения на мастерское.

- **Приобретение мастерских умений:** персонажи **«Возвышения»** могут приобретать мастерские умения по общим правилам, выбирая их из таблиц улучшений своей профессии.

- **Замена обычных умений:** если персонаж постиг на уровне +20 все умения, входящие в одно из мастерских, он получает это мастерское умение бесплатно. Игрок может стереть с листа персонажа все отдельные умения, заменив их мастерским.

Таблица 4-1 «Мастерские умения»	
Мастерское умение	**Какие умения заменяет**
Мастерство в атлетике	Акробатика, Лазанье, Плавание, Побег, Уклонение
Мастерство в вождении	Вождение (Все)
Мастерство в выживании	Выживание, Выслеживание, Звероводство, Навигация (Наземная)
Мастерство в запретном знании	Запретное знание (Все)
Мастерство в искусствах Варпа	Запретное знание (Варп), Инвокация, Психическое чутьё
Мастерство в криптографии	Тайный язык (Все), Шифры (Все)
Мастерство в наблюдении	Бдительность, Поиск, Проницательность
Мастерство в обыденном знании	Обыденное знание (Все)
Мастерство в пилотировании	Навигация (Космическая), Пилотирование (Все).
Мастерство в развлечениях	Азартные игры, Исполнитель (Все), Стойкость
Мастерство в расследованиях	Допрос, Запугивание, Сбор информации
Мастерство в скрытности	Бесшумный шаг, Скрытность, Слежка
Мастерство в тёмных делах	Безопасность, Ловкость рук, Маскировка, Обман
Мастерство в технологии	Взрывотехника, Медика, Технология, Химия
Мастерство в торговле	Бартер, Оценка, Ремесло (Купец)
Мастерство в убеждении	Командование, Обольщение, Трёп
Мастерство в учёном знании	Логика, Учёное знание (Все).
Мастерство в языкознании	Грамотность, Чтение по губам, Язык (Высокий готический, Диалект улья, Корабельный арго, Низкий готический, Племенной диалект)

Мастерство в атлетике *(Athletic Mastery)*

Заменяет: умения *«Акробатика», «Лазанье», «Плавание», «Побег», «Уклонение».*

Мастерство в атлетике отражает полный контроль над телом и совершенную координацию, которой обладает персонаж.

Мастерство в вождении *(Driving Mastery)*

Заменяет: умения *«Вождение (Все)».*

Персонаж, обладающий таким умением, способен с равным искусством управлять любым транспортным средством.

Мастерство в выживании *(Fieldcraft Mastery)*

Заменяет: умения *«Выживание», «Выслеживание», «Звероводство», «Навигация (Наземная)».*

Это умение содержит полный набор навыков, необходимых для существования в диких краях вдали от цивилизации.

Мастерство в запретном знании *(Forbidden Lore Mastery)*

Заменяет: умения *«Запретное знание (Все)».*

Обладающим этим умением персонаж владеет множеством сведений о том, чего лучше не знать – от знаний о чужаках до тайн Варпа и демонов.

Мастерство в искусствах Варпа *(Warp Lore Mastery)*

Заменяет: умения *«Запретное знание (Варп)», «Инвокация», «Психическое чутьё».*

Такое искусство – это способность чуять потоки Варпа и применять психосилы.

Мастерство в криптографии *(Cryptological Mastery)*

Заменяет: умения *«Тайный язык (Все)»*, *«Шифры (Все)».*

Персонаж с этим умением – эксперт во всех способах тайной передачи информации. Он способен взломать любой шифр или разработать собственный секретный язык.

Мастерство в наблюдении *(Observation Mastery)*

Заменяет: умения *«Бдительность», «Поиск», «Проницательность».*

Это мастерство отражает отточенную способность подмечать мелкие детали – как в людях, так и в различных местах и обстоятельствах.

Мастерство в обыденном знании *(Common Lore Mastery)*

Заменяет: умения *«Обыденное знание (Все)».*

Мастерство в обыденном знании отражает глубокие познания персонажа об Империуме и тех, кто его населяет.

Мастерство в пилотировании *(Piloting Mastery)*

Заменяет: умения *«Навигация (Космическая)»*, *«Пилотирование (Все)».*

Персонаж, овладевший мастерством пилотирования, способен поднять ввысь любой летательный аппарат и искусно вести его сквозь воздух или пустоту.

Мастерство в развлечениях *(Decadent Mastery)*

Заменяет: умения *«Азартные игры», «Исполнитель (Все)»*, *«Стойкость».*

Это умение – плод целой жизни, проведенной в эпикурейском потакании своим прихотям. Персонаж, обладающий им, прекрасно разбирается во всякого рода наркотических веществах, азартных играх и отлично умеет проводить время.

Мастерство в расследованиях *(Investigation Mastery)*

Заменяет: умения *«Допрос», «Запугивание», «Сбор информации».*

Это умение позволяет искусно применять все навыки, необходимые для ведения следствия – от получения сведений от свидетелей до вырывания признаний из подозреваемых.

Мастерство в скрытности *(Stealth Mastery)*

Заменяет: умения *«Бесшумный шаг», «Скрытность», «Слежка».*

Мастер скрытности передвигается подобно призраку; никто не увидит и не услышит его – если он сам того не захочет.

Мастерство в тёмных делах *(Shadow Craft Mastery)*

Заменяет: умения *«Безопасность», «Ловкость рук», «Маскировка», «Обман».*

Такие навыки – для тех, кто обитает в мире лжи, фальши и тайн, и обладающий ими человек станет повелителем этого мира.

Мастерство в технологии *(Tech Lore Mastery)*

Заменяет: умения *«Взрывотехника», «Медика», «Технология», «Химия».*

Мастерство в технологии представляет собой знание машин и их духов, владение тайнами биологии и алхимии.

Мастерство в торговле *(Commerce Mastery)*

Заменяет: умения *«Бартер», «Оценка», «Ремесло (Купец)».*

Мастерство в торговле – это отточенное умение вести торговые дела и всеми способами извлекать прибыль.

Мастерство в убеждении *(Charismatic Mastery)*

Заменяет: умения *«Командование», «Обольщение», «Трёп».*

Такое умение отражает несравненную способность персонажа влиять на других людей силой своей личности, ораторским мастерством или искусной лестью.

Мастерство в учёном знании *(Scholastic Lore Mastery)*

Заменяет: умения *«Логика», «Учёное знание (Все)».*

Владеющий этим умением персонаж постиг все отрасли учёного знания в Империуме.

Мастерство в языкознании *(Linguistic Mastery)*

Заменяет: умения *«Грамотность», «Чтение по губам», «Язык (Высокий готик, Диалект улья, Корабельный арго, Низкий готик, Племенной диалект)».*

Этот персонаж прекрасно знает высокий и низкий готический, способен разобраться во всех его диалектах и понять их вербальные и невербальные формы.

Новые умения

Шифры (Агенты Трона) *(Ciphers (Throne Agent))*

Используется для передачи информации с помощью специальных кодов между агентами Инквизиции. Помните, что эти коды свои у каждого из ордосов Инквизиции.

На заметку: это умение просто заменяет и улучшает умение *«Шифры (Аколиты)».*

Запретное знание (Оффицио Ассасинорум) *(Forbidden Lore (Officio Assasinorum))*

Тайные знания об Оффицио Ассасинорум, различных храмах ассасинов, их снаряжении, стилях и методах работы.

Тайный язык (Агенты Трона) *(Secret Tongue (Throne Agent))*

Сочетания кодовых фраз и движений, понятных только агентам Трона. Помните, что каждая группа агентов Трона имеет свою версию этого «языка».

На заметку: это умение просто заменяет и улучшает умение *«Тайный язык (Аколиты)».*

Создание новых мастерских умений

Мастерские умения представляют собой тематические группы навыков. Описанные здесь мастерские умения покрывают все умения из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, и игроки могут использовать их без согласования с ведущим. Если игроки или ведущий желают изменить мастерские умения или создать новые, они могут просто выбрать несколько умений и подумать над тем, что может её объединять. Лучший вариант – когда мастерское умение отражает область знаний, а входящие в него умения – её части. Другой вариант – мастерское умение предоставляет новые способы использования входящих в него умений.



Героические таланты

«Конечно, многие говорят, что они – лучшие стрелки, что когда-либо рождались в Свинцовом городе. Но в случае с моей подругой, это так и есть – и вы только что могли в этом убедиться»

- инквизитор Каид стращает магуса Зеркального лика

Героические таланты отражают вершину возможностей персонажа в какой-либо области. Они объединяют преимущества нескольких обычных талантов и, как правило, дают дополнительный бонус. Героические таланты, как и обычные, имеют свои требования, которым персонаж обязан удовлетворять для того, чтобы получить даваемые ими возможности (см. **главу IV «Базовой книги правил и книги инквизитора»**). В описании героического таланта указаны таланты, комбинацией которых он является. Если персонаж, получающий героический талант, уже имеет один или несколько талантов, входящих в этот героический, они просто стираются с листа персонажа. При определении требований к другим талантам, особенностям и правилам, персонаж, обладающим героическим талантом считается обладающим всеми входящими в него талантами.



Получение Героических талантов

Персонаж может получать героические таланты двумя способами – приобретая за *опыт* (из таблиц своей профессии или в качестве *элитного улучшения*), либо скупив все таланты, входящие в героический – в таком случае, игрок может просто заменить все эти таланты на героический.

● **Приобретение героических талантов:** персонажи **«Возвышения»** могут приобретать героические таланты по общим правилам, выбирая их из таблиц улучшений своей профессии. Цена на героический талант не уменьшается, если персонаж уже обладает каким-либо талантом из числа тех, что входят в героический.

● **Замена обычных талантов:** если персонаж имеет все таланты, входящие в один героический, он может бесплатно заменить их на этот героический талант. Например, если у персонажа есть *«Амбидекстрия», «Две руки (Дальний бой)», «Двойной выстрел», «Независимое прицеливание»* и *«Стрелок»*, то он может бесплатно заменить их на героический талант *«Святой стрелок»*.

Антигравитация *(Gravic Levitation)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»* (Конденсаторная катушка).

Заменяет: *«Левитационная благодать», «Левитационная трансценденция».*

Персонаж постиг все тайны антигравитации. Он может бросить вызов законам тяготения, поднявшись над землей и воспарив в небеса.

Персонаж может парить в двадцати или тридцати сантиметрах над землёй и двигаться в таком состоянии со своей обычной скоростью. Он может включать и выключать этот режим перемещения по желанию, тратя свободное действие. Персонаж не получает урона от падения, если задействует этот талант в миг приземления. Один раз в шесть часов персонаж может потратить частичное действие, чтобы получить особенность *«Летун (6)»*, которая действует на протяжении количества минут, равному его бонусу Выносливости.

Таблица 4-2 «Героические таланты»		
Героический талант	**Требования**	**Какие таланты заменяет**
Антигравитация	Имплантаты Механикус	Левитационная благодать, Левитационная трансценденция
Безграничная ненависть	Товарищество 30	Литания ненависти, На крыльях гнева, Ненависть (Все)
Берсерк	Ближний бой 50, Сила 40	Боевая ярость, Неистовство, Неистовый натиск, Яростный натиск.
Воплощение Машины	Имплантаты Механикус	Машинное облачение, Механодендрит (Манипуляторный, Медицинский, Оптический, Оружейный, Ремесленный), Плоть слаба, Улучшенный бионический каркас.
Всегда настороже	Ловкость 40, Восприятие 40	Боевое чутьё, Быстрая перезарядка, Быстрое выхватывание, Мгновенная реакция, Молниеносные рефлексы, Паранойя, Подскок, Чуткий сон
Глас Омниссии	Имплантаты Механикус	Акустический резонанс, Мимик, Пугающий голос, Ритуал трепета, Ритуал страха
Град ударов	Ближний бой 35, Ловкость 40	Амбидекстрия, Две руки (Ближний бой), Двойной удар, Молниеносная атака, Стремительная атака,
Знаток метательного оружия	-	Метательное оружие (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)
Знаток оружия ближнего боя	-	Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)
Знаток основного оружия	-	Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Мельта, Огненное, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Стаб)
Знаток пистолетов	-	Пистолеты (Болтерное, Лазерное, Мельта, Огненное, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Стаб)
Знаток тяжёлого оружия	-	Тяжёлое оружие (Болтерное, Лазерное, Мельта, Огненное, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Стаб)
Зов металла	Имплантаты Механикус	Железное влечение, Железный призыв
Истинный лидер	Товарищество 30, Сила воли 30, Командование	Аура власти, Железная дисциплина, К демону в пасть, Мастер-оратор
Каменное сердце	Сила воли 40	Бесстрашие, Броня презрения, Исступленная вера, Непоколебимая вера, Пресыщенный, Сопротивляемость (Страх)
Мастер боевых искусств	Ближний бой 45, Ловкость 45	Кулачный боец, Мастер кулачного боя, Нокдаун, Разоружение, Уличный боец
Ментальная преграда	Сила воли 50	Ментальная крепость, Могучий разум, Сопротивляемость (Психосилы)
Невероятная ловкость	Ловкость 50, Уклонение	Отразить стрелу, Трудная мишень, Шаг в сторону
Несравненный стрелок	Дальний бой 40	Калечащий выстрел, Меткий выстрел, Меткий стрелок, Снайпер, Сокрушительный выстрел
Предусмотрительный разум	Интеллект 40	Абсолютная память, Дальновидность
Родство с Машиной	Интеллект 30, Товарищество 30, Имплантаты Механикус	Бинарный диалог, Благословление оружия, Ритуал освобождения, Электропривой.
Святой стрелок	Дальний бой 40, Ловкость 40, Пистолеты (Любые)	Амбидекстрия, Две руки (Дальний бой), Двойной выстрел, Независимое прицеливание, Стрелок
Сияние энергий	Имплантаты Механикус (Электуировки/Конденсаторная катушка)	Светоносный заряд, Светоносный разряд, Светоносный удар, Энергетический кэш
Смертельный удар	Ближний бой 50, Сила 40	Верный удар, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Точный удар
Танцующий с клинком	Ближний бой 40, Ловкость 40, Акробатика, Оружие ближнего боя (Любое)	Контратака, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Стена стали, Танец смерти
Удивительная стойкость	Выносливость 40, Сила воли 40	Железная челюсть, Истинная стойкость, Крепкий орешек, Крепкий, Сопротивляемость (Жара, Холод, Токсины)
Чистота Машины	Имплантаты Механикус	Автосангвина, Ортопраксия, Просангвина, Ритуал чистых помыслов, Химическое оскопление,

«Во вселенной, настолько поглощённой тьмой, умение видеть тень закономерностей и причин – это дар, что даётся лишь безумцам»

- лорд-инквизитор Кайден в беседе с Кассильдой Коньос

Безграничная ненависть *(Transcendent Hate)*

Требования: Товарищество 30

Заменяет: *«Литания ненависти», «На крыльях гнева», «Ненависть (Все)»*.

Ненависть персонажа к своим врагам настолько велика, что выходит за рамки отдельных групп и распространяется на любого, кто осмелится выступить против него.

Персонаж может объявить противника своим ненавистным врагом и получить бонус +10 к Ближнему бою в схватке с ним. В качестве полного действия персонаж может предпринять **лёгкий (+20) тест *«Обольщения»***, чтобы заразить своей ненавистью соратников. Успех до конца сцены приносит бонус +10 к Ближнему бою против ненавистных врагов и действует на двух союзников за каждое очко бонуса Товарищества персонажа. Кроме того, персонаж получает бонус +20 ко всем *социальным* тестам, призванным разжечь гнев или ненависть, а предельное количество целей такого теста удваивается. Это талант может сочетаться с талантом *«Мастер-оратор»*, ещё больше увеличивая возможную «аудиторию».

Берсерк *(Berserker)*

Требования: Ближний бой 50, Сила 40

Заменяет: *«Боевая ярость», «Неистовство», «Неистовый натиск», «Яростный натиск»*.

Персонаж сражается с неостановимой яростью, укротить которую может только смерть всех его врагов.

Совершая *натиск*, персонаж получает бонус +20 к тестам Ближнего боя вместо +10, и может немедленно впасть в *неистовство*, потратив свободное действие. В состоянии *неистовства*, персонаж получает +10 к Ближнему бою, Силе, Выносливости и Силе воли, но -20 к Дальнему бою и Интеллекту. Кроме того, находясь в *неистовстве*, персонаж обязан вступать в ближний бой с ближайшим противником. Если в непосредственной близости противников нет, персонаж обязан двигаться в сторону ближайшего врага, чтобы вступить с ним в схватку, если это возможно. В состоянии *неистовства*, персонаж невосприимчив к эффектам *страха*, *подавления*, *оглушения* и *усталости*, он не может отступать или убегать, но может *парировать* атаки и *уклоняться* от них. *Неистовство* продолжается до конца боевой сцены. Кроме того, всякий раз, когда персонаж атакует своего врага, применяя *полную атаку*, он может потратить *реакцию* на то, чтобы совершить ещё одну атаку (тест на которую получает все те же бонусы и штрафы, что и у первой атаки).

Воплощение Машины *(Exemplar of Metal)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*.

Заменяет: *«Машинное облачение», «Механодендрит (Манипуляторный, Медицинский, Оптический, Оружейный, Ремесленный)», «Плоть слаба», «Улучшенный бионический каркас»*.

Окружённый хваткими механодендритами, несущими клинки, инструменты и оружие, слуга Омниссии далеко ушёл от слабой человеческой формы и обрёл силу Машины. Техножрец достиг той точки, где его всё тело стало могущественной металлической конструкцией, приводимой в движение поршнями и сервомоторами, заменившими мышцы.

Этот талант полностью заменяет преимущества, что дают входящие в него таланты (включая изменения характеристик, что приносит *«Машинное облачение»* или *очки брони*, что даёт *«Плоть слаба»*). Все эти таланты заменяются *«Воплощением Машины»*, и персонаж лишается возможности получить их когда-либо. Сила и Выносливость персонажа возрастают на +10, а Ловкость и Товарищество падают на -5. Отныне персонаж весит примерно втрое больше, чем любое другое существо такого же размера, больше не может плавать и получает особенности *«Автостабилизация»* и *«Машина (7)»*. Техножрец может использовать любой тип механодендритов и установить на оружейный механодендрит любое рукопашное оружие (чтобы пользоваться им, необходим соответствующий талант) или любой пистолет вместо обычного компактного лазпистолета.



Всегда настороже *(Heightened Reactions)*

Требования: Ловкость 40, Восприятие 40

Заменяет: *«Боевое чутьё», «Быстрое выхватывание», «Быстрая перезарядка», «Мгновенная реакция», «Молниеносные рефлексы», «Паранойя», «Подскок», «Чуткий сон»*.

Персонаж постоянно ожидает опасности и готов нанести ответный удар во мгновение ока.

Определяя свою *инициативу*, персонаж всегда добавляет к броску +2, а также использует не обычное, а удвоенное значение бонуса Ловкости или сумму бонусов Ловкости и Восприятия. Попав в засаду или будучи захвачен *внезапностью*, персонаж может не получить эффектов от внезапного на него нападения, если пройдёт тест Ловкости. Персонаж всегда считается бодрствующим, даже когда спит – в том числе, в отношении тестов *«Бдительности»*. Кроме того, ведущий может скрытно бросать тесты *«Бдительности»* персонажа, чтобы проверить, не заметил ли он какую-нибудь скрытую угрозу. Персонаж может подниматься на ноги или выхватывать оружие, тратя свободное действие и способен перезаряжать оружие вдвое быстрее – полное действие становиться частичным, частичное – свободным, и так далее (округлять вниз).

Глас Омниссии *(Voice of the Omnissiah)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*.

Заменяет: *«Акустический резонанс»*, *«Мимик»*, *«Пугающий голос»*, *«Ритуал трепета»*, *«Ритуал страха»*.

Персонаж может использовать свои вокс-имплантаты для того, чтобы говорить жутковатым механическим голосом, выдавать потоки пугающего двоичного кода, подражать чужой речи или искажать свой синтезированный голос, превращая его в пугающий скрежет.

Персонаж может разговаривать устрашающим голосом, что предоставляет бонус +10 к тестам *«Допроса»* и *«Запугивания»*. Чтобы включить или выключить этот голос достаточно потратить свободное действие.

Персонаж может попытаться сымитировать чужой голос. Для этого он должен слушать этот голос не меньше десяти минут, чтобы хорошо запомнить его звучание. Персонаж должен понимать язык, на котором его цель говорит, и принадлежать к одной с ней расе (например, человек не сможет подделать голос орка). Все слышащие голос персонажа, изображающий кого-то ещё, должны пройти **трудный (-10) тест *«Проницательности»***, для того, чтобы понять, что персонаж – это не тот, чьим голосом говорит.

В качестве полного действия, персонаж может заставить всех в радиусе пятидесяти метров пройти **тест Силы воли** или потерять частичное действие в следующем ходу и получить штраф -10 на следующий тест. При том все враги в течение двух минут считают персонажа имеющим особенность *«Страх (1)»*. В течение этого времени персонаж неспособен говорить, но в остальном может действовать как обычно.

Град ударов *(Storm of Blows)*

Требования: Ближний бой 35, Ловкость 40

Заменяет: *«Амбидекстрия»*, *«Две руки (Ближний бой)»*, *«Двойной удар»*, *«Молниеносная атака»*, *«Стремительная атака»*.

Персонаж налетает на врагов, подобно жестокому, несущему смерть вихрю и обрушивает на них шквал беспощадных ударов.

В качестве полного действия, персонаж может произвести три атаки в ближнем бою. Если персонаж несёт рукопашное оружие в каждой руке, за полное действие он может произвести четыре атаки, сам выбрав, сколько раз какой рукой ударить. Эти атаки не получают штрафов, независимо от того, какой рукой нанесены.

Также персонаж, несущий два рукопашных оружия, может заменить две атаки на одну одновременную атаку одного врага обеими оружиями. Бросьте один тест Ближнего боя. В случае успеха цель будет поражена обоими оружиями. Показатель *брони* цели вычитается из каждого попадания отдельно, но бонус Выносливости – из суммы нанесенного урона. Одно успешное *уклонение* или *парирование* позволяет противнику уйти от обеих атак.

В один ход обладатель этого таланта может совершить четыре одиночных атаки, либо две «двойных» (нанося два удара одной цели одним броском Ближнего боя), либо одну «двойную» и две одиночных.

Знаток метательного оружия *(Thrown Weapon Expertise)*

Требования: нет

Заменяет: *«Метательное оружие (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)»*.

Персонаж может без штрафов использовать все виды метательного оружия, за исключением *экзотического*.

Знаток оружия ближнего боя *(Melee Weapon Expertise)*

Требования: нет.

Заменяет: *«Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)»*.

Персонаж может без штрафов использовать все виды рукопашного оружия, за исключением *экзотического*.

Знаток основного оружия *(Basic Weapon Expertise)*

Требования: нет.

Заменяет: *«Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Мельта, Огненное, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Стаб)»*.

Персонаж может без штрафов использовать все виды основного оружия, за исключением *экзотического*.

Знаток пистолетов *(Pistol Expertise)*

Требования: нет.

Заменяет: *«Пистолеты (Болтерное, Лазерное, Мельта, Огненное, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Стаб)»*.

Персонаж может без штрафов использовать все виды пистолетов, за исключением *экзотических*.

Знаток тяжёлого оружия *(Heavy Weapon Expertise)*

Требования: нет.

Заменяет: *«Тяжёлое оружие (Болтерное, Лазерное, Мельта, Огненное, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Стаб)»*.

Персонаж может без штрафов использовать все виды тяжёлого оружия, за исключением *экзотического*.

Зов металла *(Call of Iron)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*.

Заменяет: *«Железное влечение»*, *«Железный призыв»*.

Персонаж способен усилием воли поднимать или перемещать незакреплённые металлические объекты в радиусе сорока метров, чей вес не превышает двух килограммов на единицу бонуса Силы воли персонажа. Он может медленно двигать эти объекты на расстояние до тридцати метров, но не может атаковать врага с их помощью. Объект падает на землю, как только персонаж прекращает контролировать его.

Кроме того, персонаж может просто призывать все металлические объекты к себе. Чтобы задействовать этот талант, персонаж должен пройти **тест Силы воли** и потратить частичное действие. Поддержание работы таланта – свободное действие.



Истинный лидер *(Heroic Leadership)*

Требования: Товарищество 30, Сила воли 30, умение *«Командование»*.

Заменяет: *«Аура власти», «Железная дисциплина», «К демону в пасть», «Мастер-оратор».*

Слова, поступки и одно лишь присутствие персонажа вдохновляют окружающих его людей встречать тьму лицом к лицу без тени страха и совершать деяния, достойные величайших героев Империума.

Одним успешным тестом *«Командования»* персонаж может повлиять на количество дружественных ему целей, равное 1к10 × бонус Товарищества. Все, находящиеся под действием данного теста, «вдохновлены» словами персонажа. Он может приказывать даже тем, кто не находится в его прямом подчинении – но со штрафом -10. Пока «вдохновлённые» персонажем и просто его приспешники видят своего командира, они невосприимчивы к *страху* и *подавлению*, а также могут перебрасывать все проваленные тесты Силы воли. Учтите, что с помощью этого таланта можно повлиять даже на тех, кто с формальной точки зрения, не должен повиноваться персонажу – его слова и поступки вдохновляют всех вокруг, несмотря на чины и звания. Кроме того, все остальные тесты Товарищества и тесты, основанные на Товариществе, могут подействовать на количество людей вдесятеро большее, чем обычно.

Каменное сердце *(Soul of Stone)*

Требование: Сила воли 40

Заменяет: *«Бесстрашие», «Броня презрения», «Исступленная вера», «Непоколебимая вера», «Пресыщенный», «Сопротивляемость (Страх)».*

Сердце и душа персонажа холодны и бесчувственны, как камень. Вещи, что ужаснули бы других – ничто для него, и даже губительные объятия Варпа не смогут сломить или совратить этого человека.

Персонаж невосприимчив к эффектам *страха*, *подавления* и *«Запугивания»*, он никогда не получает *очков безумия* от вида крови, смерти, насилия и любых других «мирских» ужасов. Всякий раз, когда персонаж получает *очки порчи*, уменьшите их количество на 5. Кроме того, персонаж может, потратив свободное действие, предпринять **тест Силы воли** для того, чтобы игнорировать эффекты накопленной Порчи в течение минуты.

Мастер боевых искусств *(Unarmed Ascendant Mastery)*

Требования: Ближний бой 45, Ловкость 45

Заменяет: *«Кулачный боец», «Мастер кулачного боя», «Нокдаун», «Разоружение», «Уличный боец».*

Персонаж достиг такого совершенства в искусстве боя без оружия, что может легко убивать голыми руками, выбивать оружие из рук врага или отправлять его в нокаут ловким ударом.

Все безоружные атаки персонажа в ближнем бою наносят 1к10+бонус Силы единиц ударного урона и не считаются *«Примитивными»*. Если персонаж наносит критический урон, сражаясь без оружия или будучи вооружённым импровизированным оружием или ножом, этот критический урон увеличивается на +4. В качестве свободного действия перед броском Ближнего боя персонаж может заявить, что пытается оглушить врага. Если в этом тесте персонаж нанес хотя бы одно очко урона врагу, оно игнорируется, но противник должен пройти **тест Выносливости** или получить *оглушение* на количество раундов, равное бонусу Силы персонажа. Сражаясь с вооружённым врагом, персонаж может потратить полное действие на **состязательный тест Ближнего боя**, чтобы разоружить противника. В случае успеха, враг роняет оружие себе под ноги. В случае успеха на три или более ступеней, персонаж вырывает оружие у врага из рук и может пользоваться им сам.

Ментальная преграда *(Mental Aegis)*

Требования: Сила воли 50

Заменяет: *«Ментальная крепость», «Могучий разум», «Сопротивляемость (Психосилы)».*

Благодаря постоянному бессознательному повторению слов защиты или просто могучей силе воли, персонаж ограждён от ведьмовства и сил Варпа. Мощь этой защиты такова, что псайкеру лучше отвратить от её носителя свой взор, иначе она может убить его на месте.

Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам, предпринятым для того, чтобы сопротивляться психосилам и другим основанным на Варпе способностям (включая воздействие демонов и колдовство). Кроме того, он может перебрасывать тесты Силы воли, предпринятые для того, что сопротивляться психосилам, воздействующим на разум. Также, будучи избранным целью для любой психической атаки (включая прямые псайкерские атаки, использующие телекинез), персонаж принуждает псайкера пройти **тест Силы воли.** Провалив этот тест, псайкер получит 1к10 единиц ударного урона в голову (в точнее – в лицо). Этот урон возрастает на единицу за каждую единицу бонуса Силы воли персонажа. От этого урона не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Невероятная ловкость *(Unassailable Grace)*

Требования: Ловкость 50, умение *«Уклонение»*.

Заменяет: *«Отразить стрелу», «Трудная мишень», «Шаг в сторону».*

Персонаж настолько быстро и плавно уходит из-под вражеских ударов, что кажется будто он танцует средь сверкающих клинков и летящих пуль, отбивая их в полёте, и без малейшего труда избегая ударов.



Персонаж получает одно дополнительное *уклонение* в каждом раунде (фактически, персонаж получает вторую *реакцию*, которую можно потратить только на *уклонение*, что позволяет совершать до двух *уклонений* в ход). Помните, что от одной вражеской атаки можно *уклониться* только один раз.

Персонаж может потратить *реакцию* на то, чтобы отбить стрелковую атаку врага своим рукопашным оружием (это возможно, только если персонажа атакуют примитивным или метательным оружием). Если персонаж не сумел отбить атаку в воздухе, он может попробовать *уклониться* от неё (если у него есть *реакции* на это). Кроме того, всякий раз, когда персонаж *бежит* или совершает *натиск*, все враги получают штраф -20 на тесты Дальнего боя при стрельбе по этому персонажу. Этот эффект сохраняется до начала следующего хода персонажа.

Несравненный стрелок *(Peerless Marksman)*

Требования: Дальний бой 40.

Заменяет: *«Калечащий выстрел», «Меткий выстрел», «Меткий стрелок», «Снайпер», «Сокрушительный выстрел»*.

Меткость персонажа настолько велика, что он может уложить даже самую далёкую цель одним-единственным выстрелом.

Персонаж увеличивает весь наносимый дистанционным оружием урон на +2. Персонаж увеличивает весь наносимый дистанционным оружием критический урон на дополнительные +4. Совершая *прицельную атаку*, персонаж не получает обычного в таких случаях штрафа -20 и не получает штрафов за стрельбу на *дальнюю* или *экстремальную* дистанцию.

Предусмотрительный разум *(Conditioned Intellect)*

Требования: Интеллект 40.

Заменяет: *«Абсолютная память», «Дальновидность»*.

Потратив десять минут на размышления и анализ проблемы, персонаж получает бонус +10 к своему следующему тесту Интеллекта. Если это тест будет пройден удачно, персонаж дополнительно получает ещё одну ступень успеха. Кроме того, персонаж сам собой запоминает всё, что когда-либо видел или слышал. Однако, пытаясь вспомнить какие-либо мелкие подробности или малоизвестные факты, вроде точной картины места преступления или страницы древнего гримуара, который он читал пять лет назад, персонаж обязан пройти тест Интеллекта.

Родство с Машиной *(Machine Spirit Empathy)*

Требования: Интеллект 30, Товарищество 30, особенность *«Имплантаты Механикус»*.

Заменяет: *«Бинарный диалог», «Благословление оружия», «Ритуал освобождения», «Электропривой»*.

Персонаж может создать прочные связи между собой и машинными духами окружающих механизмов и обмениваться данными с ними, успокаивая их гнев и убеждая исполнять своё предназначение.

Персонаж получает бонус +10 к попыткам инструктировать, программировать или извлекать данные из сервиторов, полуразумных устройств, хранилищ и им подобных систем, а также получает дополнительный бонус +10 к тестам *«Обыденного знания»*, *«Сбора информации»* и *«Технологии»*, будучи подключён к подобным устройствам через инфоразъём. При помощи **среднего (+0) теста Товарищества** он может восстановить деятельность отказывающихся от работы, но неповрежденных машин. Также персонаж может снимать с оружия *клин* прикосновением, что занимает частичное действие. В качестве же полного действия и **среднего (+0) теста Интеллекта** он может снимать *клин* с оружия в пределах десяти метров. В случае успеха теста, *клин* снимается с количества единиц оружия, равного его бонусу Интеллекта плюс число набранных в тесте ступеней успеха.

Святой стрелок *(Gunfighter Saint)*

Требования: Дальний бой 40, Ловкость 40, талант *«Пистолеты (любой)»*.

Заменяет: *«Амбидекстрия», «Две руки (Дальний бой)», «Двойной выстрел», «Независимое прицеливание», «Стрелок»*.

Персонаж – стрелок поразительного мастерства. Пистолеты в его руках кажутся продолжением его воли – воли убивать всё живое.

Когда персонаж вооружён парой пистолетов, он может стрелять из обоих одновременно, не получая штрафов. Используя *множественную атаку* в бою, он может стрелять из обоих пистолетов в одну цель, бросая один тест Дальнего боя, или стрелять в две разных цели, бросая два теста на Дальнего боя.

Сияние энергий *(Electro Illumination)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*.

Заменяет: *«Светоносный заряд», «Светоносный разряд», «Светоносный удар», «Энергетический кэш»*.

Техножрец – это повелитель электрических энергий, что проходят через органические и механические части его тела; он может использовать их как смертоносное оружие или питать ими голодные механизмы.

Техножрец может поразить врага разрядом энергии на расстоянии или в ближнем бою. Стрелковая атака отыгрывается тестом Дальнего боя, имеет дальность поражения десять метров и никогда не получает модификаторов за дистанцию, но может получить бонус за *прицеливание*. В ближнем бою техножрец может прибегнуть к разряду энергии, чтобы поразить цель по общим правилам тестом Ближнего боя или в *захвате*. Любой вариант такой атаки наносит 1к10+бонус Силы воли единиц энергетического урона с бронебойностью, равной бонусу Силы воли и свойством *«Шоковое»*. Также техножрец также может увеличивать наносимый урон и бронебойность, потратив свои раны. Урон и бронебойность увеличивается на единицу за каждую потраченную таким образом рану. Если такая трата ран привела к критическому урону, он считается энергетическим и направленным в торс техножреца.

При помощи успешного **теста Выносливости** техножрец может использовать своё биоэлектрическое поле, чтобы запитать энергией машины и механизмы. Этот процесс – минута медитации и ритуал. Сложность теста Выносливости зависит от сложности механизма (см. таблицу). Помните, что некоторые механизмы могут быть слишком сложными, повреждёнными или чрезвычайно энергоемкими для того, чтобы запитать их подобным образом – решение за ведущим.

Сложность	**Пример**
Простая (+10)	Химическая батарея, светосфера
Средняя (+0)	Батарея для лазгана, инфопланшет, персональный обогреватель
Трудная (-10)	Усиленная батарея, блок кондиционера, сервочереп
Тяжёлая (-20)	Двигатель «Ленд Спидера», батарея для лазпушки, сервитор
Очень тяжёлая (-30)	Промышленный пресс, механизм когитатора, ксенотех

Чистая вера *(Pure Faith)*

Чтобы узнать больше о *«Чистой вере»* и связанных с ней талантах, обратитесь к **«Базовой книге правил и книге инквизитора»** и дополнению **«Кровь мучеников»**.

Смертельный удар *(Death Blow)*

Требования: Ближний бой 50, Сила 40

Заменяет: *«Верный удар», «Калечащий удар», «Сокрушительный удар», «Точный удар»*.

Персонаж может убить врага одним точным, невероятно сильным ударом, нанесённым в самое уязвимое место цели.

Персонаж увеличивает весь наносимый в ближнем бою урон на +2. Персонаж увеличивает весь наносимый в ближнем бою критический урон на дополнительные +4. Персонаж может выбрать зону попадания для любой своей успешной атаки в ближнем бою. Успешная атака приходится именно в эту зону.

Танцующий с клинком *(Blade dancer)*

Требования: Ближний бой 40, Ловкость 40, умение *«Акробатика»*, талант *«Оружие ближнего боя (Любое)»*.

Заменяет: *«Контратака», «Мастер клинков», «Мастер рукопашной», «Стена стали», «Танец смерти»*.

Персонаж сражается с устрашающей, смертоносной грацией; он скользит меж своих врагов, отражая удары и возвращая их со стремительной, убийственной точностью.

Сражаясь мечом, ножом или иным клинковым оружием, включая цепные и силовые мечи, персонаж может перебросить одну проваленную атаку за раунд. Персонаж получает одно дополнительное *парирование* каждый раунд (фактически, персонаж получает вторую *реакцию*, которую можно потратить только на *парирование*, что позволяет совершать до двух *парирований* в ход). Помните, что одну вражескую атаку можно *парировать* только один раз. После успешного *парирования*, персонаж может предпринять ещё одну атаку против того врага, чья атака была парирована. Эта атака получает штраф -10 и должна совершаться тем же оружием, что и *парирование*.

Кроме того, враги, сражаясь с персонажем в рукопашной, не получают преимуществ от своего *численного превосходства*.

После того как персонаж атаковал, он может бросить тест *«Акробатики»*, чтобы переместиться на дистанцию, равную своей *половинной скорости* перемещения. Это перемещение считается свободным действием, а враг не получает свободной атаки по перемещающемуся рядом персонажу.

Удивительная стойкость *(Indomitable Fortitude)*

Требования: Выносливость 40, Сила воли 40

Заменяет: *«Истинная стойкость», «Крепкий орешек», «Крепкий», «Железная челюсть», «Сопротивляемость (Жара, Холод, Токсины)»*.

Несгибаемая воля персонажа и его тело, будто сделанное из закалённой стали, позволяют ему не обращать внимания на ранения, что неотвратимо покалечили бы любого другого человека.

Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам Выносливости, предпринятым для того, чтобы сопротивляться воздействию жары, холода, токсинов, удушья, вакуума, воздействию критического урона и потере сломанных конечностей (см. стр. 414-415 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Каждый раз, когда персонаж получает критический урон, уменьшите его количество вдвое (округлять вверх). Когда персонаж страдает от *кровотечения*, он может бросать кость дважды, чтобы избежать смерти. Независимо от количества полученного урона, персонаж всегда считается *легко раненым*. Кроме того, будучи *оглушённым*, он может предпринять **тест Выносливости** с бонусом +10 для того, чтобы сбросить *оглушение*.

Чистота Машины *(Purity of the Machine)*

Требования: особенности *«Имплантаты Механикус»*.

Заменяет: *«Автосангвина», «Ортопраксия», «Просангвина», «Ритуал чистых помыслов», «Химическое оскопление»*.

Отныне персонаж свободен от слабости плотских влечений и телесных уязвимостей. Благословленные механизмы фильтруют его кровь, успокаивая её и даруя защиту, а черепные контуры хранят его мысли в целости и сохранности под множеством слоев двоичных молитв.

В вопросах исцеления урона персонаж всегда считается *легко раненым*. Кроме того, персонаж быстрее исцеляется, восстанавливая по две единицы урона каждый день. Каждые двенадцать часов персонаж может предпринять **тест *«Технологии»***. В случае успеха, он восстанавливает 1к5 единиц урона плюс одну единицу за каждую ступень успеха. Это требует десятиминутной медитации и особого ритуала.

Кроме того, этот талант приносит персонажу бонус +20 ко всем попыткам сопротивляться контролю разума, допросам и угрозам, делает его невосприимчивым к *страху* и *подавлению*. Все попытки соблазнения такого персонажа автоматически проваливаются, а сложность всех тестов *«Обольщения»* усложняется на два шага. Например, **средний (+0) тест *«Обольщения»*** станет **тяжёлым (-20)**.

Приобретая это талант, персонаж получает 1к5 *очков безумия*. Ведущий должен избавить персонажа ото всех *ментальных расстройств*, несовместимых с обновлённой, более машинной, чем человеческой психологией персонажа, и заменить их другими, более подходящими, но равной серьёзности.



Таланты Влияния

«О, я вижу, вы собираетесь обсудить этот вопрос с лордом-маршалом, верно? Но, боюсь, что касательно этого дела, лорд Гореман и я пришли ко взаимному согласию определенного рода… Я уверена, вы понимаете, моя дорогая».

- слова инквизитора Рэтбоун, произнесённые в споре со старшим арбитром Друзиллой

Таланты *влияния* – это черты, что отражают отношения персонажа с различными ведомствами Империума. Получая таланты *«Равный»* по отношению к определённому имперскому учреждению, или вставая в оппозицию той или иной группировке, персонаж постепенно выстраивает своё положение среди власть имущих Человечества. Таланты из этого раздела работают совместно с механикой *влияния* и реквизиций, описанными в **главе I**, хотя некоторые из них оказывают эффект постоянно.

Положительные и отрицательные эффекты

Таланты, связанные с *влиянием*, могут оказывать как положительное, так и отрицательное воздействие на применение *влияния* по отношению к определённой группе или организации. Персонажи могут покупать, как полезные, так и вредные таланты в соответствии с таблицами улучшений (см. **главу III**). Как правило, полезные таланты стоят *очков опыта*, а вредные – приносят *очки опыта*. Последние отражают наличие у персонажа врагов или его натянутые отношения с определёнными ведомствами. Полезные таланты отражают хорошую репутацию персонажа и почести, которые он заслужил своими деяниями.

Дурные связи

Персонаж, имеющий плохие отношения или скверную репутацию у определённой группы людей, мешает всем попыткам группы применять *влияние* – дурная слава одного вредит всем. Конечно, агенты Трона могут попытаться применить *влияние* скрытно, чтобы не страдать от дурной славы своих членов, но тайное воздействие на эти организации, как правило, ещё сложнее (подробнее см. **главу I**).

Создание паутины влияния

Приобретая таланты *влияния*, персонаж выстраивает систему взаимоотношений с различными силами Империума. Сочетая таланты *влияния* всех членов группы, вы можете создать общую схему связей и *влияния* вашего инквизитора и его ближнего круга, чтобы понимать, где ваши позиции сильны, где вы всем безразличны, а где нужно вести себя очень осторожно или с головой нырнуть в пучину заговоров, соперничества и вражды.

Организации и фракции

Империум – огромный и сложный механизм, состоящий из множества частей, обладающих властью, влиянием и сферой полномочий. Кроме того, в нем существует бессчётное множество организаций, лежащих вне официальных структур, или присутствующих лишь в отдельных частях галактики. Часть этих организаций включена в **таблицу 4-3**.

Организации Адептус Терра

Организации Адептус Терра формируют важную часть имперской администрации – они охватывают всю галактику, независимо от местных особенностей правления, общества и обычаев. Тот факт, обращаетесь вы к организации из числа Адептус Терра или к какой-то другой, может быть очень важен при применении *влияния*. Считайте, что все нижеперечисленные организации входят в Адептус Терра, а все остальные – нет. Помните, что существуют и другие части Адептус Терра, но встретиться с их представителями в ходе партии в **Dark Heresy** довольно маловероятно. Если они всё-таки появились, то определение их статуса и принадлежности – дело ведущего.



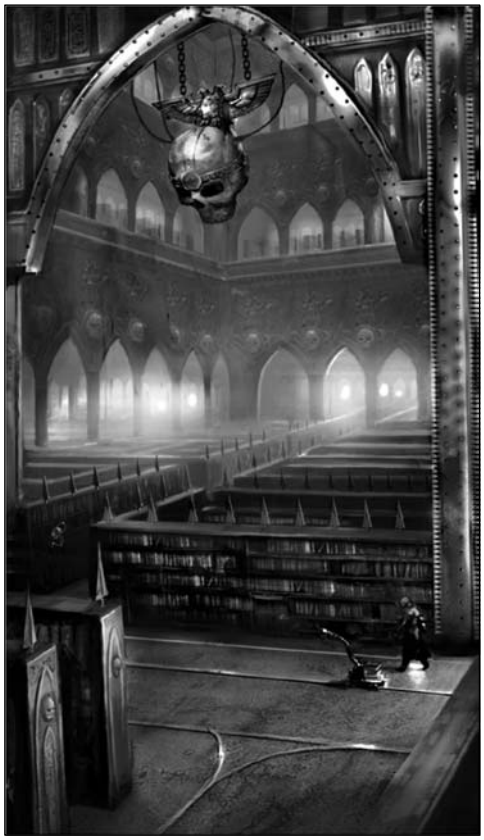
Организации Адептус Терра: Адепта Сороритас, Адептус Администратум, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Астрономика, Адептус Кустодес, Адептус Механикус, Адептус Министорум, Адептус Титаникус, Департаменто Мунитурум, Имперская Гвардия, имперские управители, Имперский Флот, Инквизиция, Навис Нобилите, Оффицио Ассасинорум, планетарные губернаторы, Схола Прогенум, Схоластика Псайкана.

Социальные слои

Население Империума разбито не только на бесчисленное количество организаций – оно ещё и принадлежит ко множеству различных социальных слоев, объединяющих людей со схожей культурой, взглядами и обычаями. Близость персонажа к одной из таких групп приносит ему связи и контакты внутри неё. Во многих организациях, существующих в Империуме, состоят представители разных социальных групп. Представленные в **таблице 4-4** социальные слои – самые распространенные и легкоузнаваемые в Империуме, но кроме них, есть и бессчётное множество других, и игроки могут свободно придумывать новые.

Таблица 4-3 «Организации и группировки»	
Организация	**Описание**
Адепта Сороритас	Женские священные ордена, в числе которых и сестры битвы (один орден)
Адептус Арбитрес	Хранители имперского закона, следящие за верностью Золотому трону
Адептус Астартес	Генетически улучшенные и закованные в силовую броню Ангелы смерти (один орден)
Адептус Механикус	Техножрецы, хранители технологий и фабрикаторы (один мир-кузница)
Адептус Титаникус	Легионы титанов, исполинских боевых машин, чья поступь сотрясает планеты (один Легио Титаникус)
Администратум	Колоссальная бюрократическая машина Империума, управляющая его владениями.
Астропаты	Телепаты, чьи души связаны с Императором, и чьи способности сохраняют Империум единым.
Вольные торговцы	Владельцы патентов, что дают им право свободно путешествовать за пределы Империума, обладатели огромных состояний (одна династия)
Имперская Гвардия	Бесчисленные армии Империума
Имперский Флот	Флоты кораблей, защищающих Империум, везущих солдат на театры военных действий и ведущие свои войны в межзвёздной тьме (один линейный флот)
Инквизиция	Тайные защитники владений Императора (один ордос или фракция)
Капитаны-хартисты	Владельцы космических кораблей, путешествующих по Империуму
Культ	Одно из бесчисленных ответвлений Имперской веры, еретическая секта или культ Хаоса (один культ)
Навигаторы	Мутанты, чьи способности позволяют кораблям путешествовать сквозь Варп, преодолевая огромные межзвёздные расстояния (один дом – например, Модар, Иешар, Рей'а'Нор, Бенетек, Газмати, Терм'Л)
Оффицио Ассасинорум	Тайные слуги Империума, несущие смерть (один храм – Виндикар, Каллидус, Эверсор, Кулексус)
Правительство	Административные органы одной из частей Империума (одна планета, субсектор или сектор)
Преступная группировка	Одна из множества тайных организаций, что ютятся в тёмных уголках Империума (одна группировка)
Силовики	Стражи закона, подчиняющиеся местному правительству (одна планета, субсектор или сектор)
СПО	Вооружённые силы одной планеты или системы, созванные для защиты от вражеских вторжений
Схола Прогениум	Школа для сирот имперских служащих, чьи воспитанники посвящают свои жизни служению Императору
Схоластика Псайкана	Организация, обучающая и санкционирующая имперских псайкеров
Экклезиархия	Хранители веры в божественность Императора

Таблица 4-4 «Социальные слои»	
Группа	**Описание**
Военные	Те, чьё ремесло – война
Дикари	Те, что родились на мирах, скатившихся в первобытную дикость
Жители миров смерти	Те, что родились и выросли на мирах, где природа – враг человеку, а существование целых человеческих поселений – само по себе чудо
Жители одной планеты	Те, что родились и выросли на определённой планете или провели там немалую часть своей жизни
Знать	Высокородные представители высшего света
Паломники	Те, что странствуют меж звезд по зову веры
Преступный мир	Те, кто связан с преступниками или сам является таковым
Пустотники	Те, что родились не на твёрдой земле, но в пустоте меж звезд – на борту космического корабля или станции
Рабочие	Те бесчисленные трудяги, что вкалывают на заводах, в полях или занимаются ремеслом
Средний класс	Те, кого можно назвать скорее профессионалами, чем ремесленниками или трудягами – например, это медики, переписчики, торговцы, техники и адепты.
Ульевики	Те, что родились на одном из исполинских городов-ульев
Учёные	Схоласты, архивисты и мудрецы, что трудятся в библиотеках и инфохранилищах по всему Империуму



Свои и враги

Каждый из талантов, перечисленных в этом разделе, отражает отношения персонажа с определённой организацией или социальной группой, как дружественные, так и нет. Эти таланты появляются и в других книгах по **Dark Heresy**, но здесь они немного изменены для того, чтобы отобразить их эффекты на применение *влияния* и дать персонажам **«Возвышения»** больше возможностей. В вопросах применения *влияния* эти таланты заменяют таланты с такими же названиями из других книг.

Равный *(Peer)*

Требования: Товарищество 30.

Группа талантов: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Военные, Вольные торговцы, Дикари, Жители миров смерти, Жители планеты (одной), Знать, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Капитаны-хартисты, Культ (один), Навигаторы, Оффицио Ассасинорум, Паломники, Правительство, Преступная группировка (одна), Преступный мир, Пустотники, Рабочие, Силовики, СПО, Средний класс, Ульевики, Учёные, Экклезиархия.

Вы умеете вести дела с определенной организацией или социальной группой. Вы получаете бонус +10 на тесты Товарищества, когда взаимодействуете с представителями данной организации или группы. Ведущий может награждать игроков талантами из этой группы, если это будет уместно в ходе кампании.

Хорошая репутация *(Good Reputation)*

Требования: Товарищество 50, талант *«Равный»* (с той же группой).

Группа талантов: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Военные, Вольные торговцы, Дикари, Жители миров смерти, Жители планеты (одной), Знать, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Капитаны-хартисты, Культ (один), Навигаторы, Оффицио Ассасинорум, Паломники, Правительство, Преступная группировка (одна), Преступный мир, Пустотники, Рабочие, Силовики, СПО, Средний класс, Ульевики, Учёные, Экклезиархия.

Вы пользуетесь немалым уважением в некой организации или среди представителей некоего социального слоя. Вы получаете дополнительный бонус +10 к тестам Товарищества, имея дело с людьми из этой организации или выходцами из этого социального слоя. Вместе с талантом *«Равный»* это приносит вам общий бонус +20. Ведущий может награждать игроков талантами из этой группы, если это будет уместно в ходе кампании.

Соперник *(Rival)*

Группа талантов: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Военные, Вольные торговцы, Дикари, Жители миров смерти, Жители планеты (одной), Знать, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Капитаны-хартисты, Культ (один), Навигаторы, Оффицио Ассасинорум, Паломники, Правительство, Преступная группировка (одна), Преступный мир, Пустотники, Рабочие, Силовики, СПО, Средний класс, Ульевики, Учёные, Экклезиархия.

Этот талант – противоположность таланта *«Равный»*; он отражает соперничество, а возможно – определенную враждебность между персонажем и представителями какой-либо организации или социальной группы. Вы получаете штраф -10 на тесты Товарищества при взаимодействии с представителями этой организации или группы.

Ведущий может «награждать» игроков талантами из этой группы, если это будет уместно в ходе кампании. По согласованию с ведущим от этого таланта можно избавиться, предприняв какие-либо шаги для того, чтобы заслужить доверие своих соперников, и приобретя *элитное улучшение*.

Враг *(Enemy)*

Группа талантов: Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Военные, Вольные торговцы, Дикари, Жители миров смерти, Жители планеты (одной), Знать, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Капитаны-хартисты, Культ (один), Навигаторы, Оффицио Ассасинорум, Паломники, Правительство, Преступная группировка (одна), Преступный мир, Пустотники, Рабочие, Силовики, СПО, Средний класс, Ульевики, Учёные, Экклезиархия.

Этот талант – противоположность *«Хорошей репутации»*; он подразумевает, что какая-либо социальная группа или организация попросту презирают персонажа. Вы получаете дополнительный штраф -10 на тесты Товарищества, когда имеете дело с представителями этой группы. Вместе с талантом *«Соперник»* это приносит вам общий штраф -20.

Ведущий может «награждать» игроков талантами из этой группы, если это будет уместно в ходе кампании. По согласованию с ведущим от этого таланта можно избавиться, предприняв какие-либо шаги для того, чтобы заслужить доверие своих соперников, и приобретя *элитное улучшение*.

Репутация и власть

Таланты, перечисленные в этом разделе, отражают то, как свершения и достижения персонажа могут повлиять на его известность в Империуме и обогащают возможности применять *влияние*. Они оказывают свой эффект на тесты *влияния* и *реквизиции*. Используя их, персонаж может обзавестись определённой репутацией, которая поможет в исполнении долга. Например, имея репутацию милитариста, готового разжечь войну по любому поводу, легко обзавестись хорошим оружием и привлечь столь же воинственных союзников – но верные слуги Империума, что привыкли действовать тоньше, наверняка, не захотят иметь дел с грубым солдафоном.

Для чего эти таланты

Таланты, перечисленные в этом разделе, предоставляют персонажу преимущества при использовании *влияния*, как правило, заключающиеся в праве на переброс теста. И наоборот, некоторые таланты могут препятствовать применению *влияния* в определённых обстоятельствах, принуждая перебрасывать успешные тесты, либо вовсе не позволяя предпринять их. Другие таланты открывают новые, уникальные способы использования *влияния*, недоступные прочим.

Перебросы

Многие из этих талантов дают персонажам право на переброс теста или заставляют перебрасывать успешные тесты. Независимо от количества имеющихся у вас талантов, дающих право на переброс, воспользоваться этим правом можно один раз для одного теста. Если у вас есть два таланта, один из которых даёт право на переброс, а второй – принуждает перебрасывать успешные тесты, то эти таланты просто нейтрализуют друг друга, и никакие перебросы не применяются.

Как заслужить почесть, недоверие и презрение

Таланты из этой главы доступны персонажам, как улучшения в рамках их профессий. Их получение отражает то, как растёт влияние персонажа в Каликсиде, выражая это в игровой механике. Однако ведущий вполне может использовать эти таланты как награду за отыгрыш или какие-либо выдающиеся деяния. К примеру, персонаж, совершивший множество богоугодных деяний, может получить талант *«Благочестивое созерцание»*, что послужит наградой за хороший отыгрыш и стимулом не отходить от своих убеждений. Ведущий и игроки вполне могут изменять или ограничивать эффекты этих талантов, «подгоняя» их под нужды кампании или к образу персонажа.



Ограничения профессий

Указанные здесь таланты имеют определённые ограничения по профессиям – персонаж должен развиваться в рамках определенной *профессии Возвышения* для того, чтобы иметь возможность получить тот или иной талант. Эти ограничения введены специально для того, чтобы игроки могли получать таланты, обладание которыми обосновано образом действий и статусом их персонажа. Ведущий вполне может изменять или отменять эти ограничения как сочтёт нужным, и если того требуют нужды его кампании.

Таблица 4-5 «Таланты власти и репутации»

Название таланта	**Профессии, которым доступен этот талант**
Агентурная сеть	Инквизитор
Безоговорочный монодоминант †	Инквизитор, Палатина, Судья
Благочестивое созерцание	Дознаватель, Инквизитор, Мудрец, Палатина, Понтифик, Псайкер-примарис, Судья
Глас народа	Авантюрист, Палатина, Понтифик
Знаменитый воин	Дознаватель, Инквизитор, Палатина, Штурмовик
Каликсидский патриций	Дознаватель, Инквизитор, Мудрец, Понтифик, Псайкер-примарис, Судья, Убийца из культа смерти
Клятвы Ангелов смерти	Инквизитор, Магос, Палатина
Криминальный барон	Авантюрист, Убийца из культа смерти
Наперсник лорда сектора	Инквизитор, Мудрец, Палатина, Понтифик, Судья
Обвинитель	Инквизитор
Покровители	Все
Примиритель	Инквизитор, Магос, Палатина, Понтифик, Судья
Разжигатель войны	Инквизитор, Магос, Палатина, Понтифик, Судья
Революционер †	Дознаватель, Инквизитор, Магос, Мудрец, Понтифик, Псайкер-примарис, Судья
Сеньор	Дознаватель, Инквизитор, Мудрец, Понтифик, Псайкер-примарис
Серый кардинал	Авантюрист, Инквизитор, Мудрец, Судья
Союзник Департаменто Мунитурум	Магос, Мудрец, Понтифик, Псайкер-примарис,
Спящий агент	Авантюрист, Дознаватель, Инквизитор, Псайкер-примарис
Тайный культист	Авантюрист, Дознаватель, Инквизитор, Понтифик, Псайкер-примарис, Убийца из культа смерти
Убежденный ксантит †	Инквизитор
Член Тирантийского кабала †	Все
Широкая переписка	Инквизитор, Мудрец, Палатина, Понтифик, Судья
† Персонаж может обладать только одним талантом из тех, что обозначены таким значком	

Союзники и враги инквизитора Главия Росса

Главий Росс – амалатианин, создавший себе репутацию прагматичного, но непреклонного защитника порядка и стабильности в Империуме. Он не только лично участвует во многих операциях, но и поддерживает широкую сеть связных, имеет множество союзников и немало врагов. Не последнюю роль среди них играют несколько могущественных инквизиторов Каликсидского конклава.

Ближайшие союзники: у Росса прочные связи с Адептус Арбитрес, в высших эшелонах которой он и находит себе друзей – среди их Кайя Друзилла из Дивизио Имморалис и лорд-маршал Гореман, самый старший представитель Арбитрес в секторе. Кроме того, крепкая дружба связывает Росса с генералом Касиром, что возглавляет имперские силы на Тренче. В Экклезиархии Росс завязал множество полезных знакомств – в первую очередь, подружившись с дьяконом Приамом. Верховный префект Момул, смотритель Администратума в пределе Голгенны, уже давно стал одним из самых близких союзников и ценных осведомителей Росса во всем, что касается внутренней политики и событий, затрагивающих чиновничество сектора.

Возможные союзники: Росс с огромным уважением относиться к лорду-инквизитору Кайдену, который платит Россу тем же, признавая его могучим защитником порядка и стабильности. Кроме того, Росс состоит в тайной переписке с загадочным инквизитором Марром – эти отношения приносят пользу им обоим.

Конфликты интересов: Росс считает правящего Каликсидой лорда Мария Хакса фанатиком, страдающим манией преследования, и долговременной угрозой спокойствию сектора – это мнение Росс не очень успешно скрывает от сторонников Хакса в рядах Инквизиции. Росс несколько раз сталкивался с выскочками из Червонного комиссариата – военной полиции, учрежденной правителем Каликсиды – с этими «псами Хакса» у инквизитора Росса никогда не было большой любви. Ещё Росс не одобряет секретность, которой окутана деятельность Тирантийского кабала, и отношения между ним и большинством членов Кабала оставляют желать лучшего, а обвинения двух инквизиторов-радикалов поставили его в оппозицию всем приверженцам радикализма в секторе.

Враги: хотя сам Росс об этом ещё не знает, но с недавних пор он стал врагом лорда-инквизитора Антона Зербе, создателя Тирантийского кабала. Подозрения Росса относительно деятельности кабала и те сведения о тайнах Тенебра Коллегиум, что ему удалось собрать, делают его явной угрозой для планов Зербе – угрозой, которую тот не намерен терпеть.

Агентурная сеть *(Acolyte Network)*

Профессия: Инквизитор

Персонаж поддерживает существование одной или нескольких ячеек избранных им аколитов, выполняющих его задания и способных служить агентами и посредниками. Действуя самостоятельно или направляемые господином, умелые слуги ведут расследования и выполняют рискованные поручения. Количество агентурных ячеек, что организует инквизитор, сильно зависит от его личных нужд и предпочтений. Некоторые раскидывают огромные сети, в которые вовлечены десятки аколитов, работающих целыми ячейками или поодиночке, другие используют очень небольшое количество избранных, преданных слуг. Преимущества агентурной сети очевидны – с её помощью инквизитор может заниматься несколькими делами одновременно, не присутствуя лично при каждом допросе, и, кроме того, всегда располагает кадровым резервом из опытных аколитов, преданных лично ему.

Эффект: получая этот талант, персонаж должен уменьшить *влияние* на 5 очков за каждую ячейку, которую он хочет организовать. Эти потери отражают затраты, что потребовались инквизитору на создание с нуля агентурной сети. Впоследствии персонаж может аналогичным образом тратить *влияние* на создание новых ячеек, желая расширить свою сеть или заменить уничтоженные команды. Персонаж может использовать аколитов двумя способами – поручая им какие-либо задания или привлекая к своим операциям в качестве специалистов.

● **Задания:** для того, чтобы отправить аколитов на задание, персонажу достаточно указать им их цель. Ведущий тайно принимает решение, было ли порученное выполнено и насколько успешно. Если ведущий хочет довериться случаю – он может бросить тест *влияния* игроков, модифицировав его в соответствии со своими представлениями о сложности задания. Этот тест получает штраф -20, если инквизитор не принимает в этой операции непосредственного участия.

● **Помощь инквизитору:** инквизитор может решить, что некоторые аколиты – как правило, специалисты в различных областях – должны постоянно сопровождать его лично. Для этого применяются обычные правила реквизиции услуг (с помощью тестов *влияния*), но без отрицательных модификаторов за длительность. На каждого аколита, которого инквизитор хочет заполучить в свою персональную свиту, должен бросаться отдельный тест *влияния*.

Безоговорочный монодоминант *(Outspoken Monodominant)*

Профессия: Инквизитор, Палатина, Судья

Персонаж – фанатичный пуританин, исповедующий учение монодоминантов; он громко и пылко провозглашает свои убеждения, а история его деяний окрашена в цвета огня и крови. Другие инквизиторы считают подобных пламенных пуритан, в лучшем случае, недостаточно тонко действующими, а в худшем – грубыми и опасными слепцами. Но для тех, кто разделяет яростную нетерпимость монодоминантов, каждый из них – сияющее воплощение истинного слуги Бога-Императора. Сами монодоминанты вполне могут с большой пользой применять такую репутацию, ведя дела с единомышленниками. Однако нетерпимость монодоминантов к псайкерам и мутантам всех мастей часто приводит к конфликтам с Адептус Астра Телепатика, Навис Нобилите и даже другими инквизиторами.

Эффект: персонаж и его свита получают штраф -50 на все попытки скрытного применения *влияния* (вместо обычных -20). Они должны перебрасывать все успешные тесты, сделанные в отношении астропатов, навигаторов и инквизиторов-радикалов. Однако они могут перебрасывать все проваленные тесты, направленные на людей и организации, что разделяют нетерпимость монодоминантов к ересям, мутациям и отклонениям. Например, в Каликсиде одной из таких организаций является культ Красного искупления.

Благочестивое созерцание *(Pious Observation)*

Профессия: Дознаватель, Инквизитор, Мудрец, Палатина, Понтифик, Псайкер-примарис, Судья

Персонаж не раз доказывал свою великую преданность церкви, а его несокрушимая вера в Императора хорошо известна не только среди соратников. Он выглядит просветлённым и величественным, часто цитирует священные книги, иллюстрируя свою точку зрения, носит одеяния, на которых вытканы слова из святых писаний или ищет наставления в молитве. Подобная репутация делает его естественным союзником Экклезиархии и всех, кто прочно связан с Имперской верой.

Эффект: персонаж может перебрасывать проваленные тесты *влияния*, предпринятые при открытом взаимодействии с членами Экклезиархии (этот переброс дозволяется только при открытом применении *влияния*).

Глас народа *(Voice of the Masses)*

Профессия: Авантюрист, Палатина, Понтифик

Персонаж обладает тщательно взращённой и широко известной репутацией человека, что сочувствует и помогает всем, до кого нет дела имперским властям. Он мог говорить в своих проповедях о равной важности всех верных подданных Бога-Императора или поддерживал местечковую фракцию в борьбе с могущественными имперскими ведомствами. Вне зависимости от источника, это репутация даёт персонажу немалый вес среди тех, кто не живет в тени столпов имперской власти.

Эффект: персонаж может перебрасывать все проваленные тесты *влияния* (как при скрытном, так и при открытом его применении) при взаимодействии с людьми и организациями, не принадлежащими к Адептус Терра.

Знаменитый воин *(Renowned Warrior)*

Профессия: Дознаватель, Инквизитор, Палатина, Штурмовик

Этот персонаж – воин, прославившийся своей храбростью и мастерством, о чьих подвигах с почтением говорят другие солдаты. Такой герой может использовать свою репутацию для того, чтобы манипулировать людьми, восхищающимися им. Эта заслуженная собственной кровью слава может предоставить доступ к засекреченным архивам Каликсидского линейного флота, убедить офицеров Имперской Гвардии изменить свои планы, и открыть ещё много дверей далеко от поля битвы.

Эффект: персонаж может перебрасывать проваленные тесты *влияния*, с помощью которых он пытается воздействовать на членов Имперской Гвардии, Имперского Флота или СПО. Этот переброс дозволяется только при открытом применении *влияния*.

Каликсидский патриций *(Worthy of the Calixian Elite)*

Профессия: Дознаватель, Инквизитор, Мудрец, Понтифик, Псайкер-примарис, Судья, Убийца из культа смерти

Персонаж возвысился над всеми простыми жителями сектора и как равный вступил в узкий круг самых богатых и влиятельных людей сектора. Подобные связи дают ему огромное влияние и осведомлённость во всем, что касается каликсидской знати. Однако, персонаж, как и любой высокорожденный, сам того не желая, притягивает к себе соперников и врагов, как огонь – мотыльков.

Эффект: персонаж может перебрасывать проваленные тесты *влияния* при взаимодействии со знатью и теми, кто считает себя частью таковой (как, например, очень богатыми купцами). Кроме того, у персонажа появляются враги, что борются против него из-за реальных или мнимых оскорблений, нанесённых персонажем, или малейшего проявленного им неуважения. Количество этих врагов равно *влиянию* группы, разделенному на 10 (округлять вверх). При увеличении *влияния* персонаж обзаводится новыми врагами среди знати сектора. Каждый из этих врагов действует против персонажа, пытаясь навредить ему, сорвать его планы или убить. Каждый враг должен быть личностью, определённой ведущим – при этом сам персонаж может и не знать о том, кто его враг. Каждый из врагов обладает *влиянием*, равным *влиянию* группы агентов Трона в миг создания этого врага -10. Это отражает то, что по мере роста власти персонажа, у него появляются всё новые и более могущественные противники среди каликсидской элиты.

Клятвы Ангелов смерти
(Oath bonded with the Angels of Death)

Профессия: Инквизитор, Магос, Палатина

Славные узы связывают персонажа с одним из орденов Адептус Астартес; узы, выкованные из крови и почтения; узы, что скреплены торжественными клятвами. Это очень редкое явление даже в Святых Ордосах, и это – ярчайшее проявление военного могущества инквизитора. Адептус Астартес чтут свои клятвы, но помните, что они – не послушные инструменты, а гордые и самостоятельные слуги Императора.

Взывая к принесенным обетам, персонаж может призвать мощь Космического десанта и получить его помощь с быстротой, которой никогда не добьётся даже самый могущественный инквизитор, если его прошение к магистру ордена будет подкреплено лишь авторитетом Святых Ордосов. Однако принесённые друг другу клятвы могут затруднить работу с другими орденами Астартес – скрепив обетами свою связь с одним орденом, персонаж не сможет столь же тесно сотрудничать с другими.

Эффект: ведущий и игрок должны определить орден космодесанта, с которым персонаж связан клятвами. При попытке получить помощь (реквизиции чего-либо) от этого ордена все отрицательные модификаторы доступности, сильнее чем -30, считаются -30 (см. таблицу в **главе I**). Также персонаж может перебрасывать проваленные тесты *влияния*, связанные с этим орденом (в т. ч. тесты на *реквизицию*). Но, имея дело с любым орденом космодесанта, с которыми он не связан такими клятвами, персонаж получает штраф -20 на все тесты *влияния*.

Криминальный барон *(Crimelord)*

Профессия: Авантюрист, Убийца из культа смерти

Этот человек – пугающая и уважаемая фигура в преступном мире Каликсиды. Его связи с Инквизицией неизвестны никому из сообщников, а слухи о могуществе персонажа, вкупе с его действительным влиянием, помогают сохранять тайну. Конечно, сотрудничество инквизитора и криминального барона предоставляет много возможностей обоим, но также это означает, что вести дела с хранителями закона им будет намного труднее.

Эффект: этот талант даёт персонажу возможность перебрасывать проваленные тесты *влияния*, предпринятые при взаимодействии с криминальным миром, преступными организациями, а также всевозможными отбросами – бандами из ульев, гильдиями убийц и контрабандистами. Этот талант нельзя использовать, открыто демонстрируя свои инквизиторские или любые другие официальные полномочия. Кроме того, присутствие в свите инквизитора подобного человека означает то, что любые успешные тесты, предпринятые при взаимодействии с Адептус Арбитрес или силовиками, должны быть переброшены. Если *влияние* используется тайно, этот переброс не требуется.

Наперсник лорда сектора *(The Ear of a Lord Sector)*

Профессия: Инквизитор, Мудрец, Палатина, Понтифик, Судья

Персонаж обладает влиянием на одного из самых могущественных людей сектора – лорда Мария Хакса, имперского управителя, что царит в Каликсиде волею Бога-Императора. Персонаж может быть доверенным наперсником или советником Хакса, а может, подкупив нескольких продажных членов его внутреннего круга, приказать им шептать на ухо великому человеку нужные слова. Возможность манипулировать столь могущественным аристократом – несравненное оружие, использование которого может иметь последствия, далеко выходящие за рамки способностей персонажа. Однако водить за нос лорда Хакса – это очень опасное дело. Правитель Каликсиды умён, подозрителен и страшен в гневе. Один неверный ход может стать роковым.

Эффект: агент Трона может попытаться незаметно воздействовать на губернатора сектора для того, чтобы достичь своих целей. Подобные манипуляции требуют теста *влияния* со штрафом -20 (за скрытное использование *влияния*), с помощью которого персонаж может убедить Мария Хакса использовать свою власть в его интересах. Это не состязательный тест. Если этот тест будет провален на две или более ступени, персонаж навсегда лишается этого таланта и больше никогда не сможет его получить. Если этот тест будет провален на четыре или более ступеней, персонаж навсегда лишается этого таланта, а лорд Марий Хакс становится личным врагом всей группы. Если тест был успешен, персонаж может немедленно использовать *влияние* лорда Хакса – 130 единиц – для одного любого теста *влияния*.

Обвинитель *(Denouncer)*

Профессия: Инквизитор

Персонаж обвинял одного или нескольких других инквизиторов, объявив их запятнавшими себя перед Императором и предъявив доказательства их преступлений. Некоторым проведённые персонажем судилища доказали, что он – непреклонный сторонник справедливости, другие же посчитали его предателем самих устоев Инквизиции как организации равных. Отнюдь не всякое обвинение заканчивается приговором; если действия персонажа не достигли цели, значит, он приобрел, самое меньшее, одного врага, который никогда его не простит.

Эффект: ведущий и игрок должны определить, кто был целью обвинения, что проводил персонаж, и то, как оно проходило. Если обвинения были поддержаны другими инквизиторами, персонаж может перебрасывать тесты *влияния*, включающие его агрессивное применение внутри Инквизиции и по отношению к её ближайшим вассалам. Ведущий может, от случая к случаю, накладывать на подобные тесты *влияния* штраф -20, чтобы отразить, что даже успешно проведённое обвинение может не пользоваться поддержкой отдельных членов Святых Ордосов. Если ведущий и игрок договариваются считать проведённое персонажем обвинение неудачным, персонаж отныне должен перебрасывать все успешные тесты Влияния, включающие агрессивное его использование в Инквизиции. Выбравший этот талант игрок также получает упрямого и опасного врага из рядов Инквизиции, которого должен придумать и проработать ведущий.

Покровители *(Watched From On High)*

Профессия: любая

Персонаж удостоен внимания неких влиятельных сил, что с неослабевающим интересом следят за его карьерой. Каждый успех персонажа подтверждает ожидания этих покровителей, а его власть и слава растут благодаря им. Подобные благодетели могут быть, как неизвестными самому персонажу наблюдателями, так и могущественными наставниками и старшими членами той организации, которой он служит.

Эффект: когда группа награждается ростом *влияния* за успешно завершенное задание, она получает ещё +1 к *влиянию* сверх полученного.

Примиритель *(Conciliator)*

Профессия: Инквизитор, Магос, Палатина, Понтифик, Судья

Персонаж имеет репутацию человека, что работает в единстве и согласии со множеством организаций, ведомств и группировок, существующих в Империуме. Обо многих инквизиторам-амалатианах и их доверенных товарищах идёт именно такая слава. Подобная репутация позволяет персонажу получать помощь от самых разных организаций, в том числе тех, что по праву считаются столпами Империума.

Эффект: этот талант даёт персонажу возможность перебрасывать проваленные тесты *влияния*, сделанные для реквизиции снаряжения или получения услуг у Адептус Администратум, Имперской Гвардии, Экклезиархии или Адептус Механикус. Этот талант допускается использовать, только если игроки применяют *влияние* открыто; при скрытном применении *влияния*, талант не действует.

Разжигатель войны *(Warmonger)*

Профессия: Инквизитор, Магос, Палатина, Понтифик, Судья

Персонаж известен благодаря своему методу решать любую проблему при помощи насилия, огня и стали. Подобная репутация приносит ему немало союзников в военном крыле Империума, но отторгает тех, кто придерживается взглядов, проповедующих более мирное или тонкое решение проблем.

Эффект: персонаж может перебрасывать проваленные тесты *влияния*, предпринятые открыто для того, чтобы получить в своё распоряжение оружие или солдат. Однако он получает штраф -20 всякий раз, когда пытается применить *влияние* каким-либо другим образом.

Революционер *(Revolutionary)*

Профессия: Дознаватель, Инквизитор, Магос, Мудрец, Понтифик, Псайкер-примарис, Судья

Персонаж разделяет опасную философию, говорящую о необходимости множества перемен в Империуме. Подобные взгляды, как их не скрывай, вызывают отторжение у всех консервативных сил. Однако подобные «революционеры» часто поддерживают близкие связи с самыми блестящими умами в Империуме, и находят союзников в самых неожиданных местах, как среди низов, так и на самых высоких постах.

Эффект: персонаж должен перебрасывать успешные тесты *влияния*, при попытках открытого использования *влияния* по отношению к Администратуму, Экклезиархии, Адептус Арбитрес или инквизиторам-пуританам, следующим амалатианской философии. Кроме того, персонаж может выбрать несколько организаций, в которых у него есть товарищи, разделяющие его убеждения. Количество этих организаций равно бонусу Товарищества персонажа. Имея дело с организациями, в которых он имеет союзников, персонаж, при скрытном применении *влияния*, может перебрасывать проваленные тесты *влияния*, и не может быть принуждён к перебросам успешных тестов *влияния*.

Сеньор *(Lord of Domains)*

Профессия: Дознаватель, Инквизитор, Мудрец, Понтифик, Псайкер-примарис

У персонажа есть владения на некоторых мирах Каликсиды – например, огромные поместья с целым армиями слуг или небольшие логова на отдаленных райских мирах. Эти имения могут служить базами для персонажа и его товарищей, крепостями, защищающими их от врагов или просто тайными убежищами и хранилищами. Некоторые из подобных владений поглощают средства как обжора за пиршественным столом – ведь нужно постоянно закупать припасы и материалы, содержать слуг и охрану, без которых ни одно имение не будет достойно служителя Инквизиции.

Эффект: получая этот талант, персонаж должен определить тип, количество и местоположение владений, которыми он хочет обладать. За каждое из таких имений *влияние* группы навсегда снижается на величину, указанную в соответствующем разделе **таблицы 4-6 «Стоимость владений»**. Созданное персонажем владение считается организацией, подчиняющейся персонажу.

Эта таблица содержит лишь примеры и рекомендации, которые ведущий может изменять в соответствии со своими желаниями и нуждами кампании. Ведущий и игроки должны прийти к согласию по всем важным пунктам, касательно своих владений (название, расположение и т. д.), возможно, оставив некоторые неопределёнными. Члену команды, берущему себе этот талант, также рекомендуется обсудить с группой все аспекты их нового имения.

Когда персонажи пожелают использовать какие-либо ресурсы своих владений (например, солдат), ведущий может решить вопрос о доступности необходимого сам или предоставить все на волю случая. Чтобы определить, если ли в имении какой-либо предмет, его хозяин может пройти тест *влияния*, используя *влияние* владения. Например, разыскивая определенную книгу по древней истории в библиотеке *огромного поместья*, он должен сделать тест против *влияния* поместья – 15. Успех означает, что персонажу удалось разыскать нужную ему книгу, а провал – что такой книги вообще нет в библиотеке или что её просто не удалось найти.

Таблица 4-6 «Стоимость владений»

Тип	Цена	Примеры
Тайное убежище	3	Маленькое здание или квартира, неизвестное посторонним
Небольшое пристанище	5	Среднего размера здание, небольшой дом или башня в удалённой от людей местности
Укрепленное владение	10	Большое здание с несколькими крыльями, многочисленной охраной, библиотекой, подземельем и другими помещениями
Огромное поместье	15	Огромный участок земли или район улья, ограждённый и охраняемый; несколько отдельных зданий внутри него; главное здание очень велико и роскошно

Серый кардинал *(Shadow Lord)*

Профессия: Авантюрист, Инквизитор, Мудрец, Судья

Персонаж обитает в царстве тайн и фальши, где он – один из повелителей скрытого и незримого. С несравненным искусством используя шпионов, уловки и тайные манипуляции, он достигает своих целей так, что его враги даже не осознают, кем они были побеждены, а союзники – не знают, кому помогали. Подобные люди – истинные мастера той тайной войны, что со всей яростью кипит в самом сердце Империума.

Эффект: штраф за скрытное применение *влияния* уменьшается до -10. Кроме того, персонаж никогда не теряет *влияние* при провале теста на четыре или больше ступени (см. **«Потери влияния от злоупотребления»** в **главе I**)

Союзник Департаменто Муниторум *(Ally of the Departamento Munitorum)*

Профессия: Магос, Мудрец, Понтифик, Псайкер-примарис

Персонаж – близкий союзник Мунитурума, военного крыла Адептус Администратум, ответственного за распределение всех ресурсов, требующихся имперским вооружённым силам. Быть может, персонаж вовлечен в процессы поставки материалов или людей Мунитуруму, занимает важный пост в самом Департаменто, или попросту имеет там хороших знакомых. Подобные связи очень полезны, когда необходимо срочно получить оружие, снаряжение или организовать военную операцию.

Эффект: персонаж может перебрасывать все проваленные тесты *влияния*, сделанные для реквизиции войск или снаряжения у Имперской Гвардии, Имперского Флота или СПО.

Спящий агент *(Sleeper Agent)*

Профессия: Авантюрист, Дознаватель, Инквизитор, Псайкер Примарис

Персонаж внедрил агентов в дружественную или враждебную организацию. Эти лазутчики вынуждены скрывать свои истинные личности. Они могли проходить психическую обработку или просто быть мастерами тайного проникновения и обмана. Такие слуги могут годами работать в самом сердце организации, в которую они были внедрены, ожидая приказа. Большинство спящих агентов может свободно действовать очень небольшой срок после «пробуждения», и задействовать их стоит лишь в час величайшей нужды.

Эффект: внедряя своего агента в организацию, агенты Трона навсегда уменьшают своё *влияние* на 5. Персонаж может заявить, что хочет «пробудить» агента при любом скрытном применении *влияния*, сделанным с целью манипулирования, но до броска костей. При использовании спящего агента тест автоматически считается пройденным. Если количество ступеней успеха важно, бросьте 1к5. Как только эффект успешного теста проходит, агент пропадает и не может быть использован вновь. Однако агенты Трона могут вновь уменьшить своё *влияние* на 5 единиц, чтобы разместить другого спящего агента в другой организации.

Тайный культист *(Hidden Cultist)*

Профессия: Авантюрист, Дознаватель, Инквизитор, Понтифик, Псайкер-примарис, Убийца из культа смерти

Персонаж состоит во внутреннем круге одного из культов. Скрывая от собратьев свою истинную личину, он может манипулировать членами культа и его деятельностью, используя его против своих врагов или как часть куда более широкого и тайного заговора. Этот культ может быть, как одной из сект Имперской веры, так и более зловещей организацией – обществом, проповедующим еретические учения, или даже вовлечённым в поклонение демонам и Тёмным богам. Последнее, как правило, означает вступление персонажа на опасный путь радикализма, на котором он может столкнуться, как с обвинениями в ереси и предательстве со стороны коллег-инквизиторов, так и с гневом культистов, осознавших свою роль бессловесных инструментов в манипуляциях персонажа.

Эффект: ведущий и игрок должны определить культ, в который внедряется персонаж и деятельностью которого может отчасти управлять. Это может быть Красное искупление, Бледная толпа, Братство Рогатой тьмы или любое другое сообщество, играющее какую-либо роль в вашей кампании (за подходящими идеями можно обратиться к книге **«Последователи Тёмных богов»**). Персонаж может управлять деятельностью культа только при помощи скрытного применения *влияния*. Эти тесты *влияния* не получают обычный штраф за скрытное его применение. Провал такого теста *влияния* на четыре или более ступени, означает, что истинная личность персонажа и его роль в манипулировании культом была раскрыта членами самого культа или другими людьми (например, сотрудниками Инквизиции). Где и при каких обстоятельствах произойдёт это разоблачение – решать ведущему.

Убеждённый ксантит *(Committed Xanthite)*

Профессия: Инквизитор

Персонаж известен в Святых Ордосах как радикал, придерживающийся ксантитского учения, призывающего бить врага его же оружием. Инквизитор может заслужить такую «славу» поступками, слухами, ходящими о нём, или просто открыто выказывая свою приверженность учению Ксанта. Это довольно опасно, ведь среди всех радикальных фракций Инквизиции, пожалуй, именно ксантиты более всего нелюбимы своими коллегами-пуританами.

Эффект: этот талант даёт персонажу возможность получать предметы опасной и запретной природы, используя свои связи среди ксантитов. Он может перебрасывать проваленные тесты *влияния*, предпринятые при взаимодействии с ксантитами и их слугами. Увы, радикализм персонажа приводит к тому, что любые попытки открытого применения *влияния* по отношению к инквизиторам-пуританам и их слугам проваливаются.

Член Тирантийского кабала
(Member of the Tyrantine Cabal)

Профессия: любая

Персонаж входит в Тирантийский кабал и носит его знак – электуировку в виде звезды и чаши, знака спектарианцев. Он посвящён в тайны кабала и его главную цель – сбор информации и постижение сущности Звезды-Тирана и пророчества Тьмы. Также он имеет доступ к хранилищам знаний, лабораториям, оружейным, артефактам и прочим ресурсам, собранным лордом-инквизитором Зербе в Змеином бастионе на Лахезис – спутнике Синтиллы. Персонаж может просить других спектерианцев о содействии или даже пытаться направить волю всего кабала на достижение определённой цели. Здесь очень многое зависит от положения персонажа в кабале и отношения к нему других членов. Немалая часть наиболее ценных сведений и ресурсов доступна только самому Зербе и его ближайшим соратникам, оставаясь недостижимой для большинства членов кабала.

Эффект: персонаж получает доступ в Змеиный бастион и может пользоваться им без тестов *влияния*. Он может перебрасывать все проваленные тесты *влияния*, с помощью которых пытается повлиять на членов Тирантийского кабала или заполучить какое-либо снаряжение, предоставляемое кабалом для своих членов.

Широкая переписка *(Wide Correspondence)*

Профессия: Инквизитор, Мудрец, Палатина, Понтифик, Судья

У персонажа есть множество знакомых, и нет числа людям, с которыми он обменивается сведениями, слухами и идеями. Их переписка может принимать множество форм – зашифрованные астропатические сообщения от и для префектов Администратума, скреплённые печатью пергаментные конверты, что вручаются адресату доверенным курьером, или пиктографические записи на инфопланшетах, переданные через посредников. Некоторые из подобных сообщений могут нести в себе сведения великой важности, другая корреспонденция будет переполнена досужими сплетнями, но все они – неисчислимое богатство для того, кто знает, где и как применить эту информацию.

Эффект: персонаж может попытаться получить сведения по любой теме из любого источника в Империуме, при помощи скрытного применения *влияния*.

Кроме того, ведущий и игрок могут сообща придумать несколько людей, что поддерживают с персонажем более близкую и постоянную переписку. Предельное количество таких корреспондентов равняется бонусу Товарищества персонажа. Для каждого из этих людей должно быть определено, кто он и какое положение в Империуме занимает. Персонаж может просить своих корреспондентов оказать «небольшую услугу», что позволяет ему скрытно применять своё *влияние* на организацию, в которой состоит его друг, не получая штрафа за скрытность. Однако если персонаж, попросив о «небольшой услуге», провалил тест *влияния* на три или более ступени, его корреспондент прекращает переписку и теряется.

Игроку и ведущему рекомендуется иногда писать письма от лица персонажей, что добавит игре немало удовольствия.

Отлучённые предатели

Есть один талант *влияния*, который игроки не могут просто так получить. Этот талант подразумевает объявление всей команды отлучёнными предателями, что оказывает немалое влияние на её положение в Инквизиции. Быть отлучённым предателем – значит стать врагом всего Империума, но анафеме не предают за каждое преступление. Ведущему стоит быть очень осторожным при «награждении» группы таким талантом – агентов Трона могут признать предателями лишь после долгих слушаний и дебатов, с приведением множества доказательств. Вручая такой «титул», ведущий должен хорошо поразмыслить о последствиях для всей кампании.

Отлучённые предатели *(Excommunicate Traitoris)*

Профессия: любая, но действие таланта распространяется на всех членов группы.

Персонаж был осужден и признан виновным в измене тем идеалам, которые клялся защищать, и в предательстве доверия Бога-Императора Человечества. Отныне он – враг для тех, кто раньше называл его братом и стоял плечом к плечу с ним. Отлучение означает, что инквизитор и его слуги больше не могут находиться рядом со своими бывшими коллегами, не рискуя своими жизнями. Отныне у них нет доступа к ресурсам, которыми они могли наслаждаться раньше. Другие инквизиторы будут охотиться за ними до конца жизни. Однако положение изгнанного и приговоренного вовсе не означает немедленной утраты власти и влияния. Даже отлучённый инквизитор может многого добиться, используя сочувствующих ему товарищей и союзников в Святых Ордосах. Многие миры Империума не имеют возможности подтвердить или опровергнуть подлинность полномочий инквизитора, и очень немногие вообще осмелятся даже пробовать сделать это.

Эффект: персонаж и вся команда больше не могут открыто применять *влияние*, воздействуя на Инквизицию, однако они могут делать это скрытно. В любых обстоятельствах, при которых игрок открыто использует свою власть и инквизиторские полномочия по отношению к другим имперским организациям, существует шанс, что об этом узнают в Святых Ордосах, и попытаются схватить персонажа. Величина этого шанса определяется ведущим, но в большинстве случаев можно просто считать её равной *влиянию* организации или человека, с которым пытается открыто взаимодействовать отлучённый персонаж. Например, если имперский чиновник имеет *влияние* 45, ведущий делает бросок к100, и, если результат равен или ниже 45, значит, отлучённый персонаж вскоре обнаружит чужих аколитов или агентов Трона, севших ему на хвост с самыми недобрыми намерениями.

Другие таланты Возвышения

«Не упивайся своим величием; оно – лишь пепел, а твоя гордость – хрупка, как выбеленная солнцем кость. Вспомни о свете Его-на-Земле, свете, что освещает жизнь и смерть, взлёты и падения; свете, немеркнущем в своем величии»

- из «Размышлений о чистоте», продиктованных архидьяконом-прокуратором Приамом

В этой части книги представлены новые таланты, предназначенные для персонажей, созданных по правилам **«Возвышения»**. Они отражают способности, что не нашли своего отражения ни в числе героических талантов, ни среди других способностей, используемых в **Dark Heresy**.

Таблица 4-7 «Другие таланты Возвышения»

Название таланта	Требования	Эффект
Боевое построение	Интеллект 40	Персонаж может использовать свой бонус Интеллекта для определения *инициативы*
Боевое чутьё	Восприятие 40	Персонаж может использовать свой бонус Восприятия для определения *инициативы*
Вложенные знания	Интеллект 40	Персонаж считает всё *«Обыденное»* и *«Учёное знание»* базовыми умениями
Выбор цели	Дальний бой 50	Персонаж может без штрафов стрелять по участникам рукопашной
Высшая психосила	Пси-рейтинг 1+	Персонаж получает высшую психосилу
Идеальный выстрел	Ассасин Виндикар, Дальний бой 60	Ассасин Виндикар после убийства цели может немедленно совершить *«Прицеливание»* в другую
Избранник судьбы	-	Персонаж получает *очко судьбы*
Император защищает	Чистая вера	Персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы вселить в союзников бесстрашие
Кулачный боец	Ближний бой 35, Ловкость 35	Удары голыми руками наносят 1к10-3+(Бонус Силы) единиц урона
Мастер кулачного боя	Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец	Удары голыми руками наносят 1к10+(бонус Силы) единиц урона и не считаются *«Примитивными»*
Машинное облачение	Имплантаты Механикус	Персонаж получает улучшенную аугметику Механикус
Плоть слаба	Имплантаты Механикус	Персонаж получает особенность *«Машина»*
Полиглот	Интеллект 40, Товарищество 30	Персонаж имеет природные способности к языкам
Ритуал защиты	Сила воли 40	Персонаж может защищать себя и других от *безумия* и *порчи*
Спаситель	Ловкость 40	Персонаж может поменяться местами с союзником в бою
Улучшенный бионический каркас	Машинное облачение	Персонаж получает особенность *«Автостабилизация»*
Чистка памяти	Интеллект 45, Сила воли 45	Персонаж может удалять воспоминания

Боевое построение *(Combat Formation)*

Требования: Интеллект 40

Под руководством одного из агентов Трона, вся группа постоянно готова к опасности и имеет план действий в ответ на любое непредвиденное нападение. Перед броском на *инициативу*, все члены группы могут решить использовать бонус Интеллекта персонажа, владеющего этим талантом, для определения *инициативы* вместо своих собственных бонусов Ловкости.

Боевое чутьё *(Combat Sense)*

Требования: Восприятие 40

Агент Трона обладает чутьем на опасность, что позволяет ему реагировать на неожиданности с невероятной быстротой, которой немногие могут достичь. Персонаж может использовать свой бонус Восприятия вместо бонуса Ловкости при определении *инициативы*.

Вложенные знания *(Infused Knowledge)*

Требования: Интеллект 40

Агент Трона обладает весьма широкими познаниями, полученными благодаря беспощадным ноэтическим практикам, или хранимым в тайне арканным методикам. Агент Трона считает все умения из групп *«Обыденного»* и *«Учёного знания»* неизученными *базовыми* умениями. Кроме того, этот талант предоставляет бонус +10 ко всем тестам *«Обыденного»* и *«Учёного знания»*, которыми персонаж уже обладает.

Выбор цели *(Target Selection)*

Требования: Дальний бой 50

Даже сумятица ближнего боя не может скрыть врага от смертоносного взгляда персонажа, что наметил свою жертву. Персонаж может стрелять в цели, *вовлечённые в ближний бой*, без штрафов.

Высшая психосила *(Ascended Physic Power)*

Требования: Пси-рейтинг 1+

Агент Трона может выбрать одну высшую психосилу. Он может использовать её версию 1-го ранга. В любой миг персонаж может потратить указанное в описании психосилы количество *очков опыта*, чтобы научиться применять версию 2-го и 3-го рангов. Больше информации об этом вы найдете в **главе V**. Помните, что для получения 2-го и 3-го ранга в уже имеющейся высшей психосиле, персонажу не нужно снова покупать это улучшение – достаточно просто потратить нужное количество *опыта*.

Идеальный выстрел *(Perfect Shot)*

Требования: Ассасин Виндикар, Дальний бой 60

Ассасины храма Виндикар славятся как несравненные снайперы – убив одну цель, они могут мгновенно переключиться на следующую. Если персонаж убивает противника из оружия «Экзитус», он может потратить *реакцию*, чтобы немедленно совершить *«Прицеливание»* в любую другую допустимую цель (эффект аналогичен тому, если бы персонаж потратил на *«Прицеливание»* частичное действие).

Избранник судьбы *(Faroured by Fate)*

Требования: нет

Агент Трона воистину благословлён Императором или просто предназначен для величия. Персонаж получает одно постоянное *очко судьбы*.

Император защищает *(The Emperor Protects)*

Требования: талант *«Чистая вера»*

Могущество самого Императора исходит от агента Трона, защищая верных Ему, и побуждая их к великим подвигам пред лицом ужасных опасностей.

Потратив *очко судьбы*, персонаж может предоставить себе и числу союзников, равному своему бонусу Силы воли, невосприимчивость к *страху* и *подавлению*. Кроме того, все атаки, как дистанционные, так и рукопашные, направленные против персонажа и его союзников, находящихся под действием этой способности, получают штраф -10. Действие этого таланта длиться до конца сцены.

Сжигая *очко судьбы*, персонаж может позволить одному своему союзнику (но не себе) избежать эффекта от попадания в него одной любой атаки – она чудесным образом оставит того совершенно невредимым. *Очко судьбы* для этого должно быть сожжено сразу после того как атака попадет в цель, но до подсчёта урона.

Кулачный боец *(Unarmed Warrior)*

Требования: Ближний бой 35, Ловкость 35

Долгие тренировки в искусстве рукопашного боя позволяют агенту Трона наносить своими безоружными атаками в ближнем бою 1к10-3+(Бонус Силы) единиц ударного урона, вместо 1к5-3+(бонус Силы). Поскольку, персонаж готовился к сражениям, как с вооруженными, так и с безоружными противниками, он не считается *безоружным*, когда сражается голыми руками с вооружённым врагом (см. стр. 401 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Атаки персонажа всё ещё считаются *«Примитивными»*.

Мастер кулачного боя *(Unarmed Master)*

Требования: Ближний бой 45, Ловкость 40, талант *«Кулачный боец»*

Агент Трона достиг невероятного мастерства в искусстве рукопашного боя. Его безоружные атаки в ближнем бою наносят 1к10+(бонус Силы) единиц ударного урона и не считаются *«Примитивными»*.

Машинное облачение *(Machinator Array)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Братство Механикус приблизило агента Трона к самой совершенной из форм жизни, облачив его в одеяние Машины, дополнившее его прежнюю аугментику. Сила и Выносливость агента Трона возрастают на +10, а Ловкость и Товарищество падают на -5. Отныне он весит примерно в три раза больше, чем обычный человек того же размера, и теряет возможность плавать или держаться на воде (или иной жидкости). Кроме того, отныне персонаж может устанавливать на каждый из имеющихся у него оружейных механодендритов рукопашное оружие или один любой пистолет. Для использования этого оружия он всё равно должен иметь соответствующий талант.

Плоть слаба *(The Flesh is Weak)*

Требования: особенность *«Имплантаты Механикус»*

Тело агента Трона подверглось сильной бионической аугментации, сделав его более похожим на машину, нежели на человека

Этот талант приносит персонажу особенность *«Машина (X)»* (см. стр. 575 в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**), где X равен количеству раз, что агент Трона приобретал этот талант. Этот талант можно приобретать несколько раз в соответствии с таблицами улучшений профессии. Записывайте, сколько раз вы покупали талант – например *«Плоть слаба (3)»*.

Полиглот *(Polyglot)*

Требования: Интеллект 40, Товарищество 30

Агент Трона обладает врождёнными способностями к языкам – он кое-как может понять даже совершенно незнакомую речь и объясняться на ней сам. Все языки для персонажа считаются *базовыми* умениями. Это не означает истинного знания данных языков – поэтому все тесты, задействующие этот талант, получают штраф -10 из-за того, что персонаж использует для перевода простейшие фразы и понятия.

Ритуал защиты *(Rite of Protection)*

Требования: Сила воли 40

Персонаж способен на определённый период добровольно входить в состояние сознания, благодаря которому он впоследствии навсегда забудет всё, что происходило с ним в этот отрезок времени. Этой способности, называемой Ритуалом защиты, обучают тех агентов Инквизиции, которые могут столкнуться с вещами, что способны разрушить разум и проклясть душу даже самого закалённого служителя. Перед тем как отправиться на самую опасную часть своего задания, персонаж прибегает к Ритуалу для того, чтобы впоследствии ничего не помнить об ужасах, что он повстречал. Благодаря этой способности, агент Инквизиции может столкнуться с врагами, будучи во всеоружии и, если он выживет, его рассудок будет неповреждённым, а душа – незапятнанной.

Используя этот талант, персонаж должен пройти **рутинный (+10) тест Силы воли**, указав, как долго он хочет поддерживать ритуал. Если тест провален, персонаж не получает преимуществ Ритуала защиты, и не может пытаться провести ритуал в течение следующих двадцати четырёх часов. Выбранная продолжительность ритуала не может превышать одного дня, хотя может быть выражена относительно, допустим *«Пока мы не зачистим храмовые катакомбы»*. Если тест Силы воли удался, персонаж может действовать как обычно, но потеряет все воспоминания о том, что происходило во временной промежуток между совершением ритуала и временем окончания его действия. Все *очки безумия*, что персонаж получает во время действия ритуала, удаляются, а любое воздействие *шока*, *душевных травм* и *ментальных расстройств* также теряются. Количество *очков порчи*, которое персонаж получает во время действия ритуала, ополовинивается.

Сила веры *(Power of Faith)*

Когда вокруг сгущается тьма и даже самые благочестивые думают, что Бог-Император оставил их, вера агента Трона остаётся непоколебимой.

Один раз за игровую встречу агент Трона может задействовать *талант веры* без траты *очка судьбы*, но только если у персонажа уже не осталось *очков судьбы*, которые можно было бы потратить. Задействованный таким образом талант оказывает свой обычный эффект – как если бы *очко судьбы* было потрачено. Этот талант можно брать несколько раз, каждый из которых даёт персонажу право один дополнительный раз задействовать *талант веры* без траты *очка судьбы*.

Спаситель *(Guardian)*

Требования: Ловкость 40

Годы службы телохранителем научили агента Трона в нужный момент бросаться на линию огня или принимать на себя убийственный удар, предназначенный другому.

Персонаж может потратить все свои действия в следующем раунде для того, чтобы поменяться местами с союзником, стоящим в пределах двух метров от него (на пути не должно быть препятствий). Этот манёвр можно предпринять в любой миг, даже во время совершения каких-либо действий другим персонажем. Персонаж-спаситель становится целью любых атак, изначально нацеленных в союзника. Этот талант нельзя использовать больше одного раза за бой.

Улучшенный бионический каркас *(Enhanced Bionic Frame)*

Требования: талант *«Машинное облачение»*

И без того достаточно впечатляющее бионическое тело агента Трона, было снабжено гироскопическими массивами и системой наведения, связанной с машинным духом. Агент Трона получает особенность *«Автостабилизация»* (см. стр. 574 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Чистка памяти *(Mnemonic Purging)*

Требования: Интеллект 45, Сила воли 45

Персонаж обучен добровольно стирать отрывки своих воспоминаний. Эту способность можно использовать для того, чтобы не выдать врагам ценные и опасные сведения или воспротивиться психическому вмешательству в свой разум. Также персонаж может применять эту способность, чтобы сберечь рассудок от безумия, а душу – от губительного касания Хаоса.

Используя этот талант, персонаж должен указать, от какого участка своей памяти он хочет избавиться. Затем персонаж должен предпринять **тест Силы воли**, модифицированный ведущим в соответствии с длительностью отрезка времени, что агент Трона хочет навсегда выбросить из своей головы. Используйте **таблицу 4-8 «Модификаторы чистки памяти и требуемое время»**.

Если тест был пройден, вспоминания удаляются. Персонаж больше не может вспомнить ничего из того, что происходило в этом удалённом из его памяти отрезке времени, и никак не может получить доступ к этим воспоминаниям. Кроме того, все *очки безумия*, полученные персонажем в период, воспоминания о котором он удалил, теряются, вместе с вызванными ими психозами. Также теряется половина *очков порчи*, полученных в этот период (округлять вверх). Если персонаж проваливает тест Силы воли, его воспоминания не удаляются, а он сам получает *очко безумия* за каждую ступень провала этого теста до предела в пять очков.

Кроме того, для очищения памяти, персонажу требуется, чтобы его не беспокоили некоторое время (продолжительность указана в **таблице 4-8**). Если попытка персонажа очистить память была прервана, тест Силы воли автоматически проваливается и приносит 1к5 *очков безумия*.

Таблица 4-8 «Модификаторы чистки памяти и требуемое время»

Размер воспоминания	Модификатор	Требуемое время
Мгновение	+30	5 минут
Несколько секунд	+20	10 минут
Несколько минут	+10	15 минут
Час	+0	Полчаса
День	-10	Час
Год	-20	День
Несколько лет	-30	Один день за каждый год



Ascended Psychic Powers

Manifesting Psychic Powers

•

Psychic Ascendancy

•

New Psychic Powers

Глава V

Психосилы Возвышения

«Я насчитал двадцать тысяч душ, предназначенных для служения. Мужчины, женщины и дети. Молодые и старые. Больные и здоровые. Я чувствовал их боль, я чувствовал их цепи так, словно они сковывали меня самого. Но не я решил, что дóлжно отделить тех, кто будет жить, от тех, кому предназначено умереть. Я – лишь страж Адептус, и души, подобные этим, я подаю к столу Императора»

- из исповеди неизвестного адепта

Стать санкционированным псайкером – удел очень немногих. Огромное количество наделённых даром признают слишком нестабильными для того, чтобы обучаться, и слишком слабыми для того, чтобы сопротивляться порче Варпа, что проникает в их беззащитный разум. Судьба этих несчастных определяется на Святой Терре, куда их привозят печально известные Чёрные корабли Инквизиции, что собирают свой урожай по всему Империуму.

Схоластика Псайкана – имперская организация, готовящая псайкеров для Адептус Астра Телепатика. Её высшая цель – защитить человечество от тех псайкеров, что готовы злоупотреблять своим даром. Поэтому из всех людей, собранных Чёрными кораблями, Схоластика выбраковывает самых опасно слабовольных и безумных и отправляет их на заклание, ради поддержания жизни Бога-Императора и света Астрономикона – маяка, что сияет в Варпе и позволяет навигаторам находить путь через Иматериум. Те псайкеры, что сумели пройти испытания, распределяются согласно нуждам Адептус Терра. Часть проходит через ритуал Связыванья душ, лишается выгоревших глаз и присоединяется к рядам астропатов – людей, чьи способности к передаче психических посланий сквозь Варп связывают Империум воедино. Немногие оставшиеся отправляются на специальные тренировки, обучаясь обрушивать свою психическую мощь на головы врагов Императора в пламени битвы.

Схоластика Псайкана и Инквизиция

Святые Ордосы и Схоластика Псайкана сектора Каликсида поддерживают предсказуемо близкие отношения. Причина тому проста – чтобы выполнять свой долг Инквизиции требуется постоянный приток самых талантливых, надёжных и дисциплинированных псайкеров, обученных Схоластикой.

Случается, что выдающихся псайкеров отличают ещё во время обучения на Терре и отправляют к определенному инквизитору сразу после выпуска. Иногда сами наставники Схоластики Псайкана отмечают в одном из своих воспитанников особый талант и извещают об этом Инквизицию. И, конечно, не редкость такие случаи, когда Святые Ордосы обнаруживают подходящего им кандидата и принимают его в свои ряды, постфактум извещая об этом Схоластику.

Изредка случается так, что высокопоставленный агент Инквизиции (иногда даже сам инквизитор) проявляет зачатки психических способностей. В Каликсиде таких людей, как правило, отправляют в Схоластику Псайкана, где их научат применять свой дар. В порядке вещей послать «пробудившегося» на Святую Терру. В единичных случаях бывает так, что инквизиторы и агенты Трона, благодаря своему статусу, получают посвящение «в поле». В любом случае кандидат должен пройти изнуряющие тренировки и обряды, чтобы стать санкционированным псайкером. Ему есть лишь одно утешение – скорее всего, служба в Инквизиции закалила его волю, и теперь его шансы быть принесённым в жертву Императору чрезвычайно малы.



Сотворение психосил

Быть имперским псайкером – значит, постоянно заигрывать со смертью, безумием и вещами, что намного хуже и первого, и второго. Чтобы питать свои сверхъестественные способности, псайкеры черпают силы из бескрайнего Иматериума – этого проклятия человечества, наполненного хищными тварями и отвратительными идеями. Зачерпнув слишком много энергии из Варпа, псайкер рискует привлечь нежелательное внимание его обитателей.

Псайкер, проживший достаточно долго для того, чтобы быть возведённым в ранг «примарис», уже знает, как скрывать своё присутствие в Иматериуме. Он может сдерживаться, не позволяя энергиям Варпа бесконтрольно проникать в его разум. За эту безопасность приходится платить меньшим количеством силы, что удается получить, но присутствие псайкера среди хаотичных волн Моря душ останется незамеченным.

Конечно, иногда обстоятельства бывают столь серьёзны, что всякая осторожность должна быть отброшена. Тем же образом, что псайкер может сдерживать себя, он способен и захватить в Варпе столько мощи, сколько сможет выдержать его разум и даже ещё больше. Это называют «усилием» – с помощью этой психической техники можно достичь, как впечатляющих результатов, так и обрушить на свою голову не менее впечатляющие последствия.

Всякий раз, когда псайкер хочет применить психосилу, он выбирает, на каком *уровне мощи* он будет применять её – *ограниченном*, *обычном* или *усиленном*. Изложенное ниже – дополнение к правилам применения психосил, описанных в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**. Псайкер может применять одним из этих трёх способов любую имеющуюся у него психосилу (малую, обычную и высшую), если в описании самой психосилы не указано обратного.

Применяя психосилу, псайкер всегда бросает количество к10, зависящее от его Пси-рейтинга, складывает результаты, добавляет к сумме свой бонус Силы воли и сравнивает получившееся число с *порогом* психосилы, которую он пытался сотворить.

● Если псайкер хочет сотворить психосилу на *ограниченном уровне мощи*, он должен бросать количество к10, равное половине своего Пси-рейтинга (округлять вверх) или ещё меньшее. При этом псайкер не может вызвать *психических феноменов*, сколько бы девяток ему не выпало.

● Если псайкер хочет сотворить психосилу на *обычном уровне мощи*, он должен бросать количество к10, равное его Пси-рейтингу или меньшее. При этом псайкер вызывает *психические феномены* по общим правилам (см. главу VI **«Базовой книги правил и книге инквизитора»**), бросая по **таблице психических феноменов** за каждую выпавшую девятку.

● Если псайкер хочет сотворить психосилу на *усиленном уровне мощи*, он должен бросать количество к10, равное его Пси-рейтингу и ещё три дополнительных к10. При этом псайкер автоматически вызывает *психический феномен*, а в броске по **таблице психических феноменов** прибавляет к результату +5 за каждую выпавшую девятку. Если потребуется сделать бросок по **таблице варп-прорывов**, там прибавление +5 за каждую девятку не происходит.

Пример:

*Скарус Вейн – псайкер-примарис с Силой воли 51 и Пси-рейтингом 6. Он пытается сотворить психосилу **«Моя воля – знание»**, имеющую **порог** 20. Если он решит применять эту психосилу на **ограниченном уровне мощи** (чтобы избежать **психических феноменов**), он сможет бросать лишь три к10 (половина от его Пси-рейтинга 6). Побить **порог** 20, бросая 3к10 возможно, но маловероятно.*

*Поэтому Скарус решает применять психосилу на **обычном уровне мощи**, и бросает пять к10 (это меньше, чем ему позволяет Пси-рейтинг, но больше, чем на **ограниченном уровне**, и для того, чтобы побить **порог** вполне достаточно). На пяти к10 он выбрасывает результаты 9, 0, 1, 3 и 4. Итоговый результат броска – 32 (с учетом бонуса Силы воли), что позволяет применить психосилу с двумя уровнями **истечения**. Правда, один из результатов броска – 9, а это значит, что Скарусу придется делать бросок по таблице психических феноменов.*

Таблица 5-1 «Уровни психической мощи»

Уровень	Количество к10	Последствия
Ограниченный	Равное половине Пси-рейтинга или меньше	*Психических феноменов* не происходит
Обычный	Равное Пси-рейтингу или меньше	*Психический феномен* происходит за каждую выпавшую на костях девятку.
Усиленный	Равное Пси-рейтингу + 3	*Психический феномен* происходит автоматически, к результату броска по таблице добавляется +5 за каждую выпавшую на костях девятку.

Психическое возвышение

Для удостоенных титула «примарис» и равных им по мастерству псайкеров, идея психических дисциплин становится малозначимой. Вместо того чтобы ограничивать свои способности некой сферой специализации, они концентрируются на достижении совершенства в нескольких отдельных психосилах, учась применять их с непревзойденным мастерством. При этом псайкеры зачастую сознательно позволяют угасать своим способностям в других сферах психического искусства, выигрывая в глубине постижения не меньше, чем теряют в широте познаний.

В дополнение ко всем накладываемым профессиями ограничениям на получение высших психосил, персонаж должен достичь, как минимум ранга 9. Кроме того, получение таких способностей обладает довольно весомой стоимостью в *очках опыта*. Псайкер может уменьшить количество ОО, которое ему придется потратить на талант *«Высшая психосила»* (или покупки рангов 2 и 3 для уже имеющейся), «продав» уже имеющиеся у него малые и обычные психосилы. «Продавая» психосилу, псайкер навсегда теряет возможность её применять, так, как если бы он никогда её не имел. За каждую «проданную» малую психосилу, псайкер снижает стоимость покупки *«Высшей психосилы»* (или рангов 2 и 3 имеющейся) на 100 ОО. За каждую «проданную» психосилу из той или иной дисциплины, он получает скидку в 500 ОО. Псайкер может «продать» столько малых и обычных психосил, сколько захочет, но цена *«Высшей психосилы»* (или рангов 2 и 3) не может упасть ниже 500 ОО. Помните, что псайкер может «продавать» свои способности только для того, чтобы приобрести высшие психосилы – «вырученный» таким образом *опыт* нельзя потратить ни на что другое, если ведущий не позволит обратное.

Пример:

*Скарус Вейн хочет приобрести талант **«Высшая психосила»**, чтобы выучить **«Ярость шторма»**. На это требуется 1500 ОО, но у Вейна есть только 1000 ОО. Вейн решает «продать» несколько своих способностей, чтобы снизить цену. Он «продаёт» психосилу **«Силовая стрела»** (он считает, что **«Удар молнии»** будет гораздо эффективнее в деле нанесения урона), уменьшая, таким образом, цену на 500 ОО. Затем Вейн продает и несколько малых психосил, которые он использовал очень редко – **«Белый шум»**, **«Увядание»**, **«Спазм»**, **«Дежавю»**, **«Призыв существ»**. Это снижает цену высшей психосилы ещё на 500 ОО, позволяя Вейну приобрести **«Ярость шторма»** всего за 500 ОО и сохранить ещё 500 ОО про запас.*

Приобретая высшую психосилу, псайкер получает возможность применять её первый ранг. Чтобы получить доступ к рангам 2 и 3, псайкер должен выплатить количество *опыта*, указанное в описании каждой психосилы. Псайкер может получать доступ к новым рангам только тех психосил, что уже приобрел. На получение доступа к новым рангам нет никаких ограничений по уровню, они просто покупаются как обычные улучшения.

Пример:

*Скарус Вейн приобрел способность **«Удар молнии»**, что является рангом 1 высшей психосилы **«Ярость шторма»**. Через какое-то время он получает 500 ОО, и теперь располагает целой 1000 ОО, которую он тратит на приобретение ранга 2 в **«Ярости шторма»** – **«Щита молний»**, который стоит как раз 1000 ОО. Теперь Вейн может применять, и ранг 1 и ранг 2 высшей психосилы **«Ярость шторма»**.*

Получение высших психосил

Некоторые игроки могут удивиться тому, как работает механизм «продажи» психосил и решить, что эта система не совпадает их виденьем персонажа. В конце концов, как объяснить то, что псайкер «забыл» как творить *«Увядание»* взамен получив возможность применять «*Безграничную волю»*?

Конечно, «продавать» низшие психические способности совершенно необязательно. Если игрок готов выплатить полную стоимость высшей психосилы – это его право. Эта возможность введена для того, чтобы персонажи могли избавиться от психосил, которые они сочли малоприменимыми. Достигая ранга 9 псайкер, как правило, уже обладает десятками малых и обычных психосил, многие из которых он уже никогда не применит. Избавление от них можно объяснить тем, что способности псайкера обострились, и у него развилась определенная специализация. Или он просто стал слишком могуч, чтобы прибегать к таким ничтожным проявлениям своего искусства, что представляют собой малые психосилы. Наконец, помните, что псайкеры – это не колдуны, и хотя их способности во многом бывают врождёнными и часто применяются интуитивно, долгие годы практики могут отточить навык применения одних психосил, а пренебрежение к другим способностям легко приведет к их утрате.

Игроки заметят, что цены на талант *«Высшая психосила»* и разные ранги разных высших психосил различаются. Это сделано намеренно, для большего баланса.

Названия психосил

Читатель может заметить, что некоторые ранги имеют названия, схожие с названиями уже существующих психосил, хотя работают по-другому. Так происходит потому что, в отличие от колдовства, истинные психические способности – врождённый талант, развитый и отточенный носителем. Поэтому одни и те же психосилы, применяемые разными псайкерами могут различаться в малозаметных, но очень важных деталях.

Конечно, все это не имеет большого значения для обычного имперского гражданина. С его точки зрения одна психосила, заставляющая руки псайкера светиться и позволяющая им ломать адамантиевые плиты, мало отличается от другой.

Специальные правила высших психосил

Дистанционная атака: некоторые высшие психосилы являются дистанционными атаками (см. описание). Псайкер не должен бросать тест Дальнего боя, чтобы поразить цель, если в описании психосилы не указано обратного; как правило, при успешном преодолении *порога* цель поражается автоматически. Подобные попадания всегда считаются направленными в *торс* цели, но псайкер может сам увеличить *порог* психосилы на +4 для того, чтобы получить возможность выбирать зону попадания. Цель может пользоваться укрытиями, что дадут ей *очки брони* и применять *«Уклонение»*. Если психосила наносит несколько атак, то количество выброшенных в тесте *«Уклонения»* ступеней успеха равно количеству атак, которых удалось избежать. Псайкер может распределять свои атаки на любое количество целей, находящихся не дальше десяти метров друг от друга. Если цель сражается в ближнем бою, направленная в неё психосила с вероятностью 25% попадет в противника своей цели.

Атака по площади: некоторые высшие психосилы поражают всех, находящихся в определенной области – и врагов псайкера и друзей. От таких атак не спасают ни укрытия, ни *«Уклонение»*. Размер зоны поражения указан в описании каждой подобной психосилы.

Сверхъестественная Сила воли и высшие психосилы

В **«Возвышении»** псайкер вполне может получить особенность *«Сверхъестественная Сила воли»*. Ведущему следует быть осторожным, решая вопрос того, как эта особенность влияет на сотворение психосил. Как правило, псайкер с высоким Пси-рейтингом и *«Сверхъестественной Силой воли»* становится слишком могущественным и опасным по сравнению со своими товарищами.

Ограничение на сотворение: псайкер может пытаться проявить высшую психосилу только один раз за ход (хотя может поддерживать несколько других).

Поддержание высших психосил: за каждые десять раундов поддержания психосилы, псайкер должен сделать бросок на *концентрацию силы*, такой же, как при её сотворении. Если ему удалось побить *порог*, действие психосилы продолжается. Если при сотворении психосилы псайкер получил *истечение*, то ему не нужно получать *истечение* при броске для поддержания силы – простого успеха достаточно для того, чтобы продолжать пользоваться преимуществами *истечения*. Кроме того, бросок *концентрации силы* для поддержания всегда считается свободным действием, предпринимаемым в начале хода псайкера. В ходе такого броска не происходит *психических феноменов*.

Если псайкер теряет сознание или погибает, все поддерживаемые им психосилы мгновенно прекращают своё действие.

Правила на поддержание нескольких психосил см. в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, **глава VI «Психосилы»**.



Таблица 5-2 «Высшие психосилы»

Название	Цена	Порог	Применение	Поддержание	Дальность
Безграничная воля					
Моя воля – знание	†	20	Полное действие	Да	10 м.
Моя воля – подчинение	600	22	Частичное действие	Да	20 м.
Моя воля – освобождение	1200	30	2 полных действия	Да	На себя
Вихрь разрушения					
Смертоносная длань	†	17	Частичное действие	Да	На себя
Ярость	1000	19	Свободное действие	Нет	10 м.
Кипящая кровь	2000	27	Полное действие	Нет	4 м.
Огненный апокалипсис					
Пламенный покров	†	16	Частичное действие	Да	На себя
Сожжение	1000	24	Полное действие	Нет	20 м.
Инферно	1500	32	Полное действие	Да	20 м.
Погибель ведьм					
Воля его да исполнится	†	20	Полное действие	Нет	20 м.
Молот ведьм	1000	22	Частичное действие	Нет	24 м.
Очищение	1000	24	Полное действие	Нет	36 м.
Погибель демонов					
Изгнание	†	18	Полное действие	Нет	5 м.
Прибежище	500	21	Частичное действие	Да	На себя
Слово Императора	1000	25	Полное действие	Нет	30 м.
Психокинез					
Подъём	†	14	Частичное действие	Да/Нет	30 м.
Преграда	500	22	Полное действие	Да	На себя
Вихрь	1000	30	Полное действие	Да	100 м.
Управление временем					
Предчувствие	†	18	Свободное действие	Нет	На себя
Сфера безвременья	1000	24	Свободное действие	Нет	20 м.
Искажение времени	1500	36	Свободное действие	Нет	15 м.
Ярость шторма					
Удар молнии	†	16	Частичное действие	Нет	30 м.
Щит молний	1000	21	Полное действие	Да	На себя
Буря	1000	30	Полное действие	Нет	20 м.

† Первый ранг каждой высшей психосилы персонаж получает, выбирая эту психосилу при покупке таланта ***«Высшая психосила»*** *и может тратить ОО на то, чтобы купить ранги 2 и 3. Чтобы получить доступ к новой высшей психосиле, персонаж должен ещё раз приобрести талант* ***«Высшая психосила»****.*



Безграничная воля *(Will Unleashed)*

Псайкер развивает свою ментальную мощь и открывает в себе новые удивительные способности. В какой-то миг его разум становится способен сбрасывать оковы плоти, путешествовать независимо от тела, идти, куда пожелает, читать человеческие мысли и крошечным усилием поджаривать мозговые синапсы своих врагов.

Ранг 1: Моя воля — знание *(My Will, Known)*

Порог: 20

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: 10 м.

Усилием воли псайкер может получать знания отовсюду. Все окружающие его люди испытывают странное ощущение – будто чьи-то пальцы осторожно копаются в их головах. Псайкеру становятся известны местоположение и поверхностные мысли всех существ, находящихся в пределах действия психосилы – если разумы этих существ не защищены от него каким-либо способом. Эта психосила не может принести псайкеру знание самых сокровенных тайн и секретов его жертв, но даст представление об их ближайших планах и намерениях. В бою эта психосила предоставляет бонус +10 к тестам Ближнего и Дальнего боя, *«Уклонения»* и *«Парирования»*, поскольку планы врага становятся известны псайкеру в миг их создания.

Кроме того, псайкер может использовать эту психосилу для того, чтобы предупреждать союзников об опасности или направлять их движения. Он должен потратить частичное действие и пройти **трудный (-10) тест Силы воли** для того, чтобы распространить получаемые им бонусы к тестам на одного своего союзника. В случае провала этого теста, сам псайкер не перестаёт получать эти бонусы. Кроме того, знание поверхностных мыслей других людей может быть очень полезно во множестве небоевых ситуаций.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить дальность действия психосилы на пять метров или распространить её эффект на одного дополнительного союзника.

Ранг 2: Моя воля — подчинение *(My Will, Obeyed)*

Цена: 600 ОО

Порог: 22

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: 20 м.

Псайкер вселяет свой разум в тело другого человека, чтобы управлять им как своим. Целью этой психосилы должен быть один человек, знающий о намерениях псайкера и готовый на его вселение.

Если цель психосилы знает о намерениях псайкера вселить свой разум в её тело и согласна на это, то вселение произойдет без особых проблем. До тех пор, пока психосила действует, псайкер может управлять своей целью, как собственным телом. В это время тело самого псайкера находится в трансе, но сам псайкер всегда знает и видит всё, что происходит вокруг его тела. Если цель психосилы обладает психофокусом, дальность действия психосилы изменяется на 20 км за каждое очко используемого Пси-рейтинга.

В период действия психосилы, псайкер может управлять действиями цели. Он не может прочесть воспоминания и глубоко запрятанные секреты того, кем управляет, но видит, как на ладони, его поверхностные мысли. В бою тело, управляемое псайкером, сохраняет часть своих изначальных характеристик (Ближний бой, Дальний бой, Силу, Выносливость, Ловкость, Восприятие), а также умения, связанные с этими характеристиками, и боевые таланты (какие таланты являются боевыми – решать ведущему). Остальные характеристики, таланты и умения цели не используются – вместо них псайкер задействует собственные. Занимая чужое тело, псайкер может творить психосилу. Дальность действия этих психосил измеряется от тела, которое занимает разум псайкера, а не от его собственного.

За каждые десять минут, которые псайкер поддерживает эту психосилу, он получает один уровень *усталости* (по решению ведущего это временно́е ограничение может быть ослаблено или ужесточено). Если занятое разумом псайкера тело было убито, сам псайкер получает 2к10 ран, от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Истечение: за каждые два очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить дальность действия психосилы на 20 метров.

Ранг 3: Моя воля — освобождение *(My Will, Manifest)*

Цена: 1200 ОО

Порог: 30

Применение: 2 полных действия

Поддержание: да

Дальность: на себя

Разум псайкера сбрасывает оковы плоти и вырывается на свободу, обретая форму невидимого призрачного существа. В этом состоянии псайкер неуязвим для «мирских» угроз и может путешествовать на огромные расстояния от своего тела.

При сотворении этой психосилы, тело псайкера погружается в некое подобие глубокой комы. Псайкер же становится эфирным существом из света и потрескивающих энергий, обладающим особенностью *«Бестелесный»*. Отныне псайкер невидим для обычных людей, хотя любой, обладающий Пси-рейтингом, легко увидит его. Кроме того, присутствие псайкера в таком виде будет вызывать помехи и визуальные аномалии на ауспексах, сканерах и тому подобных приборах. *Скорость* псайкера в таком виде равна его бонусу Силы воли, хотя успешный **средний (+0) тест Силы воли** способен увеличить её вчетверо на десять раундов. В такой форме псайкер может применять другие психосилы по общим правилам. Кроме того, он начинает воспринимать мир по-другому – все пси-активные существа и предметы окрашиваются в яркие, сверкающие цвета, в то время как всё остальное тускнеет.

В отличие от других существ, имеющих особенность *«Бестелесный»*, псайкер в таком состоянии способен атаковать *небестелесных* существ, обладающих Пси-рейтингом, а они могут атаковать его. И псайкер и его противники могут сражаться в ближнем бою, используя Силу воли вместо Ближнего боя и нанося 1к10+(бонус Силы воли) единиц урона, от которого не спасает, ни броня, ни бонус Выносливости цели.

Если тело псайкера будет убито, псайкер умрёт. Если он хочет вернуться в обычное состояние, он должен вернуться к своему телу и потратить частичное действие на то, чтобы вселиться в него. Кроме того, он может вернуться в своё тело мгновенно и из любого места – но при этом немедленно получит 2к10 единиц урона, от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Истечение: нет.

Вихрь разрушения *(Maelstrom of Destruction)*

Псайкеры, овладевшие этой силой, с наслаждением бросаются в бушующий хаос рукопашной схватки, превращая себя в неостановимого и смертоносного берсеркера.

Ранг 1: Смертоносная длань *(Malleus Hammerhand)*

Порог: 17

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Руки псайкера охватывает потустороннее свечение, заключающее в себе могучую силу. Он не может держать никакое оружие, но и не нуждается в нём, будучи способен дробить керамит ударами кулаков и вскрывать броню усилием пальцев. Руки псайкера считаются рукопашным оружием – то есть, даже безоружный псайкер под действием этой психосилы считается вооружённым, способен *парировать* вражеские удары и может наносить своими безоружными атаками 2к10 единиц урона, прибавляя к нему свой удвоенный бонус Силы. Этот урон не считается *примитивным*. При *парировании* руки псайкера считаются имеющими свойство *«Силовое поле»* (это работает и тогда, когда псайкер пытается *парировать* вражескую атаку, и когда враг пытается *парировать* атаку псайкера). Псайкер получает талант *«Две руки (Ближний бой)»*, если ещё не имел его, что позволяет ему наносить две атаки в ход, по одной атаке каждой рукой, как это описано в правилах боя двумя руками.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить урон или бронебойность своих рукопашных атак на +1.

Ранг 2: Ярость *(Enrage)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 19

Применение: свободное действие

Поддержание: нет

Дальность: 10 м.

Псайкер проникает в сознание своего врага, во мгновение ока наполняя его безумной яростью. Разум, чувства и даже умение владеть оружием пропадают, уступая место безудержному желанию немедленно уничтожить объект своей ненависти. Противник и псайкер должны пройти **состязательный тест Силы воли**. Если противник проваливает этот тест, в следующем ходу он бросает любое стрелковое оружие (если оно у него есть) и бросается к псайкеру, пытаясь завязать рукопашную схватку. Он направляет все свои атаки только против псайкера, используя любое рукопашное оружие, что у него есть. Обезумевший от ярости враг получает штраф -30 на свои тесты Ближнего боя. Эффект длиться один ход.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может распространить воздействие психосилы ещё на одну цель или получить одну дополнительную ступень успеха в состязательном тесте Силы воли (или лишиться одной ступени провала). При использовании психосилы на нескольких врагов одновременно, псайкер бросает тест Силы воли один раз и сравнивает выпавшее значение с теми, что получили его противники.

Ранг 3: Кипящая кровь *(Bloodboil)*

Цена: 2000 ОО

Порог: 27

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 4 м.

Неистовая жажда разрушения пылает в самой душе псайкера. Она настолько сильна, что способна заставить кровь его врагов закипеть, а их плоть – вспыхнуть. Псайкер должен немедленно пройти **средний (+0) тест Силы воли**. В случае успеха, любой враг в пределах действия психосилы, получает 1к10 единиц урона, от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости. За каждую ступень успеха, каждый враг получает дополнительно 1к10 единиц урона. Эта психосила не работает на боевые механизмы и других существ, у которых нет крови или какой-либо другой схожей субстанции, вроде ихора. Используя эту психосилу, псайкер получает один уровень *усталости*.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может получить дополнительную ступень успеха в тесте Силы воли или лишиться одной ступени провала.

Огненный апокалипсис *(Burning Apocalypse)*

Пирокинетики встречаются нечасто, а те, что способы контролировать свои способности настолько, чтобы не обратиться в пепел от едва сдерживаемого пламени, которым переполнены их души, – ещё реже. Те немногие, что готовы сосредоточиться на своём «внутреннем огне», отвергнув прочие способности, становятся одержимыми жаждой разрушения безумцами.

Ранг 1: Пламенный покров *(Flameshroud)*

Порог: 16

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Псайкер, желающий пережить им самим вызванный апокалипсис, должен научиться выносить прикосновение пламени. Опытный пиромант способен создать огонь из пустоты и окутаться в сотканный из него пылающий плащ, что никогда не обожжёт своего творца.

Применяя эту психосилу, псайкер окутывается пламенем, но его одежда, снаряжение и оружие не терпят урона. Псайкер невосприимчив к эффектам *огненного* оружия, пока поддерживает эту психосилу – от потока прометия его покров будет лишь пылать чуть ярче. Кроме того, псайкер получает только половину урона от лазерного, плазменного, мельта-оружия и психосил, использующих огонь (исключая психосилу *«Холокост»*). Любая атака псайкера в ближнем бою (если она нанесена не силовым оружием) вынуждает цель этой атаки проходить **тест Ловкости** или загореться. Любой, кто сам атакует псайкера в ближнем бою, обязан пройти **тест Ловкости** или загореться. Все эти способности выглядят впечатляюще, но основное предназначение *«Пламенного покрова»* не в этом. Он позволяет псайкеру слиться с огнем и получить над ним бóльшую власть. Поддерживая *«Пламенный покров»*, псайкер не получает штрафов на *пороги* других психосил связанных с огнём и Пиромантией.

Истечение: нет.

Ранг 2: Сожжение *(Conflagration)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 24

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 20 м.

Воздух вокруг псайкера раскаляется, обжигая глаза и горло, и заполняется пеплом, что кружит от порывов незримого ветра. Усилием воли псайкер может направить этот пепел к своему врагу и заставить несчастного сгореть во вспышке безжалостного пламени.

Эта психосила раскаляет воздух в области, на которую она направлена, и наполняет его золой и пеплом. Горючие материалы – например, бумага или прометий – загораются (несмотря на то, что время проявления психосилы – полное действие, эти эффекты могут длиться дольше). Кроме этого, *«Сожжение»* имеет ещё два возможных эффекта.

● **Первый вариант:** псайкер может выбрать количество находящихся в пределах действия силы целей, меньшее или равное своему бонусу Силы воли. Каждая из выбранных целей получает 2к10 единиц энергетического урона с бронебойностью 4. Это не считается дистанционной атакой, и от неё нельзя бросать *«Уклонение»*. Если цель этой атаки получает урон, она должна пройти **тест Ловкости** или загореться.

● **Второй вариант:** псайкер может заполнить область действия психосилы удушливым дымом и пеплом. Эта зона считается погружённой во тьму (но псайкер в ней видит всё как обычно), и каждый оказавшийся внутри неё обязан пройти **средний (+0) тест Выносливости** или начать страдать от *удушья*. Это облако дыма продержится 1к10 раундов.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может выбрать одну дополнительную цель. За каждые десять очков, на который псайкер превзошёл *порог*, он может удвоить дальность действия психосилы.

Ранг 3: Инферно *(Inferno)*

Цена: 1500 ОО

Порог: 32

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: 20 м.

Самые могущественные из пирокинетиков способны без следа уничтожить целую деревню или жилой блок улья вызванным пламенем. Такой огонь идёт волнами, обращая в пепел несчастных, которым не повезло оказаться поблизости. Однако главная опасность этой психосилы – не в том, как легко призвать это всесжигающее пламя, а в том, как сложно его погасить.

Когда псайкер творит эту психосилу, огонь вырывается из него во всех направлениях и сжигает всё на своем пути. Каждый, находящийся в пределах действия психосилы, получает 1к10 × (бонус Силы воли) псайкера единиц энергетического урона и немедленно загорается (по решению ведущего, надёжные преграды – например, толстые керамитовые пластины или большие объёмы воды – могут спасти находящегося за ними от огня). Радиус действия психосилы увеличивается на десять метров каждый ход, до тех пор, пока псайкер поддерживает психосилу. Все находящиеся в зоне её действия, получают указанный выше урон и загораются, если ещё не горят.

Эта психосила сильно истощает псайкера. Каждый ход, пока псайкер поддерживает психосилу (исключая первый), он должен проходить **средний (+0) тест Выносливости** или получать уровень *усталости*. Этот тест усложняется на одну ступень каждый ход. Для того, чтобы прекратить поддержание психосилы, псайкер должен пройти **средний (+0) тест Силы воли**. Провал этого теста означает, что псайкер продолжает поддерживать *«Инферно»*. Само собой, если псайкер отключается, он теряет способность контролировать вызванное им пламя, которое начинает пожирать его, нанося вызвавшему такой же урон, как и всем остальным. Этот урон начинает наноситься после того, как псайкер теряет сознание. Такая ситуация является исключением из правил о поддержании психосил (см. **«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»**).

Истечение: нет.

Погибель ведьм *(Withesbane)*

Несмотря на то, что члены Ордо Еретикус преследуют ведьм и несанкционированных псайкеров, немногие способны сами отказаться от применения психических способностей. Немалая часть охотников на ведьм заявляет, что их силы дарованы самим Императором и потому богоугодны. Другие же просто считают, что цель всегда оправдывает средства.

Ранг 1: Воля Его да исполнится *(His Will Be Done)*

Порог: 20

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 12 м.

Сознание псайкера касается душ его товарищей и союзников, укрепляя их своей несгибаемой волей и превращая обычных людей в яростные воплощения Императорского правосудия.

Псайкер может выбрать количество союзников, равное своему бонусу Силы воли. Выбранные союзники не должны иметь особенностей *«Машина»* или *«Зверь»*. Каждый союзник, на кого подействовала эта психосила, обязан немедленно предпринять одну *стандартную атаку* (дистанционную или рукопашную) против цели, которую выберет псайкер. При этом, все, на кого подействовала эта психосила, сохраняют возможность действовать как обычно в своем следующем ходу.

Истечение: за каждые четыре очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может воздействовать этой психосилой на ещё одного союзника.

Ранг 2: Молот ведьм *(Hammer of Witches)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 22

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: 24 м.

Псайкер касается нитей, что связывают его противника с Имматериумом и стремительным ударом вырывает их из-под контроля врага, оставляя его один на один с опасностями Варпа.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в пределах действия психосилы и обладающую Пси-рейтингом. Цель не может применять психосилы в своем следующем ходу и обязана предпринять **тяжёлый (-20) тест Силы воли**. В случае провала она немедленно должна сделать бросок по **таблице психических феноменов**.

Истечение: за каждые два очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может заставить цель прибавить +10 к результату броска по **таблице психических феноменов** и **варп-прорывов**. За каждые шесть очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может усложнить тест Силы воли для своей цели на одну ступень.

Ранг 3: Очищение *(Purgatus)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 24

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 36 м.

Взгляд псайкера пронзает разум еретика и терзает его до тех пор, пока отвергнувший Бога-Императора несчастный не лишится рассудка и не превратиться в пустую, пускающую слюни оболочку.

Псайкер выбирает одну цель в пределах действия психосилы. Псайкер и цель должна немедленно пройти **состязательный тест Силы воли**. За каждую ступень успеха, набранную псайкером, его противник получает 1к10 единиц постоянного урона Силе воли. Если Сила воли цели опуститься до нуля, её рассудок будет бесповоротно разрушен, и она превратиться в овощ. В том случае, если псайкер проигрывает **состязательный тест Силы воли**, он получает один уровень *усталости*.

Эта психосила не работает на существ, имеющих особенности *«Машина»* или *«Зверь»*.

Истечение: за каждые четыре очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может усложнить тест Силы воли для своих противников на одну ступень.

Погибель демонов *(Daemonsbane)*

Эта психосила отражает то, как инквизиторы и наделённые даром псайкера охотники на демонов из Ордо Маллеус способны направлять свою огромную психическую мощь на уничтожение порожденных Варпом противников.

Ранг 1: Изгнание *(Banishment)*

Порог: 18

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 5 м.

Псайкер концентрируется на узах, что связывают демона с Имматериумом, и разрывает их силой своей воли. Эта психосила может быть использована только против противников, имеющих особенность *«Демонический»* или *«Варп-нестабильность»*. Псайкер должен преуспеть в **состязательном тесте Силы воли** против цели этой психосилы. За каждую ступень успеха этого теста, цель получает 1к10 единиц урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости. Если псайкер набирает пять или больше ступеней успеха, демон с воем низвергается в Варп и отныне считается уничтоженным.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить дальность действия психосилы на пять метров или наложить штраф -10 на тест Силы воли своей цели.

Ранг 2: Прибежище *(Sanctuary)*

Цена: 500 ОО

Порог: 21

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Вокруг псайкера вспыхивает ореол величия Бога-Императора, заставляя всех, кто решится напасть на него или просто подойти, дрожать от ужаса. На время действия психосилы, любой, кто объявляет псайкера целью своей дистанционной атаки или пытается приблизиться к нему на расстояние трёх метров, обязан пройти **средний (+0) тест Силы воли** или пропустить свой ход. Кроме того, атаки, имеющие правило *«Варп-оружие»*, попадающие в псайкера, не игнорируют *броню* и наносят лишь половину урона. Если псайкер предпринимает любую дистанционную атаку, действие психосилы немедленно прекращается.

Истечение: за каждые четыре очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может распространить действие этой психосилы на одного союзника, находящегося не далее, чем в трёх метрах. Если союзник, получающий преимущества *«Прибежища»*, совершает дистанционную атаку или удаляется от псайкера на расстояние, превышающее три метра, он теряет эффекты этой психосилы и не может получить их до тех пор, пока она не будет сотворена вновь.

Ранг 3: Слово Императора *(Word of the Emperor)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 25

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 30 м.

Вера псайкера в могущество Бога-Императора столь велика, что преодолевает даже разум и волю демонов и неверных. Читаемые им священные литургии и песнопения разрушают их жалкие души. Псайкер может выбрать количество целей, равное его бонусу Силы воли. Каждая из выбранных целей должна пройти **тяжёлый (-20) тест Силы воли** или пропустить свой следующий ход. Святые слова Имперской веры терзают разум цели и заставляют её уши кровоточить. Если цель провалит этот тест на четыре или больше ступеней, она получает 2к10 единиц урона, от которого не спасает, ни броня, ни бонус Выносливости. Если цель провалила этот тест, она обязана предпринять **средний (+0) тест Силы воли** в свой следующий ход для того, чтобы определить, сможет она что-либо сделать или нет. Цель обязана проходить эти тесты каждый ход до тех пор, пока она не пройдёт этот тест или пока бой не закончится.

Эта психосила не оказывает эффекта на стойких приверженцев Имперской веры (решение о том, кто является таковым, а кто – нет, остается за ведущим).

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может усложнить первоначальный и последующие тесты Силы воли на одну ступень.

Психокинез *(Psychokinesis)*

Большинство псайкеров способны более или менее овладеть умением передвигать предметы силой разума. Куда реже встречаются истинные психокинетики, что способны одной мыслью поднять в воздух многотонный погрузчик и жестом руки швырнуть его во врага.

Ранг 1: Подъём *(Lift)*

Порог: 14

Применение: частичное действие

Поддержание: да/нет

Дальность: 30 м.

Большинство простых психокинетических способностей позволяет взаимодействовать с физическими объектами силой разума. Эта психосила применяется несколькими способами, выбираемыми псайкером перед сотворением.

● **Передвижение:** псайкер может поднимать и перемещать объекты, вес которых составляет не более 50 кг на единицу бонуса Силы воли псайкера. За один раунд псайкер может, потратив частичное действие, переместить поднятый объект на расстояние, не превышающее его бонус Силы воли (в метрах). Если псайкер прекращает поддерживать объект, тот просто падает. Эта версия психосилы может поддерживаться (и должна поддерживаться, если псайкер хочет перемещать объект дольше одного раунда подряд).

● **Бросок:** силой своего разума псайкер поднимает и метает во врага какой-либо находящийся рядом объект. Вес такого снаряда не должен превышать 10 кг за единицу бонуса Силы воли псайкера. Такой бросок считается дистанционной атакой и требует теста Дальнего боя. В случае успеха, запущенный предмет наносит 2к10 единиц ударного урона плюс ещё два очка урона за каждые 5 кг своего веса. Для того чтобы применять эту версию психосилы, недалеко от псайкера должен иметься подходящий предмет, который можно запустить во врага. В зависимости от конкретного «снаряда», ведущий может изменить наносимый им урон или дать ему дополнительные свойства.

● **Полёт:** псайкер получает особенность *«Летун (X)»*, где X равен его бонусу Силы воли. Эта версия психосилы может поддерживаться и должна поддерживаться, если псайкер хочет находиться в полете более одного раунда подряд.

Истечение: эффект *истечения* зависит от того, каким способом применялась эта психосила.

● **Передвижение:** за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить максимально перемещаемый вес на 50 кг или скорость перемещения объекта на один метр в раунд.

● **Бросок:** за каждые два очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он увеличивает наносимый броском урон на +1. За каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может бросить ещё один предмет в ту же или другую цель (при этом игрок бросает отдельный тест Дальнего боя за каждый брошенный предмет).

● **Полет:** за каждые четыре очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он увеличивает показатель особенности *«Летун»* на +1.

Ранг 2: Преграда *(Barrier)*

Цена: 500 ОО

Порог: 22

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Быстрый разум позволяет псайкеру отклонять пули и снаряды прямо в полёте, заставляя их пролетать в миллиметрах от себя, не нанося ни малейшего вреда. Псайкер становится невосприимчив к урону, наносимому примитивным и стаб-оружием (а также любым другим оружием, использующим твёрдые боеприпасы – таковы, например, игольники и паутинное оружие). Болтерное, пусковое, лазерное, плазменное и мельта-оружие (а также любое другое оружие, что воздействует на цель высокой температурой или энергией, а не только вещественной поражающей частью боеприпаса) наносит половину выпавшего на костях урона. Огненное оружие наносит урон как обычно.

Истечение: нет

Ранг 3: Вихрь *(Tempest)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 30

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: 100 м.

Самые могущественные психокинетики способы воздействовать на сам воздух, создавая вихри завывающего ветра и беспорядочно кружащихся предметов. Эта психосила довольно трудна в применении, но может быть поистине опустошающей.

Псайкер вызывает то, что, по сути, является психической бурей. Он сам оказывается в её центре, в то время как вокруг него, в пределах действия силы, бушует ветер, холод или даже дождь с градом. Все незакрепленные объекты, весящие меньше 5 кг, поднимаются в воздух. Ветер, пыль, дождь и кружащиеся обломки снижают радиус видимости до 1к10 метров (сделайте один бросок в момент сотворения психосилы), но на псайкера это не распространяется. На все тесты Дальнего боя в радиусе действия психосилы накладывается штраф -20. Кроме того, любой, оказавшийся в вихре, обязан пройти **средний (+0) тест Силы** или каждый ход совершать лишь одно частичное действие.

Во время своего хода псайкер может потратить частичное действие на **тест Силы воли,** чтобы обрушить на один из участков бури шквал из летающих в воздухе обломков. Эта дистанционная атака наносит 1к10 единиц урона всем в радиусе двух метров от указанной псайкером точки, плюс ещё 1к10 единиц урона за каждую ступень успеха. Эти атаки всегда нацелены в *торс* жертвы. Поддерживая психосилу, псайкер обязан каждый раунд (исключая первый) предпринимать **простой (+10) тест Выносливости** и, в случае провала, получить уровень *усталости*.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить урон одной из своих успешных атак на 1к10. За каждые десять очков, он может увеличить радиус *«Вихря»* на 100 метров.

Управление временем *(Temporal Manipulation)*

Хорошо известно, что Варп способен влиять на течение времени. Этот феномен невольно испытало немало капитанов звёздных кораблей, что совершив краткое путешествие в Имматериуме, обнаруживали, что в остальной галактике прошли столетия.

Куда менее известно то, что некоторые псайкеры способы использовать дарованную Варпом возможность искажать время в своих целях. Расхожее мнение каликсидских представителей Схоластики Псайкана гласит, что такие псайкеры не управляют временем, а просто ускоряют или замедляют его восприятие для себя, своих союзников и противников. Кроме того, возможно, что они способны видеть подобные неясным проблескам видения ближайшего будущего, что даёт им больше шансов на успех, но не более того.

Эти постулаты не слишком убедительны, но большинство членов Конклава согласно с ними – быть может потому, что возможные последствия альтернатив страшно даже представить.

Ранг 1: Предчувствие *(Precognition)*

Порог: 18

Применение: свободное действие

Поддержание: нет

Дальность: на себя

Один из аспектов управления временем, которым владеют многие псайкеры – это возможность предчувствия, то есть видения миллионов возможных вариантов будущего. Однако даже сильнейшим псайкерам являются лишь краткие озарения, говорящие о событиях нескольких ближайших секунд. Впрочем, зачастую и этого бывает достаточно.

В бою *«Предчувствие»* можно применить в любой миг в течение хода псайкера. Его эффект действует до начала следующего хода псайкера. Сотворив эту психосилу, псайкер получает возможность перебрасывать все проваленные тесты Дальнего и Ближнего боя, *«Парирования»* и *«Уклонения»* (поскольку сменяющие друг друга мгновенные видения будущего подсказывают, какие его действия будут удачными, а какие – нет).

Вне боя эта психосила действует схоже – она позволяет псайкеру определить, увенчаются ли его действия успехом, до того, как браться за дело. Такие видения позволяют заглянуть лишь в самое ближайшее будущее. Каждое из них поможет определить успешность действия, предпринятого в ближайшие шесть секунд. Например, вводя пароль на кодовом замке, псайкер может попытаться понять, поднимется ли тревога, но не в силах предсказать, как поведет себя подозреваемый на допросе в зависимости от его действий.

Истечение: за каждые восемь очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может продлить эффект *«Предвиденья»* на один дополнительный раунд (в бою) или на дополнительные шесть секунд (вне боя).

Ранг 2: Сфера безвременья *(Stasis Shell)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 24

Применение: свободное действие

Поддержание: нет

Дальность: 20 м.

По воле псайкера в указанной им области пространства замирает течение времени, заставляя всё, находящееся в её пределах, застыть в вечности. Находящиеся внутри не могут осознать, сколько времени они находились в таком состоянии даже после того, как эффект психосилы прекратиться.

Псайкер выбирает участок пространства сферической формы, приблизительно трёх метров в диаметре. Эта сфера должна полностью находиться в пределах действия психосилы. Все и вся находящиеся в пределах этой области мгновенно застывают во времени, лишаясь возможности предпринимать какие-либо действия, передвигаться, говорить или делать что-либо ещё. При этом, находящиеся внутри этой сферы невосприимчивы к любым внешним воздействиям и урону. Находящиеся снаружи не могут войти внутрь зоны безвременья или пройти сквозь неё – это непреодолимая преграда. Находящиеся на границе возникновения сферы в момент сотворения психосилы, делают бросок к10 – при результате 6 или выше они считаются находящимися внутри, 5 или меньше – снаружи. Эффект психосилы длиться в течение 1к5 раундов.

Псайкер может одновременно сотворить только одну сферу безвременья. Если псайкер пытается захватить сферой нечто слишком большое для того, чтобы влезть в неё целиком (например, танк «Леман Русс»), то психосила просто не подействует, а сам псайкер окажется в безвременье на 1к5 раундов (ведущему стоит полагаться на здравый смысл – к примеру, сфера может захватить в себя часть пола в здании безо всяких проблем, хотя технически она не может охватить всё здание, частью которого является этот пол).

Истечение: за каждые четыре очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить время существования сферы на один раунд. За каждые восемь очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить диаметр сферы на один метр.

Ранг 3: Искажение времени *(Warp Time)*

Цена: 1500 ОО

Порог: 36

Применение: свободное действие

Поддержание: нет

Дальность: 15 м.

Достигшие наибольшего мастерства в искусстве управления временем адепты способны менять течение времени, как для себя, так для своих друзей и даже врагов, замедляя или ускоряя его. Перед применением этой психосилы псайкер обязан заявить способ её использования – замедление времени или его ускорение.

- **Замедление времени:** псайкер выбирает количество целей, равное своему бонусу Силы воли, находящихся в пределах действия силы. Каждая из целей теряет одно частичное действие в своем следующем ходу.

- **Ускорение времени:** псайкер выбирает количество целей, равное своему бонусу Силы воли (включая себя, если захочет), находящихся в пределах действия силы. Каждая из целей (включая псайкера) обязана пройти **средний (+0) тест Силы воли** в начале своего следующего хода. В случае провала этого теста ничего не происходит. Прошедшие тест получают одно дополнительное полное действие, которое они могут потратить в этом ходу. Все обычные ограничения на применение действий в течение одного хода действуют, с одним исключением – это дополнительное действие **можно** тратить на дополнительную атаку.

Независимо от способа применения, психосила перестаёт действовать к началу следующего хода псайкера. Если псайкер вызывает *психический феномен*, которой порождает *варп-прорыв*, то вдобавок к выпавшему эффекту, псайкер лишается возможности предпринимать какие-либо действия в течение 2к5 ходов – так реальность возвращает себе то время, что он украл у неё для своих целей.

Истечение: за каждые четыре очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может увеличить дальность действия психосилы на пять метров. За каждые восемь очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может воздействовать этой психосилой на одну дополнительную цель.

Ярость шторма *(Stormwroth)*

Владеющие этой силой псайкеры способны призывать разящие врагов молнии Варпа или создавать защитные электрические поля. Мастеров такого искусства очень высоко ценят в Имперской Гвардии.

Ранг 1: Удар молнии *(Lighting Arc)*

Порог: 16

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: 30 м.

Псайкер направляет энергии Варпа, что, потрескивая, срываются с кончиков его пальцев, принимая форму испепеляющих молний. Используя эту психосилу, псайкер поражает врага (или врагов) количеством электрических разрядов, равному своему бонусу Силы воли. Каждый разряд считается дистанционной атакой, наносящей 1к10+10 единиц энергетического урона с бронебойностью 3 и свойством *«Шоковое»*.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может создать ещё один разряд или увеличить дальность действия психосилы на пять метров.

Ранг 2: Щит молний *(Lighting Field)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 21

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Псайкер окружает себя сверкающим щитом, сотканным из потрескивающих разрядов, защищающих своего хозяина от любого, кто осмелится напасть на него. Независимо от того, куда нацелен удар противника (в ближнем бою), при его нанесении нападающий получает количество энергетического урона, равное 1к10 + (бонус Силы воли) псайкера. Этот урон имеет свойство *«Шоковое»*. Если враг атакует псайкера оружием с свойством *«Шоковое»*, псайкер, находясь под защитой этой психосилы, автоматически проходит **тест Выносливости**, определяющий, *оглушён* он или нет.

Истечение: нет

Ранг 3: Буря *(Lighting Storm)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 30

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 20 м.

Наполняя воздух статическим электричеством и запахом озона, псайкер тянется в Варп и высвобождает эфирный шторм. Молнии бьют во всех направлениях, поражая тех, на кого укажет призвавший их. Любой находящийся в зоне действия психосилы противник, указанный псайкером, становится целью для дистанционной атаки, наносящей 2к10+10 единиц энергетического урона с бронебойностью 5 и свойством *«Шоковое»*.

Истечение: за каждые два очка, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может расширить дистанцию поражения психосилы на один метр.





Ascended Armoury

Ranged Weaponry

•

Melee Weaponry

•

Armour

•

Gear

Глава VI

Арсенал Возвышения

«Бог-Император, наполни это оружие гневом,
дабы я мог поразить врагов твоей яростью»

- боевое благословление Мунитorума

Поскольку долг каждого агента Трона – сражаться с самыми ужасными врагами Человечества, Инквизиция снаряжает своих слуг так, чтобы этот долг был выполнимым. И хотя сильнейшее оружие воина Святых Ордосов – его стойкий дух и твёрдая воля, он не может выходить на бой с одной лишь решимостью да голыми руками. Оружейные Каликсидкого конклава открыты для агентов Трона – в пределах разумного, конечно – и предоставляют им множество различных видов оружия, брони и снаряжения.

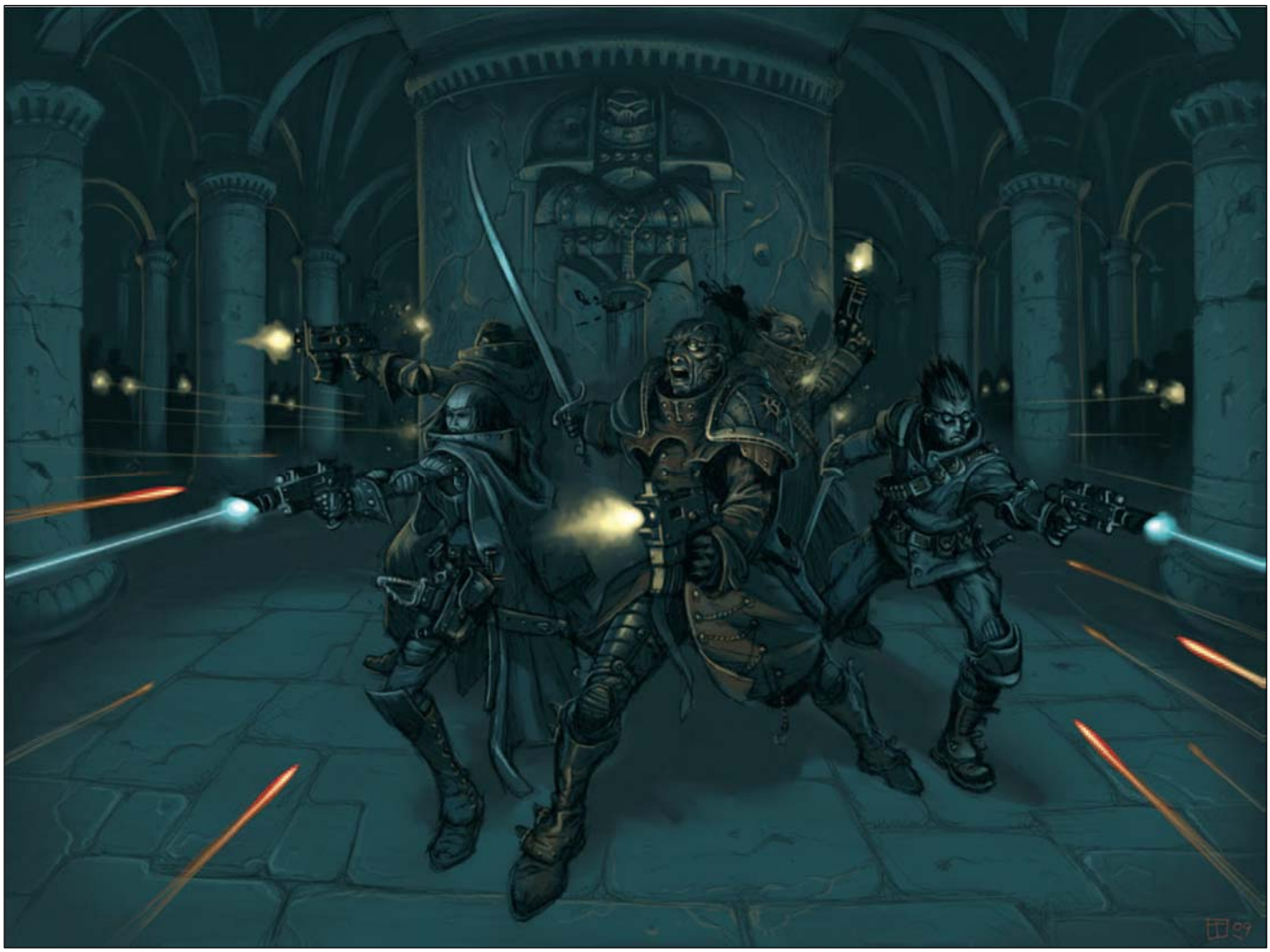
Приобретение оружия и снаряжения на заказ

Хотя большинство агентов Трона ни в чём не испытывают нужды, многие очень внимательно подбирают снаряжение. Часто они заказывают оружие, броню и экипировку у самых искусных ремесленников, стремясь заполучить лучшее из доступного. А благодаря полномочиям и влиянию агентов Трона, доступно им очень многое.

Чтобы получить какой-либо изготовленный специально для него предмет, агент Трона должен найти подходящего ремесленника и сделать ему заказ. Для того чтобы разыскать нужного человека и убедить его взяться за работу, необходим тест *влияния*. К этому тесту не применяются модификаторы *длительности* (см. одноимённую **таблицу 1-6** в этой книге), а только модификаторы *доступности* (см. **таблицу 1-5**). Помните, что таким образом можно заказать лишь один предмет за раз. По решению ведущего, для одного агента Трона могут выполняться несколько параллельных заказов, но сам тест можно бросать лишь один раз за игровую встречу.

Заказанный предмет должен быть оружием, доспехом или другим предметом снаряжения имперского происхождения (никакого ксенотеха) и *высшего качества*. Успешный тест *влияния* означает, что заказ принят к исполнению. Нужный предмет будет готов (или отремонтирован, если требуется лишь ремонт) по истечению срока работ. Срок равен 1к5 недель за каждую ступень *доступности* предмета ниже *«Скудной»*, минус одна неделя за каждую ступень успеха в тесте *влияния* (но минимум одна неделя). В зависимости от внутриигровых обстоятельств, этот период может быть изменен ведущим.

Также ведущий должен, опираясь на внутриигровые обстоятельства, определить, можно ли получить желаемый игроком предмет в нужном месте. Игрок, желающий приобрести плазменный пистолет, вряд ли сможет заказать его у обычного оружейника из улья. Технологии производства плазменного оружия очень сложны и применяются лишь на мирах-кузницах (где Механикус ревностно оберегают их от чужаков). Таким образом, персонажу придется совершить путешествие до мира-кузницы и сделать заказ там. Хотя, если у него уже есть не устраивающий его плазменный пистолет, тот же оружейник из улья вполне способен его усовершенствовать.



Комбиоружие

Комбиоружие, как правило, представляет собой два разных ствола, объединённых в одну конструкцию. Это делается для того, чтобы дать стрелку тактическую гибкость на поле боя, без необходимости носить с собой несколько видов оружия и постоянно переключаться между ними.

В основе каждого комбиоружия лежит основное – как правило, это болтер, лазган или автоган. Под стволом основного оружия расположен ствол вторичного, рассчитанный на один выстрел. Как правило, вторичное оружие мощнее основного – раз оно может выстрелить всего один раз, пусть это будет достойный выстрел. Комбимельта, комбиплазмомёт, комбигранатомёт – весьма популярные вариации (комбиоружие называют по типу его вторичного ствола). Такое оружие вполне обычно для Гвардии, Адепта Сороритас и агентов Трона, которые используют, чтобы увеличить свою огневую мощь.

Любые два образца основного оружия или любые два пистолета можно объединить в комбиоружие. Выберите, какое будет главным, а какое – вторичным. Главное оружие сохраняет свои характеристики, такие как режим огня, вместимость магазина и так далее. Вторичное оружие может стрелять только в режиме 1/-/-, а вместимость его магазина падает до 1. Вес комбиоружия равен сумме веса основного и половины веса вторичного оружия. *Доступность* комбиоружия на один шаг ниже *доступности* его составляющих (наименьшей из них, если они различаются).

Новые свойства оружия

Освящённое *(Sanctified)*

Весь урон, наносимый *освящённым* оружием, считается святым, что оказывает соответствующий эффект на демонов и созданий Варпа. Любое оружие с таким качеством обязано быть *хорошего* или *высшего качества*.

Проверенное (X) *(Proven (X))*

Любое значение, полученное при броске на урон, меньшее чем X, это оружие считает равным X. Например, оружие со свойством *«Проверенное (3)»* в вопросах подсчёта урона, считает результаты 1 и 2 равными 3.

Спаренное *(Twin-linked)*

Спаренное оружие представляет собой два одинаковых оружия, соединенных вместе и стреляющих одновременно, по нажатию на общий спуск или гашетку. Такое оружие имеет более высокий шанс попадания в цель благодаря большему количеству выстрелов. Оружие со свойством *«Спаренное»* получает бонус +20 на попадание и потребляет вдвое больше боеприпасов. Кроме того, если при броске на попадание выпало две или более ступеней успеха, засчитывается ещё одно дополнительное попадание. Наконец, время перезарядки такого оружия удваивается.

Шквальное *(Storm)*

Оружие со свойством *«Шквальное»* удваивает количество попаданий по врагу. Каждая ступень успеха (при стрельбе *длинной очередью*) или каждые две ступени успеха (при ведении *беглого огня*) наносят не одно дополнительное попадание, а два. Кроме того, оружие со свойством *«Шквальное»*, потребляет боеприпасы вдвое быстрее (например, *шквальное* оружие с режимом огня 1/2/-, ведя *беглый огонь,* оружие тратит не 2, а 4 патрона).

Дистанционное оружие

В арсеналах Инквизиции можно найти множество необычных образчиков оружия. Большинство предназначено для ближнего боя, но и стрелкового оружия тоже немало. В закромах Святых Ордосов найдется всё, что угодно – от армейских хеллганов до арбалетов «Пургатус» ручной работы.

Хеллган и хеллпистолет кадийского образца

Усиленное лазерное оружие – хеллганы и хеллпистолеты – существует во множестве вариантов, но его концепция едина – повышенная мощность выстрела и бронебойность, превосходящая таковые у обычного лазгана. Высокая сложность производства хеллганов, громоздкая заплечная батарея и невысокая надёжность не позволяют массово применять их в Имперской Гвардии. Однако за свою мощь подобное оружие очень ценят штурмовики и некоторые агенты Трона.

Каликсидские роты штурмовиков предпочитают хеллганы и хеллпистолеты кадийского образца – доведённое до совершенства оружие, что способно пробить даже силовую броню, отчего оно очень популярно в войсках.

Хеллган можно использовать со специальным заплечным блоком питания (см. ниже), либо малой батареей, которую можно носить за спиной одновременно с обычным рюкзаком. Такая батарея весит 10 килограмм. Время перезарядки и количество выстрелов при использовании заплечного блока питания указано в правилах на него, эти же параметры для малой батареи – в **таблице 6-1**. Кадийские хеллганы и хеллпистолеты также оборудованы встроенным наводчиком (наводчик предоставляет стрелку бонус +10 к Дальнему бою; подробнее см. **«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»,** стр. 345), кроме которого на оружие можно поставить ещё один прицел.



«Горец-Идеал»

Бронебойный «Горец-Идеал» модели «Скапула IV» – это антикварное оружие, что очень ценят коллекционеры, как за его способность легко пробивать толстую шкуру самой крупной дичи, так и за статус, что это редкое и изящное оружие означает в определённых кругах.

«Горец» приносит владельцу бонус +10 к тестам Товарищества, когда он имеет дело с коллекционерами. Это оружие имеет следующий профиль: основное, 150 м., 1/-/-, 1к10+3 У, ББ 4, Маг 6, ПД, Высшее качество, Надёжное, Точное, 7 кг. Цена и уровень *доступности* намеренно опущены, дабы их мог определить ведущий.

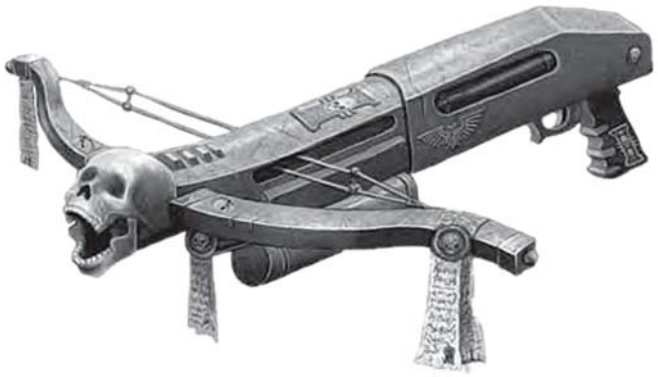
Таблица 6-1 «Дистанционное оружие»										
Название	**Класс**	**Дальн.**	**РР**	**Урон**	**ББ**	**Маг**	**Пер.**	**Вес**	**Свойства**	**Доступность**
Лазерное оружие										
Хеллган	Основное	50 м	1/3/-	1к10+4 Э	7	30	2 ПД	6 кг	-	Редкое
Хеллпистолет	Пистолет	20 м	1/2/-	1к10+4 Э	7	40	2 ПД	4 кг	-	Редкое
Экзотическое оружие										
Наперстный лазер	Пистолет	3 м	1/-/-	2к5+5 Э	5	1	Особая	0,1 кг	-	Чрезвычайно редкое
Наперстная взрывчатка	Метательное	БС × 3 м	1/-/-	3к10 В	5	-	-	0,1 кг	Взрыв (3)	Чрезвычайно редкое
Арбалет «Пургатус»	Основное	50 м	1/-/-	1к10+5 У	2	5	2 ПД	6,5 кг	Надёжное, Освящённое	Очень редкое
«Палач» (болт-пистолет)	Пистолет	30 м	1/2/-	2к10+4 В	5	16	ПД	5,5 кг	Разрывное	Почти уникальное
«Палач» (игольник)	Пистолет	30 м	1/2/-	1к10+5 Р	3	16	ПД	†	Токсичное	Почти уникальное
Пистолет «Экзитус»	Пистолет	30 м	1/3/-	2к10+2 У	9	5	ПД	5 кг	Точное	Почти уникальное
Винтовка «Экзитус»	Основное	200 м	1/-/-	2к10+2 У	9	10	ПД	9 кг	Точное	Почти уникальное
Мельта-оружие										
Хеллакс Инфернус	Пистолет	10 м	1/-/-	2к10+6 Э	14	5	2 ПД	2 кг	Освящённое	Уникальное
Плазменное оружие										
Плазменный пистолет «Риза»	Пистолет	30 м	1/2/-	1к10+6 Э	6	10	3 ПД	4 кг	Перегрев	Очень редкое
Плазмомёт «Риза»	Основное	90 м	1/2/-	1к10+7 Э	7	40	5 ПД	9 кг	Перегрев	Очень редкое
Болтерное оружие										
Пси-пушка Ордо Малеус	Тяжелое	120 м	1/-/5	2к10+5 В	5	40	3 ПД	20 кг	Разрывное, Надёжное, Освящённое	Чрезвычайно редкое
Шкваллболтер «Риза»	Основное	90 м	1/2/4	1к10+5 В	4	60	ПД	9 кг	Шквальное, Разрывное	Чрезвычайно редкое
† Пистолет «Палач» сочетает в себе болт-пистолет и игольник; его общий вес указан в профиле болт-пистолета «Палача»										

Наперстное оружие

Наперстное (или «пальцевое») оружие зачастую бывает весьма мощным, хотя и выглядит как обычное кольцо или другое ювелирное украшение. Как правило, это археo- или ксенотех. Самое обычное наперстное оружие (если в принципе можно называть «обычным» этот удивительный образчик технологии) изготавливают обезьяноподобные ксеносы джокаэро. Их творения настолько чудесны, что их не гнушаются носить даже агенты Святых Ордосов.



Самые распространенные среди членов Каликсидского конклава образцы такого оружия – это наперстные лазеры и взрывчатка. Наперстный лазер, как правило, выполненный в форме кольца, можно использовать в ближнем бою, как пистолет. Взрывные же устройства такого типа, замаскированные под ювелирные украшения, используются подобно гранатам – владелец бросает их в о врага, предварительно активировав нажатием на определённую точку устройства. Конечно, оба типа такого оружия имеют свои недостатки: наперстному лазеру требуется продолжительное время, чтобы восполнить заряд энергии в своей маленькой батарее (должно пройти не меньше 1к5 часов перед тем, как из оружия можно будет стрелять вновь), а дорогостоящую и редкую взрывчатку, по понятным причинам, можно применить в бою всего один раз, что делает её чрезвычайно дорогостоящим вложением.



Арбалет «Пургатус»

За долгие тысячелетия охотники на ведьм сделали скромный арбалет символом своего ремесла, ценя его за возможность отправить тяжёлый болт из трижды благословленного дерева прямо в сердце демону или еретику. Не ограничиваясь этим, некоторые инквизиторы поручают искусным ремесленникам превратить обычный арбалет в нечто куда более смертоносное.

«Пургатус» выглядит как помесь болтера с арбалетом, способным стрелять мощнее чем дробовик. Его боеприпасы воистину чудесны – это тяжёлые деревянные и серебряные колья, покрытые оберегами и рунами, предназначенными для разрыва связи врага с Имматериумом.

Если «Пургатус» наносит хотя бы одно очко урона, выпущенный им кол застревает в цели. Извлечение кола без специального медицинского оборудования и должных операций (как обычно и бывает на поле боя), занимает полное действие и причиняет жертве 1к5+1 единиц урона, от которого не спасает броня и бонус Выносливости.

Если кол застревает в существе, имеющим особенность *«Демонический»*, это существо обязано каждый ход, пока кол не будет извлечён, проходить тест на *«Варп-нестабильность»* со штрафом -10, даже в том случае, если этот тест не требуется. Если кол застревает в существе, имеющим Пси-рейтинг, *порог* всех психосил для этого существа возрастает на 20 до тех пор, пока кол не будет извлечён. Арбалет «Пургатус» считается оружием *хорошего качества*, что отражено в его профиле.

Боеприпасы: арбалет «Пургатус» использует благословленные колья только ручной работы. Колчан с двадцатью кольями считается *очень редкой* вещью.

Пистолет «Палач»

Этот комбипистолет очень редко встречается во владениях Императора, несмотря на то (или скорее именно потому), что он используется самыми опасными убийцами Империума. Ассасины храма Эверсор, череполикие мясники из Оффицио Ассасинорум, используют «Палач» наряду с другим своим смертоносным оружием – нейроперчаткой.

«Палач» – необычный комбипистолет. Это не просто пушка, которой приделали лишний ствол, а единая система из двух единиц оружия. «Палач» – это болт-пистолет с игольником, что позволяет стрелку поражать врага, как разрушительным болтом, так и бесшумной смертоносной иглой. Эта универсальность, а также качество изготовления таких пистолетов делают их очень популярными среди ассасинов.

При создании такого оружия применяется множество технологических секретов. В «Палач» встроен двойной стабилизирующий прицел, а его полиморфная рукоять с генетическим замком не позволит врагу стрелять из этого пистолета, если тот каким-либо образом заполучит его. Игломёт «Палача» использует специальный нейротоксин выводящий цель из строя.

«Палач» считается оружием *высшего качества*. Он может вести огонь в двух режимах – как болт-пистолет и как игольный пистолет, однако в один ход стрелок может использовать лишь один режим. Токсин, содержащийся в иглах, настолько силён, что при попадании в любую часть тела вынуждает жертву пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1к10 ран, от которых не спасает броня и бонус Выносливости (помните, что для этого эффекта выстрелу даже не требуется нанести урон). При создании «Палач» программируется так, что использовать его может лишь один человек. Перепрограммирование требует доступа к секретным мастерским Оффицио Ассасинорум (что практическим невозможно даже для членов Святых Ордосов) или успеха в **адском (-60) тесте *«Технологии»***.



Винтовка «Экзитус»

Эта характерная винтовка храма Виндикар – один из шедевров имперского оружейного искусства. Собираемая вручную магосами-ремесленниками Адептус Механикус, она входит в набор из двух предметов – винтовки и пистолета – конструируемых отдельно для каждого ассасина. Оружие «Экзитус» служит вместилищем для сложных машинных духов и использует боеприпасы, изготовленные из специальных тяжёлых сплавов, способные пробивать почти все известные формы защиты.

Винтовка «Экзитус» считается оружием *высшего качества*. Она имеет встроенный телескопический прицел, глушитель и селектор. Стрелок может зарядить в оружие один специальный патрон, потратив частичное действие (или *реакцию*, если имеет талант *«Быстрая перезарядка»*).



Пистолет «Экзитус»

Пистолет «Экзитус» – шедевр оружейных мастеров Империума, оружие, столь же элегантное, сколь смертоносное. В отличие от винтовки, пистолет считается в храме Виндикар вспомогательным оружием, применяемым в тех редких обстоятельствах, когда ассасину требуется высокая скорострельность или, когда он был обнаружен и загнан в угол. В этих условиях «Экзитус» проявляет себя превосходно, и немало ассасинов Виндикар обязаны ему своими жизнями. Пистолет «Экзитус» считается оружием *высшего качества* и имеет встроенный глушитель.

«Хеллакс Инфернус»

Во всей тёмной истории Каликсидского конклава есть лишь один человек, о котором говорят с равной долей ужаса и обожания – Кассильда Коньос. Об этом таинственном инквизиторе известно очень немного – с уверенностью можно сказать только то, что она – основательница Тирантийского кабала, и что она уже давно мертва. Однако её наследие живет – в глубоких инфохранилищах Змеиного бастиона, в самой деятельности кабала и в тех редких, разбросанных по всей Каликсиде артефактах, что прочно связаны с её именем.

«Хеллакс Инфернус» – это оружие, как изящное, так и могущественное. Оно создано с применением необычных, тайных технологий. Внешне оно выглядит как древний инфернопистолет с фигурной рукоятью и длинным, тонким стволом, в котором постоянно мерцает пламя, что горит жарче, чем в любом другом мельта-оружии; говорят, что оно способно сжечь не только тело, но и душу.

От «Хеллакс Инфернуса» не спасает никакая защита, даруемая цели защитными полями или психосилами (включая бонусы к *«Уклонению»* или особые способности, что уменьшают энергетический урон или урон от мельта-оружия). Также цель, пережившая попадание «Хеллакса», должна пройти **средний (+0) тест Силы воли** или навсегда потерять 1к10 единиц Силы воли.

«Хеллакс Инфернус» считается оружием *высшего качества* и использует обычные боеприпасы для инфернопистолетов.

Плазменное армейское оружие образца «Риза»

Плазменное оружие, производимое для имперских вооружённых сил на мире-кузнице Риза, намного более качественно и надёжно, нежели то, что изготавливают для знатных дилетантов, капитанов-хартистов и прочих «гражданских». Оружие с Ризы в качестве боеприпасов использует флаконы с водородом увеличенного размера – за счёт этого и улучшенной системы герметизации, плазмомёты с Ризы обладают более высокой скорострельностью. Не менее важно и то, что такое оружие имеет специальный режим стрельбы повышенной мощности.

Плазменные пистолеты «Риза» высоко ценятся в армиях Империума. Как правило, их используют офицеры среднего и высшего ранга в Имперской Гвардии и Адептус Астартес, хотя иногда такие пистолеты выдают небольшим отборным отрядам, которым требуется мощное, но компактное вооружение. Плазмомёты образца «Риза» – редкое и ценное оружие, на получение которого твёрдо рассчитывать могут разве что штурмовики Имперской Гвардии, среди которых оно ценится за возможность с одинаково легко уничтожать тяжелобронированную пехоту врага и легкую технику.

Стрельба из армейского плазменного оружия

Армейское плазменное оружие имеет два режима стрельбы – обычный и максимальный. При стрельбе в максимальном режиме оружие выбрасывает раскалённый сгусток плазмы на большее расстояние, эффективно поражая удалённые цели. Однако такой режим стрельбы быстро истощает запасы плазмы, требуя делать паузы между выстрелами, чтобы восстановить запас.

Армейское плазменное оружие может переключаться между обычным и максимальным режимом один раз за ход, тратя свободное действие. В обычном режиме оружие использует параметры, что указаны в профиле. В максимальном режиме оружие получает +10 к дальности стрельбы, +1к10 к урону и +2 к бронебойности. Если оружие имеет свойство *«Взрыв»*, оно увеличивает радиус этого взрыва на +2. Однако один выстрел в максимальном режиме потребляет 3 единицы боеприпаса, а оружие получает свойство *«Перезарядка»* (учтите, что выстрелив в максимальном режиме, оружие должно потратить один ход, прежде чем оно сможет переключиться на обычный режим).



Пси-пушка Ордо Маллеус

Пси-пушки – могущественное оружие, зачастую предназначенное только для Ордо Маллеус. Внешне напоминающая Святой Болтер, пси-пушка ведет огонь заряженными психической энергией боеприпасами с серебряными наконечниками, что изготовлены из редкого взрывчатого изотопа и покрыты ритуальными письменами. Каждый из этих благословленных снарядов способен пробить психическую защиту цели, что делает пси-пушки ценным оружием для тех инквизиторов, что планируют охотиться на демонов или ведьм. Кроме того, могущественный псайкер способен наделить залпы этой пушки частицей своей психической мощи и сокрушать врага каждым выстрелом. Такое оружие чрезвычайно редко – его изготавливают лишь лучшие мастера, под надзором и с благословлением Адептус Министорум и Святых Ордосов.

Болты пси-пушки игнорируют защиту цели, даруемую ей психосилами (включая различные бонусы к *«Уклонению»*) и увеличение бонуса Выносливости цели от особенности *«Демоническое»*. Это оружие имеет встроенный стабилизатор, что дает носителю особенность *«Автостабилизация»*. Наконец, носитель, имеющий Пси-рейтинг, может увеличить количество урона, наносимого пси-пушкой на число, равное своему Пси-рейтингу. Эта возможность считается малой психосилой с *порогом* 10 и может быть сотворена в качестве свободного действия. Пси-пушка всегда считается оружием *хорошего качества*, что отражено в её профиле.

Боеприпасы: пси-пушка использует специальные болты ручной работы, которые считаются вещью с *чрезвычайно редкой* вещью.

Шквальный болтер образца «Риза»

Подобное оружие – плод опытов по комбинированию оружия для достижения большей плотности огня. Шквалболтер ризского образца представляет собой два соединённых болтера, что одной очередью могут разорвать на куски любого врага. Редко встречающиеся вне оружейных Адептус Астартес, такие реликвии, как правило, покрыты письменами и печатями чистоты, что говорят об их древнем происхождении.

«Противотанковые ловушки, фанатики, мины, а пути подхода простреливаются тяжёлыми болтерами? Ерунда, не беспокойтесь, сэры. Мы перебьём их всех»

- лейтенант Пётр Зоколов, 4-й взвод 9-й роты, канопский полк тяжёлой пехоты

Рукопашное оружие

Долгая борьба Инквизиции со всевозможными злодеями, еретиками и ксеносами доказала, что зачастую простой меч или молот оказывается куда надёжнее, нежели претенциозно выглядящее стрелковое оружие – шумное, зависимое от боеприпасов и склонное к поломкам. Хотя, конечно, в оружейных Святых Ордосов очень мало оружия, что можно назвать «простым».

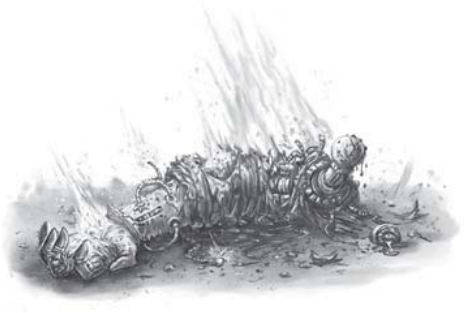


Таблица 6-2 «Рукопашное оружие»

Название	Класс	Дальн.	Урон †	ББ	Вес	Свойства	Доступность
Силовое оружие							
«Ультима» (низкая мощность)	Рукопашное	-	1к10 У	0	3 кг	Шоковое	Редкое
«Ультима» (высокая мощность)	Рукопашное	-	1к10+5 У	5	3 кг	Силовое поле	Редкое
Молот демонов	Рукопашное	-	2к10+1 У ††	8	5 кг	Силовое поле, Освящённое, Громоздкое	Чрезвычайно редкое
Силовой кол	Рукопашное	-	1к10+7 Э	5	1 кг	Силовое поле, Несбалансированное, Освящённое	Очень редкое
Примитивное оружие							
Телекинетические клинки	Рукопашное	БСВ×5 м.	1к5 Р †††	2	0,5 кг	-	Очень редкое
Шоковое оружие							
Щит-подавитель	Рукопашное	-	1к10 У	0	5 кг	Оборонительное, Перезарядка, Шоковое	Редкое
Экзотическое оружие							
Нейроперчатка	Рукопашное	-	1к10 Р	8	2,5 кг	Разрывное, Токсичное	Чрезвычайно редкое

† Используя рукопашное оружие, персонажи добавляют свой бонус Силы к наносимому урону

†† Бонус Силы персонажа, добавляемый к наносимому урону, удваивается

††† Псайкер, при использовании телекинетических клинков, вместо бонуса Силы добавляет к наносимому урону свой бонус Силы воли

Силовая булава Арбитрес образца «Ультима»

Силовая булава Адептус Арбитрес – это не только оружие, но и символ власти, хорошо известный, как мелким нарушителям закона, так и закоренелым преступникам. Рядовые арбитры носят обычные шоковые дубинки, но опытные прокторы и устрашающие судьи предпочитают нечто более впечатляющее.

Силовая булава – универсальное одноручное оружие, имеющее два уровня мощности. На низком уровне булава может, как и обычная шоковая дубинка, нанести удар электрическим током, достаточный для того, чтобы парализовать, а то и убить противника. Но высоком уровне мощности вокруг ударной части оружия формируется разрушительное силовое поле, что может сокрушить сталь, броню и плоть.

Владелец булавы может переключать её из одного режима в другой один раз за ход, тратя свободное действие.



Силовой кол Райкасса Искателя ведьм



Силовой кол – это ещё один предмет в арсенале инквизитора, что является больше символом, чем оружием. Он имеет форму прочного, метровой длины, стержня из хладного железа, сужающегося на одном конце. Другой конец кола снабжён рукоятью со встроенным излучателем силового поля. По всей длине кол покрыт рунами и молитвами против псайкеров и сил Варпа. Силовые колья Райкасса Искателя ведьм были изготовлены по требованию последнего, чтобы служить могучим оружием против ведьм и колдунов. Всего было создано несколько десятков кольев, и ныне они, с благословления Райкасса, разошлись по Каликсиде, помогая своим хозяевам в их святом труде.

Если это оружие поражает противника, имеющего Пси-рейтинг, оно причиняет дополнительно 1к10 единиц урона за каждое очко Пси-рейтинга цели (например, враг с Пси-рейтингом 3 получит дополнительно 3к10 единиц урона). Кроме того, силовой кол Райкасса Искателя ведьм – это всегда оружие *высшего качества*, что представляет бонус +10 к тестам Ближнего боя и +1 к урону. Последнее уже включено в профиль оружия.

Двенадцать молотов крестового похода



Молот демонов – больше, чем просто могущественная и легендарная вещь. В руках инквизитора это не просто оружие – это сам символ Ордо Маллеус. Эти громоздкие двуручные молоты изготавливаются из редких руд и материалов, что были известны лишь в древнем прошлом человечества. Их рукояти покрыты гексаграмматическими печатями и оберегами, а на ударной части высечена пылающая эмблема Инквизиции, излучающая чуть потрескивающее, разрушительное силовое поле.

Молот демонов – чрезвычайно редкое оружие, получить которое могут лишь доверенные и уважаемые инквизиторы Ордо Маллеус. Говорят, что весь Каликсидский конклав владеет считанными единицами таких молотов. Быть может, вообще все имеющиеся в секторе экземпляры входят в число легендарных Двенадцати молотов крестового похода, что принадлежали Конклаву двенадцати – героическим демоноборцам времён Голгеннова крестового похода. Так или иначе, это оружие чрезвычайно востребовано среди самых могущественных членов Каликсидского конклава.

Говорят, что существует и тринадцатый молот, уже давно попавший в руки Архиврага. Если это правда, то тот, кто сумеет вернуть его Святым Ордосам, удостоится поистине высочайших почестей.

Использование молота демонов против существ с особенностью *«Демонический»*, вызывает у его носителя *праведную ярость*, если при броске на урон выпало 8-10, а не только 10.

Кроме того, молот демонов – это всегда оружие *высшего качества*, что представляет бонус +10 к тестам Ближнего боя и +1 к урону. Последнее уже включено в профиль оружия.

Дамасские телекинетические клинки

Истинные телекинетики брезгуют использовать обычное холодное оружие, не желая ставить себя на одну доску с «затуплёнными». Они полагаются на нечто куда более элегантное, скрытное и – будучи управляемо нужным разумом – смертоносное.

Внешне такие клинки напоминают ножи без рукояти, место которой занимает второе лезвие. Тонкие, но прочные режущие кромки такого оружия заканчиваются иглоподобными остриями, из-за чего обычный человек, не-псайкер, не сможет даже нормально держать в руках такой нож. Под внешними слоями металла скрывается сердцевина из пси-проводящих материалов, что позволяет владельцу управлять подобным оружием с великой искусностью. В руках опытного телекинетика эти клинки способны летать, пикировать и рубить так, будто обладают собственным разумом.

Чтобы использовать телекинетические клинки, владелец должен применить любую психосилу, позволяющую поднимать и перемещать объекты (*«Бросок»*, *«Подъём»*, *«Спектральная длань»* и *«Телекинез»* вполне подойдут). Психосила творится по общим правилам, но, вместо её обычного воздействия псайкер может привести в действие количество телекинетических клинков, равное половине своего Пси-рейтинга (округлять вверх). Он должен поддерживать выбранную психосилу, если хочет, чтобы его клинки были активны несколько ходов.

Клинки будут летать или парить в воздухе. Они должны находиться на расстоянии не больше, чем 5 × (бонус Силы воли) метров от псайкера. Псайкер может перемещать клинки в любую точку в пределах этой области, тратя свободное действие (разумеется, клинки не могут проходить сквозь твёрдые объекты). Во время своего хода псайкер может потратить частичное действие на то, чтобы атаковать врага половиной своих клинков, или полное – на то, что атаковать всеми (в последнем случае, псайкер больше никого не может атаковать в этот ход). Для проведения атаки персонаж бросает тест Ближнего боя для каждого клинка. Он может атаковать ими несколько целей, а совершая *прицельную атаку* (удар в определенную часть тела врага) получает штраф -10, а не -20.

Как правило, истинную природу телекинетических клинков достаточно просто скрыть. Они могут быть зашиты в одежду, спрятаны в различных предметах снаряжения или замаскированы ещё одним из множества хитрых способов. Любой тест *«Поиска»*, предпринятый для того, чтобы найти спрятанный телекинетический клинок, становится на три ступени сложнее, чем обычно.

Щит-подавитель образца «Гидрафур»



Щиты-подавители – часть обычного снаряжения Адептус Арбитрес, чья эффективность заставляет другие организации стараться заполучить себе подобное снаряжение. Щит-подавитель – это средство, как защиты, так и нападения. Это тяжёлая керамитовая плита, достаточно большая, чтобы целиком скрыть владельца. Каждый из таких щитов оснащен встроенным люминатором в верхней части и шоковым элементом – в центре. Нанося удар щитом, владелец может разрядить конденсатор, поражая противника мощным электрическим разрядом.

Щиты-подавители обладают свойством *«Перезарядка»* – их шокерам требуется время на то, чтобы накопить заряд. Во время перезарядки щитом всё так же можно бить, но при этом он не будет иметь свойства *«Шоковое»* и получит свойство *«Примитивное»*. Со щитом-подавителем можно управляться одной рукой, которой он предоставляет +4 *очка брони*. Кроме того, щит дает 4 *очка брони* торсу владельца. Эта броня не становится *примитивной* во время перезарядки щита.

Щиты-подавители арбитров оснащены специальным упором для стрельбы. Это позволяет персонажу вести огонь из основного оружия одной рукой, не получая штрафов. Щиты-подавители крестоносцев созданы для сражений с колдунами и отродьями Варпа и потому несут на себе гексаграмматические печати, которые предоставляют владельцу бонус +20 к сопротивлению любым психосилам, направленным непосредственно на него. Кроме того, щит-подавитель крестоносца удваивает свой показатель *брони* против психосил, наносящих прямой урон, и сохраняет показатель брони против атак, имеющих свойство *«Варп-оружие»*.

Нейроперчатка

Нейроперчатка – хитроумное, но опасное оружие. Это высоко ценимое убийцами и палачами устройство выполнено в форме рукавицы из особого пластичного сплава адамантия. В каждом пальце такой перчатки установлены содержащие нейротоксин впрыскиватели, прочные, как алмаз и острые, как бритва – они могут пройти сквозь броню так же легко, как сквозь плоть. Ранки, оставляемые этими инъекторами обманчиво малы – однако через них в организм жертвы попадает один из самых опасных и разрушительных ядов, известных Оффицио Ассасинорум.

Нейроперчатка имеет свойство *«Токсичное»*. Если цель проваливает тест Выносливости, предпринятый, для сопротивления яду, то в дополнение к обычному урону от *токсичного* оружия, все её характеристики падают вдвое на 1к5 минут. Урон от нескольких атак не складывается и не действует на противников, имеющих особенности *«Демонический»* или *«Машина»*.

Нейротоксин, используемый в инъекторах перчатки, может быть заменён на какой-либо другой яд (включая тот, что по своему воздействию аналогичен галлюциногенной гранате).

Доспехи

Доспехи, что используют агенты Трона – пёстрая коллекция, частично собранная из множества источников в имперских военных организация, частично изготовленная по заказу могущественных инквизиторов. Эта броня зачастую призвана защитить душу своего владельца не меньше, чем его тело.

Панцирный доспех касркинов кадийского образца



Каликсидский Департаменто Мунитorум уже давно одобрил оснащение местных подразделений штурмовиков панцирями кадийского образца, понимая, что сам факт использования таких доспехов на одном из важнейших имперских мировкрепостей о многом говорит. Штурмовики – это отборные, универсальные солдаты, и их снаряжение должно соответствовать им.

Этот панцирь предназначен для ношения в виде полного доспеха. Он оснащён креплением для гравишюта и ауспексом с наручным экраном. В шлем встроен дыхательный аппарат-ребризер, фотовизор и микробусина с зашифрованным каналом связи. На наружной стороне шлема есть крепление для фонаря или видписца. Эти системы потребляют энергию из небольшой батареи (по размеру и стоимости соответствующей батарее для лазгана), которая должна быть заменена после недели непрерывного использования.

Панцирный доспех судьи образца «Гидрафур»

Красно-чёрные доспехи Адептус Арбитрес специально делаются легкоузнаваемыми и устрашающими, а в случае с броней судьи это верно вдвойне. Она должна отражать полномочия носителя, как живого воплощения Лекс Империалис, и внушать страх преступникам и бунтовщикам. Внешне панцирь судьи напоминает обычные доспехи Арбитрес, дополненные плащом и шлемом, увенчанным массивным золотым орлом.

Панцирный доспех судьи имеет встроенную в шлем микробусину с зашифрованным каналом связи, фотовизор *хорошего качества* (который дает особенность *«Ночное зрение»* и спасает от вспышек фотонных гранат) и вокс-усилитель (позволяющий носителю повышать свой голос до поистине оглушительного уровня). На наплечнике такого доспеха можно закрепить небольшой фонарик. Эти системы потребляют энергию из батареи (по размеру и стоимости соответствующей батарее для лазгана), которая должна быть заменена после недели непрерывного использования.

Силовой доспех образца «Игнатус»

Не такой прочный как доспехи, используемые Адептус Астартес, «Игнатус» намного превосходит образцы силовой брони, что обычно попадают в руки дилетантам из знати или торговых картелей. Такие доспехи создают опытные ремесленники Адептус Механикус для агентов Святых Ордосов. «Игнатус» защищает тела многих воинственных инквизиторов, так же как вера хранит их души.



Как и все силовые доспехи, «Игнатус» состоит из пластин керамита и сложной системы подобных мышцам пучков волокон, приводимых в действие электричеством, призванных увеличить силу и скорость владельца. Эта технология настолько чудесна, что позволяет носителю двигаться и сражаться, не чувствуя огромного веса брони.

Силовой доспех «Игнатус» предоставляет носителю следующие преимущества:

● Шлем оснащён аналогом фотовизора *хорошего качества* (дающего особенность *«Ночное зрение»* и спасающего от вспышек фотонных гранат), микробусины и встроенного ауспекса. Этими устройствами можно управлять голосом, обращаясь к контролирующему их машинному духу. Если владелец брони обладает церебральным разъёмом, МИУ или подобным устройством, он может управлять своей броней напрямую.

● Если владелец носит шлем, «Игнатус» становится настоящей системой поддержания жизни, позволяющей игнорировать эффекты газов и токсинов и даже существовать под водой или в вакууме. Системы поддержания жизни будут работать до тех пор, пока у доспеха есть энергия.

● Будучи облачён в полный доспех (шлем не обязателен), владелец получает +20 к Силе и +1 к *скорости передвижения*. Кроме того, при ношении нагрудника, поножей и заплечного блока питания, *размер* носителя возрастает на один шаг.

● Доспех оснащён заплечным блоком питания, энергии в котором хватит на пять дней непрерывных боевых действий (если владелец не участвует в боях, энергии хватит на бóльший срок). Если запас энергии истощится, «Игнатус» превратится в тесную могилу для своего хозяина, который должен будет предпринимать **адский (-60) тест Силы** для того, чтобы просто сдвинуться с места. Машинный дух сам откроет вентиляционные отверстия перед выключением, чтобы владелец не задохнулся.

Создание первых силовых доспехов восходит ко временам Великого крестового похода Бога-Императора, завоевывавшего галактику, и немало из них пережили тысячелетия, превратившись в окружённые бережным уходом реликвии или ценное защитное снаряжение. «Игнатус» – не исключение, так что такие доспехи часто бывают украшены религиозной иконографией, покрыты святыми рунами или снабжены тайными защитными системами.

Большинство «Игнатусов» благословлено гексаграмматическими печатями – это уменьшает *доступность* доспеха на один шаг. Гексаграмматические печати предоставляют носителю бонус +20 к любому тесту, предпринятому для сопротивления психическим силам и атакам, а также удваивают показатель *брони* против психических атак, наносящих прямой урон. *Варп-оружие* (и подобное ему) не может игнорировать броню доспеха, снабжённого гексаграмматическими печатями.

Таблица 6-3 «Доспехи»

Название	Зоны защиты	Броня	Вес	Доступность
Панцирный доспех касркинов кадийского образца	Все	6	15	Очень редкий
Панцирный доспех судьи образца «Гидрафур»	Все	5	15,5	Очень редкий
Силовой доспех образца «Игнатус»	Все	8	65	Чрезвычайно редкий

Защитные поля

Несмотря на несомненные преимущества, что дает защитное снаряжение, отнюдь не всегда агент Трона сможет носить свои боевые доспехи. Не говоря уже о том, что существует немало видов оружия, созданного для того, чтобы пробивать даже крепчайшую силовую броню.

Энергетическое поле предоставляют своему владельцу совершенно иной уровень защиты. Оно имеет сразу два преимущества – во-первых, поле способно остановить даже очень сильный удар или чрезвычайно мощный выстрел, а во-вторых, его излучатель, как правило, достаточно компактен и его легко спрятать. Однако каждый из них – драгоценность, которой сотни, если не больше, лет. Воссоздание излучателя защитного поля – сложная задача даже для техножрецов. Неудивительно, что такие реликвии имеются только у самых ценных служителей Империума – офицеров Имперской Гвардии, магистров орденов Адептус Астартес и старших членов Святых Ордосов.



Общие правила защитных полей

Персонаж может получать преимущества только от одного поля одновременно, независимо от того, сколько у него есть излучателей. Когда персонажа, носящего включённое защитное поле, атакуют, бросьте к100. Если результат равен *уровню защиты* поля или меньше его, эта атака не наносит никакого урона защищённому полем персонажу (однако может поразить окружающих его людей, например, если оружие имеет свойство *«Взрыв»*).

Кроме того, поле может *перегрузиться*. Сравните результат броска к100, сделанного для того, чтобы избежать атаки, **с таблицей 6-5 «Перегрузка защитных полей»**. Если результат равен указанному там числу или ниже его, защитное поле *перегружается* и не будет работать до тех пор, пока его не перезарядят или отремонтируют (для чего требуется **очень тяжёлый (-30) тест *«Технологии»*** или талант *«Светоносный заряд»*).

Отражающее поле образца Станков

Отражающие поля можно увидеть у многих высокопоставленных и доверенных имперских агентов. Размером не больше пистолетного магазина, эти устройства рассеивают энергию атаки по всей поверхности излучаемого поля. Работающее поле неярко светится, что делает его очень заметным в полутьме или ночью.

Маккавейский розарий

Розарий – это не просто излучатель защитного поля. Это – символ Имперской веры, вручаемый только самым доверенным и высокопоставленным служителям церкви. Его носят на шее или талии, прикрепив к четкам. Обычно розарий похож стилизованный крест из адамантия или другого прочного металла с драгоценным камнем или символом Экклезиархии в центре, внутри которого кроется мощный генератор защитного поля. Маккавейские розарии названы так, потому что каждый содержит частицу камня, вырезанного из основания этого священного мира.

Розарий не светится подобно отражающему полю, однако часть поглощаемой им энергии проявляется в виде вспышек и искр. Это святая реликвия, что и не переносит прикосновений врагов человечества. Розарий *перегружается* при броске 20 или ниже, если используется прислужником Губительных сил, демоном, чужим или еретиком.

Икона праведности

Как и розарий, икона праведности – это не только мощный излучатель защитного поля, но и символ. Ордо Маллеус выдает такие устройства самым опытным охотникам на демонов для помощи в их трудах. Часто они имеют форму инсигнии, но вариации в виде маленьких молотов или икон Бога-Императора тоже весьма распространены.

На каждую икону праведности нанесены благословленные надписи и обереги, не позволяющие демонам приближаться к защитному полю. Все существа с особенностью *«Демонический»*, пытаясь атаковать носителя иконы праведности, получают штраф -10 на попадание.

Ноль-блокатор образца Станков

Эти маленькие, матово-чёрные коробочки выглядят совершенно непримечательно. Они изготавливаются из пси-инертных материалов, а их сложные схемы, как минимум частично, воссоздают тот же эффект, что производят неприкасаемые. Такие устройства выдаются инквизиторам для защиты от псайкеров и отродий Варпа. Блокатор можно носить на шее или прикреплённым к доспеху, но в любом случае, он может защитить лишь одного человека.

Ноль-блокатор работает подобно защитному полю, но спасает лишь от психосил. Если носитель этого устройства становится целью психосилы, он делает бросок к100. В случае успеха, психосила не оказывает действия на него. Само собой, ноль-блокатор бесполезен против непрямого применения психосил – от огромного камня, поднятого с помощью телекинеза и сброшенного на носителя блокатора с высоты, устройство не спасёт.

Таблица 6-4 «Защитные поля»

Название	Уровень защиты	Вес	Доступность
Отражающее поле образца Станков	30	0,5 кг	Очень редкое
Маккавейский розарий	50	0,5 кг	Чрезвычайно редкое
Икона праведности	55	0,5 кг	Почти уникальное
Ноль-блокатор образца Станков	60 †	0,5 кг	Чрезвычайно редкое

† Защищает только от психосил

Таблица 6-5 «Перегрузка защитных полей»

Качество защитного поля	Перегрузка при броске…
Низкое	01-15
Среднее	01-10
Хорошее	01-05
Высшее	01

Снаряжение

Агенты Трона имеют доступ ко множеству странных и древних устройств, что могут принести им немалую пользу. Это снаряжение может предоставлять своим слугам Инквизиция, Адептус Терра или куда менее известные организации и культы.

Таблица 6-6 «Оборудование»		
Название	**Вес**	**Доступность**
Гравишют	20 кг	Скудная
Знак полномочий	-	Почти уникальная
Комплекс «Страж»	12 кг	Почти уникальная
Маска разведчика храма Виндикар	2 кг	Почти уникальная
Маскировочный костюм храма Виндикар	5 кг	Почти уникальная
Прицел-следопыт	-	Очень редкая
Ранец для боеприпасов/Блок питания	15 кг	Обычная
Церебральный разъём	-	Обычная

Гравишют

Высадка на гравишютах – излюбленный способ доставки отборных частей Имперской Гвардии в гущу боя. Гравишют – это устройство, носимое на спине, как рюкзак, и снабжённое двумя закрепляемыми на плечах антигравитаторами. Последние недостаточно мощны по сравнению с прыжковыми ранцами и не позволяют владельцу взлететь. Однако они вполне способны превратить падение в управляемый спуск, снизив его скорость до достаточной для выживания… как правило. В батареях большинства гравишютов хватает энергии лишь на один прыжок, для повторного использования их нужно перезарядить.

Гравишюты запрограммированы включаться на некотором расстоянии над поверхностью земли – как правило, это несколько сот метров. При использовании гравишюта бросьте к10. При выпадении 1, гравишют не срабатывает. Персонаж должен предпринять **простой (+10) тест Ловкости** для того, чтобы включить устройство вручную. Пока персонаж этим занимается, он успевает пролететь ещё сто метров.

При срабатывании гравишюта, его носитель начинает медленно снижаться к земле, превращаясь в движущуюся, но беспомощную мишень. Для безопасного приземления с использованием таких устройств, десантирование должно производиться с высоты не менее полусотни метров.

Знак полномочий

Хотя только инквизиторы имеют право носить инсигнию, члены Каликсидского конклава зачастую снабжают своих доверенных агентов чем-либо, что может подтвердить полномочия последних и тот факт, что они работают на Святые Ордосы. Это может быть амулет, запрограммированный на использование только обладателем определённого генокода, электуировка, скрытая на руке или груди, или даже психическое сообщение, записанное в глубинах разума агента – конкретная форма зависит от необходимой степени секретности. В любом случае, такие символы полномочий трудно подделать, а ещё труднее – опровергнуть их подлинность.

Независимо от формы, которую он принял, знак полномочий подтверждает, что его носитель – агент Святой Инквизиции, имеющий все соответствующие этому статусу права и обязанности. Однако это не полноценная инсигния инквизитора. Когда агент Трона получает знак полномочий, он должен указать, что тот из себя представляет.

Комплекс «Страж»

«Страж» – высокотехнологичный массив сканеров, сочетающий датчики движения, температуры и системы захвата цели. Хотя, благодаря древним и чудесным технологиям, это устройство не больше обычного рюкзака, но его антенны и объективы обладают бóльшими габаритами и возвышаются над плечами носителя.

Все богатство информации, предоставляемое комплексом, не может быть выведено на простой экран – данные загружаются прямо в мозг носителя через церебральный разъём. При этом существует немалая опасность перегрузить разум огромными потоками данных, однако, тот, кто сумел освоить «Страж», получает такое количество информации об окружении, что не способен дать ни один ауспекс. Оператор комплекса способен даже отслеживать объекты через твердые преграды (такие как стены).

«Страж» носится на спине. Его может использовать лишь человек, имеющий церебральный разъём, МИУ или тому подобное устройство, позволяющее подключить комплекс напрямую к мозгу. При включении «Стража», носитель должен немедленно пройти **простой (+10) тест Силы воли**. Независимо от результатов теста, носитель может пользоваться устройством, но провал приносит ему 1к5 уровней *усталости*.

«Страж» способен работать десять часов. Пока он включён, его носитель получает бонус +30 к тестам *«Бдительности»*, особенность *«Сверхъестественные чувства (50 метров)»*, способность смотреть во всех направлениях одновременно и отслеживать цели сквозь стены, деревья, землю и другие преграды. Твёрдые стены, толщиной в метр или больше (и не имеющие отверстий) блокируют действие устройства. Носитель может использовать комплекс для того, чтобы «вести» определённую цель (для чего нужно потратить частичное действие, либо заранее загрузить в системы «Стража» биометрические данные цели). Устройство способно отслеживать цель на расстоянии до ста метров и всегда может отличить её от других.

Маска разведчика храма Виндикар



Это часть снаряжения, используемая имперскими ассасинами храма Виндикар, невероятно сложна. Конструкция таких устройств малопонятна даже для техножрецов Марса. Маска содержит запас концентрированной пищи и воды для долговременных операций и многоканальный комм-датчик (включающий вокс- и пикт-системы) для слежения за противником и перехвата его переговоров. Но главная особенность такой маски – широкодиапазонный визор, что способен фиксировать источники тепла или энергии на огромном расстоянии.

Маска оснащена встроенным ауспексом, усовершенствованными магнокулярами *хорошего качества*, фотовизором *хорошего качества* (который даёт особенность *«Ночное зрение»* и спасает от вспышек фотонных гранат), пикт-рекордером, ребризером и вокс-кастером. Кроме того, носящий маску может перебрасывать все проваленные тесты, основанные на Восприятии, и может стрелять по цели, использующей для маскировки хамелеолин, без штрафов за дистанцию, что накладывает хамелеолин.

Стоит отметить, что снаряжение ассасинов Виндикар зачастую запрограммировано на использование носителем определённого генокода и никем другим. Для того, чтобы перепрограммировать его, потребуется **очень тяжёлый (-30) тест *«Технологии»*** и ***«Медики»***.

Маскировочный костюм храма Виндикар

Эти матово-чёрные комбинезоны изготавливают специально для каждого ассасина. У храма Виндикар долговременное соглашение с Адептус Механикус об изготовлении таких хамелеолиновых костюмов из синтекожи. Этот материал облегает тело носителя, ускоряя рефлексы и защищая от токсинов, газов и других опасностей. Будучи удобным и бесшумным, этот костюм предоставляет достаточную защиту, не стесняя движений.

Маскировочный костюм нельзя носить под какой-либо броней. Он предоставляет владельцу 3 *очка брони* на всех зонах попадания и обладает всеми преимуществами комбинезона-синтскина. Маскировочный костюм также дает бонус +10 к тестам *«Уклонения»*, +10 к тестам Выносливости, предпринятым для сопротивления токсинам, а также +20 к тестам *«Скрытности»* и *«Бесшумного шага»*. Носитель может бросать тест *«Скрытности»*, затрачивая на это частичное действие, а не полное, как обычно, и может попытаться бросить этот тест, даже если он уже обнаружен. Если носитель сохраняет неподвижность, то в отношении всех дистанционных атак считается, что он находится на одну ступень дистанции поражения оружия дальше, чем на самом деле. Персонажа в маскировочном костюме невозможно обнаружить при помощи особенности *«Ночное зрение»*, термосканеров и инфракрасных визоров любого типа. Маскировочный костюм считается предметом *высшего качества*.

Стоит отметить, что снаряжение ассасинов Виндикар зачастую запрограммировано на использование носителем определённого генокода и никем другим. Для того, чтобы перепрограммировать его, потребуется **очень тяжёлый (-30) тест *«Технологии»*** и ***«Медики»***.

Прицел-следопыт

Очень редкие и используемые лишь элитными частями прицелы содержат сложные обонятельные устройства и микрокогитаторы, прямо подключённые к оружию. Эти системы не позволяют оружию вести огонь, будучи прямо наведённым на того, кого микрокогитаторы распознают как союзника. Таким образом, солдат не сможет случайно убить своих товарищей в ожесточённой перестрелке

В прицел-следопыт можно заложить до десяти биопрофилей разных людей. Этот процесс занимает десять минут и требует **рутинного (+20) теста *«Технологии»***. Следопыт не будет допускать огня из оружия, если существует опасность поразить кого-то из владельцев загруженных биопрофилей. Даже если прямо навести ствол на такую цель и нажать на спуск, машинный дух откажется стрелять. Персонаж, имеющий прицел-следопыт может палить в гущу рукопашной схватки, в которой сражаются его союзники, без штрафов и риска попасть по человеку, чей биопрофиль заложен в прицел.

Следопыт считается прицелом – у оружия он может быть только один. Таким устройством может быть оснащён любой пистолет, любое основное или тяжёлое оружие, если они не обладают свойствами *«Огненное»*, *«Взрыв»* или тому подобными. Подсоединение прицела-следопыта к оружию занимает один час и требует некоторых запчастей и **трудного (-10) теста *«Технологии»***.

Ранец для боеприпасов/Заплечный блок питания

Это устройство – вместительное хранилище боеприпасов для личного оружия носителя, чрезвычайно полезное при выполнении долговременных заданий или при невозможности пополнить боекомплект. Такой ранец или блок питания считается обычным рюкзаком, имеющим вдвое меньшую вместимость. Это вызвано тем, что вторая половина занята боеприпасами. Это могут быть батареи для энергетического оружия, баки с прометием для огнемёта, просто большое количество болтов или патронов для стаб-оружия. В любом случае, ранец соединяется с оружием носителя специальными кабелями, патронными лентами или иными подобными устройствами.

Ранец для боеприпасов или заплечный блок питания используется вместо стандартных магазинов. Большинство пистолетов, основного и тяжёлого оружия могут использоваться с таким ранцем или блоком, хотя бывают исключения. Например, боеприпасы для пускового оружия слишком велики и громоздки, чтобы их можно было подавать в ствол из ранца, а чрезвычайно мощное оружие (как, например, лазпушки) способно за один выстрел поглотить всю энергию блока питания, каким бы совершенным и ёмким он не был. Количество боеприпасов, предоставляемых этим устройством, зависит от оружия. Он позволяет сделать двести выстрелов из болтерного или стаб-оружия, восемьдесят – из плазменного или мельта-оружия, шестьдесят раз пальнуть из огнемёта или выпустить триста лазерных разрядов (исключая высокомощные хеллганы и хеллпистолеты, что требуют вдвое больше энергии на каждый выстрел).

Церебральный разъём

Церебральные разъёмы и подобные им устройства – обычное дело в Империуме, где привыкли использовать аугметику для восстановления или расширения возможностей организма. Этот вживляемый в череп имплантат состоит из проводов и электродов, с помощью которых владелец может подключать к своему мозгу множество различных устройств.

Церебральный разъём позволяет носителю подключаться к совместимым с ним приборам, но не предоставляет никаких дополнительных бонусов. Многие электронные устройства могут быть оснащены системами, позволяющими работать с ними через подобный разъём, таким образом, оставляя руки оператора свободными (как правило, в число таких устройств входят ауспексы, когитаторы и самые простые виды сервиторов).

Осадный ауспекс

Это высокомощный сканер, способный «видеть» сквозь стены, что позволяет оператору находить слабости конструкции, опоры, скрытые отсеки и проходы, линии энергопередачи и другие интересные для осадных дел вещи. Радиус действия прибора – двадцать метров. Он приносит бонус +10 к тестам *«Взрывотехники»* и *«Технологии»*, когда применяется при диверсиях или попытках пробить брешь в укреплениях.

Инфопланшет сапёра

В этом инфопланшете содержится краткая версия «Тактики Империалис», сосредоточенная на осадных приёмах, и «Памятка имперского гвардейца» с комментариями. Такие сведения приносят персонажу бонус +10 к тестам *«Взрывотехники»* и +10 ко всем тестам *«Командования»* и Товарищество, когда он имеет дело с членами Имперской Гвардии.

Ручной вокс

Это дешевые личные устройства связи с зашифрованными каналами, что работают на дистанции в несколько километров и очень удобны в ульях. Благодаря помехам в некоторых местах ульях вокс-переговоры на большом расстоянии или между ярусами возможны разве что на особых станциях, но такие воксы позволят аколитам всегда оставаться на связи.

Химический свет

Если в такой лампе запустить химическую реакцию, она начнёт непрерывно излучать свет и сможет освещать всё на три метра вокруг или испускать направленный белый луч на шесть метров. Свечение можно скрыть, закрыв заслонку.

Необычные боеприпасы

В этом разделе вы найдете примеры нестандартных боеприпасов, используемых агентами Трона.

Патроны «Палач»

Эти редкие и специализированные патроны (как правило, доступные лишь высшим чинам и специальным подразделениям Арбитрес – судьям, карателям и мортиургам) содержат крохотный двигатель и системы стабилизации, позволяющие пуле самостоятельно наводиться на цель. Принципы действия таких устройств почти непостижимы и трудны для производства, и потому остаются вотчиной немногих магосов Муниторум, которые обеспечивают Арбитрес этим священным оружием.

Эффект: оружие теряет свойство *«Разброс»*, но получает +4 к урону и +1 к бронебойности. Тест Дальнего боя при стрельбе на *близкой* или стандартной дистанции может быть переброшен. Укрытие от выстрелов «Палача» не защищает. Кроме того, при стрельбе такими боеприпасами невозможна ни *длинная очередь*, ни *беглый огонь*.

Оружие: дробовики, помповые дробовики, боевые дробовики.

Патроны «Экзитус»

Все боеприпасы «Экзитус» (обычные и специальные) оснащены миниатюрным когитатором, рассчитывающим траекторию пули, из-за чего уклониться от выстрела почти невозможно. Любая попытка применить *«Уклонение»*, чтобы избежать выстрела из винтовки или пистолета «Экзитус», получает штраф -20. Боеприпасы «Экзитус» запрограммированы на самоуничтожение. Поразившие цель пули распадаются, не оставляя никаких следов собственного присутствия.

Патроны «Экзитус» специального назначения

Как правило, ассасины Виндикар, отправляясь на задание, берут целый набор различных боеприпасов. Эти необычные патроны чрезвычайно редки и невероятно сложны в производстве. Поэтому зачастую ассасины получают лишь по одному патрону каждого типа. Изредка могут выдаваться и другие боеприпасы специального назначения (например, *hyphosphus incendiaries*).

Все описанные ниже типы боеприпасов можно использовать только для стрельбы из винтовки и пистолета «Экзитус».

Пробиватель щитов

Этот патрон покрыт специальными психически заряженными символами и несет в себе сложные антифазовые устройства, малопонятные даже Адептус Механикус.

Эффект: эти боеприпасы игнорируют особенность *«Демонический»*, а также любую защиту, предоставляемую психосилами или защитными полями. Когда такая пуля попадает в цель, использующую защитную психосилу или защитное поле, эта психосила или поле перестают работать на один раунд.

Таблица 6-7 «Необычные боеприпасы»

Название	Доступность
Патроны «Палач»	Очень редкие
Патроны «Экзитус»	Почти уникальные
«Экзитус Адский огонь»	Почти уникальные
«Экзитус Пробиватель щитов»	Уникальные
«Экзитус Турбопроникатель»	Уникальные

Адский огонь

Патроны «Адский огонь» оказывают разрушительное воздействие на органику – их сердечники несут в себе ёмкость с мутагенной кислотой. Тысячи проникающих через любую броню микроигл впрыскивают эту кислоту, одинаково быстро разъедающую плоть и металл.

Эффект: оружие получает +1к10 урона и вызывает *праведную ярость* при выпадении 9 или 10. Кроме того, оружие получает свойство *«Разрывное»*.

Турбопроникатель

Турбопроникатели – это сверхскоростные патроны в оболочке из адамантия, под которой кроются скрепленные воедино магнитным полем иглы. Такие боеприпасы известны за свою способность пробивать почти любые доспехи, а их скорость может оказать поистине разрушительный эффект на цель, проходя сквозь неё на молекулярном уровне.

Эффект: оружие получает +2к10 к урону и +5 к бронебойности. Кроме того, при подсчёте урона не учитывается *«Сверхъестественная Выносливость»* цели (но учитывается особенность *«Демонический»* и вызванное ей возрастание бонуса Выносливости).

Имплантаты и аугментика

Плазменный резак

Плазменный резак – это тяжёлый промышленный инструмент для резки металла и керамита сфокусированным потоком пламени. Многие техножрецы используют такие устройства, прикрепляя их к своим механодендритам. А в отчаянных обстоятельствах плазменные резаки вполне можно использовать как импровизированное, но смертоносное оружие.

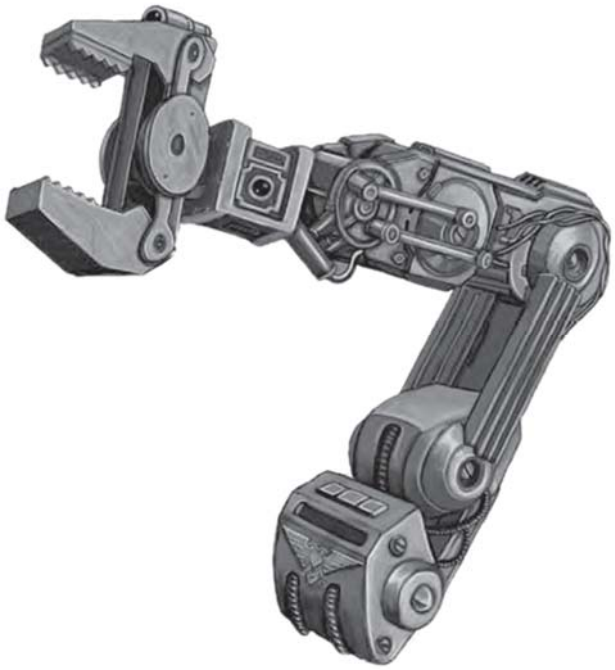
Плазменный резак – это механодендрит, работающий на фотоводородном топливе. Он может резать адамантий со скоростью двадцать сантиметров в минуту (менее прочный материал поддаётся быстрее). Кроме того, носитель может пренебречь требованиями безопасности и усилить мощность устройства для того, чтобы использовать его в качестве оружия. Плазменный резак применяется один раз за ход, в качестве *реакции* или частичного действия. При атаке резак считается плазменным пистолетом образца «Риза» с дистанцией стрельбы 10 метров и без возможности веси огонь в максимальном режиме.

Топлива в плазменном резаке хватит на двадцать минут работы или сорок выстрелов, после чего он должен быть перезаправлен. Для использования этого мехадендрита требуется талант *«Механодендрит (Оружейный)»*.

Серворука

Члены Адептус Механикус, что работают с тяжёлыми механизмами или другими большими устройствами – например, машиноведы Имперской Гвардии – часто сталкиваются в своей работе с вещами, слишком массивными, чтобы человек мог хотя бы сдвинуть их с места. Поэтому многие слуги Омниссии устанавливают себе специальные серворуки.

Серворука – это усиленная версия манипуляторного механодендрита. И хотя оба этих устройства устанавливаются на плечах носителя, серворука обладает дополнительными стабилизаторами и системами поддержки, проходящими через всё тело техножреца. Оснащённый серворукой механикус может в одиночку приподнять «Носорог» с одной стороны для того, чтобы заменить ему выбитый трак.



Серворука – монтируемый на плечах механодендрит, который может удлиняться до полутора метров. Используя серворуку, техножрец применяет её показатель Силы – 65 с особенностью *«Сверхъестественная Сила (×2)»*. Какие-либо способности или снаряжение, меняющее Силу самого техножреца, не работают на серворуку. Эта конечность оснащена устройствами в форме клешней или челюстей, которые позволяют техножрецу перемещать тяжёлые объекты или надежно хвататься за что-либо, тратя свободное действие. Также серворукой можно разбивать предметы и использовать в качестве импровизированного, но от того не менее смертоносного оружия. Техножрец может задействовать её один раз за ход, в качестве *реакции* или частичного действия. Для такой атаки применяется Ближний боя техножреца со штрафом -10. Атака наносит 2к10+12 единиц ударного урона с бронебойностью 2.

Для использования серворуки требуется талант *«Механодендрит (Ремесленный)»*.



Священные реликвии

«Отвратившие свой взор от света Бога-Императора, сгорят в моем пламени»

- серафима Белинара

Перечисленные ниже вещи чрезвычайно редки в Каликсиде и часто бывают доступны лишь агентам Трона или особенно выдающимся аколитам.

Мантия Офелии

Этот знак высокого положения высокопоставленных сестёр битвы обладает поистине священными защитными свойствами. Чрезвычайно редкие в Каликсиде, эти мантии высоко ценятся героинями Адепта Сороритас. Видеть такую на поле боя очень важно для сестёр.

Агент Трона, носящий мантию Офелии, считается имеющим особенность *«Сверхъестественная Выносливость (×2)»*. Этот эффект не складывается с другой *сверхъестественной выносливостью*.

Накидка святой Аспиры

Эти подбитые мехом бархатные накидки благословляют во Дворце Экклезиархии на Святой Терре. Верующие высоко ценят их защитные качества, благодаря которым вражьи удары будто бы уходят в сторону.

Агент Трона, носящий накидку святой Аспиры, получает +3 *очка брони* на всех зонах попадания.

Клинок предостережения

Зеркальная поверхность клинка предостережения всегда показывает истинное лицо того, кто смотрит в неё. Нечестивцы в ужасе отводят свой взгляд от меча, страшась того, кто они есть.

Палатина может использовать такой клинок, посмотрев на своё или чужое отражение и предприняв тест *«Запретного знания (Псайкеры)»*. В случае успеха она определяет степень *порчи* цели. Кроме того, носитель такого клинка считается имеющим особенность *«Страх (1)»* против любого существа, имеющего 30 или больше *очков порчи*.

Топор возмездия

Говорят, что такие могучие двусторонние топоры изготавливают по образу и подобию оружия святого Ясона Гуальского. Они украшены драгоценными камнями с острыми гранями, отчего выглядят столь же прекрасно, сколь смертоносно. Иные и вовсе говорят, что это оружие настолько остро, что способно вырубать примеси из воздуха и грех из человеческих душ.

Огненное копьё и пламенный молот

Это необычное оружие, используемое обычно стражей Сияющего собора при наказании грешников. Маленький резервуар с прометием разогревает острие или ударную часть оружия и оно, раскаляясь, заставляет кровь жертвы вскипать. Также в такое оружие встраивают приспособление, позволяющее разрядить этот резервуар, испустив вспышку божественного пламени.

Урон, наносимый этим оружием, игнорирует три единицы бонуса Выносливости цели (вычитание происходит после применения модификаторов вроде *«Сверхъестественной Выносливости»*). Кроме того, огненные копья и пламенные молоты прижигают нанесенные ими раны – таким образом, жертва не будет страдать от *кровотечения*.

Это оружие может один раз выстрелить как огнемёт, после чего потребует заправки прометием. Пока оружие не заправлено, оно не нагревается, не прижигает раны, останавливая *кровотечение*, и не игнорирует три единицы бонуса Выносливости.

Молот демонов святого Агамемнона

Этот изящный посеребренный молот – могущественный артефакт, что принадлежал святому Агамемнону Справедливому, инквизитору и охотнику на ведьм. Многие носители печати были бы счастливы вернуть это оружие в руки Святых Ордосов, но Экклезиархия шумно возражает, говоря, что это оружие должно почитаться как реликвия, а не рисковать потеряться в бою. Это оружие приносит владельцу *«Сверхъестественную Силу (×3)»* при атаке против демонов или псайкеров.



Роторная пушка праксидских воинов-святых

Этот святой тяжёлый стаббер дополнен патронташем в двумя благословлёнными патронами, сделанными из булыжника, по которому ступал святой Друз, когда шёл по Обескровливающему проходу. За этим оружием безукоризненно ухаживают сервиторы, и оно до сих пор действует – считается тяжёлым стаббером *высшего качества*, вылетающие из которого пули имеют свойство *«Освящённое»*.



Скрижали друзовой мудрости

Так называют восемь небольших – всего размером с ладонь – неразрушимых каменных табличек на которых высечены вдохновляющие слова святого Друза. Скрижали благословлены самим святым. Обладатель табличек друзовой мудрости получает бонус +10 ко всем тестам Силы воли, предпринятым для сопротивления *страху*, *душевным травмам* и *осквернениям.*

Таблица 6-7 «Священная броня»

Название	Зоны защиты	Броня	Вес	Цена	Доступность
Накидка святой Аспиры	Все	+3	4 кг	-	Чрезвычайно редкая (только для Палатин)
Мантия Офелии	-	-	4 кг	-	Почти уникальная (только для Палатин)

Таблица 6-8 «Священное рукопашное оружие»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Цена	Доступность
Клинок предостережения	Рукопашное	-	2к10 Р	4	Сбалансированное, Освященное	6 кг	-	Почти уникальное †
Молот святого Агамемнона	Рукопашное	-	2к10 Р	2	Громоздкое, Примитивное, Освящённое, см. описание	7 кг	-	-
Огненное копьё	Рукопашное	-	1к10 Р	0	Особое (см. описание)	4 кг	550	Редкое
Пламенный молот	Рукопашное	-	2к10 У	2	Громоздкое, см. описание	8 кг	800	Редкое
Топор возмездия	Рукопашное	-	2к10 Р	8	Освященное	8 кг	-	Почти уникальное †
Все, перечисленное в таблице оружие – двуручное.								
† Это оружие доступно только Палатинам;								

Таблица 6-9 «Священное дистанционное оружие»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер.	Вес	Свойства	Доступность
Роторная пушка воинов-святых	Тяжёлое	120 м.	-/-10	1к10+4	3	200	2 ПД	35 кг	Освящённое, см. описание	-



VII

Serving the Inquisition

The Holy Remit

•

Sanctions

•

Bearers of the Seal

•

Factions

•

Becoming an Inquisitor

•

The Inquisitorial Rosette

•

The Ordos

•

Interaction

Глава VII

На службе Инквизиции

«Нынешние времена столь темны, а злоба еретиков столь велика, что вы не найдёте ничего удивительного в наших словах. В Империуме нет ничего совершенно свободного от ереси и влияния врагов Человечества. Потому Инквизиция и уделяет такое внимание охоте на еретиков и преданию их анафеме, а также насаждению и распространению истин Имперской доктрины. Мы не остановимся, даже если нас будут осуждать, проклинать и преследовать»

- декларация полномочий Инквизиции,
представитель Инквизиции в Сенаторум Империалис

Все те долгие, тёмные и омытые кровью тысячелетия, что вынес Империум, ему служили люди, облечённые властью делать все, что потребуется для того, чтобы владения Бога-Императора продолжали существовать. Одни говорят, что предшественники тех, кто сейчас несёт это тяжкое время, отстранённые, незаметные и терпеливые, ступали в тени Императора, когда Спаситель Человечества объединял разрозненные миры воедино и вёл Великий крестовый поход. Иные считают, что эти люди появились позже – в те года, когда слава Великого похода была уничтожена чудовищной катастрофой, именуемой Ересью Гора. Похоже, что правда о тех временах погребена под пылью веков и скрыта в глубочайших хранилищах, входить в которые запрещено под страхом смерти.

Инквизиция, или, если вспомнить её древнее название, Святые Ордосы Императорской Инквизиции – одна из самых могущественных и самая таинственная организация в Империуме. В отличие от вооружённой длани Адептус Терра – Имперской Гвардии и Флота – Инквизиция борется со своими врагами, полагаясь не на превосходящую военную мощь. Вместо этого, Святые Ордосы принимают на службу людей несравненного мастерства и великой преданности, находя их умениям применение в охоте на Врага внутреннего, Врага внешнего и Врага потустороннего. Обнаруженная угроза уничтожается способом, зависящим от её природы и предпочтений инквизитора. Некоторых противников сражают в поединках, на расправу с другими приходится призывать целые крестовые походы, перемалывающие еретиков в пыль ценой жизней миллионов, которые умирают, чтобы миллиарды продолжили жить.

Никто не сможет сказать, сколько в Империуме действующих инквизиторов. Одни не считают нужным обуздывать своё фанатичное рвение, другие же предпочитают действовать тихо и не раскрывать своего положения. Существуют миры и даже целые сектора, куда не ступала нога инквизитора – по крайней мере, так считают планетарные губернаторы. Другие же регионы известны сильным присутствием Святых Ордосов – и раздираемая войнами, ересями и коррупцией Каликсида тому пример.

Лорды-инквизиторы

Инквизиция – это организация людей, призванных защищать Империум. Какие методы применять в достижении своих целей – личное дело каждого носителя печати. Все члены Ордосов считаются равными, но некоторые обладают титулом лорда. Как часто бывает в Инквизиции, не существует никаких чётких требований к носителю такого звания. За человеком, пользующимся огромным почётом от своих соратников в одном секторе, могут не признать его титула в любом другом краю Империума. В Каликсиде это звание означает признание первенства (не всегда охотное) и уважение со стороны большей части конклава. К словам лорда-инквизитора прислушиваются даже его злейшие враги, а перечить ему очень опасно. Пример тому - инквизитор Сайлас Марр. Многие члены Каликсидских Ордосов признают за ним титул лорда, но находятся и несогласные.



Священные полномочия

«Вы говорите, что я сумасшедший. Кто дал вам право судить о том, кто разумен, а кто нет? Я сражался с тем, что ты едва видел. Я видел лица, что хохочут в твоих ночных кошмарах. Я чувствовал мерзостное дыхание, исходящее из пасти самой преисподней. Я слышал тихие голоса, что заставили бы тебя дрожать в ужасе. Я побывал там, где нет ни времени, ни пространства. Я сражался с чудовищами, один вид которых свёл бы тебя с ума. Я превзошёл ужасы, от одного взгляда которых кровь стынет в жилах, а сердце трепещет, терзаемое беспричинным страхом. Я встречал смерть лицом к лицу и клинком к клинку. Я смотрел в глаза безумия и встречал его ответный взор. Я делал это ради вас и ради будущего всего Человечества. И меня зовут безумцем те, чей разум никогда не подвергался таким испытаниям! Какое право клеймить меня еретиком и богохульником имеют те, когда никогда не слышал шепот Тёмных богов у своего уха? Вы слабы. Уязвимы. Жалкие людишки. Я силён. Вы же судите меня за мои грехи, нося куда больше грехов в своем сердце. Лишь безумец имеет силу процветать. Лишь тот, кто процветает, может решать, что разумно»

- инквизитор Фельрот Гельт

Миссия, которую взяла на себя Инквизиция, очень долгосрочна, а её конечная цель определена крайне смутно. Полномочия её агентов почти не имеют пределов, что позволяет им отвечать на любую угрозу наилучшим образом. Кроме того, Инквизиция – это очень «горизонтальная» организация, в которой слабо развита формальная иерархия. Это необходимо для того, чтобы Святые Ордосы могли защищать Человечество наилучшим образом.

У власти Инквизиции нет никаких формальных и очень немного практических ограничений. Инквизитор, обнаруживший среди жителей улья поклонение Тёмным богам, имеет право сжечь город дотла, если сочтет это необходимым. Вычислив среди членов планетарного правительства людей, порабощенных ксеносами-мозгоедами, инквизитор вправе истребить всю политическую элиту этого мира. Титул инквизитора не только дозволяет, но и требует совершения самых жестоких поступков во имя будущего Человечества.

Империуму угрожает много опасностей – от потери контроля над рождаемостью псайкеров до сношений с ксеносами.

Восстание

«Держите их в голоде, в усталости и болезни. Кормите их, балуйте их, помогайте им – и они отблагодарят вас чёрным предательством»

- герцог Каланак (смещённый) о тонком искусстве государственного управления.

Империум ведет войну на множестве фронтов. Самое трагичное в том, что большая часть проливаемой в этих диких братоубийственных войнах крови – человеческая. Восстания, едва возникнув, подавляются беспощадно; правительство большинства миров не сможет само защитить себя, если всё население возьмется за оружие и поднимется на борьбу с ненавистным режимом. У таких бунтов могут быть самые разные причины – от голода на планете до возмущения несправедливостью властей. И то, и другое встречается на множестве имперских миров, так что восстания – не редкость. Некоторые из них ведут сильные вожди, способные сплотить вокруг себя миллионы. Под влиянием таких людей огромные массы сбрасывают оковы и расправляются с властями предержащими. Наступает беззаконие и падает производство. Если вожди мятежа не смогут быстро навести порядок, и выплаты десятины прекратятся, планету настигнет возмездие – неважно, придет эта кара через год или спустя столетие – но её не миновать.

Инквизиция отвечает на восстания быстро и жестоко. Специальные ликвидационные команды уничтожают зачинщиков бунта или захватывают их живыми для показательной казни. Подавив восстание, инквизитор непременно начнёт доискиваться его причин. Если расследование выявит слабость и некомпетентность правящего режима, это приведет к новым публичным процессам и казням. Виновные могут обнаружиться даже среди знати, и даже сам имперский управитель может быть казнён в наказание и назидание своему преемнику.

Впрочем, случается и так, что Инквизиция позволяет восстанию произойти или даже сама организует его. Как правило, это происходит, если инквизитор считает, что планетарное правительство должно быть смещено, но не обладает достаточными ресурсами для того, чтобы сделать это самому. Кто знает, сколько красноречивых демагогов, обещающих избавление от гнета правительства, были агентами Святых Ордосов?

Бывает и так, что восстание поднимается и побеждает до того, как весть о нём выйдет за пределы планеты. Империум настолько велик, а связь настолько зависит от прихотливой природы астротелепатии, что Адептус Терра может вообще не услышать о случившемся бунте. Пока десятина продолжает выплачиваться, у Империума нет никаких резонов что-то подозревать. Даже если уже победившее восстание привлечёт внимание Инквизиции, её агенты, проведя своё расследование, могут решить, что восстанавливать прошлый правящий режим уже ни к чему.

Сецессия

«Верно говорят, что Империум – это нечто большее, чем просто сумма его составляющих. Не будет скромного агромира – будет голодать мир-улей. Без ульев замолкнут миры-кузницы. Без кузниц падут миры-крепости. Не будет крепостей – погибнет всё Человечество. Позволить одному миру утечь сквозь пальцы – значит, потерять все. Ну и кто теперь предатель?»

- префект Салланий

В то время как восстание – это выступление населения против действующего правительства, сецессия – это выступление правительства против Империума. Верховная власть не навязывает отдельным мирам свою волю – до тех пор, пока с них поступает десятина, а правительство выказывает покорность. В целом, это приводит к тому, что у большинства имперских управителей вообще нет причин жаждать независимости. Тем не менее, некоторые губернаторы, настолько одержимы тем, что они считают своим предназначением, что готовы пойти даже на тягчайшее преступление – отделение от Империума и выход из-под власти Адептус Терра.

Это не может оставаться безнаказанным. Империум и без этого каждый год теряет довольно миров, а освоение новых идёт очень медленно. Целые века уходят на то, чтобы одна колония стала независимым миром-ульем, а уберечь людей от рождающихся псайкеров может лишь Адептус Астра Телепатика, чьи Чёрные корабли должны регулярно собирать свой урожай. Человечество сможет выстоять, только сплотившись против ужасов галактики, и потому любой управитель, отвергнувший идею единства миров, может не ждать от Инквизиции, ни пощады, ни милосердия. Его род будет уничтожен, а его имя – вычеркнуто из истории.

Инквизиция зорко следит за подозрительно честолюбивыми губернаторами. Часто агенты Святых Ордосов проникают в ближний круг потенциального мятежника и занимают там ключевые посты. Если губернатор любим своими подданными, то миссия по его устранению может стать самоубийственной – ведь убийце придется выбираться с планеты, полной озлобленных и скорбящих мятежников. В таких случаях Инквизиция предпочитает сперва очернить губернатора в глазах его народа, а уже потом убить и заменить на другого, более преданного Адептус Терра чиновника.

В Империуме существует и несколько других достаточно крупных организаций, что приглядывают за управителями, способными в один прекрасный день переступить через свои клятвы. Одна из них – ордена Фамулус, которые, в числе своих прочих обязанностей, заняты отслеживанием родословных имперской знати. Они быстро обнаружат любые следы генетических отклонений или влияния ксеносов и передадут эти сведения в Ордо Еретикус, что не замедлит послать своих палачей. Не раз случалось, что, вернувшись с успешно выполненного задания и принеся с тобой тело жертвы, агенты Инквизиции в ходе вскрытия обнаруживали в нём множество мутаций всех мастей. Лишь неусыпная бдительность орденов Фамулус и их сотрудничество с охотниками на ведьм позволяет надеяться, что наследник одного из таких осквернённых родов никогда не унаследует власть над Империумом.

Одна из организаций Каликсидских Ордосов заходит настолько далеко, что способна предсказывать, когда тот или иной слуга Императора преступит свои обеты. Это окуларийцы, исключительно каликсидская фракция Инквизиции, полностью поглощенная поиском способа контролировать будущее. Инквизиторы-окуларийцы, в основном из Ордо Еретикус, известны тем, что им не требуется доказательств преступления, чтобы казнить за них имперского управителя. Представители этой фракции славятся склонностью к таинственности и паранойей. Они очень редко объясняют свои действия – да им и не приходиться, ведь они, в конце концов, инквизиторы. Истина кроется в том, что окуларийцы определяют, что тот или иной человек когда-то предаст Империум при помощи эфиромантии, сциомантии и десятков других подобных эзотерических практик. Эти люди считают, что измену нужно предотвращать немедленно и, невзирая на последствия, до того, как она свершится и даст плоды.

Ересь

«Будьте настороже, отпрыски Человечества! Вселенная велика и ужасна, а вы – просто пыль и прах. Но пусть ваша кажущаяся ничтожность не заставит вас забыть о своем долге! Безграничные ужасы кроются под тонким покровом цивилизации, что Человечество принесло к звездам. Страхи танцуют на грани восприятия, затаившиеся чудовища ждут своего часа. Каждый мужчина, женщина и ребёнок несут в себе зерна нашего поражения. Искаженный геном порождает мутантов, а искаженный разум – еретиков. Мутант выставляет свою ересь напоказ, предатель прячет в глубине своей души. Не доверяйте никому! Страшитесь всех! Любой из ваших товарищей может нести в себе метку еретика. Лишь Волей Императора вы можете быть спасены. Будьте сильными! Вы должны присоединиться к крестовому походу и вступить в бесконечную борьбу!»

- инквизитор Танненберг, Ордо Еретикус

Каждый мир Империума имеет свои традиции, культуру, наречия и особенности. Даже организации, что охватывают целые звёздные системы, резко отличаются друг от друга. То, что сочтут ересью на одной планете, на другой будет обыденностью, а странные обычаи и предрассудки кочуют с одного мира на другой.

Ересь, как и красота – в глазах смотрящего. И если этот смотрящий – инквизитор, то есть человек с почти безграничными полномочиями и ресурсами, то последствия обвинения в ереси от него могут быть поистине ужасными.

Должно быть, самая распространенная форма ереси – богохульство в адрес Императора. В галактике, где способов поклонения Ему столько же, сколько планет, богохульство можно встретить на каждом шагу. Фанатичные инквизиторы видят ересь повсюду, куда упадет их взгляд, но большинство умеет смотреть глубже, отбрасывая поверхностные культурные наслоения и зря в корень местных верований. До тех пор, пока основа остается неизменной – Император жив и издали покровительствует Человечеству – различия в обрядах, даже очень большие, считаются нормой. Повод для тревог возникает, когда проповедники начинают говорить, что Император отвернулся от людей. А когда демагоги заявляют, что Император мёртв, Инквизиции необходимо принять самые срочные меры, пока на планете не укоренилось поклонение иным богам.

Существует немало типов ереси, главным образом, связанных с организациями и доктринами, что объединяют сотни миров в Империум. Очень редко культура какой-либо планеты объявляется еретической – для этого между всеми мирами слишком много различий. Однако общеимперские организации часто бывают крайне консервативны в отношении своих традиций, норм и доктрин. Например, в Администратуме ересью могут объявить предложенную архисмотрителем архивов новую форму каталогизации документов; ересью в Оффицио Мунитурум сочтут решение лорда-квартирмейстера изменить снаряжение войск целого сектора. Подобные организации очень крепко держаться за свои обычаи, без всяких сомнений следуя им из поколения в поколение. Некоторые изменения происходят, но с поистине геологическими скоростями, и зачастую в результате общего упадка или чьего-то невежества. Агенты Трона часто оказываются втянуты в дела, связанные с подобными ересями различных Адептус, ведь даже незначительное искажение догмы может скрывать под собой нечто куда более темное и опасное для всего Империума.

Коррупция

«В сердце человека гнездятся алчность и сребролюбие. И то, и другое нужно выжечь, ибо там должна жить только вера»

В сущности, грех коррупции совершается всякий раз, когда человек, будь то планетарный губернатор или станочный раб, ставят личные желания превыше долга перед Императором. Звучит просто, но на самом деле, как и в случае с ересью, очень многое зависит от точки зрения. Империум сверху донизу поражён коррупцией и несправедливостью – знать наживает своё богатство и могущество, угнетая тысячи рабов, а князья торговых домов за обедом наслаждаются винами, привезенными из-за многих световых лет, в то время как нищие на улицах умирают от голода. Однако Инквизиция не может позволить себе заботиться о каждом угнетённом и поддерживать всеобщее равенство. Она вынуждена мыслить широко и безжалостно расправляться с теми взяточниками и угнетателями, чья деятельность угрожает всему Империуму.

Имперские управители, набивающие свои кошельки, расхищая десятину, командиры ополчений, что оставляют своих лучших воинов при себе, не желая отдавать их в Имперскую Гвардию, горнодобывающие концерны, допускающие падение производства – все эти преступники, даже если сумеют избежать проверок одного из надзорных органов Администратума, рано или поздно, неизбежно привлекут внимание Инквизиции, и это не обойдётся для них без последствий.

Многие члены Инквизиции считают возникновение коррупции лишь знаком куда худших преступлений. Для того чтобы отвергнуть свет Императора, нужны усилия и даже определённого рода храбрость. Вместе с тем, сам процесс совращения может протекать медленно и такими маленькими шагами, что его жертва не будет даже подозревать о своем падении. Небольшие темные делишки на стороне превращаются в организованную преступность. Простой торговец краденым однажды начнет спекулировать проклятыми артефактами или даже сам попадёт под их влияние. Наконец, то, что выглядит обычной преступной организацией, может оказаться логовом культистов, мятежников или даже ксеносов-лазутчиков.

Члены Инквизиции не могут и надеяться расправиться с каждым преступлением, ежедневно совершаемым в Империуме. Они позволяют силовикам и Адептус Арбитрес делать свою работу. Многие агенты Трона имеют собственных осведомителей внутри этих и других организаций, благодаря чему заранее узнают о действиях своих врагов.

Наказания

«Освети каждую тень, загляни под каждый камень. Не позволяй ни жалости, ни сомнению остановить свою руку. Прощая врагов Императора, ты сам становишься Его врагом»

Святые Ордосы наделены правом браться за расследование любого из перечисленных выше преступлений, и не только их. Некоторые инквизиторы привыкли бороться против любого противника, другие же, объединяясь в ордосы, работают с определенным типом врага. Таковых множество, а их преступления против Человечества многочисленны и разнообразны. Когда ересь, коррупция или иной грех вскрывается, право и обязанность Святых Ордосов – свершить возмездие, сразившись с угрозой и убедившись, что она больше никогда не поднимет голову. Инквизиторы вольны сами решать, какой каре предать провинившихся. Самые распространенные меры наказаний описаны ниже.

Казнь

«За твои дела я приговариваю тебя к смерти. Своей рукой я положу конец твоим злодеяниям и отправлю твою душу на суд Императора»

Многие расследования Инквизиции заканчиваются казнями и то, будет ли это милосердно быстрая смерть или медленно и мучительное умирание от рук экскориатора, зависит от взглядов инквизитора и преступлений, что совершил виновный. Некоторые члены Святых Ордосов считают, что немедленное и полное признание даёт право на быструю смерть, другие считают, что любая казнь бессмысленна, если не сопровождается очищающей душу болью. Инквизиция изобрела множество страшных и изощренных способов умерщвления преступников – от устройств, что дарują лёгкую и безболезненную смерть во мгновение ока, до устрашающей машинерии, что способна годами терзать виновного, поддерживая в нём жизнь. В конце концов, Инквизиция существует уже десять тысяч лет – а возможно и больше – и у неё было достаточно времени для того, чтобы создать множество самых необычных устройств.

Казнь, как правило, совершается лишь после судебного разбирательства, или хотя бы формального оглашения приговора. Однако не существует никакого единого свода законов, которым могли бы руководствоваться агенты Трона – им приходится самим определять степень вины и достаточное наказание. Некоторые устраивают скрупулезные, длящиеся годами, судебные процессы, в которых участвует целая армия чиновников, писцов, клерков и архивистов, но, несмотря на кажущуюся тщательность разбирательства, обвиняемому, как правило, не удаётся опровергнуть выдвинутые против него обвинения – если, конечно, он не занимает по-настоящему высокий пост в Империуме. Цель таких процессов – установить не факт виновности, но её степень и глубину. Десятки, сотни или даже тысячи свидетелей появляются пред ведущим разбирательство инквизитором, наперебой очерняя преступника, в надежде самим никогда не оказаться на его месте.

Иные инквизиторы не устраивают столь сложных процессов. Установив факт вины, и, вынеся приговор, они исполняют его, не слушая оправданий и не давая права обжаловать свой вердикт. И вновь, лишь самые высокопоставленные граждане Империума могут рассчитывать на оправдание – по крайней мере, до тех пор, пока у них есть столь же могущественные друзья, что не бросят их.

Сама казнь может произойти, как в тёмной комнатушке без единого свидетеля, так и на глазах миллионной, специально собранной толпы. Тип казни зависит от того, какой урок инквизитор хочет преподать её свидетелям и того, хочет ли он, чтобы его вмешательство стало достоянием общества. Зачастую пуб-



личное умерщвление вождя мятежников деморализует его соратников, но случается, что оно, напротив, порождает новую волну восстания, если казненного начнут считать мучеником, погибшим за правое дело. Нередко в ходе допросов и разбирательств обнаруживается множество ранее неизвестных бунтарей или еретиков, которых тоже оправляют на судилище. Многие тысячи могут сгореть на кострах, целые поколения еретиков будут вычеркнуты из истории навсегда, и их потомки никогда не узнают о преступлениях своих предков.

Смена правительства

«Одного или тысячу, я убью их всех»

- ассасин Виндикар, когномен-позывной LIIVI

Несмотря на то, что каждый из имперских миров волен сам определять себе форму правления, Инквизиция вполне может поменять её, если будет необходимость. После подавления восстания или казни вождя мятежников, Адептус Терра должны позаботиться о новом, лояльном Империуму правительстве, и эта работа вполне может выпасть агентам Инквизиции.

Не существует и двух миров, что управлялись бы единообразно. Некоторыми правят советы старейшин, другими – благородные рода, на третьих установлена теократия, а четвертые держит под своей рукой сильнейший из военных вождей. Администратум не заботят ни подобные различия, ни права подданных.

Многие решения в этой сфере лежат на плечах имперских управителей, царящих на каждым из миров Империума. Губернаторы обладают огромной властью, но должны постоянно укреплять своё положение, ведь Адептус Терра – а точнее, Администратум – может сместить их, если сочтёт слабыми или нечистыми на руку. Иногда Адептус призывают на помощь Инквизицию – впрочем, нередко случается так, что агенты Святых Ордосов уже работают на означенной планете.

Смена правительства на планете может стать результатом тайной операции, открытого обвинения или прямого завоевания мира инквизитором, ведущим за собой целые армии Имперской Гвардии или роту Космического десанта. Нередко случается, что если виновным признают лишь губернатора, его просто заменяют полностью подконтрольным Инквизиции наследником. Иногда требуются более масштабные чистки – архивы Трезубца могут рассказать о случаях применения вирусов, настроенных на определённый генетический код, которые выкашивали всех наследников и членов семьи неугодного правителя. Случается и такое, что приходится целиком избавляться от всего правящего аппарата, истребляя всех планетарных чиновников, и надолго заменяя их сопоставимой по размеру миссией Администратума.

Убийство

«Один выстрел во тьме ночи или миллион при свете дня; скальпель или молот. И то, и другое – ценные инструменты. Все зависит от того, чего вы хотите достичь…»

- инквизитор Фельрот Гельт

Убийство – очень широко распространенное средство, которое применяют и самые жестокие ульевые банды, и наиболее утончённые из аристократов. Бесчисленные губернаторы-отступники, вожди бунтовщиков и архипредатели лишились своей власти благодаря одной точно и безжалостно нацеленной пуле, бесшумно сверкнувшему во тьме клинку или нужной порции яда. Убийцы – одни из самых ценных слуг Инквизиции, что способны не только неуклонно исполнять свой долг, но и тем самым внушать страх и преданность всем эшелонам власти.

Существуют целая организация, что исполняет столь страшные обязанности – Оффицио Ассасинорум. Члены этого тайного, разделённого на несколько храмов, ведомства приносят смерть тем, чьё существования было сочтено угрозой благополучию Человечества. Хотя наиболее часто жертвами этих высококлассных убийц становятся мятежные губернаторы или генералы, отступившие от веры священнослужители и адепты, ассасины способны расправиться с любым врагом – не исключая ксеносов и порождений Варпа.

Инквизиция поддерживает древние связи с Оффицио Ассасинорум, благодаря которым, она может призывать легендарных убийц себе на помощь. Члены каждого храма действуют посвоему, и Инквизиция запрашивает помощь нужного в зависимости от угрозы и способа, которым они хотят эту угрозу устранить. Храм Виндикар, например, обучает несравненных снайперов, а агенты храма Каллидус способны менять свою внешность и убивать врагов, замаскировавшись под доверенного телохранителя жертвы или его обожаемую наложницу. Никто не скроется от возмездия, что несут имперские ассасины. Случалось, что мятежные губернаторы и им подобные отступники растрачивали ресурсы целых миров в тщетных попытках избежать гибели. Но от судьбы не ушел никто, и многие из предателей провели свои последние дни, прячась за метровыми камнебетонными стенами, подозревая всех и каждого, медленно сходя с ума от ужаса, и зная, что смерть уже близко.

Кроме легендарных слуг Ассасинорума существует немало других людей, что готовы нести погибель врагам Человечества. Члены культов смерти нередко предоставляют Святым Ордосам свои услуги. Эти фанатики поклоняются Богу-Императору, проливая кровь Его врагов. Немало инквизиторов поддерживают связи с культами смерти, желая иметь среди своих соратников безжалостных и преданных им одним убийц.

Война

«На войне мы познаём себя. Узнаём, чего мы стоим, и что мы должны сделать по имя Человечества. Прими эту истину, поверь в неё, и перед тобой не устоит ни один враг».

В сорок первом тысячелетии войны терзают галактику непрестанно. Некоторые из них вызваны набегами ксеносов, мелкими территориальными конфликтами или попытками властей предержащих сохранить существующий строй. Другие ведутся за возвращение планет, систем или даже целых секторов, оказавшихся в руках повстанцев и еретиков. Нередко в подобные события ввязывается и Инквизиция. Зачастую губернаторы секторов или сегментумов обрушивают неисчислимые армии на врагов Человечества именно по совету инквизитора. При этом, сами члены Святых Ордосов зачастую остаются в тени, оставляя командование на лордов-милитантов Гвардии или магистров Адептус Астартес. Некоторые инквизиторы, однако, не чураются лично вести в бой огромные армии и совершать подвиги, становясь обожаемыми героями для миллионов людей, которые постепенно забывают о титулах своих кумиров и помнят их только как великих воинов-защитников Империума.

Сражаться на поле боя – святая обязанность каждого инквизитора. Многие из недавно получивших свой титул, с радостью и фанатизмом ведут армии на штурм вражеских крепостей. Взрослея и набираясь опыта, они становятся всё более искусными в военном деле и принимают под своё начало все более крупные силы. Инквизитору, провоевавшему с десяток лет, уже необязательно вести своих людей в бой лично – он вполне успешно может командовать войсками из отдаленного бункера или с орбиты, стоя на корабельном мостике. А тому, кто имеет сотню лет боевого опыта за плечами, не составит труда координировать действия целых армий или организовывать полномасштабные планетарные вторжения. Настолько разнообразен долг инквизитора.

Экстерминатус

«Сим я подписываю смертный приговор целому миру и предаю забвению миллиард душ»

Экстерминатус – последний довод, который может привести Империум, когда все остальные средства исчерпаны. Экстерминатус – это полное уничтожение мира, которое обрекает на смерть каждое существо на планете, обращает её поверхность в выжженную пустошь, на долгие века очищенную от жизни. Чтобы заслужить такую судьбу, население мира должно безнадёжно погрязнуть в ереси, запятнав себя худшими из преступлений.

Существует множество способов совершить экстерминатус. Один из их – использование вируса, что разлагает живые ткани в считанные часы, превращая их в гниющую массу и выделяя огромное количество кислорода, который, возгораясь, поджигает атмосферу планеты и обращает в пепел всё, находящееся на её поверхности. Иной способ предполагает использование циклонных торпед, которые обрушивают на мир потоки нуклонного огня, плазмы или смертоносного излучения. Иногда на планеты запускают генетически закодированный вирус – например, нацеленный только на ксеносов или только на мутантов или только на повстанцев с определённым цветом волос.

Приказ об экстерминатусе может быть отдан лишь на самом высшем уровне власти, а прибегнувшему к этому средству придется отвечать перед верховными лордами Терры. Живая сила – один из главнейших ресурсов Империума, замену уничтоженному миру найти нелегко, и тот, кто столь легко разбрасывается этими богатствами вряд ли останется у власти достаточно долго, чтобы хоть раз повторить свою ошибку. Практически никто, кроме Инквизиции, не обладает привилегией объявлять экстерминатус – это их абсолютное право и тяжелейшее бремя. Хотя другие имперские организации могут испросить применение этой последней меры наказания, только Инквизиция способна уничтожать миры одним словом. В действительности же, лишь самые старшие, опытные и могущественные члены Святых Ордосов прибегают к этому средству, ведь отвечать им приходится не только перед далёкими верховными лордами, но и перед своими собратьями, чьё правосудие над теми, кто злоупотребляет этим исключительным правом, крайне сурово.

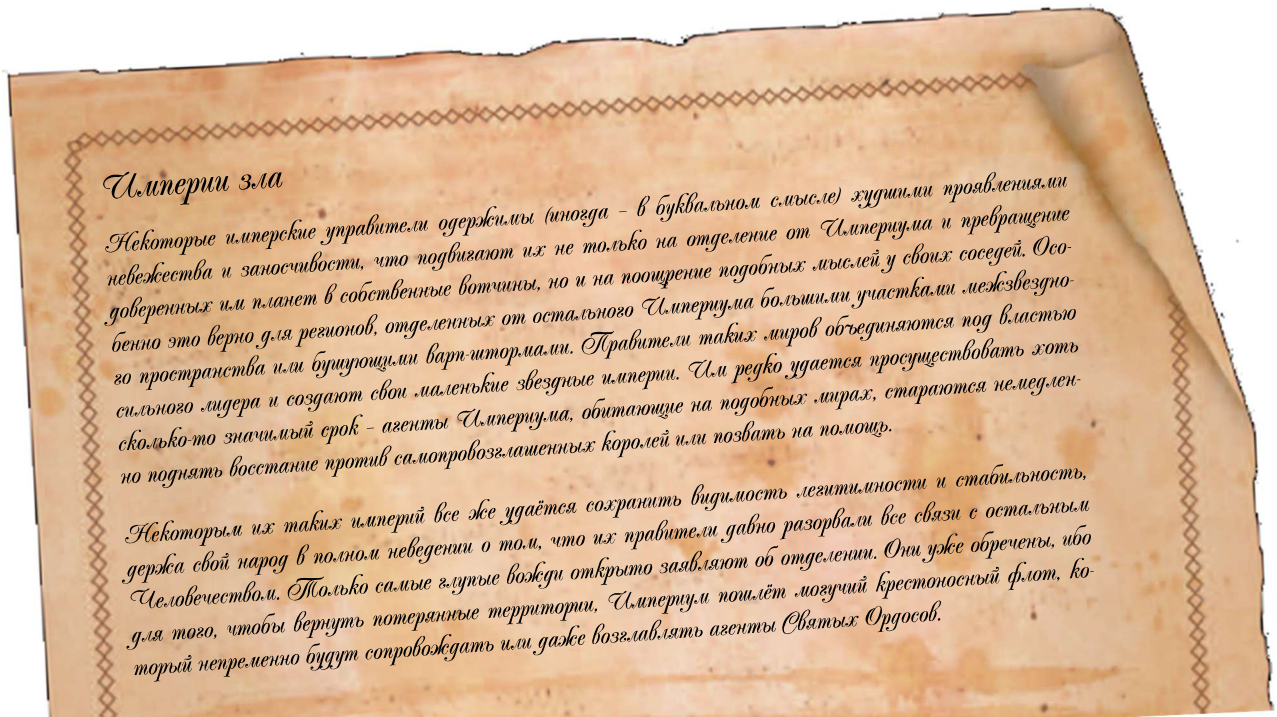
Ограничения власти Инквизиции

Слово Святых Ордосов – закон для всех остальных ведомств Империума, кроме лишь Сенаторум Империалис – совета верховных лордов Терры. Теоретически, один-единственный инквизитор может свергать планетарных губернаторов, реквизировать для своих нужд целые армии имперских гвардейцев и решать судьбы народов. На деле всё намного сложнее.

Во-первых, разные инквизиторы привыкли действовать поразному, в соответствии со своим пониманием правосудия и характера своих агентов. Одни привыкли появляться с помпой, другие прячутся в тенях. Слухи о появлении одних вселяют ужас в сердца врагов Императора, другие путешествуют инкогнито, таясь, прежде чем нанести удар. Только очень глупый инквизитор способен явиться на планету, подозреваемую в склонности к сецессии, и арестовать губернатора, тем самым вызвав восстание. Гораздо лучше будет заранее запастись достаточными средствами для борьбы с повстанцами и заручиться помощью других организаций.

Несмотря на свои широкие полномочия, инквизиторы отнюдь не занимают уникального положения в обществе. Фактически они принадлежат к сословию «пэров Империума» – высокопоставленных служителей человечества, обладающих властью, сопоставимой с той, которой располагают члены Святых Ордосов. К пэрам можно причислить планетарных губернаторов, генералов Имперской Гвардии, магистров космодесанта, вольных торговцев, лордов-адмиралов, судей Адептус Арбитрес и представителей Администратума уровня сектора. Зачастую среди различных группировок (и даже внутри них) идут распри и междоусобицы за власть и влияние. Имперские управители нередко ввязываются в территориальные конфликты, да и Инквизиция чрезвычайно далека от единства.

Непрекращающиеся внутренние войны привели к тому, что ныне ни одна из этих организаций не имеет полной власти над другой, что бы ни было написано в хартиях десятитысячелетней давности. Власть каждого конкретного инквизитора на деле определяется не сферой полномочий Святых Ордосов, а зависит от его постоянно меняющегося положения в тёмной и запутанной системе феодальных отношений, как в самой Инквизиции, так и вне её. Инквизитор, преследовавший могущественного еретика, может обнаружить, что того поддерживает его соперник, и превратиться из охотника в жертву. Агент Трона, собирающийся очистить планету, не заручившись поддержкой своих коллег, может столкнуться со множеством препятствий и потеряет много союзников, чья помощь в трудную минуту была бы бесценна. Эти и многие другие факторы ограничивают власть Инквизиции.



Империи зла

Некоторые имперские управители одержимы (иногда – в буквальном смысле) худшими проявлениями невежества и заносчивости, что подвигают их не только на отделение от Империума и превращение доверенных им планет в собственные вотчины, но и на поощрение подобных мыслей у своих соседей. Особенно это верно для регионов, отделенных от остального Империума большими участками межзвездного пространства или бушующими варп-штормами. Правители таких миров объединяются под властью сильного лидера и создают свои маленькие звездные империи. Им редко удается просуществовать хоть сколько-то значимый срок – агенты Империума, обитающие на подобных мирах, стараются немедленно поднять восстание против самопровозглашенных королей или позвать на помощь.

Некоторым их таких империй все же удаётся сохранить видимость легитимности и стабильность, держа свой народ в полном неведении о том, что их правители давно разорвали все связи с остальным Человечеством. Только самые глупые вожди открыто заявляют об отделении. Они уже обречены, ибо для того, чтобы вернуть потерянные территории, Империум пошлёт могучий крестоносный флот, который непременно будут сопровождать или даже возглавлять агенты Святых Ордосов.

Носители печати

Носить инквизиторскую печать – величайшая честь и тяжелейшее бремя. Из бесчисленных миллиардов очень немногие удостаиваются благодати, ниспосланной Богом-Императором, и оказываются достойными её. Обычным людям редко удается достигнуть большего, чем им было дано при рождении. Инквизитор же вознесён к таким вершинам, и избран для такой судьбы, о которых немногие осмеливаются даже мечтать.

Несмотря на то, что инквизиторы обладают высочайшим положением, они далеко не хозяева своей же судьбы. Каждый член Святых Ордосов по рукам и ногам связан долгом. Для многих из них, сам титул инквизитора – проклятие, крест, который они несут во имя Императора и ради будущего всего человечества. Среди этих неусыпных стражей Империума есть и те, что готовы пожертвовать своими бессмертными душами во имя великой цели – таковы, например, облационисты, что, предаваясь Хаосу, становится оружием против него.

Для многих инквизиторов, жизнь – это череда страшных откровений, открывающая перед ними всё более и более ужасные истины. Дознаватель, становясь полноправным членом Святых Ордосов, зачастую узнаёт, что всё, во что он верил, было ложью. И хотя потрясение бывает велико, неспособный пережить его не рассматривался бы как кандидат в инквизиторы. Куда страшнее ему будет вновь испытать эти же чувства, когда откроется, что многие другие казавшиеся незыблемыми истины, тоже оказались фальшивками. Многие попросту сходят с ума, не выдерживая постоянного давления на разум. За такими людьми охотятся их бывшие товарищи, стремясь схватить безумцев до того, как те обернутся против всего, что защищает Инквизиция.

Несмотря на то, что все инквизиторы делают одно дело и несут одно бремя, своей внешностью, привычками и методами они различаются не меньше, чем те миры, на которых родились. Некоторые, замкнутые и аскетичные, презирают всякие удобства, подавая своим последователям и врагам пример самопожертвования, сродни тому, на которое во имя всего Человечества пошёл Император. Другие ведут себя как короли, стремясь впечатлить или устрашить окружающих их людей. Третьи выглядят невероятно благочестивыми, четвёртые – почти безбожниками. Некоторые инквизиторы чрезвычайно воинственны, другие же предпочитают действовать тихо или вовсе вести расследования, находясь в сотнях световых лет от места событий. Ниже приведено несколько примеров из множества типов инквизиторов, что можно встретить в Святых Ордосах.

Воитель

Среди носителей печати есть те, кто считают, что единственный способ бороться с врагами Империума – это искать, убивать и сжигать их везде и всюду. Они привыкли мыслить масштабно и способны обрушить на целый город орбитальную бомбардировку лишь для того, чтобы уничтожить анклав мутантов, прячущихся в его канализациях, или сбросить на поверхность планеты космическую станцию только потому что десяток пустотников на ней одновременно увидели один и тот же странный кошмар.

Инквизиторы-воины привыкли сначала стрелять, а потом спрашивать. Многие из них умеют обращаться с клинком и болтером не хуже иного ветерана Имперской Гвардии. Зачастую они собирают вокруг себя похожих людей, что вместе по огневой мощи превосходят отделение опустошителей-астартес. Не реже они забирают себе на пожизненную службу большие отряды гвардейцев, что действуют при них как постоянные боевые единицы, нередко со своей униформой. Такие инквизиторы ведут штурмы крепостей и покрывают себя славой, убивая врагов Императора. Они располагают лучшим оружием, доспехами и прочим снаряжением – некоторые получают его благодаря старым и хорошо налаженным связям, другим удается раздобыть вещи уникальные, неизвестные или даже созданные руками ксеносов.



Существует и другой тип воинственных инквизиторов. Подобно лордам-генералам, они изучают карты боевых действий и занимаются логистикой. Они командуют имперскими войсками и следят за боевыми действиями через вокс-системы и оружейные камеры, рассчитывая время для штурма с убийственной точностью, и используя все доступные им ресурсы, начиная с убийц из культов смерти и заканчивая орбитальными обстрелами, так же легко, как если бы оно было продолжением их тел.

Некоторые из таких милитантов достигают огромных высот, и командуют не отрядами, а целыми армиями или даже крестовыми походами. Граница между инквизитором и генералом сильно размывается, по крайней мере, на время. Нередко случается, что коллеги такого военачальника по Святым Ордосам выказывают недовольство его положением, что порождает новый конфликт.

Следователь

Ум инквизитора должен быть острее, чем силовой клинок, а его сердце – холоднее, чем у культиста смерти. Многие носители печати считают выслеживание врага, сбор доказательств вины и постижение древних тайн своим истинным призванием. Они – великие следователи, что за половину сектора могут почуять запашок грязных тайн. Такие инквизиторы обладают невероятной способностью вычислять виновных, почти не имея улик, хватать их и предавать правосудию.

Многие инквизиторы-следователи окружают себя учёными адептами, мудрецами и заводят целые сети специалистов во всех сферах знания, чьи уникальные способности они используют для того, чтобы объединить все ниточки расследования в своих руках и докопаться до истины. Часто такие люди выглядят земным воплощением безжалостного правосудия, вселяющего ужас в сердца преступников и заставляющих их бежать, раскрывая свою виновность ещё до того, как будет произнесено обвинение. Сами следователи обычно избегают вступать в бой, полагаясь на телохранителей – нередко это бывают крестоносцы. Впрочем, даже у самого старого и согбенного инквизитора найдется пара тузов в рукаве, припасенных на тот миг, когда придет время лично нанести удар загнанному в угол врагу, приводя приговор в исполнение.

Интриган

Интриганами называют инквизиторов, что выстраивают сложные и запутанные сети контактов и агентов, какие только можно вообразить, и виртуозно контролируют каждого из своих слуг с ловкостью кукловода, что одной рукой управляет тысячью марионеток. Интриганы скрывают свои личности от собственных аколитов, а послания и приказы передают по зашифрованным и неотслеживаемым каналам или через специальные тайники. Доходит до того, что агенты такого интригана могут столкнуться со своим господином лицом к лицу и не узнать его.

Инквизитор-интриган – это политик высшего уровня. Он не только борется с худшими ересями, но и участвует в политической борьбе внутри Святых Ордосов, где у него, наверняка, хватает врагов во всех лагерях, из-за чего он может не показываться своим коллегам на глаза десятилетиями.

Такие хитрецы продумывают и планируют свои маневры, загоняя врагов в угол и медленно внедряя агентов во вражеские структуры. Сбор улик – лишь первый этап в планах настоящего интригана. Пройдя его, он продолжает трудиться, не покладая рук, лишая врага ресурсов, подрывая его планы, убивая его союзников и слуг и разрушая его оборону.

Впрочем, любому интригану иногда приходиться действовать открыто и применять силу. Тогда он собирает свиту из самых доверенных агентов – тех, кто никогда не предаст его – и с убийственной точностью наносит удар в тот миг, когда враг не сможет защититься. Важные для противника объекты будут уничтожены, его слуги – убиты, а сама жертва поймет всю силу своего врага лишь, когда тот появится из клубов дыма с инсигнией в одной руке и болт-пистолетом – в другой.

Проклятый космос

Во имя исполнения своего долга инквизиторы имеют право путешествовать куда угодно. За свою долгую жизнь они могут пересечь Империум из конца в конец и даже побывать за его пределами. Многие замечают, что Каликсида привлекает огромное количество агентов Инквизиции, которые застревают в ней, как мухи в меду. Непонятно, отчего в терзаемой войной и раздираемой интригами галактике именно этот сектор приковывает внимание Святых Ордосов. Возможно, ответ кроется в пророчестве Еретикус Тенебра, предвещающем гибель человечества, источником которой станет Каликсида. Кроме того, сектор порождает культы и ереси в тревожащих количествах – многие инквизиторы считают причиной тому жуткую Звезду-Тирана. Скорее всего, истина так и останется тайной до того мига, когда галактика уже будет пылать.

В каликсидской Инквизиции немало таких людей. Должно быть, величайший из них – Сайлас Марр, которого многие считают пауком, сидящим в центре огромной сети, сотканной из тайн и интриг. Те, кто вмешиваются в дела Марра, получают предупреждение – не лично от него, и только в первый раз. Те, кто оказываются слишком высокомерны или невежественны для того, чтобы прислушаться к посланию, наживают себе могущественного врага. Случалось, что другие инквизиторы брались за сложное дело и вынуждены были бросать его, узнав, что за происходящим стоял Марр, чтобы не вызывать его недовольства. Никто не может точно сказать, до каких пределов простирается агентурная сеть Марра, и никто не осмеливается это обсуждать.

Фанатик

Инквизиторы – люди великой веры в Божественного Императора, но самые набожные из них делают эту веру оружием саму по себе. Такие фанатики стирают грань между священником и инквизитором, часто даже облачаясь в одеяния высших служителей Адептус Министорум. Их убеждённость легко переходит в ярость, и ещё легче – в обвинения. Они повсюду видят ереси и грехи и с готовностью бросают на костры правосудия каждого, кого сочтут виновным. Такие инквизиторы извергают неостановимый поток священных проклятий, постоянно цитируют церковные писания и с каждым своим вздохом взывают к святым и мученикам. Они выглядят поистине пугающе, внушая страх неверным и ужас – еретикам.

Свиты таких инквизиторов непременно включают множество понтификов, экзорцистов и исповедников. Их связи с Экклезиархией часто обеспечивают им поддержку одной или нескольких сестёр битвы из Адепта Сороритас – грозных, фанатичных воительниц, известных своей ненавистью ко всем противникам Имперской веры.

Фанатики часто не заботятся о сохранении в тайне своих действий и откровенно пренебрегают тонкостями следствия, что нередко приводит к конфликтам с другими инквизиторами. Прибытие подобного человека способно погубить годы работы целой агентурной сети. Случается, что скрытные инквизиторы тайно следуют по пятам за фанатиком, следя за тем, не попытается ли кто-то из подозреваемых бежать и не выдаст ли себя чем-то ещё.

Несмотря на довольно топорный подход к своим обязанностям, фанатики – одни из храбрейших служителей Святых Ордосов. Вооруженные лишь словом Императора, они лицом к лицу встречают страшнейших из врагов Человечества и побеждают. Их деяния и слова способны подвигнуть население целой планеты поднять восстание против мятежного губернатора или дать отпор многократно превосходящим силам ксеносов. Они ведут вперёд целые армии, сплочённые их горячей верой в Бога-Императора, которая пылает настолько жарко, что передаётся всем вокруг.

Судия

Судия – это тот, чей образ действий противоположен следователю. Он не вычисляет виновного, а требует от человека доказывать свою невиновность. Будучи обвинителями, судьями и зачастую палачами в одном лице, такие инквизиторы редко склонны рассматривать какие-либо аргументы, идущие вразрез с их мнением.

Часто судии путешествуют от мира к миру с большой помпой, сопровождаемые целой армией клерков, слуг и лакеев. Прибывая на планету, они назначают заседание «суда», как правило, выбирая для него наиболее впечатляющее место, где и будут звучать обвинения. Лишь самые могущественные люди планеты могут надеяться опровергнуть их, но, скорее всего, отнюдь не они станут первыми жертвами. Детали каждого процесса тщательно записываются, создавая многие тома прецедентов. Судии часто включают эти прецеденты в планетарные законы, чтобы каждое их слово стало законом для будущих поколений. Целые армии арбитров, откомандированных к этим безжалостным инквизиторам, навязывают свои законы несчастным жителям планет, которые посещают судии. Во время таких визитов никто не может быть защищён от ночных вторжений, обысков и внезапных ужесточений законов.

Целые миры были сожжены по приказу таких инквизиторов, а их вселяющие страх имена на многие века остались в памяти миллионов.

Идеалист

Получив инсигнию, многие инквизиторы ещё питают слабую надежду на то, что человечество способно свернуть с пути греха и дать отпор тьме, что грозит захлестнуть всю галактику. Пережитый горький опыт или преждевременная смерть сильно сокращают ряды приверженцев этой мысли.

Большинство идеалистов придерживаются пуританских учений, хотя есть и те, что выбирают иной путь. Они ищут в человеческом духе что-то достойное спасения, и отвергают всё, что считают низменным. Они начинают собственные крестовые походы против преступности, стремясь сплотить людей вокруг себя. К сожалению, такие идеалисты зачастую остаются в одиночестве после того как более опытные инквизиторы отказывают им в помощи, зная к чему приведут подобные потуги. Немало постаревших и циничных членов Каликсидских Ордосов с удовольствием наблюдают за тем, как тухнет пыл их пламенных коллег. Некоторые даже подстраивают ситуации, в которых молодым идеалистам не остается другого выхода, кроме принятия помощи от старшего инквизитора, который превращает своего мнимого друга почти в раба.

Но несмотря на трудности, с которыми сталкиваются такие инквизиторы, некоторые из них достигают величия или даже провозглашаются святыми – настолько чисты и благи были их помыслы. В мире, настолько страшном и варварском, как Империум сорок первого тысячелетия, жизни и деяния таких людей – не более чем крохотные искорки во мраке наступающей ночи. Такие люди противостоят тьме и вносят свой, неважно насколько малый, вклад в дело выживания всего Человечества.

«Вдали от света Трона так легко потеряться во тьме»

- инквизитор Уонас Каид

Фракции

«Тот, кто не был пуританином в молодости, лишён сердца; тот, кто остался пуританином в старости – лишён разума»

За десять тысячелетий, что прошли с восхождения Императора на Золотой трон, бесчисленные поколения смертных толковали и переосмысливали его волю. Веками разные трактовки слова Императора то получали признание, то отвергались. Единомышленники, как это часто случается с теми, кто разделяет общую философию, объединяются в течения, соответствующие их убеждениям, и инквизиторы склонны к подобному не меньше обычных людей. В большинстве имперских ведомств подобное разделение не приветствуется, но членов Инквизиции с самого начала учат сомневаться во всём – это часть их природы, что помогает исполнять свой долг.

Членство инквизитора в одном из ордосов показывает то, от какого из многочисленных врагов Человечества он защищает людей, а его принадлежность к той или иной фракции говорит, насколько далеко он готов пойти во исполнение своей миссии. Рассмотрим, для примера, двух охотников на демонов из Ордо Маллеус. Один из них не принимает саму идею связи с Эмпиреями и обвиняет всех обладающих даром псайкера в том, что они – порождения Варпа. Второй же считает, что оружие и артефакты Хаоса – например, демонические клинки или проклятые талисманы – вполне допустимо использовать против самих слуг Хаоса. Оба этих инквизитора принадлежат к одному ордосу и равно преданны идее уничтожения демонов, и оба считают друг друга ошибающимися, заблудшими или просто слабыми.

Существует множество фракций, но большинство их них принадлежит к одному из двух основных философских течений. Приверженцев первого называют пуританами. Их взгляды близки большинству имперских граждан и пламенных проповедников. Пуритане считают себя первыми и единственными защитниками человечества. Их соперники – радикалы, уверенные, что высокое положение в Империуме позволяет им прибегать к методам, которые другие люди бы сочли еретическими. Радикалы полагают, что для достижения цели можно использовать любые средства – в том числе, применение проклятых артефактов, знаний о Хаосе и других методов, стоящих в шаге от открыто предательских.

Фракции редко существуют в виде устоявшихся организаций и, теоретически, убеждения каждого инквизитора вторичны по отношению к его миссии, как агента Святых Ордосов. К примеру, кабал инквизиторов, исповедующих самые разные убеждения, может работать сообща, а единая цель будет сплачивать представителей разных учений, преодолевая межфракционную вражду. Однако методы инквизитора, действующего в одиночку, зачастую продиктованы его убеждениями. Более того – на то, кого из своих коллег он считает другом, а кого – врагом, сильно влияют личные философские убеждения, что нередко приводило к серьёзным конфликтам.

Само существование фракций порождает междоусобные войны, которые тысячелетиями терзают Инквизицию. Некоторые не признают никаких доктрин, кроме своей совести, другие же верят, что постоянные внутренние распри приносят Святым Ордосам немалую пользу, служа средством изменения внутреннего баланса сил и естественного отбора среди философских школ.

Приверженность тому или иному учению часто передаётся от учителя к ученику, хотя радикалы вряд ли станут посвящать аколитов в самые тёмные тайны своей философии, дабы те не узнали истин, что окажутся неспособны вынести, и не взбунтовались против своего господина. Считается совершенно нормальным, что молодой, недавно получивший свой титул идеалист будет пуританином, который с течением времени медленно, но неотвратимо превратится в убеждённого радикала. Это довольно мрачная точка зрения, но время идёт, а она подтверждается раз за разом.

Но даже внутри пуританства и радикализма хватает распрей и разногласий. Перечисленные ниже школы мысли, существующие в рамках одного из основных учений, разделяет немало инквизиторов по всему Империуму, другие же существуют лишь в отдельных его регионах. К примеру, в Каликсиде действует немало уникальных для сектора фракций, таких как Ксено Гибрис или Секулос Аттендос (подробнее см. **«Книгу радикала»** и **«Последователей Тёмных богов»**).

Ториане

«Император вернётся. Его божественная воля снова наполнит силой смертную оболочку. Его великий дух может покинуть небеса, сбросить оковы Золотого трона и закончить Великий поход, навечно отдав галактику Человечеству»

Торианская фракция, принадлежащая к пуританской школе мысли, получила своё название в честь святого Себастьяна Тора. Этот герой, почитаемый по всему Империуму, сверг тирана Гога Вандира – верховного лорда, что захватил власть в М36, положив начало эре Отступничества. Ториане верят, что святого вёл свет Императора, пылающий внутри него. Для многих ныне живущих инквизиторов очевидно, что Тор нёс в себе частицу божественной воли и личности Повелителя человечества. Они верят, что Император уже не раз вселялся в людей, считая таких героев, как святые Капилен и Джосман вместилищами Его духа.

Ториане верят, что оказавшийся почти смертельным удар Гора позволил Императору вознестись, сбросить оковы плоти и стать истинным божеством. Его дух странствует в Варпе, путешествуя из одного места в другое и, быть может, из одного времени в другое. Учениеториан гласит, что Император не раз являлся в мир в миг острой нужды, но избранные вместилища были слабы и могли удержать лишь малую часть его великой силы и быстро увядали. Ториане ждут, когда их повелитель вернётся и поведет всё человечество во второй и последний Великий поход.

Ториане тщательно изучают взаимодействие сознания, Варпа и энергии, надеясь, что, вооружённые этим знанием, они смогут направить дух Императора в достойное вместилище и воскресить Повелителя человечества. Ещё никому не удалось создать подходящее для ритуала тело, хотя попыток было немало. Последователи торианского учения постоянно странствуют по галактике в поисках существ, которых называют «божественными воплощениями» – людей, обладающих силой, достаточной для того, чтобы нести в себе душу Императора или обратиться ко злу, поддавшись посулам Губительных сил.

Хотя все ториане разыскивают так называемые «божественные вместилища» – то есть, людей, что однажды, быть может, смогут принять в себя дух Императора и хотя бы на время стать божественными воплощениями – внутри этой фракции нет единогласия. Часть инквизиторов считает, будто ни один человек не может быть достаточно сильным или достойным для того, чтобы принять в себя дух Императора, и потому то, что вселяется в них – не Император, но порождение Варпа. Ториане этого толка выслеживают и убивают всех, кого сочтут божественными вместилищами, считая это актом милосердия и необходимости.

Немалоториан можно найти в рядах Ордо Маллеус, члены которого хорошо разбираются в природе Имматериума, коя может подсказать, как достичь возрождения Императора. В Ордо Еретикус тоже служит немалоториан, в отличие от Ордо Ксенос, где можно увидеть лишь тех немногихториан, которые считают, что чужацкая психоинженерии – например, эльдарская – может помочь им. Инквизиторы всех орденов поощряют развитие воскресительных культов, которые легко могут обеспечить агента Святых Ордосов войсками, когда они ему потребуются.

Ториане отбирают себе в помощники способных и проницательных людей. Мудрецы, способные проследить судьбу каждой ветви генеалогического древа, уходящую корнями вглубь веков, и арбитры, искусные в охоте на людей – одинаково ценные союзники для торианина. Многие поддерживают связи с Адептус Министорум, и особенно – с орденами Фамулус, что по долгу службы обязаны отслеживать родословные власть имущих. Зачастую новости о божественном вместилище приходят от Экклезиархии, которая сообщает о всплеске религиозной истерии вокруг ранее никому неизвестного проповедника.

Монодоминанты

«Ты спрашиваешь, почему мы должны истребить всех ксеносов. Я отвечу. Мерзкие чужаки и ведьмы должны быть уничтожены во имя сохранения чистоты человеческой расы. Мы сами выродимся, если позволим им жить»

- охотник на ведьм Тир на Венском конклаве

Учение монодоминантов корнями уходит в эпоху, почти забытую учёными сорок первого тысячелетия. В М33 инквизитор Голдо написал книгу «Монодоминирование: о единоличном праве Человечества царствовать в галактике во имя Императора». Этот многотомный труд основан на чрезвычайно обширном опыте автора в борьбе с ксеносами, который гласит, что единственный подходящий Человечеству путь – истребление всех иных рас. Только это позволит людям властвовать среди звёзд. В те времена идеи Голдо не получили широкой поддержки – его чрезвычайно пессимистичные взгляды многие сочли предсмертным ворчанием уважаемого, но уже состарившегося инквизитора. Лишь несколько столетий спустя пуританин Иеремин Пелутийский вновь открыл всем труд Голдо, чья философия в этот раз нашла себе немало сторонников среди молодых и горячих сердцем инквизиторов.

Цель монодоминантов очень проста: полное уничтожение всех ксеносов, еретиков, ведьм и неверных в галактике. Они совершенно нетерпимы к любым отклонениям и чрезвычайно склонны к крутым мерам. Никто другой с такой готовностью не прибегает к экстерминатусу и не разрушает целые миры в стремлении сделать человечество господствующей расой. В отличие от иных, не столь воинственных группировок, монодоминанты не скрывают своих убеждений, распространяют ксенофобию и нетерпимость, призывая целые народы воспрять и очиститься от своих слабостей. Такие инквизиторы безжалостны, неумолимы и повсюду сеют смерть и разрушения.

Немало членов других фракций считают монодоминантов невероятно узколобыми фанатиками, которые приносят больше вреда, чем пользы. Впрочем, только очень храбрый инквизитор отважится озвучить такое мнение.

Монодоминанты – прямолинейные и искренне убеждённые в своей правоте люди, окружающие себя столь же фанатичными слугами. Среди их соратников часто можно встретить отставных арбитров, чьи глаза видели слишком много, и чьи сердца ожесточились. Нередко монодоминантов сопровождают понтифики, которые своими пламенными проповедями укрепляют решимость всей группы сделать то, что должно быть сделано.

Амалатиане

«Кто ты такой, чтобы рассуждать о воле Императора? Его план известен Ему и только Ему. Нам же достаточно знать, что великий замысел идет своим чередом. И чудовищное высокомерие являют те, что говорят, будто действуют от его имени – такие слова опасны и близки к ереси»

- инквизитор Барзано

Тот, кто застал первые дни сорок первого тысячелетия, помнят, что были временем оптимизма и надежд, великого духовного и физического возрождения. Тогда у подножия горы Амалат, что на мире Гаталамор, собрался конклав из величайших военных, политических и религиозных вождей Человечества, что вновь принесли обеты верности Императору. Говорят, что на празднике обновления клятв присутствовали восемь сотен магистров Адептус Астартес, прибывших на Гаталамор со всех концов

галактики. Принеся обеты, лорд-соляр Махарий повёл несметные армии на галактический запад, начав крестовый поход, который вернёт во владения Императора больше тысячи миров.

В те времена в Инквизиции стало распространяться мнение, что всё, происходящее в Империуме, соответствует планам Императора, и страшное чувство обречённости, зародившееся во времена Чумы неверия и Царства крови, ушло в прошлое. Многих инквизиторов впечатлили страстные речи бесчисленных гаталаморских ораторов, и они поклялись, что никому не позволят помешать медленному возрождению Империума. Эти люди, назвавшиеся амалатианами, поддерживают порядок в Царстве Императора и уничтожают всех, кто пытается сеять смуту. Их мало беспокоят обычные ереси, мутации и колдовство – если, конечно, те не служат марионетками настоящим врагам человечества. Куда больше внимания амалатиане уделяют борьбе с междоусобицами и политическими распрями внутри имперских ведомств, стремясь свести их к минимуму, и провозглашая своим девизом старую мантру Инквизиции – «Сила в единстве».

Странствуя по Империуму, амалатиане предотвращают конфликты и препятствуют стремительным переменам – даже если те очевидно необходимы. Они заявляют, что все события развиваются так, как того хотел Император и вмешиваться в его планы – чудовищное высокомерие, ибо кто может знать Его волю? Амалатиане полагают защиту Империума от всех, кто пытается ввергнуть его в пучину беззакония, и обеспечение того, что план Императора будет исполнен, своей священной обязанностью. Они часто сотрудничают с агентами других организаций и поддерживают хорошие отношения с Адептус Арбитрес, орденами Фамулус и Космодесантом.

Многие сторонники перемен обвиняют амалатиан в том, что те прячут голову в песок и позволяют событиям идти своим чередом, не желая защищать Империум более деятельно. Но амалатиане считают стремление к переменам недопустимым – ведь Император предусмотрел всё, его план непогрешим и стараться разгадать замысел Повелителя человечества – всё равно, что пытаться постичь волю Бога. Кто из смертных может претендовать на такое знание?

Амалатиане гордятся своим здравомыслием и выбирают себе соратников с похожим образом мыслей. Они ценят мудрый совет учёного схоласта, не меньше, чем тактические ухищрения опытного гвардейца и часто прислушиваются к мнению своих слуг перед тем, как принять окончательное решение.

Ксантиты

«Уничтожить Хаос? Ха. С тем же успехом можешь пытаться уничтожить собственную тень. Философия простаков неприменима к Инквизиции. Можешь прятать голову в песок, я же предпочту держать глаза открытыми»

- из шестого заседания суда над инквизитором Лихтенштейном

Главный принцип радикальной ксантитской доктрины можно расценить как еретический, ибо он оправдывает использование сил Хаоса на благо Империума. Знать своего врага – это верный принцип, но ксантиты идут на шаг дальше. Они используют силы Варпа, веря, что хотя Хаос нельзя по-настоящему победить, его вполне возможно обуздать.

Ксантизм существовал задолго до того, как сложились многие пуританские школы. Он всегда пользовался поддержкой некоторых могущественных и высокопоставленных членов Инквизиции, так что неудивительно, что ксантиты редко подвергаются обвинениям в ереси со стороны своих противников, как бы последние не желали этого. Самое известное исключение – сам магистр Заранчек Ксант, основоположник учения, убеждавший инквизиторов-судей в своей невиновности, но сгоревший на костре. Однако один из его самых известных учеников – инквизитор Летрей – успешно выдержал шестинедельное испытание чистоты, устроенное его обвинителем-монодоминантом, не выказав ни единого признака вины.

Ксантиты отнюдь не выступают за поклонение или служение Хаосу – они считают его лишь недооцененным инструментом, который может послужить человечеству, и чей потенциал ещё не раскрыт. Путешествия в Варпе, астропаты, навигаторы, библиарии космодесанта, нелюди на службе в Гвардии – все они несут прикосновение Имматериума, но служат Императору, который и сам был сильнейшим из псайкеров. Ксантиты приводят существование всех этих существ как доказательство того, что Хаос может быть орудием Человечества, и утверждают, что их доктрина лишь идёт на шаг дальше. Многие последователи Ксанта используют демоническое оружие, артефакты Хаоса, ставят себе на службу псайкеров и демонхостов, изучают запретные гримуары, стремясь понять и использовать безграничные силы Варпа. Многие ксантиты – псайкеры, достигшие мастерства в той или иной психической дисциплине.

Существуют необычное исключение, стоящее на грани пуританства и радикализма. Это горуситы, течение в составе ксантизма, чьи последователи, подобно торианам, стремятся дать Империуму нового вождя. Обе фракции стремятся к созданию богоподобной фигуры, что поведет Человечество в новую эру. Горуситы верят, что безграничную силу Хаоса может обуздать великий человек, благодаря которому Империум сокрушит своих врагов. Более того – они полагают, что примарх Гор был именно таким, но несостоявшимся лидером, упущенной возможностью. Не стоит и говорить, что даже инквизиторы самых широких взглядов считают горуситов крайне опасными экстремистами.

Ксантиты часто берут себе на службу псайкеров всех мастей и учёных, склонных к изучению оккультизма. Им бывает сложно завербовать кого-то, имеющего отношение к Адептус Министорум, но известны случаи, когда ксантит объединялся с экзорцистом, который мог защитить радикала от того, кого тот хотел призвать и поставить себе на службу.

Реконгрегаторы

«Посмотри вокруг! Мы должны сломать старую, проржавевшую клетку, в которую сами заключили себя, и выстроить вместо неё сверкающую башню, что позволит дотянуться до звезд. В эволюции – наша сила»

- инквизитор Лашия на Оланском совете

Реконгрегаторы считают, что Империум клонится к упадку и гибели, погрязает в скверне, а многие из всегалактических организаций уже прогнили целиком и полностью. Они верят, что вернуть человечеству дни былой славы можно лишь разбив сковывающие его путы, разрушив Империум до основания, и выстроив заново, сильнее и чище, чем прежде.

Бюрократия, политические дрязги и стагнация – главные враги реконгрегаторов, с которыми они борются, свергая неугодных наместников и заменяя их радикалами и вольнодумцами.

Реконгрегаторы стремятся избегать ненужных разрушений, но зачастую устраивают восстания, разжигают беспорядки, сеют беззаконие, организуют бунты и призывают к переворотам. Реконгрегаторы стараются сохранять инкогнито и оставаться в тени, но в случае необходимости готовы сами участвовать в операциях.

Представителей этой фракции часто можно встретить в Ордо Еретикус, служа в котором, реконгрегаторы не разоблачают и уничтожают мятежников и еретиков, а помогают им, пусть и преследуя собственные цели. Они стремятся свергнуть неэффективные или излишне коррумпированные режимы и привести к власти людей, готовых к переменам. Само собой, это создаёт конфликт с амалатианами, которые считают, что эти радикалы ничем не лучше обычных демагогов и подстрекателей. Немало благородных родов сохранило своё высокое положение, ничего и не услышав о тайной борьбе реконгрегаторов, пытавшихся подстроить их падение, и иллюминатов, помогавших династии сохранить своё положение.

Зачастую радикалы этого толка – мрачные и зловещие люди, окружающие себя столь же тёмными помощниками. У многих прочные связи с культами смерти, чьих убийц (и других, менее одиозных соратников) они часто привлекают к своим делам.

Истваанцы

«Неужели ты хочешь, чтобы Человечество старело и слабело, почивая на лаврах, в то время как враги уже подбираются к его границам? Я так не думаю. Каждое испытание делает нас сильнее. Мы с моими собратьями позаботимся об этом»

- приписывается инквизитору Вечорте

Члены радикальной фракции истваанцев видят, что развитие Человечества всё больше замедляется, а сами люди постепенно вырождаются и слабеют. Они боятся, что вскоре Империум падёт к ногам своих врагов. И потому они сами повсюду разжигают распри и конфликты, сеют смуты и ненависть. Они верят, что переживая войны и катастрофы, человечество становится сильнее, ведь выживают лишь сильнейшие.

Истваанцы носят своё название в честь планеты, на которой произошла чудовищная бойня, развязавшая самую ужасную войну в истории человечества – Ересь Гора. Тогда по предательскому приказу военного магистра начали вирусную бомбардировку Истваана III. События, которые большинство учёных считает одной из самых ужасных катастроф, когда-либо постигавших Империум, истваанцы рассматривают как мощнейший катализатор, благодаря которому стали возможны многие достижения человечества. Несмотря на явный радикализм такого учения, история показывает его правоту – в периоды величайших потрясений в Империуме произошли и великие события.

С беспристрастностью тех, кто уже знает ответ, рассматривая события прошлого, истваанцы говорят, что Ересь очистила ряды Адептус Астартес, отсеяв предателей и слабых духом, и способствовала возвышению Императора, позволив Повелителю человечества стать божеством. Эра Отступничества, во время которой Империум трясло в лихорадке религиозного раскола, по мнению истваанцев привела к реформации Экклезиархии и явлению святого Себастьяна Тора. Они говорят, что великие свершения и подвиги веры возможны лишь, когда человечество вынуждено действовать на пределе возможностей – именно поэтому истваанцы так превозносят войну. Истваанский *modus operandi* настолько радикален, что даже воинственные и бескомпромиссные монодоминанты не разделяют их методов.

Интересно, что несколько весьма уважаемых инквизиторов выступили в поддержку Плана Киниеля – предложения, выдвинутого пользующимся дурной славой истваанцем Гастом Киниелем. План предполагает насильственный призыв на военную службу всех годных для этого граждан Империума. Учитывая огромное количество врагов, угрожающих будущему человечества, это предложение вполне может быть рассмотрено верховными лордами Терры и уже имеет немалую поддержку в рядах Инквизиции. Это немало говорит о таланте Киниеля к интригам и политическим махинациям – среди одобряющих его план немало монодоминантов, впечатлённых пламенной ксенофобской риторикой коллеги. Не стоит и говорить, что подобная милитаризация общества будет огромной победой для истваанцев, а возможно – и для всего человечества.

Свита инквизитора-истваанца, скорее всего, будет состоять из изгоев всех мастей. Убийцы с очищенным разумом, солдаты, перешедшие все границы человечности, отчаянные авантюристы, которым нечего терять – вот лучшие слуги для инквизитора, что желает ввергнуть Империум в величайшую, общегалактическую войну за прекращение всех войн.



Баланс сил

Империум – это феодальное общество из миллиона миров, каждый из которых обладает своей культурой и социальным строем, порождающим множество людей и народов. Сколько же разных ведомств потребуется для того, чтобы уследить за каждым? Никто не сможет подсчитать все галактические организации, управляющие владениями Императора – хотя этим вопросам занималось несколько специально созданных бюро (безрезультатно). Отношения между такими ведомствами окутаны ревностью и соперничеством, выпестованным за долгие тысячелетия, или вовсе бесповоротно испорчены взаимным невежеством и недоверием. Некоторые из таких организаций обладают внушительными полномочиями, а их власть распространяется почти по всему Империуму. Другие обладают куда более узкой сферой интересов, распоряжаясь в пределах субсектора или звёздной системы и оставаясь совершенно неизвестными за их пределами. Неудивительно, что в таких условиях даже самые простые управленческие задачи выполняются невероятно долго и бестолково.

И если с такими трудностями сталкиваются чиновники, что заняты столь прозаичной вещью как подсчёт ввезённого гроксового жира, то что говорить об агентах Инквизиции, чья миссия состоит в защите самого Империума? Некоторые считают, что агенты Трона, конечно, будут готовы плечом к плечу противостоять предателям, зверям и отбросам, но, как правило, всё происходит с точностью до наоборот. Инквизиция и сама пропитана недоверием и враждой, проявляющимся как в горячих спорах между представителями разных школ мысли, так и в сражениях между сторонниками противоположных целей. Не редкость, что целые кабалы инквизиторов объединялись друг против друга и вели тайные междоусобные войны. Несколько раз случались и открытые противостояния, в которых множество людей погибало от рук своих братьев из-за причин, которые никто другой просто не состоянии понять.

Нельзя забывать и о том, что Инквизиция – это организация равных. Фактически, в ней существуют всего два ранга – инквизитор и лорд-инквизитор. В теории это означает, что большинство инквизиторов равны, а несколько других чуть равнее. Но реальность очень далека от этой простой схемы. На практике, Святые Ордосы – это едва ли не самая скрытная, сложная, замысловатая до сумасшествия и пропитанная феодальным духом организация во всём Империуме. Это не простая двухуровневая схема, как кажется на первый взгляд, а непостижимая в своей запутанности паутина, сотканная из интриг и заговоров. Она разделена на ордосы, фракции и кабалы, чьи цели могут быть схожи в одних аспектах и совершенно противоположны в других. Лишь в теории любой инквизитор равен всем остальным – на практике же, его «равность» определяется личными связями и влиянием.

Такое понятие как «баланс сил» становится ответом на многие вопросы. Как уже говорилось, миссия Инквизиции настолько важна, что ей дарованы почти безграничные полномочия. Для блага Империума инквизитор может отправиться куда угодно и схватить кого угодно. Власть инквизитора велика, но простой урок, который человечеству преподала сама история, гласит, что власть развращает. Как целая организация, обладающая таким могуществом, может избежать этой участи? От этого её хранят постоянные, непрекращающиеся внутренние конфликты. Само существование фракций, ордосов и кабалов, каждый из которых в философских дебатах или открытых конфликтах отстаивает свои убеждения и доктрины – живое тому доказательство. За прошедшие тысячелетия огромное множество учений появилось только для того, чтобы через некоторое время подвергнуться нападкам приверженцев противоположной школы мысли. Такая постоянная вражда считается благом, что не даёт представителям какой-либо одной силы захватить власть во всей Инквизиции и позволяет процветать лишь самым сильным волей и самым преданным.

Вечное противостояние вынуждает действовать с оглядкой. Инквизитор, заслуживший клеймо отступника за свои убеждения, обнаружит, что доступные ему ресурсы ограничены, в то время как тот, что придерживается более широко распространённых взглядов, будет встречать меньше препон. Инквизитор может приказать провести очищение целого мира, но без поддержки своих коллег сделать это будет непросто. Некоторые даже обращаются за помощью к иным ведомствам, навлекая на себя ещё больше подозрений. При этом, инквизитор, добившийся высокого положения, способен собрать куда большие ресурсы для достижения великой цели Инквизиции. Так и поддерживается баланс сил – во имя общего блага.

Становление инквизитора

Как не бывает двух одинаковых инквизиторов, так не бывает и двух одинаковых способов добиться этого титула. Всех носителей печати объединяет только то, что когда-то они привлекли внимание агентов Трона. Ни один человек не ставит целью своей жизни получение инсигнии. Члены Святых Ордосов – это люди, вызывающие страх и благоговение. Большинство людей не дерзнет даже задуматься о том, чтобы когда-то стать одним из них, не рискуя быть обвиненными в еретических помыслах. Даже воспитанники Схолы Прогениум – заведения, в котором сирот, оставшихся у имперских служащих, растят и готовят к будущей жизни – ничего или почти ничего не знают о том, что такое быть агентом Инквизиции.

Фактически, попасть в Святые Ордосы можно лишь по приглашению, для чего нужно привлечь внимание инквизитора своими смелыми или искусными деяниями. В галактике, терзаемой войной, есть много возможностей проверить себя и продемонстрировать те навыки, что могут заинтересовать инквизитора. Впрочем, есть немало людей, что никогда не встречали носителя печати и хотели бы, чтобы так продолжалось и дальше. Крайне редко случается, что человеку с большим потенциалом удаётся открыто доказать свои способности, и в случае успеха, попасть на службу и стать воистину незаурядной личностью.

Доказав – вольно или невольно – новому господину свою пригодность, будущий слуга неминуемо попадает в паутину тайн и интриг, зачастую не понимая истинной подоплеки происходящих с ним событий. Возможно, его прямо направят в ячейку в качестве аколита, а может быть, новоиспеченный и не подозревающий о своей новой роли агент Святых Ордосов будет просто получать неплохие деньги от неизвестных за очередное «простое дельце». Сам инквизитор может оставаться незримым покровителем, никогда лично не встречающимся со своим новым оперативником, а просто взваливающим на его плечи всё более сложные поручения.

Хорошо проявив себя, агент попадет в команду к другим опытным аколитам. Он может всё ещё едва догадываться о том, кто его господин, а может и наоборот, служить бок о бок с инквизитором. Заработав уважение и доверие хозяина, такой агент может быть однажды пожалован титулом дознавателя.

Жизнь дознавателя – тяжёлое испытание. Будучи учеником инквизитора, он должен ловить каждое слово наставника и питать к нему беспредельную преданность. Зачастую на первое место встаёт именно преданность господину, а не Инквизиции в целом – впрочем, это не касается дознавателей, что проходят более формальное обучение в тайных комплексах Святых Ордосов. Агент может оставаться дознавателем долгие годы, впитывая знания, что передаёт учитель. Некоторые наставники ждут, когда их подопечные достигнут нужного состояния сознания, другим же хватает того, чтобы ученики усвоили некую основополагающую истину. Таким образом, не найти двух дознавателей, что служили бы одному господину одинаковое время, одинаково бы тренировались и переняли бы одни и те же знания к тому мигу, когда они получили, наконец, вожделенную инсигнию.

Инсигния

«При мне – моя инквизиторская печать. Это маленький, совсем неприметный предмет в аккуратном футляре из плувианского обсидиана. Скромная вещица. Плоская, украшенная лишь орнаментом и кратким девизом. Тем не менее, с её помощью, я могу подписать смертный приговор целому миру и предать забвению миллиард душ».

Каждому инквизитору, при возведении его в этот ранг, вручают инсигнию. Казалось бы, это не более чем обычная регалия, знак полномочий, подобный тем, что носят сотни других слуг Империума. На самом же деле, это нечто куда большее.

Жители Империума, в большинстве своем, отличаются крайним суеверием, необразованностью и забитостью. С малых лет им внушают, что Император следит за каждым их поступком и знает каждую их мысль. В это безоговорочно верит каждый – и избалованный аристократ, и бродяга из подулья, и жестокий дикарь. Инсигния же – неоспоримое доказательство того, что её владелец облечен высшей властью и действует от имени самого Императора.

Однако даже такого внушения недостаточно для того, чтобы ожидать полной покорности от каждого встречного. Избалованный аристократ может ходить в церковь каждый день, но верить, что законы писаны лишь для подлых сословий. Бродяга из подулья может бормотать молитву Императору, даже швыряя бутылку с зажигательной смесью в патруль силовиков. Жестокий дикарь может выставить голову десятинного префекта из Администратума на капище, что посвящено могучему Богу-Императору, что царствует среди звезд.

Так что кроме простого знака власти, инквизитор должен иметь и более весомые средства обеспечить повиновение. Он должен быть твёрд и безжалостен, должен излучать ауру уверенности в себе и одним видом требовать полной покорности. Инквизиторы – из тех редких людей, что способны достойно держаться, и перед высокомерным губернатором, и перед закоренелым преступником – со словом Императора на устах и инсигнией на груди.

В тёмном мире двуличия и интриг, в котором обитают инквизиторы, очень легко ожидать того, что иные её носители будут злоупотреблять своей властью, преступники – пытаться подделывать инсигнии, чтобы выйти из-под контроля имперских организаций, а еретики – ставить под сомнение подлинность печати и право её обладателя говорить от имени Императора. И в самом деле, история сохранила сведения и о людях, выдававших себя за инквизиторов, и о том, какой каре их подвергли Святые Ордосы. И как доказать, что владелец инсигнии – действительно инквизитор?

Святые Ордосы внушают людям такой страх и ужас, что немногие могут даже помыслить о том, чтобы не подчиниться приказам инквизитора. Многие слуги Империума редко отваживаются даже думать об Инквизиции, опасаясь, что какой-нибудь мыслевор прочтет их нечистые помыслы, и на их головы обрушится кара. Немногие же решаются открыто говорить об агентах Трона, зная, что об их высказываниях будет сообщено «наверх», и эти агенты придут за ними. Встретившись же с инквизитором лицом к лицу, обычный адепт будет столь напуган, что пойдёт на что угодно, лишь бы угодить требованиям этого страшного человека. Даже такие высокопоставленные имперские служащие как имперские управители или губернаторы секторов неизменно прилагают усилия для того, чтобы помочь инквизитору, не рискуя вызывать на свою голову гнев самых зловещих слуг Императора.

Если же агент Инквизиции собирается действовать в открытую, но не хочет провоцировать конфликт, у него найдутся способы подтвердить свои полномочия. Это будет особенно полезно, если агенту Трона придётся иметь дело с теми, кто считает себя равными ему. Есть немало способов доказать своё право командовать даже магистрам Адептус Астартес, вольным торговцам и лордам-милитантам.



Некоторые встраивают в свои инсигнии машинные энграммы, благодаря которым владелец может, подключаясь к любому когитатору, пробуждать страж-процедуры, что подтвердят его личность. Другие наносят на лица психически активные татуировки, что проявляются только по желанию носителя и состоят из священных символов и рун, известных л ишь самым высокопоставленным людям Империума.

Некоторые инквизиторы прибегают и к более изощренным способам, зачастую используя для этого опытных мастеров Адептус Механикус. Существуют инсигнии, защищенные генетическим кодированием, которые работают лишь в руках того, чей образец генного материала находится внутри. Всех остальных ждет введение дозы яда контактного яда или активация крошечного, но разрушительного мельта-заряда.

Многие инсигнии оснащены инфозондами, позволяющими владельцу проникать в любую когитаторную сеть Империума. Инсигния пропустят её владельца в сеть, а высочайший уровень допуска, которым обладает инквизитор, позволит ему обойти любые системы защиты.

Несмотря на преимущества, что даёт инсигния, не все инквизиторы носят её открыто. Находясь на секретной миссии, агент прячет её подальше от чужих глаз так, чтобы её можно было достать лишь в час величайшей нужды. Другие же, держа себя как инквизиторы, всё равно не носят инсигнии, чтобы сохранять в тайне свои намерения или обрести преимущество над противником.

В дополнение к той власти, что инсигния дает инквизитору, она наделяет некоторыми полномочиями его спутников и агентов. О тех, кто работает на инквизитора – например, дознавателях – говорят, что они «обладают печатью». Это не значит, что такие люди тоже носят инсигниями, но мало кто осмелится выказывать им меньше уважения, чем их господину. Для многих граждан Империума нет разницы между инквизитором и одним из его соратников, и одного лишь упоминания Святых Ордосов хватает для того, чтобы вызвать полное подчинение.

Свита инквизитора

Каждый инквизитор – исключительная личность, стоящая наособицу от остальных людей и превосходящая в этом даже самых могущественных служителей Империума. Однако очень немногие работают сами по себе, ибо галактика – слишком опасное поле боя для одиночки, даже такого, что готов встречать врага, не имея рядом союзников. Потому многие инквизиторы создают ячейки аколитов – слуг, занимающихся делами, браться за которые лично инквизитор не считает нужным. В работе же над важным делом он всегда окружён свитой доверенных слуг, чьи уникальные навыки и умения дополняют его собственные.

Размер и состав такой свиты зависит от многих факторов. Должно быть, главнейший из них – текущая задача, над которой работает инквизитор. Дело, предполагающее скрытность и поиск улик, требует совсем других спутников, нежели то, где неминуем бой. Таким образом, некоторые группы составлены из воинов и убийц, а другие – из учёных и техноадептов.

Вместе с тем, существуют и инквизиторы, по разным причинам ограниченные в выборе своих спутников. Недавно получивший свой титул обладает слишком малым количеством верных слуг, из которых можно было бы выбирать. Радикалам разного толка также готовы помогать немногие. Немало инквизиторов предпочитают иметь небольшую постоянную свиту самых верных союзников, обладающих разнообразными умениями, другие же держат множество помощников, из числа которых выбирают сопровождающих на каждом задании.

Несмотря на то, что инквизитор командует свитой, успех очередного дела немало зависит от её членов. Полезная свита – это сплочённая свита, в которой каждый может предугадывать мысли и поступки других. Инквизиторов с их агентами тоже зачастую связывают узы взаимного уважения и даже дружбы, ведь среди других инквизиторов легче найти врага, чем друга.

Наконец, свита служит именно своему господину, а не всей Инквизиции. Его враги – это враги и его свиты. Судьба свиты тесно связана с судьбой носителя печати. Более того, многие члены Святых Ордосов привыкли брать на службу людей со схожими взглядами. Если инквизитор будет осужден за свои философские воззрения, та же судьба постигнет и всех его союзников. Трагично то, что немало свит распалось, как только погибал их инквизитор, оказавшись отрезанными от остальных Святых Ордосов. Быть может, некоторым удастся войти в свиты союзников погибшего господина, остальных же ждет куда более мрачный конец.

Владения Инквизиции

Сама по себе Инквизиция имеет очень немного сотрудников, особенно в сравнении с чудовищно огромной бюрократической машиной Администратума. Большую часть работы выполняют инквизиторы и их группы. Со временем, такие объединения становятся более или менее формализованными, обрастают своими традициями и устанавливают сферы влияния, обретают новых членов и теряют старых. Даже в случае с самыми формализованными и устоявшимися группами – например, Каликсидскими Ордосами – следует помнить, что их направляет не принцип единоначалия, но совокупная воля их членов.

Как правило, инквизиторы полагаются не на огромные штаты подчиненных, а на своих собственных людей. Хотя организации, вроде Каликсидских Ордосов содержат немалое число «гражданских» слуг, большинство инквизиторов куда больше доверяет собственным подмастерьям и союзникам. Многие работают с небольшим кругом агентов, другие содержат целые армии.

В течение своей карьеры инквизиторы зачастую накапливают много ресурсов. Речь не только о реквизированном ими оружии или даже космических кораблях. Богатство само по себе не



слишком значимо для агентов Трона, но многие предпочитают иметь его в достатке. Памятуя о непрекращающейся межфракционной вражде, большинство инквизиторов привыкает держать свои запасы в тайне, скрывая даже от ближайших соратников.

Зачастую, инквизиторы, действующие в определенном регионе, организуют для себя опорную базу, которой они могут пользоваться для отдыха и восстановления сил. Хотя большинство располагает покоями в «общих» крепостях, вроде синтиллийского Трезубца, немногие всерьёз полагаются на безопасность места, где легко можно наткнуться на своего врага. Агентурная сеть легко организует господину какую угодно резиденцию – хоть крохотное убежище в подулье, хоть роскошные апартаменты в шпиле. За такими штаб-квартирами обычно присматривает штат слуг, которые могут и не подозревать об том, кто на самом деле их хозяин. Многие безопасные убежища существуют десятилетиями, даже веками, и обслуживаются поколениями рабов только для того, чтобы хозяин воспользовался ими в час крайней нужды, после чего навсегда о них позабыл, ведь на безопасность и секретность такого места уже нельзя будет полностью положиться.

Некоторые инквизиторы также заботятся о запасах оружия и снаряжения, пряча их в диких пустошах или укрывая в стазисных хранилищах, защищенных сканерами генокода. Завладев проклятым артефактом, демоническим оружием или образцом ксенотеха, инквизитор может захотеть спрятать добычу подальше от глаз коллег, если не хочет использовать их в качестве доказательства какой-либо воображаемой ереси.

Помимо подобных владений, инквизиторы часто содержат множество помощников и обслуги. Иные организуют целые частные армии, набранные из Гвардии или других частей имперской военной машины. Агент Трона, воспользовавшийся услугами взвода штурмовиков, как правило, совершенно не чувствует позыва вернуть солдат в полк, когда нужда в них минует, а оставляет при себе. Постепенно такие подразделения вырабатывают свои традиции, обрастают славной историей и с гордостью носят герб своего господина. Власть и ресурсы, которыми располагает инквизитор, позволяют ему снабдить своих солдат таким оружием и снаряжением, которое и не снилось регулярной армии, и которому будут отчаянно завидовать бывшие сослуживцы его солдат, если им доведется встретиться.

Ордосы

Империум со всех сторон окружен самыми разными врагами – от не особо таящихся мятежных генералов до ужасов, скрывающихся в межзвёздной пустоте. Нечистые псайкеры, еретики, мутанты, чужие и порождения Варпа – все они стремятся разными способами уничтожить человечество. Имперская догматика делит множество врагов на три больших категории – враги внутренние, враги внешние и враги потусторонние. За прошедшие тысячелетия в Инквизиции сложилось три большие организации, каждая из которых специализируется на одном из таких врагов. Это и есть три великих ордоса.

Ордос можно определить, как подразделение Инквизиции, составленное из людей, имеющих нужные знания и опыт в борьбе с определённой угрозой Империуму. Структура ордосов в разных секторах может различаться – например, в Каликсиде ордосы далеко не так формализованы, как другие учреждения Адептус Терра – скорее они формируют внутренние круги внутри каликсидской Инквизиции, преследуют свои цели, соблюдают собственные догмы и ревностно оберегают добытое нелегким трудом знание.

Каждый каликсидский инквизитор состоит в том или ином ордосе. Важно, однако, понимать, что членство в одной из этих организаций не препятствует ему заниматься делами, относящимися к сфере полномочий другой. Формального разграничения обязанностей не существует, и инквизитор может заниматься тем, чем захочет. Охотник на демонов из Ордо Маллеус с тем же пылом может преследовать и изничтожать ксеносов и мутантов. Членство в ордосе скорее указывает на склонность инквизитора к борьбе с определённым видом врагов, но никак не сужает круг обязанностей. Многие агенты Трона и вовсе говорят, что подобное разделение было бы большой ошибкой, ибо иногда грань очень тонка. Мутагенная чума, например, может быть порождена ксеносами, а рост рождаемости псайкеров – оказаться предвестием вторжения из Варпа.

То, насколько инквизитор сосредотачивается на враге, борьбе с которым посвятил себя его ордос, зависит, не в последнюю очередь, от общей ситуации в регионе. Многие каликсидские инквизиторы обнаруживают повсюду такое количество угроз, что в ходе борьбы с ними, волей-неволей, столкнёшься с врагом, как внутренним, так внешним, так и потусторонним. Другие – в частности, более опытные – занимаются конкретным типом врагов, к которому их ведут их расследования или познания.

Членство в определенном ордосе открывает инквизитору доступ к ресурсам, которыми готовы делиться другие члены. Немалая часть таких таковых – тайное знание, хранимое ордосом и ревностно оберегаемое от посторонних. Иметь доступ к нему – немалая привилегия, и потому переход инквизитора из одного ордоса в другой считается предательским поступком. И хотя новые коллеги такого «перебежчика» могут принять его с распростертыми объятиями, былые товарищи уже никогда не будут доверять изгою, а их хранилища знаний закроются для него навсегда. Существуют и агенты Трона, что меняли свою принадлежность несколько раз и в итоге полностью отвергали систему деления на ордосы, вызвав недоверие и презрение всех бывших соратников.

Некоторые инквизиторы носят регалии, кричащие о принадлежности своих обладателей к определённому ордосу – по крайней мере, на взгляд посвящённых. Член Ордо Маллеус может именовать себя «охотником на демонов» и украшать свой золотой доспех печатями чистоты со священными текстами, гибельными для порождений Варпа. Инквизиторы Ордо Еретикус могут больше походить на служителей веры, чем на членов Инквизиции. Представители Ордо Ксенос нередко, отправляясь на задание, облачаются в герметичные костюмы, в надежде избежать даже малейшего пятнышка скверны, исходящей от ксеносов. Впрочем, большинство инквизиторов предпочитает скрывать свою принадлежность и не носят подобных регалий, дабы держать врагов в неведении.

Кроме трёх великих ордосов существуют и другие. Большинство из них неизвестно даже другим членам Инквизиции. Многие – не более чем кабалы, созванные для противостояния определённой угрозе, другие же – специализированные малые ордосы в составе более крупных. Один из них, иногда называемый Ордо Сикариус, неусыпно следит за Оффицио Ассасинорум, стремясь не допустить повторения давних Войн отмщения. Некоторые члены Ордо Еретикус рассматривают таких агентов как своих соперников на поприще противостояния Врагу внутреннему. Другие, почти неизвестные ордосы, занимаются такими тайными или специализированными вещами, которые незнакомы даже их коллегам по Инквизиции.

Ордо Еретикус

«Еретик может узреть истину и молить о прощении. Его прошлое может быть прощено, ему может быть даровано освобождение в смерти. Предатель же не может быть прощён никогда. Предатель не будет знать покоя, ни в этой жизни, ни в следующей. Не существует в этом мире ничего более мерзкого и ненавидимого, чем предательство».

Ордо Еретикус – бич предателей, ведьм, мутантов и еретиков. Его члены борются с противниками, взращёнными среди людей – с врагами внутренними. Угрозой может быть сочтено многое – от мятежного планетарного губернатора и развивающейся мутации до внезапного роста популяции псайкеров или недопустимого религиозного учения. Некоторые инквизиторы Ордо Еретикус следят за ведомствами самого Империума, временами устраивая чистки в департаментах, что показались им коррумпированными или попросту бесполезными, другие выискивают у людей следы генетических отклонений. Ордо Еретикус также

занимается псайкерами. Его членов нередко называют «охотниками на ведьм» – титулом, что вселяет страх в суеверных граждан Империума.

Немало инквизиторов Ордо Еретикус поддерживают тесные связи с Адептус Министорум. На многих мирах Экклезиархия обеспечивает контроль над массами населения. Её проповедники выступают перед людьми, требуя исповедаться в своих грехах и рассказать о чужих. Они учат паству бдительно следить за малейшими следами мутации, ибо телесная нечистота есть знак глубокой, поразившей душу греховности. Имеющий хорошие связи охотник на ведьм может организовать чистку там, где потребуется, до того, как скверна разрастётся настолько, что её уже нельзя будет сдержать. Само собой, инквизиторы Ордо Еретикус не испытывают большого пиетета перед Экклезиархией и вполне могут провести такие же чистки в рядах самой церкви. В прошлом такие события вызывали ожесточённые конфликты между двумя могучими организациями, и население целых планет обращалось в пепел.

Среди убежденных пуритан Ордо Еретикус хватает монодоминантов – нетерпимых ко всему фанатиков, видящих грех и проклятие везде, куда упадёт их взгляд. Такие охотники на ведьм обычно странствуют с одного мира на другой, устраивая чистки и ордалии, обрекающие на смерть миллионы. Некоторые заранее сообщают о своем прибытии в систему, вселяя ужас в сердца и требуя выдать виновных. Другие тайно ходят среди людей, прячутся в тенях и собирают доказательства, что приведут бесчисленных еретиков на костры. Третьи пользуются фальшивыми личностями, выдавая себя за служителя Адептус Терра или Адептус Министорум, раскрывая свою принадлежность к Инквизиции лишь в самом крайнем случае.

Как и во всех остальных ордосах, Ордо Еретикус числит в своих рядах немало радикалов. Множество охотников на ведьм поддерживают учение реконгрегаторов и повсюду сеют семена будущих мятежей, что разрушат до основания то, что до́лжно выстроить заново. Преследуя свои цели, они внедряют агентов во множество организаций – от запрещённых культов до планетарного ополчения. Они поощряют секты восставать против официальной церкви, а гарнизоны – против своих командиров. Иногда такие действия творятся тайно – агенты подкупают нужных людей или перехватывают и подделывают письма и приказы. Временами инквизиторы сами проникают в высшие эшелоны власти и ведут избранную ими организацию к измене и проклятию, провоцируя Империум на удар возмездия, что ознаменует очередной успех реконгрегаторов.

Ордо Еретикус подвержен внутренним конфликтам не меньше любого другого ордоса. Много противоречий возникает вокруг псайкеров. Проповедники убеждают свою паству презирать псайкеров, но даже без подобных учений во многих культурах эти необычные люди считаются порождением Варпа и воплощением зла. Кроме того, каждый имперский губернатор обязан собирать всех, проявляющих психические таланты, и сдавать их на Чёрные корабли Адептус Астра Телепатика. Однако, в то время, пока Имперская вера насаждает ненависть и нетерпимость к псайкерам, сам Империум продолжает существовать благодаря этим презренным. Экклезиархии выгодно представлять всё в чёрно-белых тонах – благодаря этому даже невежественные дикари знают, что надо следить за ведьмами и бояться их. На более развитых мирах жители (по крайней мере, теоретически) понимают разницу между опасным только что открывшим в себе невероятные способности псайкером и тем, что уже совершил путешествие на Святую Терру и связал свою душу с Императором. Однако в Империуме есть немало людей, что по своему почину разжигают пламя ненависти и говорит, что человечество не должно терпеть существование этих выродков. Даже в рядах Инквизиции, где хватает мастеров психического искусства, находятся сторонники таких убеждений, провоцирующие конфликты один за другим.

Большинство инквизиторов Ордо Еретикус невидимы для простых граждан, другие же не считают нужным скрываться. Они – персонажи множества страшных сказок, а сами их имена вселяют ужас в сердца целых народов и целых планет. Сообщение об их прибытии вызывает волну демонстративного благочестия и преданности вере даже на самом светском мире и провоцирует бесчисленные признания в ереси или мутации. Иные охотники на ведьм устраивают многомесячные судебные процессы, отделяя агнцев от козлищ. В конце таких слушаний несчетные тысячи будут сожжены на огромных кострах в наказание за свои преступления. Не раз случалось, что после подобных массовых казней население мира сокращалось настолько, что возникали проблемы с поставкой десятины, что уже само по себе – тяжкое преступление, как имперского губернатора, так и его подданных.

Ордо Еретикус поддерживает связи с Адепта Сороритас, боевым крылом Адептус Министорум. Сёстры битвы сражаются с еретиками и предателями в первых рядах, зачастую – плечом к плечу с охотниками на ведьм из числа пуритан. В час нужды Ордо Еретикус запрашивает у Экклезиархии помощь миссии Сестринства. Конечно, они могут этого просто потребовать, но немногие инквизиторы настолько явно рискуют испортить отношения между своим ордосом и церковью. Сестры битвы знамениты набожностью и нетерпимостью ко всем врагам Человечества, отчего идеально подходят для штурмов крепостей мутантов или гнёзд запретных культов. Они вооружены и снаряжены лучшим из того, что может предоставить Адептус Министорум. Знаковое оружие сестер – огнемёт, способный очистить от скверны и ереси даже самые тёмные места и озаряющий их слепящим светом Императора. В сопровождении отряда сестёр битвы охотник на ведьм способен принести правосудие даже самым страшным врагам Человечества.

Ордо Ксенос

«Человечество никогда не будет одиноко среди звезд. Во вселенной всегда будут существовать и другие расы. Как ни в природе Человека делить свой мир с чужаками, так ни в природе чужаков делить свой мир с Человеком. И потому между ними всегда будет война. Бесконечная череда войн. Войн на уничтожение. Войн на поголовное истребление. Чужие – мерзость. Мы должны сражаться с ними до последнего вздоха, не давая и не прося пощады. Их города должны быть стерты с лица земли, а места, где стояли эти города – прокляты и забыты, пока их скверна не отравила нас»

- инквизитор Грюнвальд, Ордо Ксенос

Члены Ордо Ксенос посвящают себя борьбе с чужими – Врагом внешним. Империум – широко раскинувшееся и очень раздробленное государство; более миллиона его миров разбросаны по трём четвертям галактики, что насчитывает сотни миллиардов звёзд. Сколько в ней найдётся планет, на которых существует чуждая человеку жизнь? Точного ответа на этот вопрос нет даже у величайших мудрецов Инквизиции, а тот, что есть, звучит так: «слишком много». И пусть большая часть этой инопланетной жизни совершенно примитивна или относительно безобидна, нет числа разумным и опасным ксеносам, что отрицают право человечества властвовать в галактике. Уничтожение таких врагов – святая обязанность так называемых «охотников на чужих» из Ордо Ксенос.

Хотя Имперская вера учит тому, что облик человека был создан по образу и подобию Императора и потому – совершенен во всех отношениях, а значит, любой ксенос – отвратительная мерзость, отношение к разным расам чужих различается. На одних мирах могут вполне терпимо относиться к ксеносам-торговцам, в то время на как других одно лишь слово о присутствии чужаков вызовет массовую панику и истерию. Во многом это зависит от конкретного мира и его положения. Планеты, находящиеся на периферии, могут взаимодействовать с Империумом раз в поколение, по необходимости торгуя со своими соседями-ксеносами. В некоторых культурах, как правило, не испытывающих большого уважения к имперским законам, люди свободно смешиваются с чужаками, а в самом далеком захолустье галактики существуют и миры, на которых вместе с людьми обитают самые разномастные существа.

Облик чужаков может быть, как соблазнительным, так и омерзительным, и уже по одной внешности можно предположить, какую именно угрозу Империуму несут те или иные ксеносы. Некоторые пугающе похожи на людей – таковы, например, загадочные и коварные эльдары, что представляют немалую опасность для человечества, особенно, когда интересы этих двух рас пересекаются. Многие миры терпимо относятся к присутствию эльдаров неподалеку и даже вступают с ними в некоторое взаимодействие. Эльдары – непредсказуемые существа, что могут в один прекрасный день потребовать ото всех жителей мира, столетиями принадлежащего Империуму, покинуть свою родину или погибнуть. Целью подобных угроз могут стать даже планеты, заселенные до начала эры Империума и за обладание таковыми случилось немало страшных войн.

Другие расы ксеносов грубы и жестоки – как, например, зеленокожие варвары-орки. Хотя орков сложно назвать в полной мере разумными – они буквально порабощены жаждой войн и разрушений. Они совершенно не боятся смерти и с невероятной опрометчивостью идут на самый большой риск – это почти уникальное явление для вида, обладающего самосознанием. Для вторжения орков может не быть никаких разумных причин, хотя немало планетарных губернаторов безуспешно ломали головы в их поисках. Некоторым из имперских управителей даже удавалось подкупать орочьих вождей, снабжая их оружием и снаряжением в обмен на то, что те отправятся воевать куда-нибудь в другое место. В большинстве случаев такие губернаторы обнаруживали, что подаренное ими же оружие обращалось против них самих.

Многие виды ксеносов настолько отличаются от людей, что имперские ксенобиологи считают их не более, чем животными. К примеру, тираниды – это просто почти бесконечная масса слюнявых тварей, хотя инквизиторы, сражавшиеся с ними, считают, что этот вид чужаков обладает единым, направляющим их разумом. В одиночку большинство тиранидов обладает умом и самосознанием не большим чем у монозадачного сервитора, но в больших количествах эти ксеносы способны применять сложные стратегии.

Немногим легче классифицировать множество существ-паразитов. Многие путешественники, странствующие по Каликсиде и за её пределами, рассказывают о тварях, называемых «трематодами» или «мозговыми червями», что медленно переписывают генокод своего носителя, размножаясь самым отвратительным способом, который только можно себе представить. Другие же просто пытаются поработить человечество, превратив его в послушных исполнителей своей воли.

Существуют и множество других ксеносов, ни на что не похожих, и не поддающихся никакой классификации. Некоторые формы жизни даже основаны не на углероде. Пример тому – столпники, распространившиеся по нескольким мирам каликсидской Периферии. В бестиариях Ордо Ксенос перечислено множество ещё более странных существ – одни описаны как облака газа, а другие – как нематериальные создания, питающиеся энергией звёзд.

В Ордо Ксенос служит много видов инквизиторов, но почти все они делятся на два лагеря – на тех, кто занимает исключительно оборонительные позиции, и тех, кто призывает к более активным и агрессивным действиям. Первые странствуют по Империуму, выискивая следы ксеносов, вторые же путешествуют в межзвёздной тьме, разыскивая логова чужаков и разрушая их прежде, чем их обитатели сделают то же самое с мирами человечества.

Охотники на ксеносов легко распознают следы присутствия чужаков. Они способны отследить поведенческие отклонения у населения зараженного мира. Они могут рассказать, чем отличается артефакт доимперских времен, созданный человеческими руками, от вещей, сотворенных лапами, когтями или щупальцами чужих. Они знают, чем могут закончиться сношения с ксеносами – генетическими манипуляциями паразитов, вторжениями, порабощением или уничтожениям населения целых планет. Среди инквизиторов Ордо Ксенос есть те, что готовы устраивать широкомасштабные чистки, так и те, что предпочитают действовать тайно. Затронутые скверной уже обречены – они будут либо уничтожены Инквизицией, либо попадут в руки чужих.

Ордо Хронос

Даже среди самых многознающих инквизиторов Каликсиды непросто найти того, кто хотя бы слышал об Ордо Хронос и ещё труднее – того, что хотя бы примерно представляет себе, чем этот ордос занимается. Считается, что его члены изучают варп-путешествия и течение времени. Среди путешественников широко известно, что зачастую корабль может прибыть в пункт назначения куда позднее, чем рассчитывал навигатор – например, для экипажа корабля, идущего в Варпе, пройдёт несколько месяцев, а в реальном мире – несколько столетий. Про такие случаи рассказывают много страшных историй, но это неизбежный риск для каждого путешественника. Куда менее известны случаи, когда судно выходило в Имматериум в точке назначения раньше, чем входило в него. Для суеверных пустотников подобное – настоящий кошмар.

Считается, что Ордо Хронос был создан на Иерихонском рубеже для борьбы с временны́ми аномалиями, вызванными подобными обстоятельствами. Его члены обеспокоены тем, что люди, попавшие в прошлое, могут своими поступками изменить судьбу Человечества и намерения Императора. За прошедшие столетия ордос исследовал множество видов временных аномалий, в том числе тех, что, по-видимому, были созданы намеренно.

А потом Ордо Хронос просто исчез. Никто не знает, сколько в нём состояло инквизиторов, но выглядит это так, будто в один миг все, связанные с ордосом инквизиторы пропали или залегли на дно. Веками из уст в уста передаются легенды об участии в этом исчезновении отступников из Адептус Механикус, искавших какие-то древние и запретные технологии. Как и почему исчез Ордо Хронос, и может ли он однажды вернуться – тема для рассуждений среди тех, кто вообще слышал о его существовании. Говорят, что некоторые уже готовятся к их возвращению, считая день, когда ордос вновь объявится, роковым для всего человечества.

Более воинственные члены Ордо Ксенос открыто сражаются со своими врагами. Они командуют экспедициями на миры, где, по их подозрениям, существуют чуждые человечеству формы жизни, для того чтобы определить степень угрозы, исходящей от них. Если опасность невелика, инквизитор может разместить вокруг планеты коммуникационные маяки, транслирующие предупреждение для любого судна, что приблизиться к планете. Некоторые миры и вовсе объявлены запретными – сама высадка на них карается смертью. Такие жёсткие меры принимаются для того, чтобы исключить возможность переноса инопланетных форм жизни на один из кораблей, а потом и миров Империума. Некоторые ксеносы оказываются столь опасными или отвратительными, что столкнувшийся с ними инквизитор решает, что они должны быть полностью истреблены. В таких случаях может быть применена и последняя мера – экстерминатус – но если планета достаточно ценна, то достаточно будет вызова Имперской Гвардии или космодесанта.

Как было упомянуто выше, Империум занимает большую часть галактики, а это значит, что планеты, системы или даже целые империи ксеносов могут располагаться не только на её окраинах, но и в так называемом «диком космосе» – зонах пространства, отделяющих один сектор от другого. Таким образом, даже далеко от Звёзд Гало можно встретить планету, которой правят мерзкая инопланетная раса, от нападений которой соседям придется постоянно обороняться. Зачастую инквизиторы Ордо Ксенос организуют местные вооружённые силы и наносят карающие удары или ведут целые крестовые походы, стремясь избавить владения человечества от подобных соседей.

В Ордо Ксенос существует такое же разделение на пуритан и радикалов, как и во всей Инквизиции. Пуритане пытаются уничтожить всякий след чуждых форм жизни в галактике, временами распространяя свою ненависть даже на тех существ, что не обладают разумом и сознанием. Эти люди верят, что человечеству явно предначертано править звездами, и, что любая жизнь, происходящая не со Святой Терры, должна быть уничтожена. Эта установка очень близка тем догмам, которые проповедует Экклезиархия, и потому охотнику на чужих не потребуется больших усилий, чтобы разжечь в людях пламя ненависти к ксеносам, когда это потребуется. На периферии контролируемого человечеством космоса обстановка куда сложнее, особенно это касается миров, имеющих слабые и нерегулярные связи с остальным Империумом. Убедить население мира выступить против существ, с которыми они поколениями торговали пищей или сырьём, может быть очень непростым делом.

Впрочем, многие инквизиторы Ордо Ксенос готовы к мирным контактам с иными расами. Лишь самые фанатичные монодоминанты сочли бы сотрудничество с эльдарами великим грехом – в истории Империума немало примеров, когда эти расы действовали совместно, например, против орков или тиранидов. Куда больше разногласий вызывает использование ксеносов-наёмников, вроде круутов. Немало имперских губернаторов, столкнувшись с непосредственной опасностью, обращались к подобным солдатам, зная, что помощь от Империума придет слишком поздно. Как правило, после этого, инквизиторы Ордо Маллеус проводят расследование, пытаясь определить, не были ли солдаты, сражавшиеся плечом к плечу с ксеносами, затронуты скверной. Как правило, такие ситуации обходятся без далеко идущих последствий, если, конечно, этот инквизитор не оказывается истовым пуританином, готовым подвергнуть очищению целые полки и низложить планетарное правительство.

«Ксеносы – это мерзость, от которой нам должно очистить наши миры; освободить от них галактику; уничтожать их везде, где они появятся. Впрочем, иногда они могут оказаться очень полезным орудием…»

- инквизитор Таарн

Радикалы из Ордо Ксенос заходят куда дальше. Они могут открыто сотрудничать с ксеносами или даже вводить их в состав своей свиты. Реакция остальных инквизиторов на такое может быть очень разной и во многом зависит от природы ксеносов, которых касается дело. Например, в конце 977.M41 некий инквизитор Форстав явился в Трезубец на заседание конклава в сопровождении трёх десятков круутов-телохранителей. Коллеги Форстава отреагировали на это по-разному, но значительное число пуритан обвинило его в отступничестве. Полилась кровь, и в завязавшемся бою несколько обвинителей было убито. К сожалению для Форстава, его телохранители, следуя обычаям своего народа, принялись пожирать плоть убитых, а такое зрелище переполнило чашу терпения даже самых широко мыслящих инквизиторов. Форставу пришлось с боем прорываться из Трезубца. Удивительно, но ему это удалось – он выбрался тяжело раненым и всего с десятком телохранителей. Считается, что Форстав скрывается где-то в Мальфийском субсекторе, и несколько инквизиторов охотятся на него и по сей день.

Крепкие узы связывают Ордо Ксенос с организацией под названием Караул Смерти. Она состоит из космодесантников, отобранных их своих орденов для службы в одной из тайных крепостей, расположенных в стратегически важных местах по всему Империуму. В таких цитаделях базируются ликвидационные команды – небольшие отряды опытных и умелых астартес, по воле Инквизиции проводящих жизненно важные операции по защите человечества от ксеносов. Караул Смерти существует благодаря древним клятвам, что повелевают орденам космодесанта отправлять боевых братьев на службу Инквизиции, где эти воины покрывают себя немеркнущей славой. Служба в Карауле Смерти – одна из величайших почестей, которых может удостоиться боевой брат, и одно из самых опасных испытаний, которое может ему встретиться.

Ордо Маллеус

«Я не заклинаю вас от страха – Император видит, что вы не боитесь. Но если ни пси-пушка, ни могучий молот не могут повергнуть такого врага, если болтер не поможет нам уничтожить ужас и безумие, что несут порождения Варпа, какое оружие нужно нам?

Вера! Вера – наш несокрушимый щит, против которого демон бессилен. Вера – наш огненный меч, которым мы вырежем дьявольскую опухоль Хаоса отовсюду, где найдем!»

- приписывается лорду-инквизитору Гефесту Грудду

Инквизиторы Ордо Маллеус приносят клятвы защищать души человечества от врагов, что обитают в Варпе, «Врагов потусторонних». Само знание о существовании подобных созданий под запретом, но каждое течение Имперской веры предупреждает своих последователей о существах, что пожирают людские души – и неважно, называют они их демонами, злыми духами или одним из миллиона других именований. На самом же деле, большинство проповедников в этом вопросе так же невежественны, как и их паства. Лишь членам Ордо Маллеус ведома истина о кошмарных созданиях, что рыскают за тонкой завесой, отделяющей тварный мир от Имматериума, уничтожению которых они посвятили свои жизни.

Охотники на демонов посвящены в тайны, сами по себе способные повредить рассудок. Они изучают истинные имена демонов, рассчитывая получить власть над ними, исследуют множество богохульных способов призыва этих отвратительных созданий в материальный мир и их изгнания. От инквизиторов требуется огромная осторожность, ведь за одним призванным демоном могут последовать целые легионы, и начнется настоящее вторжение, которое способно уничтожить население целых планет.

Члены Ордо Маллеус пытаются предотвращать такие прорывы и бороться с демонами, всё же проникнувшими в реальный мир. Немалая часть их обязанностей – преследование тех, кто продал

свои души Губительным силам, богам Хаоса. А таких находиться немало, ибо рыскающие в Варпе создания обещают тем, кто достаточно безумен, чтобы взывать к ним, почти безграничную силу. Люди всегда жаждут того, что не могут получить, и служение Губительным силам предлагает быстрый путь получить то, о чем человек не осмеливался и мечтать. И хотя некоторые еретики действительно получают награду за свои деяния, большинство платят ужасную цену за глупость, продавая свои души и становясь игрушками в руках обитающих в Варпе хищников.

В Каликсиде, как и во всём Империуме, существует множество культов поклонения Тёмным богам. Человечество стоит на грани гибели, ибо колдовские обряды, что проводят еретики, могут ввергнуть целые миры в пасть Варпа и бросить душу Человечества на потеху Хаосу. Потому инквизиторы из Ордо Маллеус повсюду разыскивают культы и уничтожают их до последнего человека.

Хотя большинство членов Ордо преданно идее уничтожения демонов во всех их проявлениях и тяготеет к пуританскому мировоззрению, в рядах охотников на демонов находится место и радикалам, большинство из которых – ксантиты, считающие, что вполне допустимо бить Хаос его же оружием. Они используют артефакты, созданные прислужниками Тёмных богов, или даже демонические клинки, что пожирают душу своего владельца, так же как проливают кровь его врагов. Некоторые инквизиторы заходят так далеко, что начинают прибегать к понастоящему тёмному колдовству – например, создавать демонхостов, то есть живые вместилища для демонов, которых радикалы принуждают служить и сражаться против себе подобных.

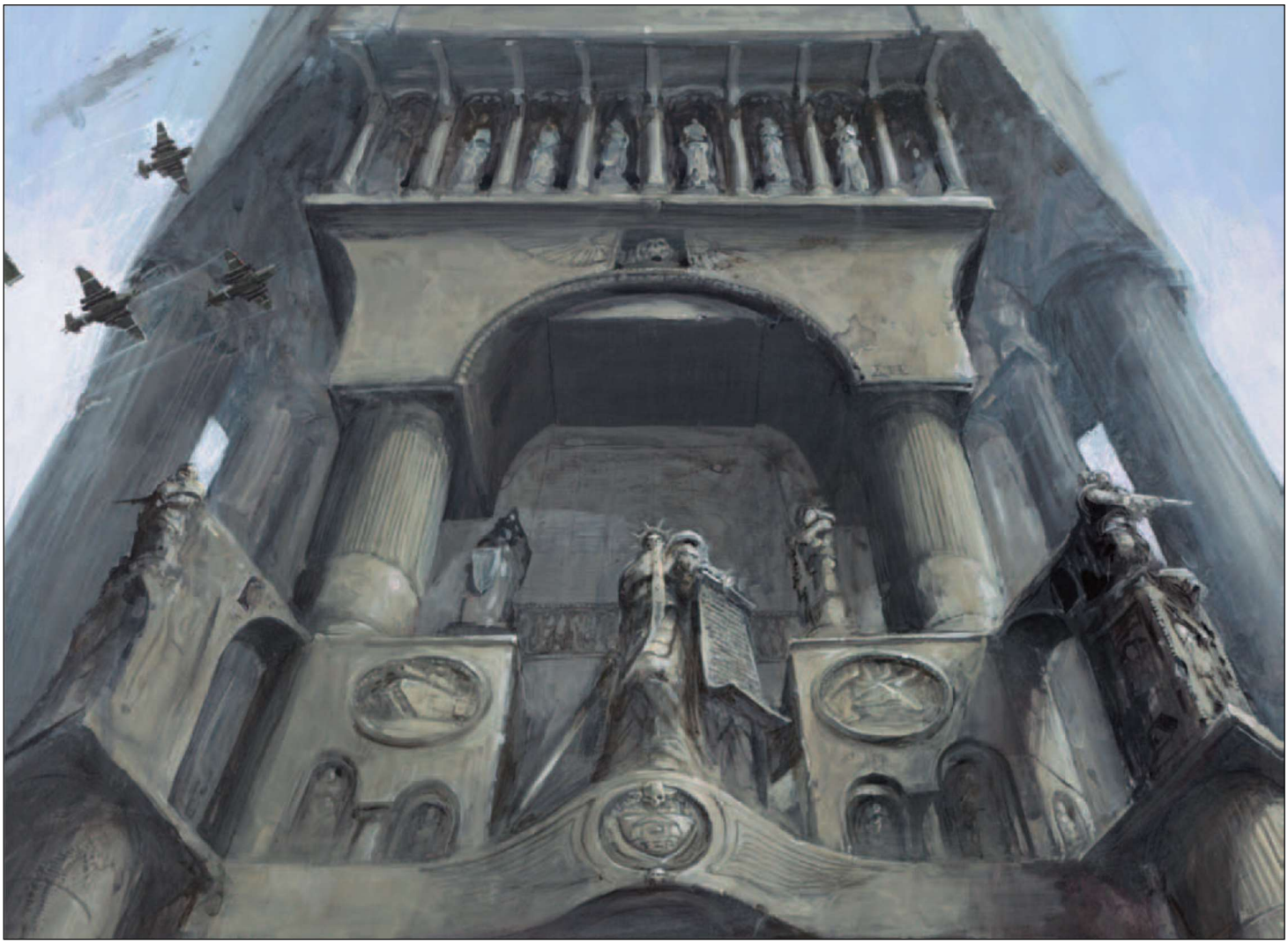
Маллеус, должно быть, наиболее сильно терзаемый противоречиями и внутренними распрями ордос, особенно в Каликсиде. Вражда между отдельными группами поражает. Противостояния пуритан и радикалов обычно не выливаются в вооружённый конфликт, но их ненависть почти осязаема, а кровавые счёты сводят за пару слов, десятки лет назад брошенных на конклаве.

Ордо Маллеус имеет в своем распоряжении одно из самых могущественных воинств Империума. Орден Серых Рыцарей – уникальная организация, целиком посвятившая себе борьбе с демонами и отвечающая только на запросы Ордо Маллеус. Серые Рыцари – лучшие из космодесантников. Их духовная чистота – пример для всего Империума; можно с уверенностью говорить, что за все десять тысяч лет ни один из братьев ордена не запятнал себя предательством. Кроме того, каждый Серый Рыцарь – великий воин и мастер психического искусства, способный биться с демоном, как в физическом, так и в духовном мире. Крепость-монастырь ордена расположена на Титане, на поверхность которого запрещено ступать посторонним, кроме лишь самых уважаемых и доверенных союзников. Из этой цитадели (и, вероятно других, разбросанных по Империуму) Серые Рыцари отправляются в бой на борту самых быстроходных кораблей, что только может предоставить им Адептус Механикус. Без благородных и самоотверженных деяний воинов этого ордена были бы потеряны тысячи миров, и триллионы душ были бы порабощены тварями Эмпиреев.

Взаимодействие

Служители Святых Ордосов имеют право требовать всего, что потребуется для исполнения своего долга от любого из множества имперских ведомств. Их власть распространяется на всех и каждого, кроме, быть может, верховных лордов Терры. Теоретически, полномочия инквизитора беспредельны, но на практике, обстоятельства в которых действует каждый инквизитор, могут накладывать ограничения на его власть.

Более того, сами инквизиторы по-разному взаимодействуют со своими коллегами в разных частях Империума. В некоторых регионах, члены Святых Ордосов работают в одиночку, изредка встречая себе подобных. В иных местах инквизиторы объединяются в формализованные организации, которые постепенно



вырабатывают собственные традиции и обеспечивают себя ресурсами. За прошедшие тысячелетия возникло и погибло бесчетное множество таких объединений, ибо могущество Инквизиции зиждется не на единстве, а на власти и влиянии каждого отдельного агента Трона. Сектор Каликсида породил такую организацию – Каликсидские Ордосы. Этот союз сложился около тысячи лет назад усилиями нескольких важных людей и по сей день обеспечивает зримое и весомое присутствие Инквизиции в этом кишащем ересями и раздорами секторе. Невзирая на неограниченную власть Каликсидских Ордосов, большинство миров сектора и его организаций сохраняет независимость, оставаясь частью сложной имперской системы феодальных взаимоотношений.

Ниже детально описываются тонкости взаимодействия инквизиторов с каждой из важных имперских организаций в Каликсиде.

Планетарные губернаторы

Вне зависимости от формы правления на конкретной планете, мир всегда подконтролен человеку, занимающему пост планетарного губернатора или имперского управителя. Большинство миров Империума почти полностью независимы – по крайней мере, до тех пор, пока они продолжают выплачивать десятину – другие же находятся во владении Адептус Механикус, Оффицио Муниторум или даже Космодесанта. Но даже у таких миров существует свой правитель – в случае с Механикус это магос-прим, с Администратумом – верховный префект, с Адептус Астартес – магистр ордена или назначенный им регент. Титул может быть каким угодно, но общий принцип более или менее един для всех.

Если у инквизитора нет нужды скрываться, он часто отправляется непосредственно к правителю планеты. Если агенту Трона нужны ресурсы, которые он хочет получить быстро и без посредников, он просит – или требует – их у того, кто облечён здесь высшей властью.

Визит к планетарному правителю инквизитор может обставить как встречу равных, на которой будут соблюдены все подобающие церемонии. Это немало говорит о хитрости и уме такого агента Трона. В разговоре с губернатором он будет осторожно излагать свои требования, теша самомнение наместника медовыми речами и знаками почтения. Впрочем, что бы ни говорил инквизитор, он никогда не поставит себя на одну доску с подобным чиновником. Иные носители печати не дают себе труда даже притворяться – они прямо и недвусмысленно требуют у имперских управителей всё, что пожелают.

Подавляющее большинство губернаторов выполняют требования инквизиторов без всяких колебаний – даже если народ планеты настолько невежественен, что и не подозревает о существовании других планет, его правитель прекрасно осознаёт, что его мир – лишь один из многих, и властью над ним он полностью обязан Адептус Терра. Некоторых имперских управителей задевают требования и методы Инквизиции, служащие им напоминанием об ограниченности собственной власти, но лишь очень глупый губернатор будет прямо отказывать в помощи агентам Трона. Случается, что иные имперские управители ведут дела, что хотели бы скрыть от внимания Святых Ордосов. В таком случае инквизитор, поняв, что губернатору есть что прятать, может начать проверки, пытаясь вывести чиновника на чистую воду. Бывало, что особо дотошным агентам Трона удавалось таким образом раскрывать заговоры, на обнаружение которые иначе пришлось бы потратить много месяцев.



Имперская Гвардия

Огромные армии Имперской Гвардии набираются из лучших бойцов Империума – каждая планета отдаёт десятую часть своих вооружённых сил, когда это потребуется. На некоторых планетах гвардейской десятины не взимают поколениями, в то время как население других постоянно сокращается от непрекращающейся вербовки – всё зависит от местоположения мира и того, ведутся ли рядом войны. Все набранные войска выводятся из-под юрисдикции планетарных властей, становятся частью Имперской Гвардии и формируются в полк, перевооружённый в соответствии со стандартами Оффицио Муниторум. Свежие части направляются на ближайшие театры военных действий или, что реже, размещаются на гарнизонных мирах, формируя стратегический резерв и ожидая настоящего назначения.

Впрочем, отнюдь не все полки в итоге попадают на ту войну, для которой были набраны. Случается, что гвардейцев перехватывает инквизитор и ведёт их в бой с совершенно другим противником. В зависимости от природы и длительности задания, агент Трона может реквизировать для своих нужд отделение, взвод, роту, а то и полк солдат.

Взаимодействие гвардейцев и инквизиторов зачастую определяется характером последних. Некоторые являются к верховному командованию и, объявив начальнику штаба свои требования, отправляются за войсками. Другие же, напротив, идут прямо к нужному им подразделению и сообщают ему о новом задании.

И вновь, нужно быть очень глупым командиром, чтобы отвергать требования инквизитора. Случалось, что офицеры посылали инквизиторов отправлять свои запросы на общих основаниях, неизбежно сопровождаемых бесконечной бумажной волокитой. Однако комиссары быстро заставляют таких людей изменить решение, прежде чем оно успеет оскорбить инквизитора.

После того как носитель печати получит нужных ему солдат, роль Оффицио Муниторум снижается. Конечно, если агент Трона забирает солдат надолго, им потребуются поставки припасов и подкрепления, чтобы восполнить боевые потери. На деле же очень немногие инквизиторы реквизируют гвардейцев на столь длительный срок, чтобы эти вопросы стали настолько важны. Обычно, пережив одно задание, подразделение возвращаются в ряды Гвардии более или менее целым.

Одна из особенностей работы Инквизиции заключается в том, что она сражается с такими врагами, слухи о самой природе которых не должны дойти до лишних ушей. Зачастую гвардейцы, пережившие сражение, гибнут от рук самой Инквизиции, следящей за тем, чтобы у скверны не было ни малейшей лазейки. Особенно это верно для тех полков, что оказались на службе Ордо Маллеус и сталкивались с демоническими прислужниками Губительных сил. Такие части нередко уничтожались орбитальными обстрелами – подобная смерть может считаться милосердной, учитывая то, что эти люди успели увидеть. Более везучие полки удостаиваются чистки памяти, хотя эта сложная процедура обычно применяется только для самых опытных бойцов, которых инквизитор планирует использовать и дальше.

Нет ничего неслыханного в том, чтобы инквизитор реквизировал для своих целей целый полк, который будет медленно редеть от сражения к сражению. Через несколько месяцев от пятитысячной части останется несколько десятков заматеревших ветеранов, способных справится даже с самым страшным врагом. Случается, что покрытый шрамами гвардеец, стоящий плечом к плечу с инквизитором – это последний воин из целого полка, уже давно ставший не просто доверенным слугой, но аколитом.

Иногда у инквизитора бывает повод для сомнений в лояльности подразделения или его командира. Империум огромен и порой полки, а то и целые армии, теряются из-за логистических ошибок или не отвечают на приказы, отправленные с расстояния в сотни световых лет. Иногда это делается намеренно. Агенты Трона, обнаружившие подобных отступников, могут призвать другие гвардейские полки и их руками расправиться с мятежниками. Некоторые инквизиторы для этого намеренно используют земляков мятежников, рассчитывая на рвение, которое выкажут гвардейцы, пытаясь искупить грехи своих сородичей.

Имперский Флот

Хотя услуги Флота требуются инквизиторам куда реже, чем помощь Гвардии, тем не менее, такие обстоятельства периодически возникают.

Самое очевидное требование – транспорт. Империум велик, а межпланетное путешествие, даже в пределах одной звёздной системы – далеко не обыденность. Инквизитор, которому срочно нужен транспорт, наверняка обратится к Имперскому Флоту. Зачастую предоставленный корабль будет фрегатом или иным малым судном, поскольку корабли основного класса требуют такого количества приготовлений, что не попросту не успеют прибыть в нужное место к нужному времени. Малые суда сопровождения могут выйти в космос, как только запросивший их инквизитор взойдёт на борт, а крейсерам потребуется много дней на подготовку.

Инквизитор может заручиться поддержкой военного судна не просто из соображений удобства, ибо присутствие на орбите самого маленького корабля может обеспечить мир на планете. Даже фрегаты обладают существенной огневой мощью, которую легко могут обратить против наземных целей. Такая поддержка с воздуха может очень помочь находящемуся на планете инквизитору и его свите.

Как и в случае с Имперской Гвардией, временное откомандирование может превратиться в постоянное назначение. Часто корабли удерживают при себе инквизиторы, чьи расследования вынуждают их посещать много разных планет. Каликсидские инквизиторы, впрочем, редко прибегают в такой мере, поскольку сектор достаточно плотно пронизан торговыми путями, и по ним ходит множество принадлежащих разным синдикатам судов, которыми инквизитор может воспользоваться. Впрочем, те агенты Трона, что предпочитают определенную степень независимости, пользуются кораблями и экипажами Каликсидского линейного флота – к немалому огорчению последнего.

Флотские командоры куда реже преступают свои клятвы, чем их собратья-грязееды из Имперской Гвардии. И дело не в какой-то особой преданности – просто для того, чтобы оставаться в строю, корабль должен периодически пополнять запасы топлива и ремонтироваться – а в эти операции обслуживания вовлечён не только Флот, но и Адептус Механикус, и много других организаций. Изменники погибнут, если не смогут добраться до нелегального порта, не примкнут к пиратской флотилии или если не сумеют сохранить видимость верности Империуму на мирах, где есть нужные им ресурсы. За такими отступниками обычно охотится сам Флот, но иногда к нему присоединяется Инквизиция, не оставляя предателям никаких шансов.

Адептус Министорум

Экклезиархия – сравнительно новая организация, сформированная катастрофическими событиями эры Отступничества. До этого Имперское вера представляла собой множество разрозненных культов, грызущихся друг с другом за превосходство и сыплющих взаимными обвинениями в ереси. Реформация, что последовала после эры Отступничества, создала Министорум – централизованную организацию, которая должна была гарантировать, что произошедшее никогда не повторится. Несмотря на то, что Имперская вера всё ещё существует во множестве видов и культов, над всеми ними есть власть, которой подчиняются миллиарды священнослужителей.

Отношения между Инквизицией и Министорумом бывают очень разными. Экклезиархия крайне ревниво относится к своей роли пастыря человечества и земного представителя Бога. Инквизиция же считает себя высшей инстанцией и судьей, что также отвечает лишь перед Императором. Не стоит и говорить, что у обеих организаций есть масса причин для конфликтов. Между служителями Экклезиархии и инквизиторами часто сохраняется взаимное недоверие, которое усиливается, если инквизитор придерживается каких-то взглядов, кроме откровенно пуританских. Неудивительно, что большинство пуритан, поддерживающих связи с Министорумом, состоят в Ордо Еретикус.



Как уже упоминалось, Инквизиции часто требуются услуги сестёр битвы, но агент Трона, демонстрирующий достаточно пуританские взгляды, может рассчитывать и на иных союзников – например, аркофлагеллантов. Аркофлагеллация – наказание, которого удостаиваются лишь самые мерзкие из богохульников. Приговоренный подвергается нескольким хирургическим операциям, вроде тех, что переносят будущие сервиторы, а его разум претерпевает ритуалы очищения, что безвозвратно разрушают личность и превращают человека в безумца, жаждущего искупить свои грехи в неистовстве битвы с врагами церкви. Более страшный способ кары – машины наказания. Это огромные, размером с дредноут Космодесанта, украшенные печатями чистоты механизмы, управляемые кающимися грешниками. Экклезиархия использует такие машины для наказания виновных, заставляя еретиков сражаться с их бывшими товарищами. Инквизиция также ценит эти механизмы за их невосприимчивость к страху и тот факт, что их пилоты – расходный материал.

Инквизиторам, состоящих в особенно тёплых отношениях с Адептус Министорум, может посчастливиться обрести надежного союзника в лице одного из понтификов. Эти опытные и благочестивые служители церкви часто идут своим путем, следуя туда, куда их призывает вера. Часто они попадают на службу в Святые Ордосы, и в первых рядах бьются в вечной войне за души человечества.

Адептус Астартес

Ордена космического десанта – это самодостаточные и не подчиняющиеся никому (по крайней мере, теоретически) защитники человечества. Несмотря на свою независимость, космодесантники полагаются на содействие других имперских ведомств, с некоторыми из которых за прошедшие тысячелетия они заключили немало договоров. Среди связанных взаимными клятвами с астартес хватает и агентов Святых Ордосов.

Полномочия инквизитора позволяют ему приказать космодесантникам сопровождать его на задании. На деле же никто не обладает силой, достаточной для того, чтобы заставить астартес сделать что-либо, и ордена космического десанта – это одни из тех немногих организаций, коим Инквизиция выказывает вежливость, когда ищет их помощи. Столкнувшись с угрозой, достойной того, чтобы ей занялись астартес, инквизитор обращается к магистру ордена или его представителю, убеждая выделить воинов. Иногда магистр немедленно соглашается с просьбой и отправляет запрошенное подразделение куда требуется. С тем же успехом глава ордена может наотрез отказать, не потрудившись объяснить причин такого решения. Какие-либо меры воздействия на непокорный орден принимаются очень редко и считанные единицы инквизиторов могут принудить магистра помочь Святым Ордосам, если он решил этого не делать.

Несмотря на подобную напряжённость в отношениях с Адептус Астартес, у некоторых инквизиторов сложились весьма тесные связи с отдельными орденами космодесанта. Другие, впрочем, нашли себе немало врагов. Многие союзы веками закреплялись и формализовались, а связанные клятвами астартес всегда откликаются на зов того, кому они приносили обеты. Случалось, что такие договоры сохраняли свою силу даже после смерти инквизитора, чьи полномочия переходили к одному из его аколитов, получившего инсигнию. Подобные клятвы дают инквизитору огромное влияние, как в Святых Ордосах, так и вне их. Кроме вполне очевидных преимуществ в сражениях с врагами Человечества, инквизитор получает и некоторую защиту от козней своих противников, ведь любой соперник несколько раз подумает, прежде чем наносить удар тому, кого поддерживает космический десант.

Хотя между Инквизицией и Адептус Астартес в целом сохраняются нейтральные отношения, иногда Святым Ордосам приходится вести расследование, связанное с каким-либо орденом. Наиболее частая тому причина – подозрение в генетической нечистоте, выдвинутое пуританином, как правило, из Ордо Еретикус. Кроме того, орден может вызвать недоверие отказами в помощи и непокорностью имперскому военному командованию, которому формально не подчинён.

Любое вмешательство в дела Адептус Астартес – немалый риск. Очень немногие ордена рады принимать в своих крепостях-монастырях посторонних, не говоря уже о тех, кто подвергает сомнениям их преданность. Выступивший против ордена будет лишён возможности вызвать помощь, а выдвинувший прямые обвинения может спровоцировать войну, в которой не сможет победить и обнаружить, что его былые союзники не готовы поддержать его в таком противостоянии.

Адептус Арбитрес

Адептус Арбитрес обеспечивают соблюдение законов Империума. На каждом из достаточно заселённых миров арбитры располагают крепостями, из которых они вершат правосудие. Так называемые силовики или законники, за содержание которых отвечают имперские управители, защищают местные законы, а Адептус Арбитрес обеспечивают соблюдение тех, что распространяются на все владения Человечества и стоят превыше указаний местных властей.

Арбитрес имеют много общего с Инквизицией, и эти организации часто совместно работают против общего врага. Также нередко случается, что расследование, которое ведёт арбитр, работая против местной преступной группировки, приводит его к открытию куда более страшных деяний. Многие инквизиторы имеют союзников и агентов внутри Адептус Арбитрес, которые передают своим настоящим господам сведения, способные их заинтересовать. Не раз случалось, что инквизитор приходил на помощь отряду арбитров будто бы из ниоткуда и помогал победить врага, с которым они бы не справились в одиночку.

Инквизиторы очень часто прибегают к ресурсам Арбитрес. Арбитры – профессиональные и преданные служители Империума. Они – идеальные соратники в борьбе против врагов Человечества. Кроме того, арбитры обычно куда больше инквизитора осведомлены о расстановке сил на своей планете и могут указать, как потенциальных союзников, так и заведомых врагов.

Адептус Арбитрес владеют огромными, мрачными громадами участков-крепостей. Такие цитадели закона надёжно защищены, а их гарнизоны – превосходно вооружены. Крепости арбитров зачастую становятся главным оплотом Империума против беснующихся толп мятежников. В каждой из крепостей есть свой астропат, благодаря которому её обитатели могут известить Империум о восстании, даже если бунтарские настроения захлестнули весь мир. Зачастую участки-крепости оставались последней на охваченной беззаконием территорией на всей планете, а обитавшие там несколько сотен арбитров обороняли свой дом до тех пор, пока не приходила помощь извне. Случалось, что подмога являлась в лице одного-единственного инквизитора и его свиты, но даже этого оказывалось достаточно для подавления мятежа. Пережившие один из таких случаев арбитры часто попадали в число постоянных слуг Святых Ордосов. Высшие чины Арбитрес редко препятствуют таким переходам, считая помощь Инквизиции своим священным долгом. Например, когда на Бараспайне во время восстания, вызванного тем, что преступники называют «арбитрской жестокостью», пал участок Омега-14, инквизитор Валлакс завербовал каждого из семидесяти выживших арбитров. Сформированное отборное подразделение насаждало закон по всей Адрантиде, беспощадно карая тысячи преступников.

Инквизиция часто находит в Арбитрес соратников и чрезвычайно редко – врагов. И рядовые арбитры, и судьи практически неподкупны и зачастую служат за много световых лет от дома и почти никогда не оказываются втянуты в местные политические игры. Конечно, это не значит, что не было ни одного арбитра, что отверг бы Свет Императора, но немногочисленность предателей делает их преступления ещё тяжелее. Известен случай, когда маршал Горр объявил все население мира-фронтира Кудрун виновным в мятежных помыслах и приказал арестовать сто тысяч человек. Нечего и говорить, что люди воспротивились, и маршал был разорван на части яростной толпой. Расследование, что провела Инквизиция, показало, что Горр на склоне лет открыл в себе способности телепата и сошёл с ума.

Адептус Астра Телепатика

Адептус Астра Телепатика ответственна за работу вселяющих страх Чёрных кораблей. Эти огромные, древние суда движутся по длинным, тянущимся десятилетиями маршрутам, забирая с каждой планеты родившихся там псайкеров. Их бросают в специальные, оберегающие их души камеры и привозят на Терру, где и будет решено, суждено ли каждому из них жить, служа Империуму, или умереть в единении с Императором. Впрочем, многих несчастных казнят прямо в пути – такое случается, если надзиратели сочтут некоторых подопечных слишком опасными для того, чтобы позволить им жить хотя бы одну лишнюю минуту, даже в застенках Чёрного корабля.

Между членами Ордо Еретикус и Адептус Астра Телепатика часто устанавливается взаимовыгодное сотрудничество – что неудивительно, учитывая, чем занимаются эти ведомства. Одна из немногих обязанностей имперских управителей – вести охоту на псайкеров и передавать добычу прибывающим Чёрным кораблям. Адептус Астра Телепатика использует множество тайных методик для предсказания того, какое число псайкеров родится на определённом мире за одно поколение, и это число растёт с каждым годом. Неудивительно, что у агентов Телепатики появляется повод для беспокойства, когда пойманное на каком-либо мире число родившихся псайкеров оказывается меньше предсказанного. Иногда страхи Адептус оказываются достаточно велики, чтобы призвать Инквизицию расследовать эти несоответствия.

Последствия для планеты, правительство которой пренебрегло своевременным отловом псайкеров слишком ужасны для того, чтобы их осознать, и нередко для того, чтобы справится с этой угрозой, Адептус призывают на помощь инквизиторов со специально обученными и санкционированными псайкерами. Псикультисты – опасный враг, способный подчинить себе кого угодно.

Известны случаи торговли псайкерами-рабами – этих несчастных накачивают наркотиками и подвергают ритуальным истязаниям в попытках сдержать безумие, что исходит от них. Некоторые преступники даже применяли таланты псайкеров в своих личных целях. Но в конце концов, подобная деятельность неизменно заканчивается катастрофой. Порабощённые псайкеры разбивают свои оковы и обрушивают возмездие на всех, кто подвернется им под руку. Жаждущие запретного знания культисты становятся жертвами демонов и провоцируют вторжения из Варпа. Несанкционированные псайкеры теряют контроль над своими способностями, и весь мир захватывает безумие и смерть. Лишь величайшие из охотников на ведьм могут справиться с такими врагами, но даже они зачастую просят о помощи членов Адептус Астра Телепатика.

Кроме подобного сотрудничества, Инквизиция, как и все остальные ведомства Империума, полагается на астропатов, как на средство межзвёздной связи. Телепатика поставляет этих людей каждой из имперских организаций, которым те клянутся верно служить. Многие инквизиторы предпочитают иметь собственных доверенных астропатов, надеясь, то отправляемые ими сообщения будут надежно защищены, и враг не сможет перехватить их.

Ещё одна причина для тесной связи двух организаций заключается в том, что немало инквизиторов сами одарены психическими способностями и обучались у адептов Телепатики. Фактически, они обязаны своими жизнями этим людям, ведь они вполне могли передать будущих инквизиторов в Адептус Астрономика, сочтя их недостойными жить или слишком слабыми для того, чтобы держать в узде собственные способности.

Случается, что и сами инквизиторы служат на борту Чёрных кораблей, лично наблюдая за тем, как члены Телепатики работают со своими подопечными. Когда такое судно прибывает на планету, представитель Святых Ордосов вполне может помочь в сборе «добычи» и проследить за тем, что все псайкеры содержаться в надёжных камерах и ни одному из них не удалось скрыться.

Адептус Механикус

Служители Машинного бога существуют практически независимо от множества других организаций Империума. Они считают себя стоящими выше законов, что управляют жизнями большинства людей, и открыто отвергают учения Экклезиархии. Эта огромная, древняя и таинственная организация настолько бесцеремонно противостоит имперским обычаям, что её существование кажется немыслимым. Причина же кроется в том, что жрецы Марса необходимы Империуму – без их помощи всё, чего достигло Человечество, рассыплется прахом за одно поколение. Пустотные корабли не выйдут из портов, армии не отправятся на войну, переработка сырья остановится, а вместо роскошных дворцов будут воздвигаться лишь жалкие каменные домишки.

Адептус Механикус – чрезвычайно разобщенная и закрытая организация. Её учения чужды тем, кто исповедует Имперскую веру, её язык не похож ни на один из диалектов готического, её члены выглядят очень необычно, даже по весьма широким имперским стандартам. Вся религия Техножречества построена на общении с механизмами и поклонении им, что вызывает у большинства богобоязненных граждан Империума тревогу, если не отвращение.

Техножречество провозглашает своей миссией Поиск знания – сбор всей утерянной во времена эры Раздора мудрости человечества. Они знают, что люди утратили куда больше, чем сохранили, и ведут непрестанную борьбу за сбережение того, что осталось. Они проигрывают эту битву, ибо с каждым поколением понимание всё сильнее заменяется суеверием, а все усилия слуг Машинного бога не могут отвратить человечество от погружения во тьму варварства. В попытках избежать упадка, техножрецы погружаются в запечатанные хранилища утраченных технологий, извлекают с забытых, засыпанных пеплом полей битв древние боевые машины и расшифровывают тайны сущего. Многие в Инквизиции и других имперских организациях считают, что Адептус Механикус идут по тонкой грани между долгом и проклятием, считая опасность, с которой они сталкиваются, куда опаснее демонов или чужаков.



Архивы хранят бесчисленные записи о склоках между Инквизицией и Механикус. До сегодняшнего дня их вражда не выходила за рамки мелких стычек между самыми непримиримыми противниками, и не переходила в масштабные столкновения. Как и любая другая организация, Инквизиция полагается на помощь Адептус Механикус и не раз прилагала усилия к тому, чтобы пресечь зарождающиеся конфликты, пока они не переросли в катастрофу. Но, несмотря на это, многих членов Инквизиции возмущает положение Адептус Механикус, а немало техножрецов негодует при вмешательстве Святых Ордосов в их дела.

Случается, что инквизитор сталкивается с проблемой, для решения которой требуются знания и умения опытного техножреца или разрушительная мощь легиона титанов. Обращаясь к слугам Омниссии в одиночку, инквизитор, скорее всего, получит отказ, но если его прошение будет поддержано изнутри, шансы на получение помощи возрастут. Это одна из причин, по которым инквизиторы стремятся заключать взаимовыгодные союзы с техножрецами, которых часто берут в состав своей свиты. Впрочем, немногие последователи культа Механикус считают себя всерьёз связанными с инквизитором, ведь их истинная преданность принадлежит лишь Омниссии. Тем не менее, такой союз может быть очень полезен для обеих сторон, если цели Святых Ордосов и Адептус Механику будут совпадать.

Администратум

Администратум – это, несомненно, самая большая организация из всех ведомств Адептус Терра. Бесчисленные миллиарды писцов, факторов, клерков и других чиновников управляют всеми делами Империума на каждом из миров. Администратум связан с каждым аспектом жизни в царстве Императора, от сбора десятины до надлежащего распределения ресурсов. И потому нет ничего удивительного в том, что путь инквизитора и одного из множества бюрократов однажды непременно пересекутся.

Знание – эта та сила, на которой держится власть Администратума, и за которой к нему обращается Инквизиция. Говорят, что не бывало в Империуме событий, которые не были бы записаны, и нет записей, что не были бы зарегистрированы, размножены, отправлены на исполнение в пасть огромной бюрократической машины, и, возможно, через несколько веков, переданы в архив. Каждый из этапов такого процесса может занять месяцы или даже годы, в зависимости от важности информации. К сожалению, те, кто определяют эту важность, зачастую пользуются своей собственной «системой ценностей», больше руководствуясь нуждами самой бюрократической машины, чем какими-либо внешними факторами. Неудивительно, что неверно составленные запросы военной помощи могут вернуться отправителю для переделки и, в итоге, сама помощь придёт только, когда его планета уже попадёт в руки чужаков.

Несмотря на поразительную неэффективность Администратума, Инквизиция часто обращается к его ресурсам. Чтобы успешно сотрудничать с чиновниками, инквизитор должен уметь обходить или преодолевать их бюрократические процедуры. Конечно, в этом может помочь инсигния, но многие писцы относятся к ней скорее, как к источнику раздражения, а не как к дамоклову мечу, что готов обрушиться на головы тех, кто вздумает перечить его обладателю. Получившему доступ к огромным инфохранилищам инквизитору предстоит просмотреть и проанализировать чудовищное количество данных в поисках следов, что могли оставить его враги. Немногие носители печати имеет желание и возможность этим заниматься, а потому используют для этого способности служащих у них мудрецов.

Бывает, что Инквизиции приходится расследовать деятельность самого Администратума. Случалось, что целые подразделения оказывались настолько чудовищно неэффективными, что агенты Трона обвиняли чиновников в преступлениях против Человечества и казнили их тысячами. Известны и случаи коррупции, при которых нечистые на руку сотрудники отдела или бюро покрывали чужие преступления. Разворовывание товаров и их продажа на чёрном рынке – проблема небольшая, но однажды целые миры могут не получить нужных ресурсов и достаться врагу из-за чьих-то тёмных делишек.

Концерны и корпорации

Помимо исполинских организаций Адептус Терра, в Империуме существует множество частых предприятий – от просто независимых торговцев, до промышленных синдикатов, раскинувшихся на целые сектора. Некоторые из таких организаций управляются железной рукой их единоличного владельца, другие – советом вкладчиков. Крупные корпорации вполне способны привлечь внимание Инквизиции как источник ресурсов или – что ещё хуже – как объект расследования.

Тот факт, что немногие члены Святых Ордосов гонятся за личным богатством или что-то понимают в денежных делах, означает, что помогая одному из таких агентов Трона, корпорациям приходится забыть об извлечении выгоды, поскольку инквизитор, предъявляющий инсигнию, волен реквизировать для своих целей людей, снаряжение и многие другие ресурсы. А отказывать ему в помощи – все равно, что самому объявить себя предателем, на которого немедленно обрушится жестокая кара.

Лишь самые самоуверенные или самые глупые торговцы будут пытаться препятствовать инквизитору в исполнении его долга. Многие, пытавшиеся, к примеру, защитить свои корабли от насильственного фрахта агентами Трона, потеряли куда больше, чем просто деньги. Другие же, уступив требованиям инквизитора однажды, надолго затаивали злобу, и годами пытались вредить делам обидевших их агентов Трона.

Преступный мир

Экклезиархия говорит, что Империум погряз в грехах и преступлениях, и что души Человечества стоят в шаге от падения в океан вечного проклятия. И для многих планет это – не преувеличение. Миры Империума зачастую управляются столь жестокими и беспощадными методами, что многие люди становятся на преступный путь, ища способ заглушить боль своего существования. Криминальный полусвет с распростертыми объятиями встречает пропащих, готовый предложить им всё – если те смогут заплатить.

Обычно инквизиторам нет дела до подобных уголовников – если, конечно, чинимое ими не выйдет на рамки мелкого беззакония. Заниматься преступниками – дело для планетарных силовиков и Адептус Арбитрес. Но нередко криминальная группировка, сознательно или сама того не желая, переступает некую черту и привлекает внимание инквизитора. Возможно, выгодное дельце, что началось с контрабанды дорогих побрякушек для богатых бездельников, превратилось в торговлю запрещенными ксеноартефактами, а проданные рабы предназначались вовсе не для принудительного труда, а в жертву Тёмным богам. Поэтому инквизиторы часто поддерживают связи в криминальном мире, где за подходящую цену могут получить интересующие их сведения от людей, которые могут даже не знать, кому их продают. Таким образом, деятельность преступных группировок отчасти контролируется, не позволяя криминальным синдикатам превратиться в нечто более опасное.

Случается, что инквизитору приходится заключить союз с определёнными обитателями преступного мира. Среди пуритан очень немногие готовы пойти на такое сотрудничество – только ради победы над более опасным врагом и при отсутствии других альтернатив. Радикалы, напротив, готовы сами искать себе партнеров среди преступной братии, все глубже и глубже уходя в тень, где обитают подобные люди, вдали от глаз Инквизиции.

Протоколы Инквизиции

Владения Императора простираются на всю галактику, включая в себя миллион миров и бесчисленное множество разных культур, верований и традиций. Это сказывается даже на Инквизиции, чьи законы разнятся от сегментума к сегментуму. К примеру, во многих секторах дознаватель может быть возведён в достоинство инквизитора только при согласии трёх других инквизиторов, а получить титул лорда-инквизитора можно лишь из рук другого лорда и при согласии ещё двух из их числа.



Очищение разума

«Я восхваляю милосердие Императора, благодаря которому освободился от воспоминаний. Несмотря на мои преступления, я получил возможность служить. Я свободен от груза вины, но пытаюсь вспомнить стыд, который я должен испытывать»

- аколит Героний Дайл

Процедура очищения разума может проводиться по-разному; зачастую она включает в себя психовирусное, меметическое и телепатическое вмешательство в сознание жертвы, которое незаметно правит её воспоминания и образ мыслей. Будучи весьма полезным инструментом, очищение разума не требует значительных трат времени или ресурсов. Многие инквизиторы охотно применяют её, как и любое другое средство из своего арсенала, другие более осмотрительны во вмешательстве в чужой разум, особенно если речь идёт об их доверенных соратниках и помощниках.

Преимущества чистки разума самоочевидны – те, чей рассудок пошатнулся под грузом ужасных тайн, могут обрести спасительное исцеление в забвении; для тех, кто докопался до поистине запретного знания или открыл то, что должно быть навеки забыто, очищение разума становиться альтернативой немедленному смертному приговору.

Кроме того, лишившийся воспоминаний человек зачастую сохраняет свои навыки (а именно редкие и ценные дарования обычно обеспечивают их обладателю очищение разума, а не смерть). Иногда подобная процедура становится наградой для верного слуги, избавляющей от тяжёлых воспоминаний и постоянных ночных кошмаров, в которых ему являются то, с чем непрестанно сражаются агенты Трона.

Впрочем, гораздо чаще чистка разума используется как мера предосторожности или наказание для тех, кого инквизитор сочтёт слабовольным или ненадежным слугой. Подобных людей, даже лишённых памяти, казнят, как только они исчерпают свою полезность.

Конечно, чистка сознания обладает и своими недостатками. В частности, верный слуга лишается возможности учиться на своих или чужих ошибках. Сама процедура может повредить рассудку агента, и некоторые инквизиторы отказываются подвергать ей своих соратников, предпочитая иметь под рукой сообразительных и самостоятельных слуг.

К процедуре очищения разума регулярно прибегают многие инквизиторы Каликсидкого конклава, зачастую руководствуясь одной из трёх нижеописанных причин.

Запретное знание

На службе Святым Ордосам аколит часто сталкивается со множеством ужасных вещей и узнаёт, что судьба Империума, со всех сторон осаждаемого еретиками, ксеносами и демонами, ежеминутно висит на волоске. Инквизитор может доверить такое знание своим соратникам, но у многих других людей оно вызывает страх, который легко может перерасти в бесконтрольную истерию, что охватит целую планету или даже звёздную империю. Высокое положение, богатство и власть не смогут защитить от ломающих рассудок ужасов, с которыми ежеминутно борется Инквизиция, и даже такие герои как генералы Имперской Гвардии или космические десантники иногда должны лишиться части своих воспоминаний, чтобы оставаться верными и надёжными слугами Императора.

Тёмные тайны

Существуют секреты, которые Инквизиция считает слишком опасными для того, чтобы их оглашать, и тайны, губительные для тех, кто их откроет. Однако же, иногда агенты Святых Ордосов наталкиваются на ключи к одной из этих загадок – и чтобы, они не проболтались о своих открытиях, их воспоминания крадут и хранят под замком. Инквизиции хорошо знаком афоризм «знание – сила», и её члены считают, что некоторое знание силой настолько великой, что его нужно – и даже необходимо – укрыть от посторонних глаз.

Губительное влияние

Вера – это величайшее оружие Инквизиции, но иногда недостаточно даже его. Демоническая одержимость, влияние ксеносов, терзающее разум психическое воздействие нечистых псайкеров – это лишь несколько примеров тех ловушек, с которым может столкнуться аколит в ходе своего служения. Для давшего слабину и дрогнувшего очищение разума становится не проклятием, но благословлением, что освободит от губительного влияния врагов Императора.





VIII

Games Mastery

The Inquisitor and His Cadre

•

Threats and Challenges

•

Running a Campaign

Глава VIII

Ведение игры

«Я слышу эхо, которое раздаётся в коридоре, от шагов, что никогда не были сделаны. Я вижу свет через дверь, что никогда не была отперта, и чувствую аромат цветов, что никогда не цвели. Я ощущаю каждую из возможностей бесконечной вселенной, и мой рот наполняется кровью. Будущего нет, а всё прошлое – ложь»

- Сгоревший провидец, Иокантос, 561.M41

Эта глава посвящена тому, что и как должен делать ведущий – как создавать захватывающие и волнующие приключения; как вдохнуть жизнь в мир **Dark Heresy**, как позаботиться о том, чтобы все получили свою долю удовольствия от игры.

«Возвышение» делает мир **Dark Heresy** более масштабным и опасным. Он преподносит ведущему много новых возможностей, но не меньше создаёт и проблем. Как провести игру, которая понравится всем? Как применить все новые особенности, что предлагает это дополнение к системе? Какой длины должна быть игра?

Прочитав эту главу, вы найдёте ответы на подобные вопросы и сможете получить всё от каждой минуты, что вы отдаете играм по **Dark Heresy** с правилами **«Возвышения»**.

Инквизитор и его свита

«Я жалую тебе титул, которого ты так долго ждал. Буду немногословен. Мой друг, ты был лучшим из всех, кого я когда-либо наставлял. Отсюда и до самого Золотого трона нет никого, кому я бы доверял больше. И потому, с тяжёлым сердцем я дарую тебе это звание. Не будет ни блеска, ни наград – лишь сухой пепел погребального костра»

- инквизитор Уитлок при возведении в ранг инквизитора Сидана

Этот раздел посвящён подготовке группы игроков к приключениям в **Dark Heresy** на более высоком уровне, чем раньше. Персонажи, созданные с помощью этой книги намного сильнее, нежели обычные аколиты, и действуют они в других обстоятельствах. Группу персонажей **«Возвышения»** мы будем условно называть «свитой». Свита состоит из одного или нескольких инквизиторов и сопровождающей их (собственно, в качестве свиты) группы самых доверенных и опытных агентов. Каждый член свиты – мастер своего дела, и каждый крепко связан со своим инквизитором. Подобная команда располагает властью отдавать приказы и принимать решения, что могут иметь далеко идущие последствия. В игровой механике это выражено в системе *влияния*. Перед тем как начинать игру, ведущему стоит обсудить с игроками все возможные вопросы и проблемы, касающиеся устройства свиты, места персонажей в ней, а также типа игры, которую вы собираетесь устроить.

Эта глава описывает самые распространенные проблемы, что могут возникнуть перед группой персонажей **«Возвышения»** и предоставляет некоторые варианты их решения.



Власть и инквизитор

Инквизитор – это лидер и руководитель свиты. Остальные её члены работают на него, а их власть и влияние проистекают именно от господина. В большинстве игр по правилам **«Возвышения»** роль инквизитора принимает на себя кто-то из игроков. По сути это означает, что один из сидящих за игровым столом обладает властью над персонажами своих друзей, отдаёт им приказы и направляет их действия. Иногда это не создает проблем, но чаще подобное устройство группы выбивает из колеи, как игрока-инквизитора, так других его товарищей, а иногда даже ведущего. С другой стороны, факт наличия среди игроков носителя инсигнии помогает создать захватывающую и даже контролируемую игроком историю, что принесет всем массу удовольствия.

Но я не доверяю никому...

Люди, что знакомы со вселенной сорок первого тысячелетия, и имеют опыт игры в **Dark Heresy**, легко представят себе инквизитора, что обращается с членами свиты не как со своими доверенными вассалами и советниками, а как с бессловесными орудиями. И хотя подобное отношение вполне распространено в Инквизиции, это отнюдь не та установка, благодаря которой все участники смогут получить удовольствие от игры. Даже если члены свиты – последние отбросы вселенной, у инквизитора явно были причины принять этих людей к себе и ценить их как близких товарищей или хотя бы как ценные ресурсы, в получение которых были вложены немалые силы, и терять которые попусту будет очень глупо.

Хотя некоторые NPC-инквизиторы не доверяют никому, не имеют ни друзей, ни советников, игрокам необязательно быть такими же, ведь подразумевается, что персонаж-инквизитор работает вместе со своей свитой. Остальных героев могут связывать с их лидером узы не только службы, но и взаимного доверия и уважения, а их отношения – выходить за рамки простой отдачи приказов с одной стороны и слепого повиновения – с другой.

Ведущему стоит обсудить эти аспекты с игроками перед тем, как начать играть и бросать кости. Лучше будет объяснить им все обстоятельства заранее и предупредить того, кто собирается быть инквизитором, что лучше его персонажу принадлежать к числу тех, что не боятся доверять своим слугам. Это главная предпосылка для правильного воплощения в жизнь остальных советов из этой главы.

Если игроки не поддерживают подобную схему отношений, возможно, стоит сделать инквизитора неигровым персонажем (NPC) как в обычной игре по **Dark Heresy**. Такой руководитель может позволить себе быть недоверчивым и пренебрежительным к подчиненным, не вызывая взаимного напряжения между игроками.

Бремя инквизитора

Одна из самых больших проблем, которые возникают при присутствии в числе персонажей инквизитора – это то, что играющий за него человек не получает удовольствия от игры. Конечно, это звучит странно – всё-таки инквизитор – это тот, на кого работают все остальные герои. Казалось бы, это не может не нравиться. Но именно то, что делает профессию «Инквизитор» такой классной, делает и игру за него такой сложной. От инквизитора ждут понимания того, что происходит, и принятия важных решений, которые вполне могут иметь вредные и опасные для группы последствия. Груз вины за «неправильные» решения может привести к тому, что игрок самоустранится от подобных проблем. У других участников же есть свои взгляды на то, как должен вести себя инквизитор, и если его поведение и эти взгляды не совпадают – тем хуже для игры. Инквизитор ассоциируется с определенным типом характера – он должен быть решителен, компетентен, целеустремлен. Такие рамки сильно ограничивают этого персонажа, в то время как другие герои могут быть куда более разнообразными и менее серьёзными.

Носители печати

Инквизиция предоставляет своим служителям регалии, по которым их можно опознать. Как правило, это инсигния – печать в виде стилизованной буквы «I» с черепом. Инквизитор, в свою очередь, может снабдить своих слуг подобными знаками – малыми инсигниями, которые должны показать, что власть их обладателя не должна ставиться под сомнение. Эти символы полномочий не обязательно должны быть выполнены в виде печати – это могут оказаться гербовые перстни, электуировки, письма или красочные свитки. Вне зависимости от формы, знак Инквизиции требует уважения и лишь самые упрямые или целеустремленные осмелятся игнорировать их. Предъявляя инсигнию, аколит или агент Трона как бы говорит: *«Это дело Инквизиции. Не стойте у меня на пути»*. Так слуги пользуются властью господина для выполнения своего задания.

Если подобные ситуации возникают в ходе вашей игры, то персонаж-инквизитор будет чувствовать себя изолированным от остальных и сильно ограничен навязываемой ему ролью. Чуть далее вы найдете несколько советов, которые помогут вам решить эту проблему. В любом случае, ведущему важно убедиться, что тот, кто собирается быть инквизитором, представляет, что его ждёт, и хочет играть именно таким персонажем.

Руководство группой

Персонаж-инквизитор руководит остальными персонажами, но значит ли это, что игрок, выбравший такую профессию, будет руководить остальными игроками? Этот важный вопрос стоит решить перед тем, как начинать игру, ведь от него зависит, чья воля будет направлять всю группу игроков. В точки зрения вселенной, бесспорным главой группы является инквизитор. Правда, если у вас не *очень* необычные игроки, тот, кто выбрал себе такого героя, вряд ли в реальной жизни является одновременно опытным следователем, обаятельным лидером, хитрым интриганом и умелым воином. Кроме того, вне игры, он может и вовсе не являться руководителем. Иными словами, обстоятельства и социальные роли персонажей во вселенной **Dark Heresy** и игроков в реальном мире могут совершенно не совпадать, а проблема в том, что решения инквизитора могут влиять не только на игровой мир, но и на ход игры.

Конечно, самый простой и ожидаемый вариант ответа – взвалить всю ответственность за решения на инквизитора, но существуют и другие способы создания структуры власти внутри группы. Два из них описаны ниже – соглашение игроков «вне роли» и прямые советы ведущего игроку-инквизитору. Всё зависит от вас, но помните, что важно учитывать не только нужды мира **Dark Heresy**, но и заботиться о комфорте и удовольствии для ваших игроков.

Принятие решений

Обсудим, как принимаются важные и судьбоносные для всей свиты решения. Речь в данном случае идёт не о вопросах вида *«Что лучше взять убийце из культа смерти – пару коротких клинков или силовой меч?»*, а о более глобальных, тех, что касаются образа действий всей группы. К примеру, герои получили от своего осведомителя сведения о том, что слуги инквизитора-отступника внедрились в структуры Арбитрес на Подземье и собираются освободить еретика, которого арбитры содержат там в темнице. Устроят ли наши герои беспощадную чистку в Арбитрес или предпочтут сами внедриться в их ряды и собрать больше сведений о действиях отступников? Это решение повлияет на весь ход игры, и это должен понимать тот, за кем остаётся последнее слово. В игровой вселенной, конечно же, инквизитор сам бы принял решение или делегировал бы подобные полномочия одному из своих слуг. Однако в реальном мире полная пере-

дача власти одному человеку может быть опасной. Во-первых, это снижает вовлечённость других игроков. Во-вторых, в такой ситуации, игрок-инквизитор может испытывать дискомфорт от огромного груза ответственности за принятое решение.

Пример потери контроля над группой

Инквизитор Август и его свита из трёх доверенных служителей пытается распутать широко раскинувший свои сети заговор еретиков из Староцерковничества. Вскрывается связь между известным персонажам еретиком и храмовым комплексом на Маккавее Квинтус. Человек, что играет за инквизитора Августа, решает отправиться на Маккавей для расследования. Это очевидное решение не вызывает возражений остальных игроков. Но по прибытии начинаются разногласия.

Играющий Августом решает не применять всей полноты инквизиторской власти, а внедриться в храм под фальшивыми именами и личностями. Предыдущие попытки группы действовать подобным образом заканчивались плохо, и её члены не в восторге от того, что сейчас им придётся пробовать ещё раз. Они хотят опробовать другой подход – явиться в подозрительное святилище, распахнув двери ударом ноги, оцепить предполагаемое гнездо еретиков и выжечь его дотла. Играющий инквизитором понимает желание игроков действовать по-своему, но вместе с тем осознаёт, что их персонажи никогда бы не стали спорить со своим господином, а тот никогда бы не пересмотрел своё решение. С этого момента группа теряет сплочённость, игроки пропускают несколько важных улик, и кампания останавливается.

Причина тому – то, что все члены группы – особенно, инквизитор – тянули одеяло на себя, не учитывая мнение других. Более того, они даже не согласовали свои действия по критически важным вопросам.

Соглашение игроков «вне роли»

Вполне приемлемый для всех членов группы способ принятия судьбоносных решений – коллективное обсуждение. Если у игроков есть противоположные мнения по какому-либо вопросу, пусть они устроят голосование. В случае ничьей, решающий голос остаётся за инквизитором. Это обсуждение должно проходить «вне роли», то есть дискутировать должны не *персонажи*, а *игроки*. Принятое ими совместно решение с точки зрения игровой вселенной рассматривается как решение инквизитора. Единственный недостаток такого способа уладить спор – то, что не все поступки игрока-инквизитора будут продиктованы его личными предпочтениями.

Пример соглашения игроков «вне роли»

Инквизитор Малифика и её помощники – закалённый убийца Пол и ловкий дуэлянт-аристократ Харн пытаются отыскать источник пси-чумы, распространяющейся среди низших слоев населения на Падении святой Астрид. Они выходят на главаря банды по имени Ворн, что явно связан с каждым из мест, где вспыхивала чума. Кроме того, у них на подозрении есть ещё один человек, что может быть создателем чумы – он ныне находится в пространстве Катастроф. Столкнувшись с несколькими вариантами дальнейших действий, игроки решают обсудить их «вне роли».

Человек, что играет за Харна, предлагает организовать налёт и захватить Ворна, поскольку желает испытать своего персонажа в бою. Его товарищ, что играет Полом, тоже не прочь устроить сражение, но он считает, что их отряд не готов к прямому и жестокому столкновению с врагом, и предлагает заручиться поддержкой со стороны и обрушиться на Ворна превосходящими силами. Играющий за Малифику изначально хотел отправиться в пространство Катастроф за потенциальным создателем чумы, но он уступает мнению большинства и соглашается отправиться за Ворном.

С точки зрения игровой вселенной считается, что неумолимая инквизитор Малифика сочла, что наиболее быстрым способом сдвинуть расследование вперёд будет захват того, кто обладает нужными сведениями, и отдала свите приказ готовиться к налёту на убежище Ворна.

Знания персонажей

Инквизитор – это закалённый воин и лидер. Он хорошо знаком со множеством великих и ужасных искусств и обладает умениями, что и не снились обычному человеку. При этом играющий за инквизитора обычно всё же не таков. Конечно, весь смысл ролевой игры – это дать человеку примерить на себя чужую шкуру. Но в случае с инквизитором, то есть человеком, чьи решения могут повлиять на судьбы всех остальных, нужно учитывать разницу между игроком и персонажем. Например, инквизитор, имеющий умение *«Мастерство в тёмных делах»*, явно знает, как правильно организовать тайную операцию по добыче разведданных, хотя сам игрок может не иметь о таких вещах ни малейшего представления.

В подобных случаях ведущему стоит делать скидку на то, что инквизитор знает, что делает. Если герой обладает нужными навыками для того, чтобы сделать что-либо, но игрок не представляет, с чего начать, подкиньте ему пару идей, какие считаете разумными. Помогите ему поступать так, как поступил бы его персонаж – например, упоминайте, что в подобном случае сделал бы опытный и знающий специалист. Но помните – ведущий не должен душить свободу выбора игроков своими рекомендациями, он должен лишь немного помочь смоделировать разумную реакцию персонажей на проблемы, с которыми они сталкиваются.

Например, инквизитор Варавва – мастер тайных операций. Этот персонаж имеет умения и таланты, что позволяют ему эффективно вести расследования, не раскрывая своей истинной личности. Игроки решают, что Варавва и его свита будут под прикрытием внедряться в ряды Имперской Гвардии на Тренче. Играющий за инквизитора считает, что будет вполне достаточно раздобыть подходящий транспорт, снаряжение и явиться в расположение Гвардии под видом прибывшего подкрепления. Ведущий, что помнит об умениях и талантах Варравы, замечает, что не лишним было бы обеспечить себе фальшивые документы, что вполне возможно, учитывая связи инквизитора в Департаменто Мунитурум. Имея нужные бумаги, оборудование и приказы, группа сможет успешно внедриться в ряды командного состава, выдавая себя за военных советников, или на фронт, под видом солдат, пришедших сменить товарищей на боевых постах. Обладая этой информацией, Варавва и его товарищи смогут принимать решения, а игроки будут ощущать, что их персонажи – настоящие профи.



Как работает свита

Свита инквизитора – это небольшая группа специалистов, собранная воедино с одной целью: помогать своему господину защищать человечество от множества грозящих ему врагов. Свита – это ближайшие товарищи инквизитора, отобранные им за свои умения и способности. Таково внутриигровое описание понятия «свита», но без тщательного руководства со стороны ведущего, реальность может сильно разойтись с ожиданиями игроков в худшую сторону. Этот раздел посвящён работе группы – с точки зрения, как игровой механики, так и игровой вселенной.

Обсудите это

Лучший способ избежать многих ошибок – это заранее обговорить с игроками их персонажей, группу и то, как она будет действовать. Стоит сделать это до начала игры, а лучше – даже до начала создания персонажей. Неважно, творите вы новых героев или «возвышаете» бывалых аколитов – обсудите будущую работу в свите вместе.

Важным аспектом обсуждения станет характер инквизитора, которому служат остальные персонажи, их взаимоотношения и *modus operandi*. Если вы играете регулярно, возможно, вам стоит отвести целую встречу на то, чтобы разобраться с этими вопросами и создать или «возвысить» персонажей. В противном случае, постарайтесь уложиться в пару часов. Это отнюдь не бездна времени – его может и не хватить. Вопросы, которые стоит обсудить, описаны ниже более подробно.

Личность инквизитора

Это ключевой момент, который определит весь облик свиты и то, какие персонажи будут в ней состоять. К примеру, скрытный инквизитор, предпочитающий прятаться в тенях и действовать тайно, вряд ли наберёт в соратники свирепых вояк, которые привыкли решать любые проблемы потоками пылающего прометия. Обсудите с игроком, что будет играть за носителя печати, характер его будущего героя. Не препятствуйте и другим игрокам задавать вопросы о своём господине, его мотивах и отношениях с соратниками. Полезным будет дать игроку приведённый ниже список вопросов, чтобы облегчить ему размышления, или просто задать эти вопросы.

- Как инквизитор предпочитает действовать?
- Как инквизитор относится к членам своей свиты?
- Почему инквизитор отобрал в свою свиту именно этих людей?
- Как инквизитор относится к другим людям, не входящим в его свиту?

Кроме того, отвечая на эти вопросы, игрок-инквизитор провоцирует других игроков вносить и свои предложения и может принимать или отвергать их.

Кто я для тебя?

После того, как с личностью инквизитора будет решено, приходит время подумать о его слугах и отношениях между ними и сюзереном. Это обсуждение должно дать игрокам зацепки, что помогут понять, как их персонаж оказался избран для службы в свите. Лучше вариантом действий в данном случае будет предложить игрокам, после некоторых раздумий, ответить на два следующих вопроса:

- Какую роль в свите играет персонаж?
- Каковы отношения у персонажа с инквизитором?

Ответ на оба вопроса должен быть лаконичен и выразителен, если это возможно. К примеру, игрок может сказать от лица своего героя: *«Я убиваю по воле Императора и моего господина»*, а инквизитор считает этого персонажа *«неприятной необходимостью»*. И игрокам, и ведущему стоит записать это. После того, как все выскажутся, обобщите сказанное об инквизиторе, его отношения со своими слугами и самих слугах.

Пример создания свиты

*Пятеро друзей решают устроить игру по правилам **«Возвышения»**. Джон хочет играть инквизитором, остальные не возражают. Ведущий созывает всех вечером для того, чтобы создать персонажей и определить образ свиты. Обсудив всё с ведущим заранее, Джон является на встречу подготовленным. Его персонаж, инквизитор Варавва – недавно удостоенный титула член Святых Ордосов, всегда предпочитающий действовать настолько тайно, насколько это возможно. Варавва относится к своим помощникам с дружеским уважением, выработавшимся за долгие годы их совместной службы аколитами. Он часто обращается за советами к членам свиты, особенно если обстоятельства требуют необычных познаний. Инквизитор доверяет этим людям, ведь когда-то они вместе десятилетиями служили своему старому господину. Варавва от природы весьма подозрителен, и без веских причин никогда не будет доверять людям, не входящим в узкий круг его доверенных лиц – хотя никогда не даст им этого понять.*

Остальные три игрока выбирают себе профессии Дознавателя, Авантюриста и Псайкера-примарис. Они рассказывают о своих героях, их ролях в свите и отношениях с господином, учтя то, что Джон уже рассказал о Варавве. Пол играет за дознавателя Флавия Норна, «пылкого ученика» своего инквизитора, его верного лазутчика и шпиона. Эд описывает своего героя, авантюриста Грегориуса как «наш ключ ко всем тайнам преступного мира» и «доброго друга» инквизитора. Наконец, Кейт, играющая за Замуру, Псайкера-примарис, заявляет свою, героиню как «телохранительницу Вараввы» и ту, кому он доверяет больше всех остальных.

Фрагменты прошлого

Великолепно будет заранее добиться от игроков согласия в том, какой образ действий своей группы они считают идеальным. Так они получат представление о своей роли в свите – один персонаж станет специалистом по сбору сведений, другой – горой мышц, третий – серым кардиналом. Конечно, вы можете просто расспросить игроков о том, как они намерены работать вместе, но куда более веселее и полезнее придумать и описать успешно проведённую операцию, в которой герои участвовали вместе. Вы можете придумать звучное название для этого дела, например, «Очищение дома Ксайдис» или просто подкинуть игрокам идею – скажем о том, что это было уничтожением некоего культа Слаанеш. Затем вам, как ведущему, стоит просто расспросить всех игроков, прося их подробно рассказать о тех событиях. Если игрок затрудняется с ответом, давайте ему наводящие вопросы, вроде *«как вы узнали о продажности в рядах силовиков?»* Конечно, сочинять подобные рассказы можно долго, но постарайтесь уложиться в четверть часа. Если времени не хватает, вы можете просто, узнав интересующие вас детали, попросить игрока-инквизитора в общих чертах рассказать, как всё закончилось.

Это очень свободная и веселая сама по себе форма создания истории, но здесь она используется для того, чтобы дать игрокам примеры того, как их персонажам стоит действовать перед тем как начнётся настоящая игра. Этот метод будет полезен, как для новичков, так и для опытных игроков, позволяя подготовиться к тому типу игры, который подразумевает **«Возвышение»**.



Враги и угрозы

«Чтобы узнать человека – узнай его врага»

- приписывается инквизитору Марру

Героям **«Возвышения»** приходится сталкиваться с поистине грозными врагами. Чем могущественнее персонажи – тем сильнее и их враги, и тем катастрофичней последствия провала. Вывести на сцену таких противников и показать подобные последствия – ключевая обязанность ведущего. В этом разделе вы найдёте рекомендации по тому, как наилучшим образом встроить в сценарий тех или иных врагов. Помните, что хотя персонажи игроков в **«Возвышении»** становятся очень сильны, это не значит, что они отныне бессмертны и могут справиться с любой угрозой. Они всего лишь люди, которые будут сталкиваться с проблемами, что бросят немалый вызов их способностям. Персонаж может быть искуснейшим фехтовальщиком, но разве можно одним мечом победить тысячи неизвестных и безликих заговорщиков, опутавших своими сетями весь сектор? Те противники, с которыми могут столкнуться персонажи теперь – это по-настоящему достойные враги. Могущественные и коварные, они способны действовать столь же тонко и безжалостно, как агенты Трона. В сюжетах **«Возвышения»** персонажи больше не сражаются в битвах – они ведут войны.

Без риска нет радости

Игроки в **Dark Heresy** радуются, когда их персонажам сопутствует успех, а потому успех не должен даваться легко. Из этого утверждения исходит большинство советов этого раздела.

Персонаж должен применять свои умения, рискуя потерпеть неудачу и столкнуться с последствиями. Вероятность провала должна быть реальной и понятной игрокам. Если победа неизбежна – эта победа не принесёт радости. Провал должен иметь последствия, что должны меняться в зависимости от обстоятельств и количества ступеней провала. Например, сталкиваясь с опасным врагом в бою, игрок должен понимать, что его персонаж может погибнуть. Это не значит, что вы, как ведущий, должны всеми силами стремиться его убить или, напротив, предотвратить его смерть. Вам стоит быть объективным, определяя успехи и провалы, выживание или смерть, в зависимости от персонажа. Если вы постоянно позволяете игрокам избегать тяжёлых последствий, они быстро пресытятся своими победами.

Провалы

Последствия не должны быть суровыми и непреклонными – «или успех или полный провал». Лучшим последствием провала будет такое, что отдаляет персонажей от цели. Успех, достигнутый после череды неудач, зачастую приятнее, чем тот, что достался легко. Провал не должен делать будущий успех невозможным, но может отдалить его или приблизить более катастрофические последствия.

Пример:

Персонаж пытается попасть в охраняемый тюремный блок при помощи фальшивой личности и лжи, которой дурит охранника. Провал теста в данном случае не означает, что страж немедленно поднимет тревогу – скорее он, не до конца убеждённый словами персонажа, захочет проверить его правдивость. Герой может попытаться заболтать стража, отговаривая его от этих действий или просто отвлекая. Если вновь случиться провал, персонаж попадёт в ещё более опасное положение, на шаг приблизившись к тому мигу, когда охранник выхватит оружие и забьёт тревогу. После первых провалов персонаж всё ещё может получить доступ в нужный ему блок, но это будет сложнее, чем раньше.



Шаги к катастрофе

Ведущему, обдумывающему возможные последствия провала, стоит держать в голове, чего именно персонаж хочет достичь своими действиями и какой ход событий для него будет предельно нежелательным. Этот вариант и будет потенциальной *катастрофой*, к которой могут привести повторяющиеся провалы. Самые яркие, с ролевой точки зрения, последствия получаются не когда один-единственный провал вызывает *катастрофу*, а именно когда череда неудач постепенно приводит к ней. Это даёт персонажам шанс сделать своё положение лучше или хуже, в зависимости от своих действий, позволяет придумывать планы на ходу, совершать отчаянные поступки и избегать *катастрофы*, будучи в шаге от неё.

Пример:

*Итак, предположим, что персонаж пытается попасть в охраняемый тюремный блок, используя фальшивую личность. Худший для нашего героя вариант развития событий – раскрытие его маскировки, ведь тогда вооружённая охрана легко схватит лазутчика. Это и будет возможной **катастрофой**. Персонаж проваливает тест, с помощью которого пытался, обманув охранника, пройти внутрь, чем приближает **катастрофу**. Тогда наш герой пытается угрозами удержать стражника от проверки его личности, применяя **«Запугивание»**, и вновь терпит провал, из-за чего подозрения охраны только крепнут. Решив пойти ва-банк, персонаж пытается вырубить стражника, вколов ему дозу токсина, однако не успевает незаметно приблизиться на нужное расстояние, и начинается борьба. Персонаж вновь проваливает свой тест, и охранник вырывается из его захвата и успевает ударить по тревожной кнопке. Череда провалов привела к **катастрофе** – наш герой уже слышит топот тяжёлых сапог и понимает, что ему предстоит бороться за свою жизнь.*

Всегда есть рыба покрупнее

Одна из тем **Dark Heresy** (да и всего **Warhammer 40 000** в целом) состоит о том, что независимо от того, насколько могущественным и влиятельным бы не был человек или группа людей, всегда найдётся кто-то, кто будет ещё могущественнее и влиятельней. Помните об этом во время игр по **«Возвышению»**. Казалось бы, враг должен быть столь же велик, сколь противостоящие ему агенты Трона. Не принимайте это за аксиому – если враг должен быть намного сильнее, пусть он таким будет. В целом, не помешает время от времени сталкивать персонажей с кем-то намного могущественнее их самих. Примерами таких врагов могут быть тайный глава огромной организации, для уничтожения которой понадобятся усилия лорда-инквизитора, или обладатель ручного демонхоста, во мгновение ока способный натравить своего раба на агентов Трона. Конечно, вы должны быть осторожны в создании таких угроз. Предусмотрите для агентов Трона способы избежать столкновения с могучим противником или сгладить его воздействие. И помните, что ваша цель – не уничтожить персонажей игроков, а напомнить им, что во вселенной сорок первого тысячелетия есть нечто более страшное, чем они сами.

Непосредственная угроза

Непосредственная угроза – это нечто, что присутствует в том же месте, что и персонажи, и может прямо воздействовать на них. Примером может служить мощный плазменный заряд, отсчитывающий последние секунды до взрыва, установленный в том самом здании, где сейчас находятся наши герои, или непредвиденная встреча с племенем ульевых каннибалов в ходе поисков загадочно пропавшего аристократа. Из подобных, потенциально несущих смерть или увечье кирпичиков и строится действие в **Dark Heresy**. Преодоление угрозы, как правило, требует от персонажа сражаться, бежать или особым образом применять свои таланты и умения, чтобы избежать мучительной смерти. Большинство игр в **Dark Heresy** сталкивают персонажей со множеством *непосредственных угроз*, и **«Возвышение»** – не исключение. Отличие разве что в том, что агенты Трона – куда более сильные персонажи, намного превосходящие врагов, что могли бы сокрушить обычных аколитов. Кроме того, инквизитор и его соратники могут призывать себе на помощь могущественных союзников, используя *влияние*. Это значит, что персонажи **«Возвышения»** способны отмахнуться от большинства *непосредственных угроз*, если, конечно, вы, как ведущий, не столкнёте их с чем-то или кем-то, обладающим достаточным весом, для того, чтобы агенты Трона приняли его во внимание.

Умные враги

Наиболее очевидный путь сохранить врагов опасными даже для персонажей **«Возвышения»** – это сделать их более живучими и способными нанести больше урона. Это совершенно нормальный способ поддержания интереса, но вместе с тем вы можете сделать некоторых противников не просто больше и сильнее, но умнее, компетентнее и хитрее.

Например, посланная за головами персонажей ячейка из культа логиков, будет тщательно выбирать время для атаки, незаметно подбираться как можно ближе и стараться убивать цели по одной, а хитрый ересиарх, наверняка, заранее подготовит несколько планов побега, которыми он будет готов воспользоваться для того, чтобы спастись, а не сражаться насмерть. Конечно, хитрость и ум противников сильно зависит от того, кто они такие. Вернёмся к примеру с логиками – скорее всего, это будет небольшая группа хорошо подготовленных и отлично снаряжённых убийц, но не более. Вряд ли они захотят встретиться со свитой в прямом бою – вместо этого они постараются принудить агентов Трона разделиться, будут использовать ослепляющие и оглушающие гранаты, и нападать на оставшихся в одиночестве агентов, стараясь расправиться с одним как можно быстрее, и взяться за остальных, пока никто не опомнился.

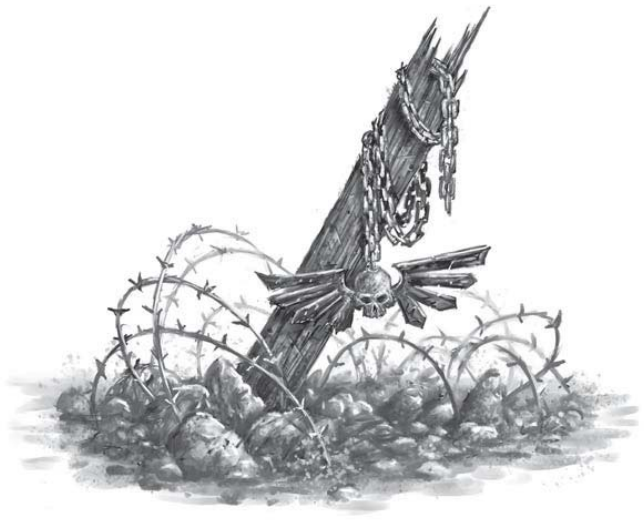
Переход в наступление

Враги в играх по правилам **«Возвышения»** служат для того, чтобы противостоять агентам Трона. Инквизиторы-соперники, заговоры и культы, охватывающие весь сектор, могущественные организации Империума – эти силы вполне способны выступить против инквизитора и его свиты. Они могут действовать, не дожидаясь пока придут за ними, а проводить собственные операции, действуя на опережение. Наибольший эффект этот тип *непосредственных угроз* производит тогда, когда проявляется в тех местах, где персонажи уже привыкли чувствовать себя в безопасности – на своей базе, на корабле, в крепости надёжных союзников. С точки зрения сюжета, цель таких нападений – не убийство персонажей. Напротив, агенты Трона, наверняка, будут способны отбить эти атаки (см. раздел **«Без риска нет радости»**), однако они ставят персонажей в положение обороняющихся и вынуждают их не действовать самих, а реагировать на действия противника. Это делает сражение свиты с врагами более личным – так игроки действительно захотят расправиться с теми, кто пришёл по их души.

Пример умного врага, переходящего в наступление

Ведущий решает начать для своих игроков новую сюжетную линию, в которой будут фигурировать новые враги – логики, решившие захватить в плен инквизитора Варавву, ошибочно полагая, что он владеет информацией о хранилище еретических знаний о генной инженерии, известном как «Архив Полыни». В действительности, Варавва ни разу даже не слышал об этом архиве, а логиков дезинформировал один из инквизиторов-радикалов, что желает покончить с Вараввой. Логики послали ячейку из трёх убийц Пепельной слезы и техноадепта-отступника для того, чтобы схватить Варавву живым. От того же радикала логики знают, где искать свою цель – в старой башне на окраине одного из священных комплексов на Маккавее Квинтус.

Ведущий задумывает убийц как хорошо обученную группу усиленных аугметикой бойцов, ведомых техноадептом-логиком. Группа планирует отключить системы безопасности башни (при этом, они могут и потерпеть поражение, случайно подняв тревогу). Убийцы Пепельной слезы, оснащённые термографической агументикой, вычислят местоположение инквизитора и организуют засаду. Тем временем, техноадепт должен будет минировать генераторы башни и её системы связи. Один из убийц в нужный момент активирует подрывные заряды и погрузит башню во тьму. Одновременно с этим, остальные убийцы бросят ослепляющие и галлюциногенные гранаты, наполняя воздух густым дымом и психотропным газом. После этого они должны будут захватить инквизитора, используя паутинные пистолеты и встроенные в их тела игольники, стреляющие парализующим токсином.





Скрытая угроза

Скрытая угроза – это опасность, источник которой удалён от персонажей и находится вне сферы их прямого влияния. Примером может служить кто-либо, систематически устраняющий союзников свиты, одного за другим, или старательно пытающийся очернить инквизитора и его слуг в глазах Экклезиархии всего сектора. В отличие от *непосредственной угрозы*, что требует внимания персонажей прямо сейчас, *скрытая* может долго существовать вне поля зрения героев, постепенно разрастаясь и становясь всё более опасной. Для того чтобы разобраться с подобной проблемой, персонажам придется сперва отыскать её источник, корень зла, а уж потом браться за его устранение. Такое расследование предполагает, как широкое использование *влияния*, так и неизбежные встречи с целым рядом угроз *непосредственных*, и потому обещает быть долгим. Неудивительно, что противостояние *скрытой угрозе* зачастую служит основой целой сюжетной линии (впрочем, не менее интересно бывает вести кампанию, в ход которой периодически вмешивается посторонняя угроза – подробнее см. ниже). *Скрытые угрозы* – ключевое отличие кампаний **«Возвышения»** от обычных игр **Dark Heresy**, ибо они возможны благодаря тому, что и персонажи игроков, и их противники – влиятельные люди, способные на тайные и непрямые действия на расстоянии.

Создание врага

При создании *скрытых угроз* необходимо помнить, что они должны обладать способностями, позволяющими влиять на ситуацию с расстояния.

Сперва определитесь с тем, от кого будет исходить эта угроза – будет ли это другой инквизитор или продажный планетарный губернатор? Быть может, культ, имеющий сторонников в высших кругах власти, или преступник, что держит в страхе криминальный мир всего сектора?

Найдя подходящий вариант, задумайтесь над тем, как этот противник будет вредить свите. Каков его основной метод – насилие, шпионаж, политические интриги, что-то ещё? Проработайте мотивацию и цели этого антагониста – что заставляет его противостоять агентам Трона, и чего он надеется этим достичь? Быть может, его ведёт месть? Или инквизитор и его свита владеют чем-то, что он желает заполучить? Или они попросту знают слишком много?

Наконец, последний шаг – определиться с тем, что конкретно будет делать созданный вами противник.

Смерти и разрушения

Тайный враг агентов Трона, как правило, начинает с ударов по их союзникам, владениям и репутации, стремясь лишить героев возможности действовать. Противник может хитрыми интригами обратить друзей инквизитора во врагов или просто попытаться расправиться с ними.

Удар исподтишка

Первый путь – это убийства, похищения или запугивание помощников, союзников или вассалов персонажей «за кадром». Например, агентурная сеть свиты начнёт редеть прямо на глазах от нанятых врагами убийц или важный союзник инквизитора в Арбитрес однажды просто пропадёт без следа. Подобное наступление нужно вести постепенно, давая игрокам шанс ответить, выяснить, кто стоит за всем этим, и дать отпор. Кроме того, постепенное исчезновение союзников, друзей и контактов создаст весьма гнетущую атмосферу.

Примеры врагов

Если вам требуются подходящие люди или организации на роль *скрытых угроз*, вот несколько вариантов:

● **Кориолан Вестра** (подробнее см. **«Последователи Тёмных богов»**) – бывший миссионер, ныне ставший посредником между еретическими сектами Каликсиды. Его орудия – эти культы, его методы – убийства и колдовство.

● **Архимед Нокст** (подробнее см. **«Проклятые создания»**) – невероятно могущественный мутант и легендарная, устрашающая фигура в каликсидских криминальных кругах. От Нокста вполне можно ждать масштабного заговора, что способен разрушить сеть влияния агентов Трона на той планете, где их деятельность мешает планам Нокста.

● **Дом Крин** (подробнее см. **«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»**) – благородная и сказочно богатая семья, обладающая огромным влиянием в торговых делах по всему сектору. Дом Крин способен переиграть агентов Трона на политическом поприще и может позволить себе использовать услуги лучших наёмников и специалистов.

● **Староцерковничество** (подробнее см. **«Последователи Тёмных богов»**) – это очень скрытый, но уже проникший в высшие эшелоны власти сектора еретический культ, мечтающий о свержении Экклезиархии. Это хитрый тайный противник, чьи средства – дезинформация, удары исподтишка и стравливание своих врагов с другими могущественными организациями.

Интриги

Противоположный вариант действий врага – не атаковать самому, а натравить на персонажей игроков другие силы. К примеру, усилиями врага, агентов Трона могут обвинить в злодеяниях, которые они не совершали, что очень быстро превратит немало друзей в Инквизиции во врагов. Вспомните, какими талантами *влияния* обладают персонажи, и пусть это послужит вам руководством. Если у них есть *«Хорошая репутация (Экклезиархия)»*, то почему бы врагам не подкупить несколько важных фигур в церкви и не начать последовательное очернение наших героев? Конечно же, такой способ воздействия можно сочетать с убийствами ближайших союзников свиты в Экклезиархии.

Пример *скрытой* угрозы

После неудачной попытки логиков захватить инквизитора Варавву, его тайный враг в каликсидских Святых Ордосах выбирает другую стратегию – он решает разрушить репутацию своего противника и дискредитировать его в глазах коллег. Недоброжелатель Вараввы очень влиятелен и располагает доверенными агентами. Прежде всего, он хочет подорвать влияние Вараввы, после чего вывести его из игры будет намного легче.

Варавва располагает большой агентурной сетью, что собирает для него информацию, и позволяет не вмешиваться в каждое дело самому, а также весомой репутацией в Каликсидских Ордосах, где он не раз проявил себя дипломатом и примирителем.

Через посредников враг Вараввы нанимает Сынов Диспатера, и велит им охотиться на всех известных аколитов Вараввы и выбивать из пойманных информацию о других ячейках до тех пор, пока вся агентурная сеть не будет уничтожена. Кроме того, один из членов свиты противника, убийца-колдун, оправляется в Трезубец с заданием убить одного трудящегося там уважаемого учёного так, чтобы обвинение пало на Варавву. Его план срабатывает, и репутация последнего рушится на глазах. Оставленный коллегами и теряющий своих аколитов инквизитор не знает, что делать, а его врагу остаётся лишь ждать, когда Варавва будет обвинён и казнён или пока не станет настолько слаб, что его можно будет просто убить.

Интриги и телепатия

Вести приключения-детективы в **Dark Heresy**, когда в группе есть псайкер-телепат, может оказаться непросто. Вам придётся забыть о простых убийствах. Пара попыток чтения разума, и псайкер говорит: *«Убийца – сенешаль. Он зарезал жертву и спрятал нож на дне мусорного бака в секторе 3»*. Вот и всё, преступление раскрыто. На самом деле, если бы псайкеры пользовались бóльшим уважением, многие преступления стало бы куда проще раскрывать. Увы, имперские ведомства без понимания относятся к идее широко привлекать к работе людей, что могут стать живым каналом для чудовищ из Варпа – такая мысль для них просто смешна. Одна из многих причин, по которой Инквизиция пользуется репутацией грозной и безжалостной организации – это её способность разгадывать «неразрешимые» загадки, благодаря своим псайкерам. К счастью, плохие парни в Империуме знают, на что способны обладатели дара – за десять тысяч лет у них набралось достаточно опыта.

Так что же это значит? Мелким бандитам, подульевым отбросам и тому подобному сброду редко удастся утаить от умелого псайкера что-то важное. По-настоящему опасные преступники или вожди культов Губительных сил, отравляющие местные или всеимперские органы власти, хорошо знают об опасности, что представляют псайкеры, и о том, что таковых хватает в Святых Ордосах. Как же они работают? Как правило, преступники скрывают свои планы и работают через ширмы и слепцов. Так называют организации или людей, участвующих в заговоре, но посвящённых лишь в то, что необходимо знать, чтобы выполнить порученную работу. Убийца, нанятый анонимно, и ничего не знающий, ни о заказчике, ни о его мотивах, но готовый расправиться с указанной целью за оговорённую плату – именно такой «слепец». Ширмой же может быть организация, что существует для того, чтобы содействовать планам своих хозяев, но не их целям – например, группа борцов с нелегальными наркотиками может быть создана, чтобы задавить конкурентов и получать больше прибыли от продаж тех же наркотиков. Дезинформация собственных агентов – обычное дело. Это будет очень полезно, если таких слуг поймают – тогда они искренне обвинят не настоящего нанимателя, а кого-то другого.

Если среди аколитов есть псайкер, подумайте о том, что каждый конкретный NPC может знать или думать, где он побывал и что делал в прошлом – тогда если игрок решит удивить вас, прочитав разум подозрительного наркомана или проведя психометрию найденного в мусоре ножа, вы будете знать, как вести сюжет с учётом психосил. Помните, что Варп тёмен и коварен, а на сведения, почерпнутые оттуда, нельзя полагаться всецело. Учитывайте, что среди персонажей есть псайкер, готовьте приключения, что поощряют использование Имматериума, чтобы сделать игры в **Dark Heresy** красочнее и тематичнее, а не ограничивайте возможности игроков.

Но мы этого не знаем!

Одна из самых больших трудностей в детективных приключениях (особенно наполненных заговорами и интригами) – это донести сведения до героев, не создав у них впечатления, что вы подыгрываете. Они хотят почувствовать, что сами добыли информацию. В то же время, некоторые сведения бывают с для продвижения по сюжету. Никогда не полагайтесь на то, что кто-то из аколитов получит важные данные благодаря одному тесту, потому что стоит ему провалить этот тест, как всё приключение забуксует, а это не понравится никому. Продумайте несколько способов, которым герои могут узнать то, что им узнать обязательно. Если они не справятся в первый раз, предложите им другой путь – ваши игроки никогда не узнают, что могло бы открыться в ином случае, если вы сами не расскажете.

Ведение кампании

«Мы сражается на войне, начала которой мы не вспомним, и конца которой мы не увидим. У неё нет правил, законов и границ, а у нас не должно быть, ни жалости, ни сомнений. Победа не принесет нам награды, а поражение заставит заплатить страшную цену»

- из речи инквизитора Херрода к членам IX экспедиционного корпуса перед вторжением в скопление Фосфор, якобы захваченное Нечистыми учеными

Кампания – это последовательность игр, связанных общим сюжетом и персонажами, развивающимися со временем. В **Dark Heresy** можно играть в короткие сюжеты или вовсе одноразовые отыгровки, но кампания – намного интереснее. Видеть, как персонажи изменяются, борются с искушениями или поддаются им, выбирают неожиданные пути к цели – именно это делает кампании столь непохожими на остальные виды игры. Всё это вдвойне верно для **«Возвышения»**. Растущее могущество персонажей, их влияние и возможности – это те факторы, реализовать которые можно только в кампании. Большинство происходящих в ходе кампании событий – формирование свиты, противостояние *непосредственным* и *скрытым угрозам* – уже описано в данной главе. Это было наполнение для кампании, создаваемое ведущим в соответствии с избранными им принципами, о которых мы сейчас и поговорим.

Темы кампаний

Правила **«Возвышения»** открывают перед персонажами новые горизонты, позволяя заниматься чем-то большим, нежели охотой на еретиков или даже боями с демонами. Теперь они могут принять участие в политических играх, как внутри Инквизиции, так и во всей Каликсиде, и сами выбирать свои цели в бесконечной войне против тьмы. Большее разнообразие возможных сюжетов означает, что ведущему стоит заранее определить, какой тип сюжетов и игрового процесса больше по душе игрокам и сконцентрироваться на нём. Желают ли они опробовать все возможности политических интриг, что предлагает **«Возвышение»**, или хотят проводить своё время в эпических схватках с врагами Человечества? Кампания **«Возвышения»** может концентрироваться на одном из двух аспектов, а зависимости от того, что больше по нраву игрокам – заговоры и не всегда бескровные, но неизменно отчаянные политические противостояния в верхах Инквизиции или прямые столкновения с врагом на полях битв. Большинство игроков отдает предпочтение чему-то одному, но хватает и тех, кто любят сочетания этих аспектов. Создание кампании, концентрирующейся на одном из них, подробнее рассмотрено ниже.

Политика и власть

В кампаниях, концентрирующихся на политических противостояниях, персонажи явно будут проводить много времени, общаясь с другими членами Инквизиции, добывая информацию, манипулируя людьми и организациями. Широкое использование *влияния*, красочные NPC и частое общение с ними – ключевые особенности таких сюжетов. Главная тема кампании – власть, война за которую ведётся при помощи шпионажа и интриг. Как правило, такие кампании включают в себя и боевые эпизоды – зачастую, это следствия политических событий. Например, покушение на персонажей может быть попыткой врага избавиться от лишних конкурентов за власть во внутреннем круге приближённых к лорду Марию Хаксу. Ещё одна важная особенность таких кампаний – это существование множества *группировок*, враждующих или преследующих сходные интересы.

Несколько советов о тайнах и детективах

Чтобы игра осталась весёлой и вовлекала всех, ведущему стоит воспользоваться следующими советами:

● Все карты у вас в руках. Продумывайте подробности и держите их в голове – даже если игроки никогда об этом не спросят, лишним это не будет. Вознаграждайте хороший отыгрыш, хорошее планирование и хорошее расследование, подбрасывая улики и ответы, даже если они приведут лишь к большему количеству вопросов.

● У игроков есть выбор, за какую зацепку браться и какие выводы делать. Иногда они будут просто ошибаться, а иногда – делать не те умозаключения и оказываться не там, где рассчитывал ведущий. Если вы будете хорошо знать сеттинг или сюжет, вам будет намного легче действовать в таких условиях, не выбиваясь из логики происходящего.

● Если понадобиться, поменяйте места, где могут оказаться улики и зацепки, особенно самые важные. Если потребуется, ведущий может даже «передвинуть» в нужную точку какое-либо место или событие или создать нового NPC, чтобы логично подать нужные улики в новых обстоятельствах.

● Тесты, в т. ч. тесты умений нужны, чтобы добавить драмы и сложности в происходящее и позволить ведущему беспристрастно судить о том, что происходит; они не должны становится наказанием для игроков или тормозить развитие сюжета – особенно в детективах. Если нужная улика или обрывок информации необходим для продвижения вперёд, никогда не требуйте теста с вариантами успех/провал. Заставьте аколитов потрудиться (или хотя бы создайте такую иллюзию) или наградите за правильные действия и отыгрыш дополнительной и полезной информацией. Если это возможно, не позволяйте игре затормозить из-за того, чтобы кто-то провалил бросок костей. Реагируйте на поступки игроков и меняйте реакции NPC в зависимости от того, что сделали игроки.

*Пример: в приключении **«Проклятые города»** генерал законников Ксиаб Хан может помочь аколитам, если они помогли ему, может показаться продажным, но окажется очень упрям, если заподозрит, что слуги Инквизиции вмешиваются в его дела, а если игроки уже сталкивались с его агентами, он может и обернуться против них.*

● Ведущий должен быть справедлив и последователен, должен поддерживать напряжение и делать игру интересной, как для себя, так и для игроков. О, и не забывайте делать заметки – нет ничего глупее, чем забыть имя собственного NPC!

Группировки

Для кампании, посвященной политическим противостояниям, важно будет придумать несколько интересных фракций, с которыми игроки смогут взаимодействовать. Это вовсе не обязательно должны быть пуритане и радикалы в Инквизиции – *группировкой* вполне может послужить любая группа людей с определенным влиянием и целью.

Не стоит придумывать сразу много *группировок*. Для начала вполне хватит и трёх – дружественной игрокам, враждебной и нейтральной.

Помните, что у каждой *группировки* должна быть цель. Одна может стремиться привести своего главу на место нового лорда сектора, другая – организовать военные действия в нужном месте, третья – завладеть какой-то тайной. Цели каждой из *группировок* должны вызывать конфликт с другими *группировками* и служить движущей силой кампании.



Хорошо проработайте хотя бы по одному NPC для каждой фракции. Эти герои будут «лицом группы» для ваших игроков и их возможностью напрямую контактировать с ней. Как правило, игрокам проще запомнить персонажа, чем *группировку* и её идеологию, поэтому различные детали и подробности о ней гораздо продуктивнее передавать через подобного представителя.

Примеры группировок

Эти три фракции были созданы для кампании, посвященной инквизитору Варавве и его свите. Интересы всех трёх пересекаются на личности лорда Мария Хакса, губернатора Каликсиды.

Светозарный концерн: *группа реконгрегаторов (подробнее о реконгрегаторах см.* ***«Книгу радикала»****,* ***глава III****), что ищет способ отстранить лорда Хакса от власти из-за его противостояния всяким переменам. Связанный с ними NPC – пожилой инквизитор Фабий Торн, чудовищно сильный псайкер. Для убежденного амалатианина Вараввы, эта группировка – естественный враг.*

Староцерковничество: *культ, что пытается разрушить власть Экклезиархии и подменить её учение еретической версией Имперской веры. Еретики уже проникли во внутренний круг советников Хакса (подробнее о Староцерковничестве см. дополнение* ***«Последователи Тёмных богов»****). Связанный с ними NPC – лорд Веренс, близкий соратник Хакса, успешно маскирующийся под никчемного и тупоумного прожигателя жизни. Сам культ, несомненно, является еретическим, но не желает немедленного устранения лорда Хакса, так что его сложно назвать враждебным или дружественным Варавве и его людям.*

Истваанские стражи: *эти последователи радикальных учений защищают лорда Хакса от любых врагов, одновременно манипулируя им и стремясь сделать из него разжигателя новых войн (подробнее об этом см.* ***«Книгу радикала»****,* ***глава III****, раздел* ***«Безумие Мария Хакса»****). Связанный с фракцией NPC – обаятельный инквизитор Сидан. Несмотря на свои сомнительные мотивы, истваанские стражи стремятся к тому, чтобы лорд Хакс продолжал занимать свой пост, а потому их интересы, в целом, совпадают с целями Вараввы.*

Сражения с врагами Человечества

В кампаниях, предполагающих прямые столкновения с противником, игроки будут проводить большую часть времени, готовясь к схватке с врагом, выслеживая его и пытаясь убить. Много боевых сцен и угроз, требующих непосредственного вмешательства агентов Трона, важность личного мастерства, разрешение конфликтов самым прямолинейным способом – вот характерные черты подобной кампании. В то же время, она может включать в себя элементы политических интриг, которые, во многом, будут лишь причиной и поводом для новых сражений. Это нормально. Помните, что кампании такого типа требовательны к разнообразию противников и боевых ситуаций. Не забывайте и обо всем, что было сказано в разделе, посвященном *непосредственным угрозам*.

«Возвышение» и очки опыта

Угрозы и опасности, что встречают на своём пути агенты Трона куда страшнее, чем те, с которыми сталкиваются рядовые аколиты. И награда должна оправдывать такой риск! В кампаниях **Dark Heresy**, что используют правила и персонажей **«Возвышения»**, ведущему стоит выдавать игрокам больше опыта. Обычная награда за одну игровую встречу – от 500 до 750 ОО.

Типы кампаний

Существует множество способов создавать и вести кампанию. Здесь будет рассказано о самых распространенных. В целом, большинство длинных кампаний в большей или меньшей степени включают элементы этих трёх методов, так же, как и некоторых других. Все их можно использовать для создания кампании, посвящённой как битвам, так и хитросплетениям политики. Каждый метод имеет свои сильные и слабые стороны – выбирайте тот, который отвечает, как ожиданиям игроков, так и вашим предпочтениям. Изложенное ниже призвано помочь вам с выбором и снабдить несколькими рекомендациями.

Кампания-песочница

Как правило, песочница – это кампания, чьё действие развивается в определённом регионе, который персонажи могут исследовать, как хотят, и который снабжен достаточным количеством сюжетных зацепок, оставленных ведущим. В **Dark Heresy** вы можете использовать весь сектор Каликсида в качестве одной очень большой песочницы или ограничится его частью.

Часто песочницы больше всего нравятся игрокам, поскольку там они могут свободно управлять действиями своих персонажей и видеть, как окружающие реагируют на это. Игроки исследуют регион и заставляют события происходить. Потенциальная проблема песочницы – она очень зависима от того, как станут вести себя игроки. Ведущий может упустить момент, когда им надоест такое времяпровождение.

● **Знай свой сеттинг:** хорошо знать придуманный сеттинг – жизненно важно для успешной кампании-песочницы. Ведущий должен представлять, что, где и почему сейчас происходит в этом мире, ведь игроки могут отправиться куда угодно и заглянуть в любой уголок. Персонажи-NPC требуют повышенного внимания, ведь ничто так не портит ощущения от подобной кампании, чем ведущий, что не может быстро придумать подходящее имя для учёного, к которому вздумали обратиться игроки. Хорошая мысль – заранее придумать несколько проработанных NPC, что будут уместно выглядеть где угодно и использовать их – так вы будете всегда готовы.

● **Придумывай события:** куда бы ни пошли персонажи, им должно быть, чем заняться. *«Ересь за каждым углом»* – ведущий должен помнить об этом. Стоит выдумать какие-то ужасы или заговоры, что будут смотреться уместно везде. Желательно заготовить одну или две сюжетных зацепки, которые вы сможете применить где угодно, если игроки отправились совсем не туда, куда вы предполагали.

● **Импровизируй:** сама природа песочницы говорит, что персонажи могут пойти, куда захотят и делать всё, что им вздумается. Может случиться так, что ведущему придётся импровизировать, додумывая события на ходу, после того как из-за действий игроков его тщательно продуманные сюжетные ходы в одночасье станут неактуальными. Если вам не доставляет радости такая вынужденная импровизация, вы можете заранее подготовить некоторое количество материалов, который будет легко приспособить к конкретным условиям.

Матричная кампания

В матричной кампании вы придумываете некий набор событий, которые будут происходить независимо от игроков. Персонажи могут принимать в них участие или пытаться изменить их ход. Этими событиями движет глобальный сюжет, масштаб которого позволяет игрокам почувствовать себя в центре огромного действа, со множеством возможных исходов и последствий. Например, заговор логиков, поиск ими древнего оружия и намерение испытать его на одном из ключевых миров Каликсиды – хороший базис для матричной кампании.

Кампании такого типа напоминают песочницы тем, что ведущий создаёт некий набор обстоятельств, в которых персонажи могут принять более или менее активное участие. Разница в том, что запланированные события происходят независимо от того, будут игроки принимать в них участие. Персонажи могут оказывать влияние на ход событий своими поступками, но если они не захотят этим заниматься – сюжет сам подойдёт к своему логическому завершению. Такая кампания даёт игрокам почувствовать себя частью большого и значительного события и оказать на него влияние. Правда, если игроков не заинтересует развивающийся сюжет, им будет просто скучно принимать в нём участие.

● **Знай, что происходит:** лежащий в основе кампании сюжет оказывает влияние на всё, что творится в мире – ведущему важно постоянно отслеживать кто, где и чем занимается, как обстоятельства и NPC отзываются на действия игроков. Если вы теряете понимание того, что сейчас происходит, и что это значит для персонажей – у вас проблемы.

● **Покажи часть целого:** начиная матричную кампанию, вовлеките игроков в происходящие в мире, поместив их в центр событий, прямо их не касающиеся, но являющихся следствием развития сюжета.

● **Позволь сюжету идти в отсутствие персонажей:** помните, что последствия происходящих событий могут отражаться на всем окружающем мире. Если развитие сюжета приведет к страшной резне на отдалённой планете, пусть персонажи узнают об этом. Это создаёт ощущение масштабности происходящего и побуждает игроков к действиям. Особенно важно это будет в том случае, если происходящие события – последствия поступков самих игроков. Например, на них может оказать достаточно сильный эффект новость о разрушении города-улья, в который их персонажи не пожелали отправиться.

Кампания-противостояние

В основе таких кампаний лежит противостояние персонажей с неким противником – человеком или группой людей. По сути, это война, в которой игроки и их немезида будут пытаться всеми силами уничтожить друг друга, а все создаваемые ведущим обстоятельства или события – лишь вехи развития такого конфликта или его последствия. Например, противостояние инквизитора-отступника и его слуг с персонажами игроков – хороший базис для такой кампании. За подходящими идеями вы можете обратиться в книге **«Последователи Темных богов»**, **глава VI**.

Преимущество таких сюжетов в том, что у них всегда есть чёткая цель – расправиться с врагом. Однако это может надоесть игрокам, уставшим от сценариев, в которых придётся бороться с очередным ересиархом.

● **Убедись, что игрокам не наплевать:** такая кампания будет по-настоящему увлекательной, и для игроков, и для ведущего, только если игроки (и их персонажи) действительно заинтересованы в том, чтобы справиться со своим врагом. Возможно, стоит сперва отыграть несколько сценариев с разными противниками и выбрать в качестве главного антагониста кампании того, борьба с которым больше пришлась игрокам по душе. С другой стороны, вполне можно создать немезиду с нуля, обставив её первое появление впечатляющим для персонажей и игроков образом или каким-то иным путем внушив им необходимость преследовать данного врага.

● **Не сбавляй темпа:** если персонажи будут действовать изобретательно и безжалостно – их противник должен платить им той же монетой. Кампания отображает ситуацию, в которой обе стороны могут работать друг против друга одновременно.

● **Не торопись:** часто кампания-противостояние заканчивается грандиозным сражением, в котором одна сторона (хочется надеется, что это будут ваши персонажи) одержит победу. Впрочем, нельзя сразу устраивать такой бой – тогда кампания будет очень короткой. Самый простой и эффективный способ увеличить продолжительность кампании, оттягивая момент финального боя – вводить в сюжет слуг и приспешников главного антагониста, что во имя своего господина сражаются с его врагами – то есть, персонажами игроков. А потом, когда придет подходящий момент, агенты Трона смогут встретиться со своей немезидой лицом к лицу и решить судьбы целых миров.



IX

Ascended Adversaries

- New Traits and Talents
- Ordo Hereticus Adversaries
- Ordo Malleus Adversaries
- Ordo Xenos Adversaries

Глава IX
Противники

«Теперь перед вами нечто большее, чем простой еретик»

- инквизитор Фельрот Гельт

Будучи допущен в ряды Инквизиции в качестве одного из её доверенных служителей, агент Трона принимает на себя большую ответственность. Отныне он перестаёт быть винтиком в огромном механизме и принимается управлять этим механизмом. В руки члена Святых Ордосов даётся власть, средства и полномочия преследовать и предавать имперскому правосудию самых мерзких еретиков, ксеносов и демонов.

Конечно, всё не так просто. Влиятельные и могущественные агенты Трона волей-неволей обзаводятся хитрыми, изобретательными и смертоносными врагами, ведь Инквизиция не должна распылять усилия лучших агентов на охоту за боссами наркобанд, мутантами и прочей мелочью. Настоящих врагов не победить одной лишь грубой силой, хотя и её, несомненно, понадобиться в избытке. Чтобы победить, мало хорошо работать руками – необходимо задействовать и голову.

На следующих страницах описаны самые большие угрозы сектору Каликсида, как внешние, так и внутренние. Это враги со своей историей, мотивацией и целью, а не просто сухие строчки игромеханических характеристик. Многие из них обладают уникальными способностями, излюбленным образом действий, могущественными союзниками и преданными последователями. Каждый из подобных противников задуман как главный злодей кампании, корень зла, который должны выкорчевать агенты Трона. Враг может нанести удар по спокойствию и безопасности всей Каликсиды, но если агентам Трона будет сопутствовать успех, они остановят его. Если же слуги Инквизиции потерпят поражение, весь сектор будет повергнут в пламя.



Новые таланты и особенности

Как уже было отмечено, противники из этой главы – нечто куда большее, чем обычные враги аколитов. Пара особенностей и талант, приведённые ниже призваны ещё больше усилить их способности.

Печать Судьбы *(Touched by the Fates)*

Требования: только NPC, обладающий свободой воли (это не может быть демон или неживое существо)

NPC получает количество *очков судьбы*, равное половине его бонуса Силы воли (округлять вверх). Он может использовать их также как любой игрок и способен даже сжигать *очки судьбы*, чтобы избежать смерти. Кроме того, NPC, имеющие этот талант, способны вызывать *праведную ярость*.

Улучшенное природное оружие *(Improved Natural Weapon)*

Удары этого существа настолько сильны, что могут сокрушать пласталь и пробивать доспехи. Обладатель этого правила получает все преимущества *природного оружия*, за исключением того, что это природное оружие не имеет свойства *«Примитивное»*.

Неумирающий *(Undying)*

Существо имеет странную и непостижимую физиологию. На него не оказывают эффекта болезни, яды и токсины. Ему не нужно дышать, и оно может выжить даже в вакууме.

Использование этой главы

Хотя перечисленные в этом разделе враги имеют готовые имена, истории и мотивации, их можно очень легко приспособить к любым обстоятельствам, задуманных ведущим. Просто возьмите правила, отбросьте всё лишнее и добавьте детали, что будут уместны в вашем сюжете. Например, возьмем почтенного, но заблудшего губернатора Малакая Весса. Стоит добавить ему умение *«Запретное знание (Варп, Демонология)+10»*, таланты *«Колдун»* и *«Великий колдун»* и, быть может, *тёмный пакт* (лучший способ отобразить, как он получил подобные силы), как вы поймете, что мотивы и планы губернатора резко изменились и стали куда более зловещими.

В общем, вы можете вообще не использовать этих врагов, а рассматривать их как примеры, создавая собственных запоминающихся архизлодеев.

Количество наносимого урона в профилях оружия и снаряжения перечисленных ниже врагов указано с учётом их бонуса Силы. Кроме того, стоит отметить, что NPC, в том, что касается профилей, не обязаны следовать таким же строгим ограничениям как персонажи игроков.

Противники Ордо Еретикус

Перечисленные ниже NPC – ведьмы, колдуны, еретики и ещё более зловещие создания. Все они – идеальные противники для Ордо Еретикус.

Ассасин Эверсор

В Оффицио Ассасинорум входит несколько храмов, каждый из которых специализируется на определённой манере убийств. Например, храм Виндикар исповедует традиционный способ нести смерть – при помощи метких выстрелов невидимых снайперов. Способные изменять собственные тела ассасины Каллидус прекрасно обучены внедряться в ряды врагов, уверенно вести к их поражению и внезапно обезглавливать всю организацию неожиданным ударом. Храм Эверсор же стоит наособицу.

Тонкая работа, секретность, изящество – ничего этого не найти в ассасинах Эверсор. Скорее их можно счесть полной противоположностью тому, как должен действовать «нормальный» тайный убийца. Каждый из членов этого храма – великолепно подготовленная, бездумная машина смерти, обученная расправляться с врагом настолько быстро и жестоко, настолько это возможно. Эти ассасины подвергаются психическому внушению, не оставляющему в них ничего человеческого, и превращающего их в безумных берсерков. В перерывах между операциями их приходится держать в криокамерах, потому что они могут наброситься на друзей, так же как на врагов.

Эверсоров используют в стремительных, жестоких атаках, призванных с корнем вырвать сердце культа или иной еретической организации, и не оставляющих ничего кроме ужаса. Хотя ассасины этого храма способны действовать скрытно, они редко прибегают к этой возможности. Силовые мечи, нейроперчатки, пистолеты «Палач», мельта-бомбы – всё идет в ход для того, чтобы усиленный боевыми наркотиками убийца уничтожил свою цель самым ужасным и разрушительным способом. Более того – в случае смерти тело ассасина взрывается, разбрызгивая кислоту и биотоксины, убивающие всех вокруг.

Несмотря на то, что обычно бойцов Ассасинорума используют против врагов Империума, некоторые члены Инквизиции вполне способны отправить ассасинов за головами коллег, которых подозревают в измене. Эверсор – идеальный инструмент в подобных тёмных делах; он не обсуждает приказы, а лишь выполняет их с устрашающей эффективностью.

Ассасин Эверсор								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
70	70	8/45	8/45	58	30	52	50	01
Количество ран: 24				**Скорость:** 5/10/15/30				
Общий БВ: 8				**Броня:** синтекожа (всё по 3)				

Мастерские умения: *«Мастерство в атлетике», «Мастерство в вождении», «Мастерство в выживании», «Мастерство в наблюдении», «Мастерство в скрытности», «Мастерство в технологии»*.

Умения: *«Безопасность (Лов)», «Пилотирование (Воздушные суда) (Лов)», «Чтение по губам (Вос)»*.

Героические таланты: *«Берсерк», «Всегда настороже», «Град ударов», «Знаток метательного оружия», «Знаток оружия ближнего боя», «Знаток основного оружия», «Знаток пистолетов», «Знаток тяжёлого оружия», «Невероятная ловкость», «Смертельный удар», «Танцующий с клинком», «Удивительная стойкость»*.

Таланты: *«Две руки (Дальний бой)», «Калечащий выстрел», «Стрелок», «Храмовый ассасин» (см. стр. 60).*



Особенности: *«Потусторонний», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (2)»*.

Броня: комбинезон-синтскин *высшего качества* (всё по 3) со встроенным инфракрасным визором, микробусиной, ребризером и респиратором.

Оружие: нейроперчатка (1к10+10 Р, ББ 8, Разрывное, Токсичное), силовой меч (1к10+15 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле), пистолет «Палач» (пистолет, 30 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывное *или* 30 м., 1/-/-, 1к10 Р, ББ 0, Маг 6, ПД, Токсичное, Точное), три мельта-бомбы (6к10 Э, ББ 12, Взрыв (2), Огненное – любой, получивший урон от мельта-бомбы, обязан пройти тест Ловкости или загореться)).

Снаряжение: три магазина для пистолета «Палач» (каждый включает оба типа боеприпасов), церебральный разъём, комплекс «Страж», магнокуляры, аптечка, пикт-рекордер, вокскастер.

Боевые наркотики: часть снаряжения ассасина Эверсор – автоматические вспрыскиватели боевых наркотиков и стимуляторов, призванных усилить бойца. Эти вещества – крайне сильнодействующие препараты, вводящиеся в организм в очень малых дозах, благодаря чему их запаса хватает на долгий период автономного существования. В начале каждого своего хода, ассасин может выбрать одно из перечисленных ниже преимуществ:

● **Гиперускоритель метаболизма:** в течение этого хода ассасин может совершить два полных действия, но хотя бы одно обязано быть действием атаки.

● **Чудовищная бойня:** Эверсор обязан немедленно совершить *«Натиск»*. При этом он получает 1к5 дополнительных атак в этом ходу. Все эти атаки получают бонус от *«Натиска»*. Кроме того, Эверсор получает особенность *«Жестокий натиск»*, увеличивающую урон от всех атак в этом ходу на +3.

● **Автокоагулянт:** в этом ходу Эверсор получает особенность *«Регенерация (4)»*.

● **Противошоковый стимулятор:** в этом ходу Эверсор не получает штрафов от *усталости* и критического урона. Если он будет *тяжело ранен*, за это тоже не будет штрафа.

Кроме того, тело погибшего Эверсора взрывается. Считайте это оружием, наносящим 2к10+5 единиц энергетического урона со свойствами *«Взрыв (5)»* и *«Токсичное»*. Центр взрыва – место гибели Эверсора.

Губернатор Малакай Весс

Имперский губернатор Малакай Весс правит Миром Цвайхана, небольшой планетой в Мальфийском субсекторе. Большая часть поверхности планеты покрыта водой, отчего на Цвайхане влажный и умеренно-холодный климат. В районе экватора на протяжённых, гористых и извилистых континентах расположены четыре города-улья. Впрочем, главная местная достопримечательность – не города, а огромные, окружающие Мир Цвайхана кольца, образовавшиеся из осколков того, что раньше было спутником. Теперь на этих кольцах ведут широкомасштабную добычу полезных ископаемых.

Как губернатор, Весс надзирал за развитием Цвайхана на протяжении большей части последнего столетия. Он проницательный политик, разумный правитель и харизматический лидер, мудро управляющий своими процветающими и довольными подданными. Неудивительно, что жители Цвайхана уважают и почти боготворят своего губернатора.

Но недавно Администратум определил, что богатые залежи полезных ископаемых в кольцах Цвайхана разрабатываются недостаточно интенсивно, после чего размеры планетарной десятины выросли до чудовищного уровня.

Весс осознал, что это значит – обязанный выплачивать подобную дань Цвайхан превратится в покрытую выработками, загрязненную пустошь, чьи несчастные обитатели будут едва цепляться за выживание. Он не мог позволить подобному произойти и потому поднял восстание.

Малакай Весс								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
47	36	33	36	41	46	32	53	60
Количество ран: 25				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 3				**Броня:** лёгкий панцирь силовика (торс 5, руки 5, голова 5)				

Влияние: 52

Мастерские умения: *«Мастерство в развлечениях», «Мастерство в торговле», «Мастерство в убеждении».*

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт) (Лов)», «Грамотность (Инт)», «Логика (Инт)+10», «Навигация (Наземная) (Инт)», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум, Война, Империум, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Торговля) (Инт)+10», «Проницательность (Вос)», «Сбор информации (Тов)+10», «Технология (Инт)», «Учёное знание (Бюрократия, Правосудие, Тактика Империалис) (Инт)+10».*

Героические таланты: *«Град ударов», «Знаток оружия ближнего боя», «Истинный лидер», «Предусмотрительный разум».*

Таланты: *«Глас народа», «Две руки (Дальний бой)», «Декаданс», «Каликсидский патриций», «Печать Судьбы (3)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Стаб)», «Равный (Адептус Арбитрес, Администратум, Жители планеты (Мир Цвайхана), Знать, Правительство, Рабочие, Силовики, СПО, Средний класс, Ульевики)», «Серый кардинал», «Стальные нервы», «Хорошая репутация (Жители планеты (Мир Цвайхана), Силовики, СПО, Средний класс, Рабочие, Ульевики)».*

Особенности: *«Вперед, за губернатора!»* †, *«Тактический гений»* ††

Оружие: плазменный пистолет образца «Риза» (пистолет, 30 м. 1/2/-, 1к10+6 Э, ББ 6, Маг 10, 3 ПД, Перегрев), силовой меч (рукопашное, 1к10+8 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле).

Броня: легкий панцирь силовика (торс 5, руки 5, ноги 5).



Снаряжение: парадная униформа (одежда *высшего качества*), личный микровокс, бионический глаз *высшего качества*, отражающее поле *высшего качества*.

† «Вперед, за губернатора!»: солдаты обожают своего губернатора – они готовы идти за ним куда угодно и умирать, защищая его. В начале своего хода, Весс может потратить *очко судьбы* для того, чтобы дать всем своим союзникам, сражающимся в этом бою, способность вызывать *праведную ярость* до конца своего следующего хода.

†† Тактический гений: Весс отлично умеет командовать своими людьми. В качестве частичного действия он может предпринять **средний (+0) тест *«Командования»***. За каждую ступень успеха этого теста один из союзников губернатора может немедленно передвинуться на свою *половинную дистанцию*. В своем следующем ходу все передвинувшиеся таким образом все ещё имеют полное действие.

Применение Малакая Весса

Малакай Весс – уникальный противник. Он не слуга Хаоса, не ксенос и даже не еретик. Скорее всего, многие игроки будут сочувствовать губернатору Мира Цвайхана и понимать его мотивы. Решение о том, что с ним делать (и надо ли вообще что-то делать) не дастся агентам Трона легко. Но помните, что если Весса не остановить, весь его мир будет сожжён – Империум обязан жестоко подавить восстание. Возможно, это единственный способ предотвратить распространение сецессии на весь субсектор.

Конечно, справиться с Вессом будет нелегко, ведь агентам Трона неизвестны даже его планы. Весс очень скрытен, хотя утаить приготовления к всепланетному мятежу невозможно. Поставки оружия, мобилизация СПО, тихое устранение местных арбитров – всё это предвестники грядущей бури. Когда игроки сложат кусочки мозаики вместе, им придётся принять решение.

Сам по себе Весс не представляет огромной опасности. Его сила – в его популярности на Цвайхане и преданности ему местных СПО. Персонажи, что попытаются напасть на губернатора, окажутся один на один с целой армией. Весс не будет пытаться сам сражаться с агентами Трона – он предоставит это сотням и тысячам обычных солдат и отборных подразделений.

Если у игроков нет своей личной армии, им придется проявить хитроумие. Самого губернатора всегда сопровождают его телохранители – защитники, которые непременно встанут между своим господином и опасностью, приняв удар на себя и позволив губернатору командовать из-за их спин.

СПО Цвайхана

Чтобы ввести в игру солдат цвайханского СПО, используйте профиль *законника* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, но внесите в него следующие изменения:

Дополнительные умения: *«Обыденное знание (Война) (Инт)», «Уклонение (Лов)».*

Дополнительные таланты: *«Основное оружие (Лаз)», «Пистолеты (Лаз)», «Стальные нервы».*

Снаряжение: гвардейская флак-броня (всё по 4), лазган (100 м., 1/3/-, 1к10+3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Надёжный), нож (1 м., 1к5+3 Р, Примитивное), три дополнительных батареи, вокс-бусина, фонарик, респиратор.

Защитники Цвайхана

Чтобы ввести в игру защитников Цвайхана, используйте профиль *законника* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, но внесите в него следующие изменения:

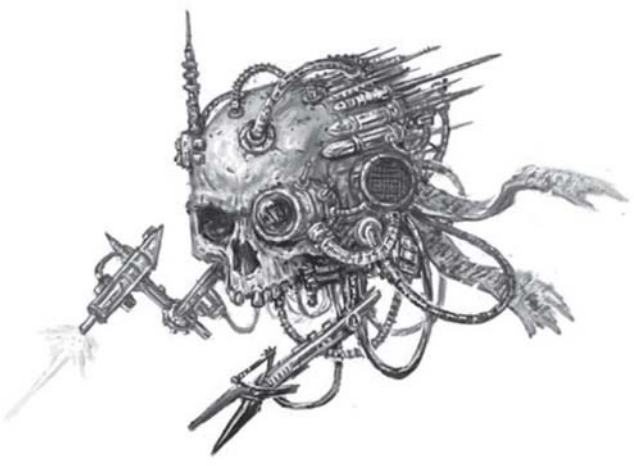
Характеристики: увеличьте Ближний и Дальний бой на +10, а Силу и Силу воли – на +5.

Количество ран: увеличьте количество ран на +4.

Дополнительные умения: *«Допрос (СВ)», «Обыденное знание (Война) (Инт)», «Проницательность (Вос)+10», «Уклонение (Лов)».*

Дополнительные таланты: *«Быстрое выхватывание», «Основное оружие (Лаз)», «Пистолеты (Лаз)», «Пресыщенный», «Стальные нервы».*

Снаряжение: панцирный доспех штурмовиков (см. стр. 152), хелгган (см. стр. 146), лазпистолет (30 м., 1/-/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 15, ПД, Надёжный), мононож (1 м., 1к5+4 Р, ББ 2), заплечный блок питания, лве фраг-гранаты (3×БС, 2к10 В, ББ 0, Взрыв (4)).



Вашлун, таящаяся повелительница Бледной толпы

Для обычных граждан Империума мутант – презренное и ненавистное существо. Наиболее воинственные из пуритан и вовсе требуют полного их уничтожения. Более милосердные предоставляют несчастным искупить свои грехи трудом во славу Бога-Императора и используют их, как рабочую силу. Впрочем, отнюдь не все мутанты рады подобной жизни, и их восстания по праву считаются одними из самых жестоких войн, что ведёт Империум.

Зашлун – плод одного из таких восстаний, войны на мире-улье Тренч. Группа мутантов, известная как «таящиеся повелители», подняла бунт тысяч угнетаемых собратьев и превратила их неорганизованные банды в устрашающее войско – Бледную толпу. Когда началось это восстание, Зашлун была ещё маленькой девочкой-мутанткой, трудящейся в пепельных норах Тренча. Она всем сердцем поддержала войну и вскоре присоединилась к Бледной толпе.

Несмотря на растущие потери, Империум вливал всё больше сил, людей и ресурсов в подавление восстания и постепенно топил Бледную толпу в крови. Вскоре за дело взялись агенты Инквизиции – им удалось организовать раскол среди таящихся повелителей и натравить их друг на друга. В этой кровавой бойне выжили очень немногие из повелителей, но Зашлун была в их числе. Она покинула планету на корабле, что захватили её верные последователи.

С тех пор ненависть Зашлун к человечеству и её страстное желание помочь угнетённым собратьям только росли. Она путешествовала по многим мирам сектора, сея вражду и раздор. Она мечтает о том миге, когда мутанты займут место людей, а все люди Каликсиды окажутся на тех самых кострах, на которых они раньше сжигали её товарищей по несчастью.

Применение Вашлун

Главная цель Зашлун – устроить восстание, подобное тренчскому на одном из крупных миров-ульев Каликсиды – Мальфи, Соломоне или даже Синтилле. Тренчское восстание превратило её родину в выжженную пустошь, и Зашлун хочет сотворить то же самое с другими мирами Империума.

Зашлун полагается на мутантов, составляющих низший класс имперского общества – потому она предпочитает действовать на мирах-ульях, где эти отбросы особенно многочисленны. Страстные речи повелительницы зачастую убеждают немалую часть слушателей присоединиться к её делу. Заручившись поддержкой мутантов, Зашлун начинает готовить из них боевые и диверсионные отряды. Она позволяет подчинённым мелкие набеги на участки планетарных силовиков, дома незначительных чиновников или общественные здания, давая будущей армии набраться опыта. И когда это случится, Зашлун начнет массированные атаки на участки арбитров, храмы Экклезиархии, казармы СПО и шпили знати. Эти нападения должны быть стремительны, подавляющи и повсеместны, чтобы враги не смогли перегруппироваться и дать отпор. Если мутанты сумеют быстро смять обороняющихся и закрепиться на захваченных позициях – у них будет шанс подготовиться к ответному удару Империума. Таким образом, первые сутки боев – это время, когда решается судьба всего восстания.

Зашлун любит своих последователей так же сильно, как ненавидит всё человечество, и готова на всё, чтобы защитить собратьев. Это может привести её к гибели, если хитроумные агенты Трона сами нападут на мутантов, надеясь заманить Зашлун в западню. В бою её сопровождают верные телохранители (2к5 *исполинских мутантов* с цепными топорами, подробнее о которых см. стр. 57 **«Последователей Тёмных богов»**). Таящаяся повелительница не боится боя, но ценит свою жизнь, пытается сохранить её, если это возможно, и отступит, если дела пойдут совсем плохо.

Памятуя о произошедшем на Тренче, Зашлун относится к Инквизиции со страхом и невольным уважением. Если она узнает, что против неё работают агенты Трона, она вполне готова бросить подготовку восстания и исчезнуть, чтобы попробовать в другой раз, на другой планете.

Зашлун								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
41	45	48	37	8/49	52	47	61	55
Количество ран: 35				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Влияние: 31

Мастерские умения: *«Мастерство в атлетике», «Мастерство в наблюдении», «Мастерство в обыденном знании», «Мастерство в расследованиях», «Мастерство в скрытности», «Мастерство в тёмных делах», «Мастерство в убеждении».*

Умения: *«Взрывотехника (Инт)+10», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Выживание (Инт)+20», «Запретное знание (Культы, Мутанты, Псайкеры) (Инт)+20», «Медика (Инт)», «Оценка (Инт)», «Пилотирование (Гражданские суда) (Лов)», «Тайный язык (Бледная толпа, Жаргон мутантов) (Инт)», «Химия (Инт)+10», «Шифры (Бледная толпа) (Инт)».*

Героические таланты: *«Безграничная ненависть», «Всегда настороже», «Знаток метательного оружия», «Знаток оружия ближнего боя», «Знаток пистолетов», «Истинный лидер», «Каменное сердце», «Мастер боевых искусств», «Ментальная преграда», «Танцующий с клинком».*

Таланты: *«Верный удар», «Две руки (Ближний бой)», «Две руки (Дальний бой)», «Мягкое падение», «Печать судьбы (3)», «Спринт», «Стрельба от бедра», «Стремительная атака».*

Особенности: *«Мутации (см. ниже)», «Повелительница Бледной толпы», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Страх (1)», «Улучшенное природное оружие».*

Оружие: улучшенное природное оружие (извивающиеся щупальца, 1к10+4 У, ББ 0, Разрывное, Токсичное (см. графу **«Извивающийся ужас»**), цепной меч (1к10+6 Р, ББ 2, Разрывное, Сбалансированное), автопистолет «Потрошитель» (пистолет, 25 м., 1/-/6, 1к10+2, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Разрывное, Спаренное, Токсичное) или ручной огнемёт (пистолет, 10 м., 1/-/-, 1к10+4 Э, ББ 2, Маг 2, 2 ПД, Огненное).

Автопистолет «Потрошитель»

«Потрошитель» – пистолет, на нескольких мирах запрещенный эдиктом Адептус Арбитрес, несмотря на свою чрезвычайную популярность в криминальных кругах (или, скорее, именно из-за этой популярности). Это оружие, называемое также «шквалболтером для бедных», представляет собой два автопистолета, закреплённых на запястье стрелка, и приспособленных для ленточного питания боеприпасами из заплечного ранца или контейнера, носимого на бедре. Патроны для «Потрошителей» намеренно сделаны напоминающими боеприпасы святых болтеров. Каждая из этих разрывных пуль имеет бронебойный наконечник и заполнена внутри токсичным гелем. Подобные боеприпасы непросто достать, но мучительная смерть, которой умирают их жертвы, делает «Потрошители» весьма популярными среди преступников.

Профиль: пистолет, 25 м., 1/-/6, 1к10+2, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Разрывное, Спаренное, Токсичное.

Запястное крепление: человек, использующий в бою «Потрошитель» сохраняет руки свободными.

Мутации: чудовищно извращённое тело Зашлун предоставляет ей следующие преимущества:

● **Извивающийся ужас:** левая рука повелительницы – это жуткое месиво из переплетающихся щупалец, покрытых колючими, ядовитыми присосками. Это предоставляет Зашлун особенность *«Улучшенное природное оружие»*. Когда она тратит полное действие на то, чтобы нанести две атаки этими щупальцами (за счет таланта *«Стремительная атака»*), она удваивает его действие, то есть наносит четыре атаки. Если Зашлун прибегает к *«Стремительной атаке»*, применяя любое другое оружие, она совершает только две атаки. Зашлун может придать любой атаке *природным оружием* свойство *«Токсичное»*, если хочет.

● **Отвратительная ловкость:** тело Зашлун (и особенно левая рука) тошнотворно гибки и проворны, а её реакция куда выше, чем у любого нормального человека. Это представляет ей особенность *«Сверхъестественная Ловкость (×2)»* и бонус +20 к тестам *«Лазанья»*, *«Плавания»* и *захвата*.

● **Повелительница Бледной толпы:** слово Зашлун – закон для мутантов. Её вдохновляющие речи способны повергнуть слушателей в чудовищное неистовство, что превратит их в безумных, неостановимых берсерков. Используя героический талант *«Безграничная ненависть»*, для того, чтобы дать *ненависть* своим последователям, она может потратить *очко судьбы*, чтобы до конца её следующего хода все, получившие *«Ненависть»* (а также она сама) получили +2 к броскам на урон в ближнем бою и не получали штрафов к характеристикам (например, от *усталости* или критического урона).

Магос Ватек

Магос Ватек – преступник, за которым охотится культ Механикус. Техножрецы не спешат делиться сведениями о том, кто этот еретех, кем он был и чем занимался до того, как выступил против власти Марса и всего Империума. Считается, что он служил на флоте архимагоса Туле, и повстречался в тёмных глубинах космоса с чем-то, что свело его с ума. Ныне магос Ватек – изгой, преследуемый Инквизицией и культом Машины.

Цели Ватека отлично известны Святым Ордосам (что не делает его менее опасным). Еретех одержим поиском способа сохранять жизнь в уже мёртвых тканях. Преследуя эту цель, безумец подробно изучил множество совершенно запретных и еретических технологий, некоторые из которых старше самого Империума и древнее иных ксенорас. Тысячи имперских граждан погибли от его мерзких экспериментов или, что ещё хуже, получили отвратительную и ужасную «не-жизнь». Неудивительно, что Инквизиция считает Ватека опаснейшей угрозой, которую необходимо преследовать до самых тёмных уголков Каликсиды и уничтожить любой ценой. В своем рвении Святые Ордосы уступают только культу Механикус, десятки ликвидационных команд которого постоянно преследуют безумного еретеха.

Применение магоса Ватека

Магос Ватек – архетипичный сумасшедший ученый, безумный гений, готовый пожертвовать всем и вся, чтобы добраться до скрытых от него тайн. Он часто работает в самых тёмных глубинах ульев или на далеких, захолустных планетах с очень слабым присутствием имперских ведомств, где его никто не может побеспокоить. Ватек – одиночка, который не сотрудничает с планетарными преступными группировками или бандами – он не разделяет ни их целей, ни мотиваций, да и сами преступники не могут дать ему новых зацепок в исследованиях, а больше беглого магоса не интересует ничего.

Но это вовсе не значит, что Ватек одинок и уязвим. Он – бывший магос и непременно наполнит свои лаборатории разнообразными защитными системами, начиная с лазерных растяжек для мин и заканчивая целой армией сервиторов и оживлённых трупов, который он готов отправить в бой против своих врагов.

Магос Ватек								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	50	40	$^{10}/_{55}$	21	$^{10}/_{58}$	32	60	17
Количество ран: 36				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий БВ: 10				**Броня:** бронированное тело (всё по 7)				

Влияние: 45

Мастерские умения: *«Мастерство в вождении», «Мастерство в запретном знании», «Мастерство в искусствах Варпа», «Мастерство в криптографии», «Мастерство в обыденном знании», «Мастерство в пилотировании», «Мастерство в технологии», «Мастерство в ученом знании», «Мастерство в языкознании».*

Умения: *«Безопасность (Лов)+10», «Допрос (СВ)+20», «Запугивание (Сил)+20».*

Героические таланты: *«Антигравитация», «Воплощение Машины», «Глас Омниссии», «Знаток оружия ближнего боя», «Знаток основного оружия», «Знаток пистолетов», «Зов металла», «Ментальная преграда», «Предусмотрительный разум», «Родство с машиной», «Удивительная стойкость», «Чистота Машины».*

Таланты: *«Две руки (Ближний бой)», «Две руки (Дальний бой)», «Кукловод» †, «Мастер-хирургеон», «Паучьи лапы» ††, «Печать судьбы (3)», «Стремительная атака», «Тяжёлое оружие (Огненное, Лазерное, Стаб)», «Чуткий сон».*

Таланты Влияния: *«Враг (Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Инквизиция)», «Равный (Безумцы)».*

Особенности: *«Автостабилизация», «Бронированный», «Имплантаты Механикус», «Машина (5)», «Потусторонний», «Регенерация (4)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Страх (2)».*

Броня: всё по 7 (включая броню от особенностей *«Машина (5)»* и *«Бронированный»*).

*<u>Примечание переводчика:</u> авторы противоречат сами себе. Ватек имеет таланты **«Машина (5)»**, **«Бронированный»** и **«Воплощение Машины»**. Первое даёт 2 очка брони на все тело, **«Машина (5)»** – 5 очков брони на все тело, а **«Воплощение Машины»** – 7 очков брони на все тело, <u>заменяя</u> эффект от **«Машины»**. Таким образом, Ватек должен иметь 7 очков брони благодаря **«Воплощению Машины»** и ещё два – от особенности **«Бронированный»**, итого 9.*

Оружие: когти-скальпели (считаются силовыми клинками – 1к10+7 Э, ББ 6, Силовое поле), автопистолет «Потрошитель» (пистолет, 25 м., 1/-/6, 1к10+2, ББ 3, Маг 50, 2 ПД, Разрывное, Спаренное, Токсичное).

Снаряжение: прорицающий массив *хорошего качества*, кибернетические имплантаты зрения и слуха *хорошего качества* (также считаются телескопическим прицелом, фотовизором *хорошего качества* и встроенной микробусиной), кортикальный имплантат *хорошего качества*, серворука, оружейный механодендрит, плазменный резак, медицинский механодендрит, два ремесленных механодендрита, метаимпульсное устройство *хорошего качества*, излучатель саркозанских волн.

† Кукловод: Ватека постоянно сопровождают 1к10+10 сервиторов. Это боевые, орудийные и тяжёлые ремонтные сервиторы, набранные в равной пропорции. Они находятся под прямым управлением Ватека и будут защищать его даже ценой своей жизни. Если Ватек становится целью дистанционной атаки, он может потратить *реакцию* на **средний (+0) тест Интеллекта**. В случае успеха один сервитор, выбранный Ватеком из числа тех, что находятся не более чем в трёх метрах от него, передвигается и заслоняет хозяина от атаки (если на пути нет никаких препятствий). Атака попадает по сервитору вместо Ватека (наносит тот же урон).



†† Паучьи лапы: в каждом ходу Ватек может потратить свою *реакцию*, что атаковать врага одним из своих механодендритов. В этом случае любой способный стрелять механодендрит может вести огонь по любому из противников Ватека в ближнем бою без штрафов.

Излучатель саркозанских волн: Ватек встроил это еретическое и кощунственное устройство в свой торс. Оно излучает странную ауру (и издает пугающие замогильные стоны) и сохраняет его поражённые некрозом ткани в жуткой форме не-жизни. Излучатель саркозанских волн предоставляет Ватеку особенности *«Потусторонний», «Регенерация (4)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)»* и *«Страх (2)»*, которые уже включены в его профиль. Кроме того, один раз за раунд, потратив *очко судьбы*, Ватек может вернуть к жизни количество уничтоженных сервиторов, равное его бонусу Силы воли. «Воскрешаемые» сервиторы должны находиться в пределах двадцати метров от Ватека. Несчастные, которым не повезло быть возвращенными к жизни таким образом, превращаются в неуклюжие, жутко извращенные пародии на самих себя. Все возрожденные Ватеком находятся в его подчинении. При этом они восстанавливают все потерянные раны и сохраняют то оружие и снаряжение, что было у них перед смертью. Их «не-жизнь» длиться до конца боя. Каждое существо может быть возвращено к жизни таким образом только один раз. Подробнее о саркозанских волнах и восставших мертвецах рассказывается на стр. 58 **«Последователей Тёмных богов»**.



Огненная принцесса

О беглом альфа-псайкере, проходящем в записях Каликсидского конклава под именованием «Огненная принцесса», точно известно только одно – она повинна в смертях слишком многих имперских граждан и агентов Святых Ордосов.

Все сведения о Принцессе, хранящиеся в Трезубце, хоть и обширны, но удручающе расплывчаты. Известно, что она – чрезвычайно могущественный пирокинетик и телепат. Конечно, в своё время Инквизиции и всему Империуму приходилось сталкиваться с куда более могущественными сущностями, чем эта «низкоуровневая альфа», как её классифицирует Схоластика Псайкана, но подобная аттестация не умаляет исходящей от Принцессы опасности.

Также в Инквизиции уже скопилось немало сведений о её преступлениях. Пиратство на корабле «Грозовой странник», разжигание нескольких известных восстаний и ересей, вызов чудовищной огненной бури на Соборной горе Эйкриджа, испепелившей всё высшее духовенство планеты, а также десять тысяч паломников, верующих и просто местных жителей – всё это дела её рук. Кроме того, принцесса ответственна за уничтожение охотника на ведьм Фендала и его отряда, что пытались схватить её на Сумраке.

Кроме вышеперечисленных фактов, об Огненной принцессе почти ничего не известно. Эрудиты многих инквизиторов переворачивали вверх дном глубочайшие инфогробницы Трезубца в поисках малейшей зацепки. Вся их добыча – обугленные бумаги с записями о девочке по имени Лотти, что, ещё не достигнув и десяти лет, была способна на сотворение могущественных психосил. В этих записях упоминается команда охотников на ведьм, что отправилась поймать эту девочку и переправить на Чёрные корабли, но все отчёты об этой операции были уничтожены. Исследователи не смогли определить даже родную планету Лотти.

Инквизиция объявила Огненную принцессу угрозой Еретикус Экстремис и санкционировала её уничтожение. Впрочем, учитывая судьбу ликвидационных команд, отправленных за ней, нельзя сказать, что Святым Ордосам сопутствовал успех.



Применение Огненной принцессы

Агенты Трона могут столкнуться с Лотти по двум причинам. Первая – это приказ выследить и уничтожить её. В таком случае, перед командой стоит две проблемы. Первая – отыскать преступницу на просторах Каликсиды. Возможно, им придётся внедриться в несколько еретических организаций, чтобы выйти на её след. Когда агенты всё-таки найдут свою цель, в полный рост встанет вторая проблема – собственно, уничтожение Принцессы. Преимуществом слуг Инквизиции может стать то, что Лотти, кажется, никогда не путешествует со свитой телохранителей, предпочитая действовать в одиночку, и это может стать её крупнейшей ошибкой. Мудрые и предусмотрительные агенты Трона непременно продумают блестящий план по ликвидации Лотти и, конечно же, заранее запасутся найденным или полученным при помощи *реквизиции* оружием против псайкеров.

Другая возможность ввести в сюжет Принцессу подразумевает, что персонажи повстречаются с ней в ходе одного из своих расследований. Помните, что Лотти не склонна возглавлять восстания или бунты – она предпочитает действовать как наёмник, предлагая свои немалые способности тому, кто готов платить. В этом случае агенты Трона не будут готовы ко встрече с ней, а сама Принцесса может сильно отвлечь героев от поисков главного злодея, чьи дьявольские планы они распутывают в этот раз.

Огненная принцесса								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	35	28	32	35	40	37	$^{14}/_{75}$	26
Количество ран: 30				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** укреплённая мантия (торс 4, руки 2, ноги 2)				

Мастерские умения: *«Мастерство в искусствах Варпа».*

Умения: *«Бдительность (Вос)+20», «Запретное знание (Варп, Культы, Мутанты, Псайкеры) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Обыденное знание (Империум, Преступный мир) (Инт)», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Уклонение (Лов)+10».*

Героические таланты: *«Всегда настороже», «Знаток оружия ближнего боя», «Знаток пистолетов», «Ментальная преграда».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Благосклонность Варпа», «Ненависть (Инквизиция, Чёрные корабли, Экклезиархия)», «Печать судьбы (4)», «Пресыщенный», «Пси-рейтинг 14», «Пугающий голос», «Телесная конверсия», «Тёмная душа».*

Таланты Влияния: *«Враг (Инквизиция, Чёрные корабли, Экклезиархия)», «Равный (Еретики, Мутанты, Преступный мир)», «Хорошая репутация (Еретики, Преступный мир)».*

Оружие: лазпистолет (30 м., 1/-/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ПД, Надёжное).

Броня: укреплённая мантия (торс 4, руки 2, ноги 2).

Снаряжение: отражающее поле, две батареи для лазпистолета, колода еретического Таро, микробусина, фотовизор, респиратор.

Альфа-псайкер: Лотти знает все малые психосилы, все психосилы Пиромантии, а также *«Доминирование», «Принуждение», «Психический вопль», «Телепатию»* и *«Чтение разума».* Кроме того, она владеет всеми тремя уровнями высшей психосилы *«Огненный апокалипсис»* и первыми двумя уровнями *«Психокинеза»*. Лотти также обладает особенностью *«Сверхъестественная Сила воли (×2)»* и Пси-рейтингом 14.

Несанкционированный псайкер: Лотти может творить психосилы на *ограниченном*, *обычном* или *усиленном уровне мощи*. На *усиленном уровне*, она автоматически получает бонус к выпавшей на костях сумме, равный одному уровню *переполнения* для творимой психосилы. Кроме того, в этом случае, она прибавляет +20 к броскам по **таблице психических феноменов** и **варп-прорывов**.

Судьба, писаная Варпом: если Лотти приходиться делать бросок по **таблице варп-прорывов**, она может потратить *очко судьбы*, чтобы избежать воздействия выпавшего результата. Если результат должен оказывать воздействие на других людей вокруг неё или на окружение, то он действует так, как описано, но не распространяется на Принцессу. Это помогает спастись и от демонической одержимости, и от поглощения Варпом.

Противники Ордо Маллеус

Демоны и другие создания Варпа – главный враг Ордо Маллеус. Ниже описано нескольких существ, справиться с которыми будет непросто даже опытному агенту Трона.

Вестник Кхорна

Кхорн не привык считать своих подданных – ведь ему служат бессчётные демонические орды. Кровопускатели, гончие, джаггернауты и многие другие создания готовы вести вечную войну во славу Кровавого бога. Но даже в неисчислимых рядах Хозяина черепов встречаются те, что превосходят остальных яростью и мастерством настолько, что сам Кровавый бог обращает к ним свой взгляд и делает своими вестниками.

Вестники Кхорна – глашатаи резни и посланники самой смерти. Очень немногие смертные воины могут сравниться с ними в мастерстве боя. Но эти смертоносные создания, уступающие в ярости и умении лишь чудовищным кровожадам, – больше, чем просто устрашающие противники. Они – символы, творения самого Кхорна, и одно лишь их присутствие подстёгивает других демонов к ещё большему кровопролитию.

Вестники Кхорна выше и крупнее своих младших собратьев – кровопускателей – закованы в пропахшие гарью медные доспехи и сражаются огромными клинками. Самые могущественные вестники приручают бешеных джаггернаутов и едут в бой на этих чудовищных скакунах.

В отличие от младших демонов, вестники обладают некоторой свободой действий, но отнюдь не свободой воли. Несмотря на это, зачастую именно они ведут в бой кровопускателей и других слуг Кхорна и даже командуют демоническими вторжениями, если рядом нет ни одного кровожада. Но все это никогда не мешает им сражаться на острие каждой атаки, стремясь пролить больше крови во имя своего господина.

Вестник Кхорна								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
65	11	$^{10}/_{59}$	$^{8}/_{45}$	40	37	53	50	18
Количество ран: 30				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 8				**Броня:** опалённые медные доспехи (торс 7, ноги 7, руки 7)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Командование (Тов)+20», «Поиск (Вос)», «Психическое чутьё (Вос)+10», «Язык (Любой) (Инт)».*

Героические таланты: *«Берсерк», «Град ударов», «Знаток оружия ближнего боя».*

Таланты: *«Молниеносные рефлексы».*

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 8)», «Демоническое присутствие», «Жестокий натиск», «Ночное зрение», «Посланник Трона черепов» †, «Потусторонний», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Слуга бойни» ††, «Страх (3)», «Улучшенное природное оружие (Клыки и когти)».*



† Посланник Трона черепов: если ведущий не укажет обратного, вестника Кхорна всегда сопровождает 2к10 младших демонов Кхорна – например, кровопускателей. Эти демоны получают талант *«Мастер клинков»* и особенность *«Жестокий натиск»*, пока видят вестника (если сами не имели этих способностей).

†† Слуга бойни: вестник Кхорна может явиться в мир только на месте жестокого кровопролития, на котором уже присутствует значительное количество других демонов. Кроме того, все эффекты критического урона, связанные с кровью (например, требующие теста Ловкости, чтобы не поскользнуться на ней) неприменимы к созданиям Кхорна.

Оружие: адский топор (2к10+12 Р, ББ 3, Громоздкое) или два адских клинка (1к10+10 Р, ББ 2, Сбалансированное), клыки и когти (1к10+10 Р, ББ 0).

Марбас, Повелитель перемен

В самых старых и глубоких архивах Трезубца можно найти хроники, повествующие о приходе Инквизиции в сектор Каликсида вместе с войсками Голгенны Анжуйского. Летописи рассказывают о том, как Святые Ордосы следили за чистотой и верностью крестоносцев и как сражались с самыми страшными врагами человечества. Одна из книг говорит о противостоянии Инквизиции и тёмной сущности – Марбаса, Повелителя перемен.

Согласно этим записям, Марбас был великим демоном Тзинча, бога Хаоса, покровительствующего интригам, колдовству и мутациям. Неизвестные причины побуждали это существо упорно действовать против крестового похода, вдохновляя непокорённые миры на сопротивление, а умиротворённые – на неповиновение. Инквизиция пыталась выследить и убить Марбаса на множестве миров в то время, пока его агенты и культисты повсюду несли смерть и разрушение. Наконец, Марбас был уничтожен на Мальфи, когда охотник на демонов Заалин самоотверженно протаранил своим боевым катером шпиль улья, в котором находился Повелитель перемен. В момент удара соратники Заалина успешно провели ритуал изгнания, отправивший Марбаса в Варп на тысячу лет и один день.

Со временем про демона забыли, и внимание Святых Ордосов привлекли другие проблемы. Но Марбас ничего не забыл. Веками он холил и лелеял свою злобу на каликсидскую Инквизицию. Теперь, когда время его изгнания подошло к концу, демон готовится вновь залить весь сектор кровью и пламенем.

Планы мести

Мысли и желания демона непостижимы для смертных, но у Марбаса есть вполне понятная мотивация – месть. Повелитель перемен жаждет возмездия, и хоть его победителей уже давно нет в живых, демон готов обрушить свою кару на весь Каликсидский конклав.

Это кажется почти невыполнимой задачей, но Марбас движется к ней медленно, но неостановимо с поистине злодейской скрупулезностью существа, у которого есть вечность для того, чтобы воплотить свои мечты в реальность. Все порождения Тзинча по своей природе – интриганы и махинаторы, но Марбас превосходит даже своих сородичей. Он уже посеял тысячи зёрен для будущих, казалось бы, совершенно не связанных друг с другом, противоречивых заговоров и протянул по всему сектору тысячи нитей. Конечная цель Марбаса известна лишь ему одному, и горе его врагам.

Применение Марбаса

Марбас – гений зла и кукловод, дергающий за ниточки тысяч марионеток. Он любит манипулировать своими врагами и делать грязную работу чужими руками – поэтому ведущему не стоит вводить этого демона при первой же возможности. Позвольте ему оставаться противником, действующим издали. Пусть игроки начнут подозревать его существование лишь спустя несколько приключений.

Марбас – демон Тзинча и предпочитает действовать через культистов, что поклоняются его богу. Организации вроде Паноптикума (подробнее про него см. книгу **«Последователи Тёмных богов»**) подойдут идеально. Планы Марбаса настолько запутаны и сложны, что практически непостижимы для смертного – именно поэтому этот демон отлично подойдёт на роль злодея в любом сюжете, даже, казалось бы, совершенно не связанном с уничтожением каликсидской Инквизиции.

Когда игроки уничтожат культ или другую подобную организацию, ведущий может подкинуть им пару указаний на то, что деятельностью побеждённых стояла какая-то иная сила. Учитывая ненависть Марбаса к Инквизиции, он наверняка прикажет своим прислужникам напасть на агентов Трона, и не сметь прятаться и убегать. Обычно игроки ничего иного от культистов и не ждут, но вы, как ведущий, можете намекнуть, что тут замешано нечто большее, чем просто больной разум фанатика.

Однако даже если игроки осознают, что к их злоключениям приложил руку Марбас, им придётся немало постараться, чтобы узнать побольше об этом существе и понять, кто он такой. Если они окажутся достаточно отважны, чтобы в открытую противостоять демону, наилучшим вариантом будет устроить финальное сражение в самом старом и всеми забытом секторе улья на Мальфи (впрочем, теоретически, бой с Повелителем перемен может произойти где угодно). В нужном месте агенты Трона и столкнуться с Марбасом, призванным в реальный мир его самыми верными культистами и окружённого преданными последователями – как людьми, так и демонами.



Марбас, Повелитель перемен								
БВ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
54	72	$^{12}/_{63}$	$^{21}/_{72}$	54	$^{27}/_{99}$	45	$^{16}/_{81}$	45
Количество ран: 180				**Скорость:** 5/10/15/30				
Общий БВ: 21				**Броня:** нет				

Влияние: 81

Мастерские умения: *«Мастерство в запретном знании», «Мастерство в искусствах Варпа», «Мастерство в криптографии», «Мастерство в обыденном знании», «Мастерство в торговле», «Мастерство в убеждении», «Мастерство в учёном знании», «Мастерство в языкознании».*

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Обман (Тов)+20», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)+20», «Уклонение (Лов)».*

Героические таланты: *«Предусмотрительный разум».*

Таланты: *«Мастер клинков», «Мастер рукопашной», «Могучий разум», «Молниеносная атака», «Ненависть (Инквизиция)», «Сопротивление (Психосилы)», «Стремительная атака».*

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический (ББ 21)», «Демоническое присутствие» †, «Летун (10)», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественный Интеллект (×3)», «Страх (4)», «Улучшенное природное оружие (Когти и клюв)».*

† **Демоническое присутствие:** все, находящиеся в пределах двадцати пяти метров от Марбаса, чувствуют, что они – всего лишь игрушки в руках существа, чьё могущество они не смогут даже осознать. Все, находящиеся в этой зоне, получают штраф -20 на тесты Силы воли. Кроме того, каждый, первый раз входя в эту зону, должен преуспеть в **простом (+10) тесте Выносливости** или получить одну случайную *слабую мутацию*.

Оружие: когти и клюв (1к10+12 Р, Разрывное), посох Судьбы (2к10+14 У, Разрывное, Варп-оружие).

Великий прорицатель: Меняющий пути, творя демонов по своему образу и подобию, делает их хитрецами и интриганами. Такие порождения Тзинча всегда имеют план действий на любой случай. Один раз за бой Марбас может мгновенно призвать количество младших демонов Тзинча (ужасов, огневиков или других порождений Варпа, служащих Меняющему пути – см. книги **«Проклятые создания»** и **«Охотник на демонов»**), равное своему бонусу Интеллекта.

Несравненный колдун: Марбас владеет всеми малыми, обычными и высшими психосилами (за исключением *«Погибели демонов»* и *«Погибели ведьм»*), всеми младшими и старшими арканами и может использовать их так, как если бы имел Псирейтинг 9. Выброшенные в психотесты девятки не вызывают психических феноменов, а приносят Марбасу один лишний уровень *истечения* психосилы (такой дополнительный уровень может быть лишь один, вне зависимости от количества выпавших девяток). Кроме того, Марбас может использовать уникальную психосилу *«Стрела перемен»* (см. врезку).

Порождение судьбы: Тзинча называют Архитектором судеб и говорят, что он знает будущее всего сущего. Марбас, слуга Тзинча, не имеет *очков судьбы*. Однако, всякий раз, когда кто-либо в бою с ним тратит *очко судьбы*, Марбас, в следующем своём ходу получает такое же преимущество, какое получил потративший *очко судьбы* (например, если аколит тратит *очко судьбы*, чтобы восстановить 1к10 ран, то Марбас тоже восстанавливает себе 1к10 ран в своём следующем ходу). Марбас должен получить это преимущество в своем следующем ходу или вообще не получить его. Если в течение одного раунда сразу несколько врагов тратят *очки судьбы*, Марбас получает только один из эффектов (он сам выбирает какой). Марбас не может таким образом получать преимущества от *очков судьбы*, потраченных с помощью *чистой веры* или подобных способностей. Однако, если в присутствии Марбаса кто-либо был вынужден сжечь *очко судьбы*, Марбас немедленно получает 2к10 ран, от которых не спасает бонус Выносливости.

Стрела перемен *(Bolt of Change)*

Величайшие из демонов Тзинча способны поражать своих врагов сгустками чистого Хаоса, заставляя их плоть извиваться в пароксизме мутации.

Порог: 27

Поддержание: нет

Дальность: 45 метров

Это психическая дистанционная атака. Любая цель, поражённая *«Стрелой перемен»*, должна пройти **очень тяжёлый (-30) тест Силы воли** или получить одну случайную постоянную мутацию. Если цель проваливает это тест на пять или больше ступеней, она превращается в скулящее отродье Хаоса и считается убитой.

Истечение: за каждые девять очков, на которые Марбас превзошел *порог*, он может атаковать *«Стрелой перемен»* одну дополнительную цель.

Противники Ордо Ксенос

Члены Ордо Ксенос вынуждены иметь дело с враждебными человечеству пришельцами, которые воспринимают весь Империум как добычу или, что ещё хуже – как разменную монету в своих таинственных планах.

Экзарх яростных мстителей

Прославленные аспектные воины – основа эльдарской армии. Эти несравненные бойцы воплощают в себе различные ипостаси Кхейна, их бога войны. Яростные мстители – самые известные среди них. Это идеальные солдаты, благородные воины и безжалостные противники. Они легко умеют приспосабливаться к самым разным условиям и способны быть, как элитными специальными отрядами, так и основой всего воинства.

Командиры аспектных воинов называются экзархами. Если каждый аспектный воин – воплощение определённого стиля боя, то каждый экзарх – его идеальное воплощение, и экзархи яростных мстителей – не исключение. Они – великолепные бойцы и несравненные командиры, под руководством которых воинство расправляется с врагами безо всяких усилий. Если яростные мстители привыкли приспосабливаться к условиям боя, то экзархи – создавать их.

Командиры вооружены лучше, чем рядовые бойцы. Оружие экзарха куда более впечатляюще, а их доспехи способны выдержать бóльший урон, не теряя лёгкости и гибкости. Одни вооружаются сюрикенными катапультами, другие полагаются на загадочные устройства, призванные укрыть защитным полем весь отряд, третьи сражаются легендарными мечами ярости.

Экзарх яростных мстителей								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
60	60	32	33	$^{10}/_{52}$	44	42	49	41
Количество ран: 20				**Скорость:** 5/10/15/30				
Общий БВ: 3				**Броня:** инкрустированный доспех аспектного воина (всё по 7)				

Мастерские умение: *«Мастерство в атлетике»*.

Умения: *«Бесшумный шаг (Лов)+10», «Взрывотехника (Инт)», «Вождение (Военная техника) (Лов)», «Запретное знание (Ксеносы) (Инт)», «Командование (Тов)+20», «Медика (Инт)», «Пилотирование (Военные суда) (Лов)», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Учёное знание (Легенды) (Инт)».*

Героические таланты: *«Истинный лидер», «Невероятная ловкость», «Святой стрелок», «Танцующий с клинком».*

Таланты: *«Дальновидность», «Мгновенная реакция», «Мягкое падение», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое)», «Отразить стрелу», «Плечом к плечу», «Подскок», «Спринт», «Экзотическое оружие (Сюрикенная катапульта мстителей, сюрикенный пистолет)».*

Особенности: *«Сверхъестественная Ловкость (×2)».*

Оружие: сюрикенная катапульта мстителей (80 м., 1/3/10, 1к10+4 Р, ББ 4, Маг 30, ПД, Надёжное, Разрывное) и одно из нижеперечисленного:

- Вторая **сюрикенная катапульта мстителей** (экзарх получает штраф всего -10, если стреляет из катапульты, держа её одной рукой);
- **Силовой меч** (1к10+8 Э, ББ 5, Сбалансированное, Силовое поле) и **мерцающий щит** (см. врезку);
- **Меч ярости** (см. врезку).

Броня: украшенный драгоценными камнями доспех аспектного воина (всё по 7). Экзарх в этом доспехе не получает штрафов на тесты *«Скрытности»* и *«Бесшумного шага»*.

Буря клинков и оборона: экзарх яростных мстителей может, потратив свободное действие, заявить применение одной из двух тактик. Каждая тактика действует на самого экзарха и число находящихся рядом союзных яростных мстителей, равное удвоенному бонусу Интеллекта экзарха. Каждую тактику можно применить один раз за бой.

● **Буря клинков:** обнаружив слабые места противников, экзарх приказывает своим воинам отбросить прочь привычное им хладнокровие и обрушить на врага настоящую бурю сюрикенов. До начала следующего хода экзарха все яростные мстители, находящиеся под действием этого приказа (см. выше), стрелявшие из сюрикенных катапульт или сюрикенных пистолетов *длинной очередью* или *беглым огнём* и прошедшие тест Дальнего боя, получают две дополнительные ступени успеха.

● **Оборона:** видя наступающего врага, экзарх приказывает мстителям нанести стремительный контрудар. До начала следующего хода экзарха любой, кто пытается атаковать находящихся под действием его приказа яростных мстителей, получает штраф -25 на тесты Ближнего боя.

Мерцающий щит

Уровень защиты: 30

Вес: 1,7 кг

Эльдарские мерцающие щиты – это небольшие устройства из призрачной кости, которые надеваются на руку. Они способны излучать поле, окутывающее носителя и находящихся рядом с ним воинов и защищающее их от стрелковых и даже психических атак.

Мерцающий щит работает так же, как защитное поле (см. стр. 153), но с некоторыми исключениями. Во-первых, благодаря невероятному мастерству эльдаров, изготовивших его, он не может *перегрузиться*. Во-вторых, поле, создаваемое щитом, действует на всех, кто находится в пределах пяти метров от самого устройства, но защищает оно только от дистанционных и наносящих урон психических атак, исходящих из-за границ самого поля.

Меч ярости

Меч ярости – это оружие и символ положения экзарха яростных мстителей. В клинки этих сотворенных из призрачной кости мечей встраивают маленький камень душ у самого эфеса, что проникает в разум своей жертвы, так же как клинок проникает в её тело.

Получив урон от удара мечом ярости, противник должен пройти **средний (+0) тест Силы воли** или дополнительно получить 2к10 ран, от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости. Меч ярости – это всегда оружие *высшего качества*, что предоставляет бонус +10 к навыку Ближнего боя и +1 к урону (это улучшение уже включено в профиль оружия). Кроме того, меч ярости нельзя уничтожить силовым полем другого оружия.



Мятежный управитель

На имперских мирах у границ Бездны Асироф рассказывают истории о жутких ходячих червях, кошмарных тварях, что приходят из глубин Бездны для того, чтобы убивать живых и пировать на их трупах. Власть имущие во всеуслышание объявляют эти рассказы небылицами, но Инквизиция знают правду. Члены Святых Ордосов понимают, что эти мифы говорят об отвратительной расе ксеносов – слогтах, пожирателях трупов, что как никто ценят мёртвую плоть разумных существ. Ещё свежий мозг – главное лакомство для слогтов, поедание которого приносит этим «гурманам» огромное наслаждение и вызывает привыкание, подобно настоящему наркотику.

Люди, из-за своей многочисленности, быстро стали главной добычей слогтов в Каликсиде. По неясным причинам, в своей охоте на человечество эти ксеносы предпочитают не действовать напрямую, а работать через внедрённых агентов и посредников. Возможно, подобная конспирация – это часть их неизвестного и непостижимого плана, что остаётся тайной даже для тех членов Инквизиции, что знают о самом существовании слогтов. Так или иначе, эта раса всегда действует тайно и исподтишка. Слогт, что попытается выйти за рамки этих ограничений, будет изгнан.

Один из таких изгнанников известен под именем «Мятежный управитель». В прошлом он обладал немалой властью среди слогтов и руководил частью Амарантайнского синдиката, но тяга к пожиранию мозгов погубила его. Сдержанность и умеренность никогда не считались у слогтов добродетелями, но страсть Управителя к мозгам превратилась в болезнь, а потом – в одержимость. И, конечно, высокомерие никогда не позволит Управителю признать, насколько пристрастие губит его острый, холодный и чуждый человечеству разум. Он прекратил таиться, порвал со своей расой и ныне ведет охоту на людей вместе с группой слогтов-лазутчиков, боевых конструктов и отрядом Амарантайнского синдиката. Последние не понимают, что навсегда отрезаны от остальной организации, поскольку их хозяин – отступник. В своем незнании они сохраняют преданность.

Чудовищные тактики

Планы слогта-отступника всегда краткосрочны и направлены исключительно на удовлетворение его собственных интересов. Он применяет обычную для своей расы тактику стремительных налётов, которыми терроризирует изолированные человеческие аванпосты или отдельные корабли. Нередко он действует и глубоко в имперском космосе, что явно не доставляет удовольствия остальным слогтам, недовольным подобными выходками своего независимого сородича.

Пути приспешников Управителя и агентов Трона способны пересечься по разным причинам. Последние могут вести расследование загадочных смертей на отдалённых поселениях или пустых, дрейфующих кораблях и выйти на Управителя (при этом, возможно, даже близко не понимая, в какую опасную игру ввязались и какую опасную «дичь» выследили). В этом случае возможны весьма интересные сюжетные повороты. Например, если слогты-ортодоксы узнают о расследовании агентов Трона, они могут тайно помогать им через Амарантайнский синдикат – например, передав сведения о новых возможных целях мятежника или предупредив об исходящей от него опасности. Конечно, сами слогты не будут раскрывать своих истинных личностей или делиться сведениями, что каким-то образом могут навредить им в будущем. В любом случае, они будут рады увидеть, как проблема с Управителем решится без их прямого участия.

Другой вариант развития событий – агенты Трона сами становятся возможными жертвами слогта, когда корабль или поселение, где они находятся, атакуют приспешники Управителя, вынуждая слуг Святых Ордосов сражаться за свои жизни.



В любом случае, Мятежный управитель и его войска используют тактику террора и стремительных ударов из ниоткуда, ожидая, пока их жертва будет запугана и эмоционально вымотана настолько, что расправиться с ней не составит труда. Смертоносные засады, после которых никого не остается в живых, бесследные исчезновения людей в районах, что считаются безопасными, обрыв астропатической и вокс-связи с внешним миром – привычные инструменты Управителя.

Однако и у агентов Трона есть преимущество. Врожденное высокомерие слогта и его гибельное пристрастие не дают ему мыслить рационально и омрачают его разум. Это не тот противник, что готов руководить действиями подчинённых издалека – напротив, в случае открытого боя, Управитель, скорее всего, будет сражаться лично. Смерть командира приведет к быстрому распаду всех подчинявшихся ему сил. Служившие ему слогты рассеются и исчезнут, воины-вассалы, что не в состоянии действовать самостоятельно, впадут в неконтролируемое неистовство, а люди либо разбегутся и затаятся, либо станут легкой добычей для Инквизиции.

Чтобы отобразить прислужников Управителя, используйте профили *охотника за головами* и *солдата отряда смерти* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, а также профиль воина-вассала ниже.

Мятежный управитель								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
40	50	$^{10}/_{50}$	$^{12}/_{61}$	51	$^{14}/_{70}$	45	77	40
Количество ран: 43				**Скорость:** 5/10/15/30				
Общий БВ: 12				**Броня:** скрывающий доспех (всё по 5)				

Влияние: 25

Мастерские умения: *«Мастерство в расследованиях», «Мастерство в скрытности», «Мастерство в торговле».*

Умения: *«Запретное знание (Ксеносы) (Инт)+10», «Лазанье (Сил)», «Логика (Инт)+10», «Медика (Инт)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)+10», «Технология (Инт)+10», «Уклонение (Лов)», «Химия (Инт)+10».*

Героические таланты: *«Всегда настороже», «Град ударов», «Предусмотрительный разум», «Смертельный удар».*

Таланты: *«Мгновенная реакция», «Молниеносные рефлексы», «Подскок», «Экзотическое оружие».*

Особенности: *«Неумирающий», «Ночное зрение», «Печать Судьбы (4)», «Потусторонний», «Регенерация (восстанавливает 2к5 ран)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественный Интеллект (×2)», «Странная физиология», «Страх (3)».*

Меняющий форму: слогты способны сжимать свои тела или растягивать их, удлиняя их в три раза, что увеличивает их радиус угрозы и предоставляет бонус +20 к тестам *«Лазанья»* и *захвата*.

Некроз: любой, нанесший критический урон слогту в ближнем бою, с вероятностью 25% будет задет изливающимися из открытых ран ксеноса некротическими жидкостями, что наносят 1к10 единиц резаного урона со свойством *«Токсичное»*. Этой «атаки» можно избежать при помощи *«Уклонения»*, но не *«Парирования»*.

Пристрастие: слогты способны, поедая мозги своих жертв, получать их воспоминания. Болезненная зависимость Управителя сделала этот процесс для него ещё легче, чем для остальных. Когда он съедает относительно свежий мозг (должно пройти не более двух недель с мига смерти носителя), он может предпринять **средний (+0) тест Интеллекта**, и, в случае успеха, получить большинство воспоминаний жертвы.

Слабость высокомерия: если Управитель погибнет, все воины-вассалы должны в начале каждого раунда предпринимать **простой (+10) тест Интеллекта**, в случае провала которого в этом раунде они будут бездействовать. Все люди, служащие Управителю, должны немедленно пройти **средний (+0) тест Силы воли** или бежать.

Оружие: некротическая длань (1к10+11 Р, Разрывное, Токсичное), некротическое копьё (см. ниже)

Снаряжение: странные и непостижимые ксеноустройства.

Воин-вассал слоготов

Слогты – могущественная, но скрытная раса. Они очень малочисленны в сравнении с человечеством, и понимают, что в открытом столкновении Империум уничтожит их так же, как рой кровавой саранчи сжирает могучего грокса.

Для того, чтобы поднять шансы на победу в преддверии того дня, когда придёт время нанести удар по всей Каликсиде, слогты готовят свою армию. Им нет нужды воевать самим – эти ксеносы владеют такими глубокими познаниями самых жутких тайн биологии, что им проще вырастить целое войско, чем обучать его.

Созданные слогтами биомеханические конструкты служат своим хозяевам рабочей силой, стражниками и шпионами. Все подобные существа отвратительны, но воины-вассалы выделяются даже на фоне своих собратьев. Чаще всего они выглядят как омерзительная масса бледной, покрытой грибком плоти, переплетенная фиолетовыми сосудами и снабженная металлическими деталями, передвигающаяся на трёх ногах, похожих на паучьи лапы. Верхняя часть тела такого существа – длинный, вытянутый кусок плоти, заканчивающийся круглой, полной зубов пастью, окруженной множеством невероятно сильных отростков, которые этот конструкт способен превратить в костяные клинки. Впрочем, многие воины-вассалы используют в бою намного более опасное оружие – например, способные распылить человека на атомы некротические лучи, что испускают странные, встроенные в тело конструкта устройства.

Воины-вассалы не слишком умны, но они понимают кое-что в тактике и совершенно лишены инстинкта самосохранения. Зачастую такие конструкты действуют небольшими группами из трех-пяти особей. Завидев угрозу, один из воинов-вассалов совершает стремительный и бездумный натиск, отвлекая внимание врагов на себя, в том время как остальные стреляют некротическими лучами, не особенно заботясь о том, что могут попасть в своего. Если же воины-вассалы столкнутся с достаточно серьёзной угрозой – например, вынуждены будут вступить в бой со всей инквизиторской свитой – то один из них обязательно ускользнет, чтобы предупредить хозяев.

Воин-вассал								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
44	35	$^{8}/_{48}$	53	30	11	46	44	02
Количество ран: 25				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 5				**Броня:** укреплённые эндопластины (всё по 6)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20», «Запугивание (Сил)+20», «Поиск (Вос)+20», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Молниеносная атака», «Неистовство», «Экзотическое оружие».*

Особенности: *«Автостабилизация», «Неумирающий», «Потусторонний», «Размер (Большой)», «Регенерация», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сонар», «Странная физиология», «Страх (1)», «Улучшенное природное оружие (Костяные клинки)».*

Не оставляющий следов: будучи уничтоженным, конструкт быстро тает, за несколько секунд превращаясь в лужу бурлящей некротической слизи и вонючего газа, не оставляя ни следа своего тела.

Броня: укрепленные эндопластины (всё по 6)

Оружие: костяные клинки (1к10+8 Р, ББ 3), некротический луч (см. врезку).

Снаряжение: странные устройства ксеносов неизвестного предназначения.



Слогты и Амарантайнский синдикат



Слогты – невероятно древняя раса, которая, по-видимому, жила на территории Каликсиды задолго до того, как здесь появились люди. Их родной мир неизвестен – возможно, он находится в Бездне Асироф, проклятом участке космоса, полного мёртвых звезд, на самой границе сектора, а возможно и нет.

Кроме того, слогтам подконтролен Амарантайнский синдикат – человеческая организация, ныне выполняющая волю своих хозяев-ксеносов.

Слогты – крупные существа, похожие на трёхметровые человекоподобные фигуры, состоящие из миллионов извивающихся червей. Они могут изменять свою форму, подобно своим биоконструктам. Слогты чрезвычайно умны, выносливы и невероятно злы.

Подробнее о слогтах, их власти над Амарантайнским синдикатом и их кошмарных планах на будущее Каликсиды см. книгу **«Последователи Тёмных богов»**.

Странное и нечестивое оружие

От агента Трона ожидают, что он будет знать своего врага – а значит, ему нужно будет знать и оружие своего врага. Подобное понимание – долг слуги Святых Ордосов, и оно необходимо, как бы Экклезиархия не клеймила грешниками всех, кто использует оружие ксеносов и еретиков или восхищается им. Некоторые агенты Трона считают, что они могут применять такие вещи в бою, утверждая, что способны сопротивляться их развращающему влиянию.

Эти предметы имеют показатель *доступности*, но это не значит, что ведущему стоит позволять игрокам получать их по броску костей. Большинство такого оружия – мерзкий ксенотех, остальные – детища мутантов и еретиков. Многие инквизиторы даже владение такими вещами считают преступлением.

Название	Тип	РО	Дальн.	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Дистанционное оружие										
Некротический луч	Тяжёлое	-/2/8	80	1к10+10 Э	4	-	-	Рассеянный огонь, Дезинтегрирующее	20 кг	Уникальное
Некротическое копьё	Тяжёлое	О//-/-	100	2к10+10 Э	8	-	-	Дезинтегрирующее, Надёжное	15 кг	Уникальное
«Потрошитель»	Пистолет	О/-/6	25	1к10+2 У	3	50	2 ПД	Спаренное, Разрывное, Токсичное	3 кг	Чрезвычайно редкое
Рукопашное оружие										
Меч ярости	Рукопашное (одноручное)	-	-	1к10+3	6	-	-	Сбалансированное	4 кг	Почти уникальное
Некротическое копьё	Рукопашное (двуручное)	-	-	2к10+2	8	-	-	Дезинтегрирующее, Силовое поле, Несбалансированное	-	-
Броня										
Скрывающий покров	-	-	-	-	-	-	-	-	5 кг	Уникальное
Защитные поля										
Мерцающий щит	-	-	-	-	-	-	-	-	5 кг	Почти уникальное

Некротическое оружие

Некротический луч

Об этом жестоком виде оружия, что используют боевые конструкты слогтов, известно очень немногое, за исключением того, что испускаемые им энергетические лучи способны превращать врагов в разлетающиеся облачка пыли.

Дезинтегрирующее: любая цель, получив критический урон от некротического луча, обращается в облачко праха и пара и считается полностью уничтоженной.

Рассеянный огонь: стреляя *длинной очередью*, это оружие наносит 1к10+5 единиц урона.

Некротическое копьё

Это оружие Управителя, похожее на копьё с длинным наконечником, состоящее из скрученных полос изжелта-зелёной энергии. Владелец может сконцентрировать энергию этого оружия в обжигающий луч, что способен пробить даже танк.

Некротическое копьё имеет два профиля – для ближнего и для дальнего боя. В течение одного хода владелец может воспользоваться только одним из профилей.

Дезинтегрирующее: см. выше

Скрывающий доспех

Внешне похожее на обычную рваную рясу, это одеяние затуманивает зрение тех, кто смотрит на его носителя, позволяя последнему быть невидимкой у всех на глазах.

Носитель скрывающего покрова получает бонус +20 к тестам *«Скрытности»*. Кроме того, во время любого раунда, в ходе которого владелец покрова не вовлечён в сражение, он может предпринять **средний (+0) тест *«Скрытности»*,** чтобы стать невидимым (при этом невидимку все ещё можно обнаружить, используя датчики движения, тепловизоры или при помощи психосил). Носитель покрова остается невидимым до тех первой же своей атаки или иного взаимодействия с кем-либо. Скрывающий покров предоставляет 5 *очков брони* на всех зонах попадания и весит 5 кг.



The Red Wake

GM's Resources

•

Dramatis Personae

•

A Feast Among Vipers

•

The Feast of Welcome

•

Death at High Mass

•

Ceremony of Investiture

•

Cause and Consequence

•

Going After Ensor

Глава X

Кровавое празднество

«Не доверяй никому»

- максима Инквизиции

«Кровавое празднество» – это короткое, но полное тайн и интриг приключение для персонажей **«Возвышения»**. Оно будет разворачиваться на фоне жестокого политического противостояния во время назначения высокопоставленного служителя Министорума на важный церковный пост. Когда заговоры и политические интриги выльются в убийство, персонажи обнаружат, что сидят на пороховой почке, готовой взорваться; пороховой бочке, к которой кто-то совершенно осознанно подносит полыхающий факел.

Место действия

Действие **«Кровавого празднества»** разворачивается в Алефе А'Харре, древнем храмовом комплексе в южной части мираулья Мальфи, столицы Мальфийского субсектора. Персонажи игроков прибывают в Алеф в качестве почётных гостей, желающих присутствовать на инвеституре нового архимандрита (священника-управителя) этого храма. Вместе с ними на церемонии будет присутствовать немало других влиятельных и могущественных людей Мальфийского субсектора. Между тем, тёмные силы подготавливают убийство, а сама церемония будет полна внутренних склок между разными группировками Экклезиархии, мальфийской аристократией и торговцами Коммерциа. Куда более тёмный заговор готовят слуги Хаоса, намеревающиеся сорвать церемонию. Агентам Трона предстоит обнаружить множество тайн. Происходящие события могут оказать влияние на будущее всей Каликсиды и судьбу бесчисленных миллионов мальфийцев.

Вводная для ведущего

«Кровавое празднество» предназначено не только для демонстрации возможных тем и конфликтов в **«Возвышении»**, но и для того, чтобы на практике опробовать многое из того, о чём вы читали в этой книге. Кроме того, ведущий может использовать модуль в качестве отправной точки для собственных сюжетов, которые составят целую кампанию, начинающуюся с **«Кровавого празднества»**. Потому перед тем как начинать игру, ведущий должен определиться с тем, где предполагаемая будущая кампания будет проходить, с кем в ней столкнутся агенты Трона, и как можно грамотно ввести в существующий сюжет зацепки для новых приключений. К примеру, если ведущий хочет добавить в будущие сюжеты враждебную игрокам фракцию Инквизиции или благородное семейство, пусть их представители встретятся игрокам на инвеституре. Если позже вы хотите отправить игроков на расследование странных событий, происходящих на каком-то определённом мире, введите в игру упоминания о них. Первый этап **«Кровавого празднества»** отлично подходит для того, чтобы персонажи установили полезные связи, расширили свои агентурные сети и повстречались с важными NPC в относительно нейтральном окружении, которое не выглядит нарочитым.

Одно из главных различий между рядовым аколитом и агентом Трона состоит в том, что от последнего ожидается ведение расследований и борьба с врагами Империума по собственной инициативе и под свою ответственность. **«Кровавое празднество»** с



его множеством аристократов, священников, воинов, мистиков и торговцев со всей Каликсиды отлично подходит для ведущего, желающего сделать побольше заготовок для будущих приключений в виде неясных слухов, намеков и зацепок, не имеющих отношения к текущему расследованию, но вполне способных сыграть важную роль в будущем.

Краткое содержание приключения

Приключение разбито на три части, каждая из которых состоит из ряда игровых сцен, сгруппированных в соответствии с сюжетом.

Часть I: Мир среди змей

Группа персонажей приглашена на церемонию инвеституры нового архимандрита Алефа. Они посещают торжественный прием, где окунаются в мир политических интриг, придворных заговоров и непримиримой ненависти.

Часть II: Смерть на церемонии

Свита присутствует на таинстве рукоположения, в ходе которого так и не успевший вступить в новую должность архимандрит погибает от рук убийцы. Агенты Трона могут свидетельствовать о произошедшем, стараться прекратить панику и пресечь слухи, что непременно поползут. Когда праздничная церемония превратиться в траурную, а между её гостями начнутся новые интриги и посыплются взаимные упрёки, свита может попытаться быстро докопаться до истины и предотвратить угрозу новых распрей или устроить неспешное разбирательство.

Если свита успешно обнаружит улики и разберётся с тем, как было совершено убийство, сюжет приведёт их в катакомбы Алефа и столкнёт с предателем – дьяконом Энсором. Также они могут узнать, что он – всего лишь пешка в куда более масштабном заговоре.

Часть III: Причины и последствия

В зависимости от того, как свита решила свою задачу (и решила ли её вообще), обстоятельства дела будут раскрыты собравшимся, и преступник понесёт наказание.

Если им удалось предотвратить раздор между Экклезиархией и мальфийской знатью, тайный культист Сидом попытается превратить панихиду по погибшему архимандриту в кровавую бойню, вызвав из Варпа чудовищных тварей и вселив ужас в сердца мальфийцев.

Владыки Империума

Одна из главных тем **«Кровавого празднества»**, для раскрытия которой и было создано это приключение – это интриги между властями предержащими в Империуме и исследование агентами Трона их запутанных взаимоотношений. Персонажи **«Возвышения»** способны действовать как прямо, так и опосредованно. Как агенты Святых Ордосов, они имеют право вести расследования, запрашивать помощь и, само собой, быть судьями, присяжными и палачами для всех, на кого распространяется власть Инквизиции. Они – лорды Империума. Но их власть не существует сама по себе, она отнюдь не безгранична, ибо сама Инквизиция – лишь часть куда более крупной системы взаимоотношений. Другие ведомства Империума имеют свои интересы, а в определённых обстоятельствах их власть может превосходить влияние свиты.

Свита

Это приключение предназначено для группы персонажей **«Возвышения»**. Предполагается, что хотя бы один из них является инквизитором, а остальные – опытные и уважаемые агенты Святых Ордосов, действующие скорее сами по себе, чем под началом инквизитора. Для того чтобы отличить других агентов Инквизиции от персонажей игроков, в тексте приключения последние будут собирательно именоваться «свитой». Это также и внутриигровое понятие – например, NPC может спрашивать персонажа, является ли тот «частью свиты».

В той политической обстановке, что лежит в основе сюжета, персонажи игроков – не просто агенты Святых Ордосов. Они – их представители и потому должны держаться соответствующим образом и обдумывать каждый свой шаг – или сталкиваться с последствиями. Их слова – слова Инквизиции, их суждения наполнены властью и величием, которыми обладают Ордосы. Означает это и то, что ошибающиеся в чем-либо агенты Трона сильно теряют в авторитете. Их провал идёт не только на пользу врагам – это ещё и удар по могуществу Инквизиции. Агенты Трона должны сознавать, что они больше не аколиты, не служители одного инквизитора, который может решить проблему с расследованием, пошедшим не так, причинённым непреднамеренным ущербом или невольно нажитыми врагами. Теперь они сами несут ответственность за себя, свои действия, своих союзников и врагов перед куда менее снисходительным Каликсидским конклавом.

В **«Кровавом празднестве»** игроки оказываются в центре противостояния Экклезиархии, мальфийской знати и торговой элиты сектора, а также других группировок, начиная с самой Инквизиции. То, как свита будет вести себя с ними, может помочь или помешать им в расследовании. Завязанные ими отношения и принятая сторона могут отозваться долговременными последствиями в виде надёжных союзников и врагов, или, напротив, забыться на следующий же день.

Высокая политика и другие кровавые игры

«Кровавое празднество» повествует о власти и политике, об интригах и противостояниях внутри правящего класса, а конкретно – о противостоянии имперской церкви и знати, правящей повседневной жизнью Империума. Местом действия этого приключения не случайно выбрано Мальфи. Мальфи – столица целого субсектора, вторая в экономическом и политическом могуществе планета Каликсиды, уступающая лишь Синтилле. Происходящие события также имеют большое значение. Мальфи – древний мир со множеством тайн. Его история чрезвычайно жестока и запутана, а его могущественная знать далеко за пределами родины известна мстительностью и кровожадностью.

Таков мир, в котором предстоит жить персонажам, мир, в котором им предстоит научиться плавать, подобно рыбам в воде или камнем пойти ко дну. В зависимости от тематики предыдущих кампаний и предпочтений ведущего, мир интриг может быть уже знаком игрокам. Если же нет, это приключение послужит «переключателем» стиля игры, способствуя игрокам в их переходе к **«Возвышению»**. Их персонажи будут встречаться с NPC, говорить с ними, совершать поступки и встречать последствия, помнить о природе и стремлениях людей, с которым им приходится иметь дело. Они должны быть постоянно готовы к неожиданностям и вспышкам насилия, ибо власть и опасности ходят рука об руку. В этой игре империй, ты или погибаешь, или побеждаешь.



Интриги, ложь и предательства

«Кровавое празднество» полно тайн и интриг. У этого приключения нет даже чётко определённой концовки. События будут идти своим чередом, в зависимости от того, что замышляют NPC (убить архимандрита, например), а также от действий самих игроков и того насколько хуже или лучше они могут сделать происходящее.

Агенты Трона сами решают, что им предпринять. У этого приключения нет единственного «правильного» прохождения, которому нужно следовать. Хотя, как и в большинстве детективных сюжетов, одни подходы к расследованию более эффективны, чем другие. Неверный вопрос, заданный не тому человеку или пустая демонстрация силы могут и должны приводить к неприятным последствиям. Распахивая чужие двери ударом ноги, агенты Трона упустят из виду настоящих врагов, которые смогут подготовить ловушки и засады, чтобы на досуге разделаться с недалёкими противниками. Впрочем, это приключение концентрируется не только на социальном взаимодействии – в нем хватает опасностей, крови и насилия. Для игры отлично подойдет свита, состоящая как из умелых воинов, так и из умных хитрецов – это позволит игрокам в равной мере погрузится в обе составляющие приключения.

Загадка, лежащая в основе сюжета, предполагает целый комплекс событий, происходящих одновременно и вдали от чужих глаз, в котором переплелись интересы множества персонажей и группировок. Чтобы достоверно отобразить происходящее ведущему нужно досконально знать цели и мотивации ключевых NPC, изложенные в большом и подробном разделе **«Действующие лица»**, который ведущему стоит проштудировать перед началом игры. Само собой, он волен добавить новых героев в свое повествование или исключать из него уже имеющихся, если сочтёт нужным.

Приключения, подобные этому, требуют от ведущего куда большего, чем обычные боевые сценарии. Имея огромную свободу действий, игроки могут пойти к своей цели совершенно неожиданными путями. Это значит, что ведущий должен уметь додумывать многое на ходу, добавлять новых персонажей и сведения в зависимости от нужд сюжета. Вы должны постоянно иметь чёткое представление о том, что происходит, где находятся игроки и NPC и насколько близки их планы к осуществлению.

Горькая правда ведения игры

Сочинение сюжетов, основанных на тайнах и заговорах, а также их вождение – это непростое, требующее усилий дело, но кроме того, это ещё и очень полезный и интересный вызов вашим творческим способностям. Если вы их тех людей, что считают ведение игр весёлым само по себе, то чем больше усилий вы вложите в свой труд, тем больше удовольствия получат, как ваши игроки, так и вы сами. С другой стороны, если перспектива постоянно держать в голове мотивации десятков разных NPC и отыгрывать множество сцен, наполняет вас ужасом, вероятно, ведение таких сюжетов просто не для вас.

Памятки и подсказки ведущему

● Будьте с игроками строги, но справедливы. Не отвергайте их идеи и не бойтесь помогать им, отвечая на вопросы о том, что могут знать или предполагать их персонажи о происходящем.

● Отыгрывая NPC, не бойтесь вести себя резко или агрессивно, если такое поведение логически оправдано.

● Вознаграждайте игроков за сообразительность и хорошие идеи. Не скупитесь на дополнительные подсказки, сведения и помощь, если это будет оправдано.

● Хорошо познакомьтесь с NPC, их ролью и мотивацией. Благодаря этому, вы будете знать, как должны реагировать на неожиданности и сможете добавлять новые события, не боясь испортить свой же сюжет.

● Если какая-либо улика или обрывок информации жизненно важны для продвижения по сюжету, позаботьтесь о том, чтобы персонажи точно его получили. Не позволяйте сюжету застопориться просто потому что игроки не задали «правильный» вопрос или провалили бросок. Это, однако, не означает, что вы не можете заставить игроков попотеть, добывая нужную им вещь или сведения.

● NPC могут и будут лгать, если у них есть на то причины.

● Разгадка головоломки, победа над злодеем, спасение мира – все это дело персонажей. Их союзники и NPC могут им помогать, но это игра про агентов Трона, а не про их окружение.

● Запаситесь удобным блокнотом для записи имён, фактов, известных персонажам, и тому подобных вещей. Это может оказать вам неоценимую помощь.

«Не может быть милосердия к тем, кто слишком слаб, чтобы идти верным путём.
Милосердие погубит нас, ибо оно подтачивает нашу силу и ослабляет нашу решимость.
Черпайте отвагу в своей ненависти к ксеносам, нечестивцам и колдунам.
Поступать иначе – значит позорить орден, который вы представляете»

- инквизитор Глобус Ваарак, неформально обращаясь к свите

Материалы для ведущего

Этот раздел содержит полезные для ведущего сведения о сюжете приключения.

Важные персоны

Экклезиархия

Прелат Ллоренс Зан: многообещающий мальфийский священник, следующий архимандрит Алефа.

Дьякон Энсор: клирик, управляющий повседневной жизнью Алефа. Он же – организатор убийства своего нового господина.

Преподобный Кэл: могущественный пожилой кардинал, преследующий собственные политические цели, прибывший на Мальфи на утверждение нового архимандрита.

Сестра-легата Веспасия: сестра Адепта Сороритас, глава телохранителей преподобного Кэла.

Проповедник Азед Хаск: пламенный пуританин, набравший силу в «мусорных зонах» Мальфи, и приглашённый Кэлом на церемонию к немалому беспокойству всех остальных.

Архиисповедник Эутал: представитель синтиллийской церкви Тарсуса, неудачливый кандидат на пост архимандрита.

Благородные дома

Лорд-регент Фафнир Беласко: чрезвычайно могущественный и опасный аристократ. Именно благодаря его поддержке Зан станет новым архимандритом, несмотря на сопротивление противников дома Беласко.

Достопочтенный Гектор Макен: молодой фатоватый аристократ, принадлежащий к правящей на Мальфи группировке. Само его присутствие здесь – оскорбление для остальных собравшихся, ввиду того, что сам по себе этот человек не значит ничего, и не обладает никаким влиянием в своём доме; доме, который Беласко уже давно числят своими заклятыми врагами.

Сиридар-баронесса Кармилла Новенту: обедневшая, но высокомерная и презрительная дама. От клира Алефа зависит то, сможет ли её дом, поколениями враждовавший с домом Беласко, сохранить свои оскудевшие богатства.

Коммерциа

Господин Ротбер Сидом: представитель гегемонии Скаэлен-Хар, торгового концерна, раскинувшегося на весь сектор, прибывший сюда для того, чтобы снискать благосклонность Беласко и нового архимандрита. На самом же деле он – нечистый псайкер из культа под названием «Паноптикум» и организатор заговора, что приходит в действие прямо сейчас.

Леди Ческа Дюкен (она же – инквизитор Хелейна Нефрен): представительница синдиката Мартакс, каликсидской торговой компании, прибывшая в качестве благородного посла к своим господам-пустотникам. На самом деле, эта женщина – инквизитор-истваанка Хелейна Нефрен, которая прибыла на Мальфи по своим собственным делам и желающая увидеть смену власти в Алефе.

Посторонние:

Инквизитор-кастелян Тот: госпожа мальфийского оффиция Святых Ордосов, просящая свиту взяться за расследование

Свита персонажей

Заговор Сидома

В сердце зловещих событий, происходящих на церемонии, лежит заговор Ротбера Сидома. Сидом – важный член Паноптикума, ужасного культа Хаоса, поклоняющегося силам, искажающим тело и душу и втайне распространяющего своё влияние в Мальфийском субсекторе. Провидцы плоти определили, что возвышение и усиление церкви Мальфи может стать большой проблемой для Паноптикума и намерены решить её сейчас, убив прелата Зана до того, как тот примет бразды правления. Расправившись с Заном открыто, но не оставив следов своего присутствия, Паноптикум надеется посеять раздор между присутствующей на церемонии знатью, разжечь взаимные подозрения и обвинения, которые могут перерасти в открытый конфликт. Что даже более важно для культа Хаоса, смерть прелата ослабляет церковь и веру, демонстрируя, что Бог-Император не может защитить своих слуг даже в таком святом месте.

Преследуя поставленную цель, Сидом поработил сердце и помутил разум дьякона Энсора, не подозревающего о том, кто такой Сидом на самом деле. Энсор организовал убийство будущего архимандрита во время мессы при помощи точно рассчитанного отключения энергии и запрограммированного на убийство херувима.

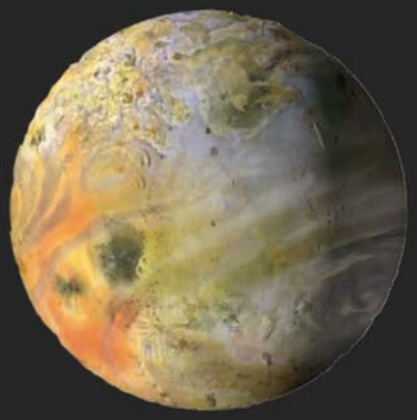
Если вина Энсора не будет раскрыта или даже падёт на кого-либо из присутствующих, начнется кровавая распря, а Сидом, справившийся со своей миссией, исчезнет в тенях, радуясь вызванному им кровопролитию и анархии. Если же Энсор будет схвачен или свита проявит себя с лучшей стороны и сможет взять ситуацию под контроль и начать распутывать этот клубок, обеспокоенный Сидом может попытаться расправиться с её членами. Если его планы будут окончательно сорваны, ведущий может дать игрокам возможность свершить над культистом кровавое возмездие (см. раздел **«Последний танец Сидома»**).

Благородные дома Мальфи

Мальфийская политика – смертельно опасная игра, даже в сравнении с интригами Светозарного двора Синтиллы или жестокими клановыми войнами Магнагорска. Никто не сравнится со знатью этой зловещей планеты в жестокости, изворотливости, природной лживости и мстительности. Посторонние, вступая в их мир, всё равно, что попадают в бассейн, полный акул. Те, кто на других планетах считались бы изощрёнными лицемерами и хитрецами, не смогут сравниться даже с самыми неопытными мальфийскими интриганами. Склонность к обманам и междоусобицам, вечный поиск выгоды и покровителей – краеугольные камни культуры и сознания жителей Мальфи. Это справедливо для всех уроженцев планеты – от кочевников, странствующих по мусорным зонам, и рабочих мануфакторумов до обитателей великих храмов и пыльных коридоров счётных палат Администратума. Место, где эта склонность к интригам достигает апогея – благородные дома. Сотни знатных семейств – как совсем недавно основанных, так и тех, что древностью превосходят Голгеннов крестовый поход – постоянно борются за титул патриарха или матриарха. Глава благородного дома, избранный патриархом или матриархом, принимает полномочия планетарного губернатора Мальфи.

Нередко благородные семейства теряют хватку и погибают, а на смену им приходят новые – молодые, жадные до власти и готовые воспользоваться любыми слабостями своих врагов. Так в бесконечные междоусобицы Мальфи постоянно вливается свежая кровь. Титул или даже богатство сами по себе не дают их обладателям власть или защищённость, как это случается на более спокойных мирах. Только сила, хитрость и беспощадность приносят проявляющему их безопасность. Мальфийские аристократы веками лелеют старые обиды и презирают чужаков. С должным почтением они относятся только к высоким чинам Адептус Терра и повелителям Марса, признавая за ними большее могущество; Святые Ордосы также входят в число тех, кого семейства этой планеты считают сильными игроками. Аристократию же иных миров мальфийская знать считает ветреной и

Планетарные данные: Мальфи



Население: примерно 22 миллиарда

Ставка десятины: Экзактус Экстремис

Особый статус: региональная столица, Мальфийский субсектор, сектор Каликсида (Мальфи II)

География/Демография: климат жаркий/умеренный, субтропический с большим количеством осадков и высокой грозовой активностью. Центральный суперконтитент, занимающий 70% поверхности планеты, ранее был покрыт джунглями и тропическими лесами, протянувшимися от экваториальных пустынь до относительно небольших полярных океанов. Природный ландшафт, однако, претерпел значительные изменения с распространением ульевой застройки и промышленного развития (см. «Солнечный улей»), породивших «мусорные зоны» в засушливых регионах планеты. Доступ в улей осуществляется через широкие дороги (т. н. «артерии») и транспортные сети. Сам улей поделен на 1243 административных владения, управляемых мальфийской знатью.

Государственное устройство: местная ульевая олигархия (Лига патентованной знати, подразделяющая на семнадцать рангов и титулов и состоящая примерно из трёх-четырёх сотен благородных родов).

Планетарный губернатор: в настоящее время – её высокопревосходительство матриарх Глайдас. Согласно Статьям согласия, введённым Голгенной Анжуйским, мальфийский патриарх/матриарх избирается пожизненно и является планетарным губернатором Мальфи и имперским управителем Мальфийской системы, обладающим также властью над Галлоуглассом (Мальфи V-c) и Борусой (Мальфи VIII). Кандидат на эту роль выдвигается одобрением Лиги.

Присутствие Адептус: сильное/широкое; присутствуют все важные ведомства Адептус Терра, сконцентрированные на Мальфи, как на крупном мире-улье и административном центре субсектора. Особенно стоит отметить астропатический хор (узловой для субсектора), крупные вербовочные центры Имперской Гвардии и склады Департаменто Мунитурум, орбитальную станцию Каликсидского линейного флота и самоуправляющуюся субсекторную крепость-анклав Администратума.

Вооружённые силы: Легион гражданской защиты (местное СПО, уровень подготовки – низкий/ничтожный), частные армии благородных домов (многочисленные, хорошо подготовленные и снаряженные, но находящиеся в подчинении у разных домов). Также на планете присутствует значительное число наёмников и охотников за головами, сделавших Мальфи своим домом (см. «Вольные роты/мальфийские кровники»). Кроме того, в местной культуре высок уровень насилия, а многочисленные кочевые племена в т. н. «мусорных зонах» представляют собой превосходных рекрутов для Имперской Гвардии.

Торговля/Экономика/Прочее: Мальфи обладает второй в секторе ульевой экономикой, уступая (пусть и весьма значительно) лишь Синтилле. Мальфи – производственная столица субсектора. Основные статьи экспорта: готовая продукция, металлические конструкции, обработанное сырьё, оружие. Кроме того, на планете располагается крупный порт, важный для внутренней и внешней торговли всей Каликсиды. Мальфи закупает много сырья (в частности, металлических руд) и продуктов питания. Без ввоза пищи с расположенного неподалеку агромира Галлоугласс, планета сможет прокормить едва ли 20% своего населения.

Больше информации о Мальфи вы найдете на стр. 564 **«Базовой книги правил и книги инквизитора».**

недостойной уважения, относясь к ним как к уличным торговцам или постоянно всем недовольным простолюдинам. В частности, мальфийцы единодушны в своем величайшем презрении к тем, кто ведёт свой род с Синтиллы, ибо столица сектора – извечный соперник их родины с самого основания Каликсиды.

Враг моего врага...

Из-за стремительных изменений в паутине власти и влияния, раскинувшейся на Мальфи, союзы между благородными домами и другими могущественными группировками создаются и рушатся с невероятной легкостью. Каждый великий дом содержит целый легион шпионов, аналитиков и платных осведомителей в попытках уследить за волнениями коварного моря политики. Не без причин поговаривают, что каждый мальфиец – лжец, и что каждый мальфиец готов предать даже свою семью, предложи ему хорошую цену. Надо лишь узнать эту цену и сделать предложение, что перебьёт потуги ваших конкурентов.

Правила вендетты

«На Мальфи есть лишь одно правило – никаких правил» – эту истину многие пришельцы познают на собственной шкуре. Однако же в том, что касается вендетт, мести и противостояний, мальфийцы следуют нескольким устоявшимся обычаям. Переход определённых границ означает неминуемую эскалацию насилия и разрушений, до степени, которую на иных мирах называют гражданской войной. Поэтому большинство домов не сражаются друг с другом прямо, а действуют через посредников, работающих против территорий и агентов противника. Они наносят точно рассчитанные оскорбления при дворе или на собраниях и даже используют подкупленные банды из мусорных зон планеты для набегов на артерии и торговые пути или кровавых сражений с другими бандами, купленными конкурентами.

От таких диверсий ежегодно гибнут десятки тысяч людей, но в глобальном масштабе они не значат ничего. Настоящая вендетта ведётся лишь в ответ на убийство кого-либо благородной крови или его доверенных агентов. Совершается ответное убийство, в ответ на которое следует ещё одно, затрагивающее более важных членов дома, и так будет продолжаться до тех пор, пока одна из сторон не решит залечь на дно. Все великие дома держат множество агентов-специалистов и запасают самое смертоносное оружие для возможных вендетт. Когда таковая начнется, ни пол, ни возраст, ни положение не будут гарантией безопасности. Неудивительно, что каждый мальфийский аристократ с юных лет обучается искусству жестокости и тайной войны, а дуэли среди благородного сословия – обыденность. Чужакам, вовлеченным в подобные битвы, стоит запомнить, что большая часть местной знати считает такое понятие как «честный бой» верхом человеческой глупости.

Положение Министорума на Мальфи

Ныне плачевное положение Экклезиархии на Мальфи – центральная тема всего приключения. Это хорошо известно Инквизиции, а значит и персонажи игроков должны быть об этом заранее осведомлены. Непосредственно вера на Мальфи довольно крепка – особенно среди рабочих, составляющих большую часть

населения (другие социальные слои куда менее благочестивы) – но сама церковь слаба и разобщена. Несмотря на то, что планета удерживает три места в Синоде сектора (уступая в этом только Синтилле, от которой в Синоде заседают пять кардиналов), у мальфийского Министорума нет признанного лидера, а его клир сильно раздроблен. Всё усугубляют сложные отношения Экклезиархии с местной знатью. Многие аристократы планеты стремятся избежать железной хватки Министорума, оплачивая обучение и рукоположение священников (которыми часто становятся члены младших ветвей рода или незаконнорождённые дети) вне Мальфи, зачастую на далеком Маккавее Квинтус или даже в секторе Скарус. Эти клирики обеспечивают все духовные потребности благородных домов, и их лояльность своим покровителям стоит превыше преданности Министоруму, уступая лишь верности Имперской вере.

Причины раскола между мальфийской знатью и местным Министорумом, заставляют вспомнить тёмные дни Царства страха. Всё началось в 428.M41. когда дом Коба добился абсолютной власти на планете. Местная Экклезиархия тогда тоже попала под влияние этого семейства, став его марионеткой. Духовники превратились в шпионов, а церковь закрывала глаза на тиранские методы и кровожадность дома Коба. Это никогда не будет забыто, и никогда не будет прощено.

Рождение Пилигримов Хойты и кошмарные события печально известного Кровавого солнцестояния в 499.M41, истерзавшего Мальфи, обратили в прах те жалкие останки морального авторитета и единства планетарной церкви. Реакция верховных иерархов на кризис была недостойной и беспорядочной. Прямая угроза жизни высшего духовенства привела некоторых в страх и смятение, остальные были перебиты агентами культа. Многие прелаты и аббаты запирались в своих церквях, тщетно пытаясь превратить их в крепости, что сдержали бы натиск врага, и отказывались встречаться даже друг с другом. Все видели, что церковь не может остановить Пилигримов, занятых своим кровавым делом. И народ и знать расценили это бездействие духовенства как трусость и предательство.

Многие годы с тех пор мальфийская церковь и Экклезиархия субсектора ведут долгую борьбу за то, чтобы вернуть себе законное место. Проповеди и рвение бесчисленных священников помогли им сыскать расположение простого люда, но не знати. Церковь Мальфи все также остается разобщенной и отделённой от аристократии невидимой стеной (подробнее о Пилигримах Хойты и Кровавом солнцестоянии рассказывает книга **«Последователи Тёмных богов»**).

Храм Алеф

Храмовый комплекс, в стенах которого разворачивается действие, известен как «Алеф А'Харр», переводится со старомальфийского на низкий готический как «место спасения». Официально храм именуется «Высокий алтарь Императорского спасения», а в обыденной речи это название сокращают до простого «Алеф». Он воздвигнут на том месте, где повелители Мальфи склонились перед голгенновыми крестоносцами во времена основания Каликсиды. За тысячелетие храм превратился в один из самых важных и знаменитых религиозных объектов субсектора, место паломничеств и центр Имперской веры в этой части Каликсиды.

Стоящий наособицу от превратностей мальфийской политики (насколько этот нейтралитет вообще возможен на такой планете) и будучи частью Экклезиархии, Алеф долгое время оставался силой сам по себе, и к словам его архимандрита с уважением прислушивались верующие всего мира. К сожалению, независимость дорого обошлась Алефу во времена Царства страха, когда несколько архимандритов встретили свою смерть, отказавшись подчиниться дому Коба. Тогда многие права и владения храма были постепенно отняты. Однако, по тем же самым причинам, Алеф, пусть и представляющий собой сегодня не более чем тень былого величия, оказался избавлен от враждебности, которую испытывает на себе весь мальфийский Министорум. Это принесло храму немалые выгоды, а выборы нового архимандрита, после того как бывший скончался в глубокой старости – это отличная возможность для церкви субсектора (представленной кардиналом – преподобным Кэлом) возродить свою власть на планете.

Структура храма

Храмовый комплекс – это огромное здание, раскинувшееся на целое скалистое плато, на котором оно когда-то было основано. В него входят десятки километров коридоров и множество храмов, часовен, трапезных для паломников, странноприимных домов и вспомогательных сооружений, немалая часть которых уже давно не используется, будучи запертой и покрытой многими слоями пыли. Сейчас о потоке паломников заботится около тысячи священников и слуг-мирян, но для того, чтобы обеспечить все телесные и духовные нужды прибывающих каждый день десятков тысяч богомольцев нужно впятеро больше людей.

Часть Алефа, в которой происходит действие приключения – это Высокий алтарь, величайший храм комплекса. Ещё до наступления Царства страха в этих стенах собирались правители Мальфи и молились перед золочёными изображениями Бога-Императора. Этот собор из камня и цветного стекла, вместе с гостевыми покоями и главным залом, пережил крупную реставрацию, готовясь принять своего нового господина. Алеф получил деньги от церкви субсектора, а потенциального архимандрита поддерживает дом Беласко. Под самим храмом, в глубине каменистого плато расположены катакомбы Алефа. Здесь похоронено множество легенд о священниках древности, великих и малых. Кроме того, в катакомбах находится Генераториа и система автоматизированного управления комплексом.

Инвеститура нового архимандрита

Церемония инвеституры, состоящая из нескольких важных этапов, длится достаточно большой промежуток времени, и во многом, подчиняется общемальфийским традициям.

Первый этап (в котором не принимают участие посторонние, в том числе агенты Трона) – это период поста, религиозного созерцания и символического очищения духовенства Алефа, прокладывающий дорогу новому архимандриту. Все эти события, в целом занимающие примерно один мальфийский лунный месяц, происходят до начала событий приключения.

Второй этап – это грандиозный торжественный приём, как для духовенства, так и для мирян, приглашенных на инвеституру, именуемый Праздником радушия. В соответствии с традициями Мальфи, он проходит в виде церемониального представления гостей будущему архимандриту, переходящего в праздничное застолье, сопровождаемое пением хоров, благословлениями и сценами исторического или религиозного значения, которые разыгрывают приглашённые актёры. Теоретически, на церемонию приглашаются только прямо связанные с Алефом или его архимандритом священники и аристократы. На практике же среди гостей можно увидеть много просителей, ищущих благосклонности архимандрита, людей, которым последний чем-то обязан, а также множество разных друзей и врагов, слишком важных для того, чтобы не боятся нанести им оскорбление, не пригласив их. Святые Ордосы и их агенты относятся именно к последней категории.

Третий этап инвеституры – Высокая месса рукоположения, обряд передачи власти новому архимандриту пред ликом Бога-Императора Человечества, со всем надлежащим почтением и поклонением. Эта церемония проходит перед Высоким алтарем Алефа, у которого собирается всё священство храма, готовое принести присягу своему господину и множество высокопоставленных лиц, готовых засвидетельствовать это.

После окончания инвеституры, гости остаются на Праздник благодарения, на котором новый архимандрит выступает с публичной проповедью, обращенной к радующимся прихожанам всех больших и малых храмов Мальфи.

Действующие лица

«Глупец верит своим друзьям;
мудрый же прислушивается к врагам»

- мальфийская поговорка

Этот раздел подробно описывает нескольких важных лиц, присутствующих на церемонии инвеституры. Каждый из них имеет своих последователей, помощников, слуг, а некоторые – сервиторов и телохранителей, не описанных здесь. Эти характеристики очень подробны – таковы нужды сюжета, включающего в себя сложные социальные взаимоотношения, заключение и расторжение союзов и откровенную ненависть. Описание каждого человека включает в себя не только рассказ о нём самом, но и некоторые сведения о группировке, к которой он принадлежит, о мотивах и целях, что привели его на церемонию, а также о том, кого из присутствующих он может назвать своим союзником, а кого – врагом.

Детальность проработки этих NPC также позволит использовать их в будущих приключениях. Если ведущий чувствует, что на его взгляд в сюжете слишком много действующих лиц, он может отодвинуть некоторых на второй план или вовсе убрать. Но помните, что сокращать список участников – значит, сокращать список подозреваемых в неминуемых зловещих событиях.

Прелат Алоренс Зан

Зан – архимандрит, на инвеституру которого приглашены персонажи игроков. Это хорошо сложенный, обаятельный мужчина средних лет, острый ум и сила личности которого вознесли его в высшие эшелоны власти Министорума. Зан – многообещающий священник, состоящий в дальнем кровном родстве с домом Беласко, и одиозное семейство немало сделало для того, чтобы именно этот прелат стал новым архимандритом, обойдя всех соперников. Зан убежден не только в истинности Имперской веры, но и в том, что Министорум должен располагать куда бóльшим влиянием на повседневную жизнь Империума, его торговлю и политику, а высокопоставленные священники должны щедро вознаграждаться за своё служение. Зан связывает своё будущее с саном архимандрита и надеется увидеть возрождение влияния и могущества мальфийской церкви, которой он мечтает руководить, став кардиналом.

Фракция (Церковь Мальфи): Зан – представитель той части мальфийского Министорума, что не является духовниками благородных домов. У него есть множество подчинённых священников, легатов и служек. Большая часть клира и мирских служителей Алефа также отвечают перед ним. Церковь Зана очень светская и жадная до политической власти, духовного авторитета и возвеличивания своих членов.

Мотивация: инвеститура станет для Зана мигом триумфа, после которого он намерен отблагодарить тех, кто его поддерживал и вежливо позлорадствовать над неудачливыми соперниками. Вместе с тем, он не намерен останавливаться на достигнутом и собирается укрепить свои отношения с домом Беласко и преподобным Кэлом. В общении с агентами Святых Ордосов, Зан ведёт себя вежливо, но твёрдо, полностью сознавая величину своей власти.

Особая судьба: Зан обречен никогда не получить высокого сана, которого он так долго добивался – прелат будет непременно убит во второй части приключения.

Союзники: Зан руководит немалой частью мальфийского Министорума, но его главные союзники – это могущественный дом Беласко, поддержавший намерения прелата стать архимандритом, как звонкой монетой, так и услугами своей широкой агентурной сети. Священство всего сектора, в большей или меньшей степени также поддерживают Зана и его сторонников, выступающих за расширение влияния церкви на Мальфи и поддерживающего доктринальное единообразие и стабильность. Стоит отметить, что преподобный Кэл не испытывает к Зану ничего,



кроме отвращения, считая прелата слишком светским человеком, но признаёт его существование необходимым злом для мальфийского Министорума.

Враги: как пуритане Хаска, так и сторонники Эутала из Тарсуса, считают Зана соперником в борьбе за власть над церковью Мальфи. Сам же Хаск и вовсе полагает Зана опасным идолопоклонником и еретиком. Зан и сам не осознает, сколь многое ему неведомо – например то, что зреющий тёмный заговор наметил его своей жертвой.

Дьякон Энсор

Энсор – пожилой клирик, что служил уже нескольким хозяевам Алефа. Он надзирает за повседневной жизнью храма, но не обладает никакой властью за его пределами и не пользуется уважением никого из членов клира, которые не находятся под его началом. Энсор держится холодно и официально, а в его внешности есть что-то от старого стервятника; у него узкое и бледное лицо с маленькими, глубоко посаженными глазами. Дьякон редко выпускает из рук тяжёлый золочёный посох – символ своего положения – чей стук о каменные плиты пола выдает приближение Энсора и вселяет страх в его подчинённых. Дьякон – мрачный и начисто лишённый чувства юмора человек, не интересующихся ничем, кроме своих обязанностей.

Однако есть у Энсора и другие, скрытые качества – злопамятность, мстительность и горькая досада на своё положение. Еретический культ Паноптикум раздул пламя недовольства дьякона и обратил его в союзника в заговоре, члены которого планируют убийство прелата Зана. Сам Энсор считает всю интригу личной вендеттой одного из политических противников Зана, который хочет избавиться от соперника.

Фракция (Церковь Мальфи): про Энсора говорят, что он служит в первую очередь Алефу, и уж только потом – Министоруму. Дьякон демонстрирует преданность церкви Мальфи, во владении которой находится храмовый комплекс, но на деле же слушается лишь велений своего жестокого сердца.



Мотивация: Энсор – заговорщик и организатор убийства Зана, но свою причастность дьякон будет скрывать любой ценой. Если над ним нависнет угроза разоблачения, Энсор сделает всё, чтобы сохранить свои тайны, но он – не боец и, когда это возможно, будет действовать через своих агентов и посредников. В случае разоблачения дьякона ждет костёр.

Союзники: дьякон – один из членов заговора против Зана, но вряд ли его можно назвать союзником Сидома – последний считает Энсора не более чем пешкой в своих руках. У дьякона есть несколько глубоко преданных ему слуг и доступ к управлению сервиторами и системами защиты Алефа.

Враги: среди собравшихся на инвеституру у Энсора нет личных врагов. Последователи Хаска не доверяют ему, считая дьякона человеком Зана, а Эутал и его сторонники и вовсе рассматривают Энсора как безвольное орудие в руках нового архимандрита. Остальные фракции и группировки воспринимают дьякона не более чем частью обстановки, но если его роль в заговоре вскроется, против него обернутся все до единого.

Сестра-легата Веспасия

Веспасия – старшая из десяти сестер битвы ордена Кровавой розы, присланных с расположенного неподалеку Галлоугласса. Она представляет свою прецепторию и руководит охраной преподобного Кэла во время его пребывания на Мальфи. Ради выполнения своего долга Веспасия, как и любая из её сестер, готовы отдать жизнь. Это суровая и практичная женщина, прошедшая немало боев. Лишь около года назад Веспасия заняла свой пост на Галлоугласссе, вернувшись с фронтов Пограничного крестового похода, что пролегают к галактическому северу от Каликсиды.

Сестра-легата всегда держится официально, хотя у неё нет времени на соблюдение всех тонкостей этикета или хитроумные интриги. К преподобному Кэлу легата относится почти как к живому святому.

Фракция (Церковь Периферии): сестра Веспасия испытывает глубокое уважение к Святым Ордосам, но привыкла доверять собственному мнению, а наивысшим авторитетом для неё остаются слова преподобного Кэла. В других церковниках она видит своих естественных союзников и готова защищать их. Вместе с тем, Веспасия без малейшего колебания расправится с каждым, кто заслужит в её глазах клеймо лжеца или еретика, невзирая ни на какие политические или личные последствия. Кроме того, Веспасии беспрекословно подчиняется отряд боевых сестер, пребывающий в Алефе.

Мотивация: изначально Веспасия держится в стороне от интриг, опутывающих церемонию. Её обязанность – защита Кэла, и она готова исполнять её любой ценой.

Союзники: Веспасия – сторонник Кэла и изначально расположена к персонажам игроков, поскольку те представляют Святые Ордосы.

Враги: изначально у Веспасии нет явных врагов, но она готова выступить против каждого, запятнанного ересью или предательством. С представителями знати и Коммерциа сестра-легата держится сдержанно-холодно, питая естественное недоверие к их мотивам.



Преподобный Кэл

Кардинал Кэл Сутай Аррен, уже несколько десятилетий известный как «преподобный Кэл» – один из самых влиятельных членов Экклезиархии в Мальфийском субсекторе. Кардинал – не только обладатель высокого сана, но и глубоко уважаемый духовный лидер, образец моральных качеств и стойкий защитник веры. В ходе своего трёхсотлетнего служения Кэл сражался на фронтах имперских крестовых походов, вёл чистки в рядах церкви, запалил тысячи костров на Сефирис Секундус, а ныне стал одним из бесспорных лидеров фракции, неофициально именуемой «Церковью Периферии».

В невероятно старом и высохшем теле этого человека сохраняется жизнь благодаря тайным технологиям, несгибаемой силе духа и, как говорит сам Кэл, *«потому что у Императора ещё есть для меня работа»*. Физическая слабость оказалось не помехой острому уму и рвению, с которым кардинал повелевает миллионами верующих.

Фракция (Церковь Периферии): несмотря на то, что теоретически Экклезиархия представляет собой единую организацию, связанную многолетними традициями и верованиями, на деле же она подвержена схизмам, расколам и борьбе за власть не меньше любого другого имперского ведомства. В мальфийском Министеруме уже давно преобладает группировка, известная как «Церковь Периферии» – союз мелких синодов и орденов, объединившихся для того, чтобы сохранить свою независимость (в рамках церковных законов) от противостоящего им учения друзиан с Маккавея Квинтус и влияния церкви Тарсуса.

Мотивация: Кэл считает инвеституру нового архимандрита Алефа важным событием для Имперской веры и возможностью расширить влияние мальфийской церкви – последнее он полагает своей святой обязанностью, возложенной на него самим Императором. Он предпринял довольно необычный шаг, совершив паломничество из своей алактрской базилики на Мальфи, дабы освятить церемонию своим присутствием.

Кэл считает, что для достижения поставленных им целей все средства хороши – кроме тех, что запятнаны ересью. Например, он поддержал совершенно неизвестного ему Зана, увидев в нем сильного лидера и посчитав его подходящим для сана архимандрита. Он всегда готов просить у Императора прощения для дома Беласко за проступки его членов – до тех пор, пока последние признаю́т верховенство Министрума и его права на Мальфи, чего не делает ни один из других благородных домов планеты. Козырь в рукаве Кэла – пламенный проповедник Азед Хаск. Этот пуританин и его растущая паства уже давно привлекли внимание кардинала. Сейчас, когда Министеруму может потребоваться сила для того, чтобы отстоять свои позиции на Мальфи, почтенный клирик собирается испытать Хаска и его последователей, проверив, могут ли они быть полезны церкви.

Союзники: Кэл пользуется беспрекословным повиновением и преданностью большей части мальфийского духовенства и миллионов верующих, как на Мальфи, так и за его пределами.

Враги: истинный враг кардинала, о котором тот и не подозревает – это Ротбер Сидом. Хотя Кэл – отнюдь не главная цель культиста, если тому представиться возможность причинить вред преданному служителю ненавистного Сидому Императора или даже убить его, он не преминет ей воспользоваться. Эутал, будучи представителем церкви Тарсуса, может считаться политическим противником Кэла, но страх перед кардиналом надежно пресекает у архиисповедника даже мысли о том, чтобы выступить против Преподобного.

Господин Ротбер Сидом

Ротбер Сидом – это волк в овечьей шкуре, чудовищно сильный нечистый псайкер и приверженец отвратительно культа, именуемого Паноптикумом. Прячущиеся за фальшивыми личинами и покровом лжи члены этого культа внедрились на Мальфи и пагубное влияние Паноптикума всё разрастается. Маскирующийся под фактора из Гегемонии Скаэлен-Хар (подробнее об этой организации читайте на стр. 547 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), прибывшего в знак уважения к новому архимандриту, Сидом находится здесь для того, чтобы проследить за исполнением плана, согласно которому новый архимандрит должен умереть ещё до того, как вступит в свою должность. Этот заговор необходим Паноптикуму для того, чтобы ослабить церковь Мальфи, посеять разлад и недоверие среди знати и разорвать несколько сплетённых судьбой нитей.



Фальшивая личность Сидома, представляющая собой слегка туповатого, но кристально честного и поражённого увиденным торговца весьма убедительна, но под этой маской кипит настоящее безумие. Сидом – подколодная змея, которая выдаст себя лишь, если это будет ей выгодно или если её загонят в угол.

Фракция (Гегемония Скаэлен-Хар/Паноптикум): Сидом и сопровождающие его слуги – члены раскинувшейся на весь сектор торговой корпорации, известной как Гегемония Скаэлен-Хар. Несмотря на свои заявления, Сидом почти не пытается вести с кем-либо переговоры. Непонятно, каким образом этот никому не известный человек попал на церемонию. Скорее всего, он здесь неслучайно. Истинные хозяева Сидома – поклоняющийся искажающему тело и душу Хаосу культ Паноптикум, более подробно описанный в книге **«Последователи Тёмных богов»**.

Мотивация: Сидом присутствует на церемонии, чтобы проследить за тем, как его марионетка – падший дьякон Энсор – убьёт нового архимандрита и свалить преступление на какую-нибудь другую важную персону, посеяв ещё больше хаоса и раздора. Сидом – член Паноптикума. Он – существо в фальшивом обличие, воплощение запутанной лжи и переменчивого ужаса, сумасшедший скульптор плоти и разума, преданный идее растворения человечества в бурлящих объятиях Хаоса.

Союзники: никаких, за исключением своей марионетки – Энсора. Способности Сидома позволяют ему поглощать других людей или подчинять их своей воле.

Враги: если истинная личность Сидома будет раскрыта, он станет врагом для всех присутствующих. Даже его орудие, Энсор, попытается убить своего кукловода, узнав, что тот – слуга Хаоса. К сожалению, пока что дьякон даже не подозревает об истинной сути своего покровителя.



Проповедник Азед Хаск

Уже ставший притчей во языцех «странный человек из-за стен» Хаск – харизматичный и, по мнению некоторых, не совсем нормальный вождь набирающей силу пуританской фракции из нижних эшелонов мальфийского Министорума. Путь этого человека, ещё в детстве похищенного бандитами с большой артерии, можно назвать, в лучшем случае, трудным. Он с гордостью носит шрамы, полученные в молодости на фронтах Тренчской войны, где добровольно служил проповедником. Хаск ничего не боится. Его совершенно не заботит положение Министорума в секторе, ему безразличны интриги знати и домов Коммерциа. Он считает служение богу высшим призванием и ставит его прежде всего остального.

Присутствие Хаска на церемонии – немалый сюрприз, как для него самого, так и для многих других. Проповедник прибыл сюда по личному приглашению преподобного Кэла, к которому питает глубокое уважение.

Фракция (Мальфийские пуритане): стремительное возвышение Хаска как вождя группы пуритан с нижних эшелонов власти Министорума произошло в последнее десятилетие. Эти церковники не имеют связей с крупными храмами и не пользуются покровительством знати, предпочитая заботится о духовном благополучии забитых и бесправных жителей мальфийских ульев. Последователи Хаска, не будучи столь фанатичными и неуправляемыми, как культисты Красного искупления, остаются неумолимыми пуританами, убеждёнными аскетами и безжалостными противниками любых ересей. Своими речами о низвержении неверующих с высот их положения и передаче их богатств праведникам эти люди приобрели себе немало врагов, а сам Хаск уже пережил несколько покушений на свою жизнь.

Мотивация: Хаск находится на церемонии по приглашению Кэла. Он считает это место гнездом идолопоклонников, лживых святош и еретиков, обряженных в одежды благородных аристократов. Пыл и вера Хаска не мешают ему воспринимать политическую обстановку как она есть. Действия проповедника и его соратников продиктованы холодной решимостью и железной волей. Встретив слабость и колебания пред лицом опасности, он непременно сделает шаг вперёд, дабы возглавить борьбу и покарать еретиков и нечестивцев.

Союзники: у Хаска нет настоящих союзников, за исключением горстки священников и нескольких работников Алефа, испытывающих перед ним благоговение и готовых сплотиться вокруг проповедника, если он призовет их под своё знамя. Однако благодаря усилиям Кэла, Хаску оказывают уважение многие важные священники, хотя сам он не обладает высоким саном.

Враги: высокопоставленные священники Мальфи и присутствующая на церемонии знать, знающие кто такой Хаск и что он из себя представляет, воспринимают его как бешеного пса, которого лучше пристрелить, чем позволить ему жить. Его считают определённо лишним на этой церемонии, но перечить Кэлу в этом вопросе никто не осмеливается.





Лорд-регент Фафнир Беласко

Фафнир Беласко не без причин считается одним из самых опасных людей во всём секторе. Он – один из трёх лордов-регентов, управляющих одиозным благородным домом Беласко, и обладатель достаточного количества денег, связей и оружия, чтобы добраться до любого человека в Каликсиде – от лорда-губернатора до ничтожнейшего из паломников – если, конечно, приложит достаточные усилия и будет готов столкнуться с последствиями.

Внешне Фафнир Беласко – представительный мужчина неопределённого возраста со строгим орлиным профилем и хищными янтарного цвета глазами. Невероятно хитроумный и предельно безжалостный по природе своей, он может быть очаровательным, если захочет. Регент уважает в других острый ум – и почти ничего другого. Беласко предпочитает просто скроенные, но безупречно пошитые костюмы тёмно-красных и чёрных цветов. На перстне и трости лорда-регента красуется изображение змея – эмблема его дома.

Фафнир присутствует на церемонии, благодаря неожиданному приглашению преподобного Кэла. Кардинал стремится улучшить отношения с печально известным домом на благо мальфийской церкви. Вместо того чтобы препятствовать Беласко в выборах нового архимандрита, Кэл молчаливо одобрил выдвинутую домом креатуру и пригласил представителя семейства на церемонию, желая личной встречи. Беласко весьма серьезно отнеслись к этому жесту, послав на рандеву столь высокопоставленного члена своего рода как Фафнир.

Фракция (Дом Беласко): Беласко – это древнее, могущественное и насквозь порочное семейство, ставшее синонимом кровавых интриг, предательств и подлости далеко за пределами Мальфи. Они не имеют большой политической власти на Мальфи из-за происков своих соперников – группы семейств, возглавляемой домом Макен, сговорившейся не давать в руки Беласко бразды правления. Однако, огромные богатства Беласко, их влияние даже за пределами Мальфи, широкая сеть шпионов и убийц делают этой семейство силой, которой стоит бояться.

Мотивация: у лорда-регента есть две цели. Во-первых, он желает удостовериться, что его махинации увенчались успехом, и что архимандритом будет провозглашён его союзник. Во-вторых, он не против лично встретиться с преподобным Кэлом и выслушать все, что старый священник пожелает ему сказать, чтобы после использовать это на благо своего дома. Ну и, наконец, Беласко рад будет позлорадствовать над домом Макен, чей ставленник на пост архимандрита потерпел неудачу. Убийство Зана лорд-регент воспримет как нападение на себя самого, и как нарушение принятых на Мальфи обычаев вендетты. Ничто не остановит Фафнира от того, чтобы отплатить врагу.

Союзники: для Ллоренса Зана дом Беласко – важнейший союзник за пределами церкви, которому он обязан своим постом архимандрита. Зан благодарен дому за его хлопоты (и осознает, насколько он в долгу перед ним). У самого Фафнира мало союзников среди собравшихся, но есть немалый отряд телохранителей и множество тайных агентов и шпионов в чужом окружении.

Враги: Беласко многие ненавидят, а остальные, в лучшем случае, не доверяют. Самую сильную ненависть к этому семейству испытывают дома Макен и Новенту, а также пуритане Хаска.

Достопочтенный Гектор Макен

Гектор Макен – глуповатый франт, вычурность нарядов и количество украшений которого излишни даже по меркам Мальфи. Его тощее, чахлое тело закутано во множество слоёв парчи, кружев и экзотических ксеношкур, которые укрывает трёхметровой длины плащ, несомый по воздуху тремя позолоченными херувимами. Макен – туповатый, скучный сплетник, от безделья травящий себя ночной пылью, понюшки которой он достает из маленькой коробочки, сделанной из призрачной кости.

Дом Макен потерпел поражение, когда архимандритом был выбран союзник их заклятых врагов, Беласко. Присутствие на церемонии Гектора Макена – намеренное оскорбление, нанесенное от имени всего дома. Гектор не имеет никакого значения для семьи, он – насмешка над всеми собравшимися здесь влиятельными людьми; впрочем, самого Гектора сей факт мало волнует.



Фракция (Дом Макен): на данный момент, дом Макен – одна из самых могущественных династий Мальфи. Это семейство железной рукой управляет немалой частью улья и большой долей промышленности планеты. Кровные узы связывают дом Макен с семейством ныне правящего матриарха – планетарного губернатора Мальфи – и несколькими другими сильными группировками.

Мотивация: единственная цель достопочтенного Гектора – «пересидеть» церемонию, которую он рассматривает как очень утомительное действо, прилагая к этому минимум усилий. Впрочем, он придерживается неких рамок пристойного поведения, не желая уподобляться простолюдинам. Его не беспокоит политический аспект происходящего на церемонии. Членов Экклезиархии он считает не более чем утомительными занудами. Хотя достопочтенный Гектор говорит о вражде своего семейства и дома Беласко, сам он не испытывает к последнему никакой личной ненависти – ненависть требует слишком больших усилий.

Союзники: у дома Макен нет надёжных союзников среди присутствующих, и достопочтенный Гектор, вместо того, чтобы бравировать силой и могуществом семьи, вынужден подчиняться принятым здесь формальностям, чтобы всё не усугубить. Кроме того, на церемонии есть те, кто был бы не против заключить соглашение с домом Макен – например, агенты синдиката Мартакс и Ротбер Сидом. Кроме того, самого достопочтенного Гектора сопровождает множество слуг, факторов и телохранителей, в том числе два белых когтя – кошкоподобных киберфамильяра, которыми печально известен дом Макен.

Враги: у дома Макен хватает врагов среди собравшихся. Само приглашение представителя этого семейства на церемонию инвеституры было лишь формальностью и знаком необходимого уважения, а не искренним желанием почтить их. Ни одна из церковных группировок не поддерживает дом Макен, обвиняя его, в числе многих других, в расколе между аристократией и Экклезиархией Мальфи. Дом Беласко вёл против Макена несколько вендетт.



Сиридар-баронесса Кармилла Новенту

Кармилла Новенту – резкая, неприятная, не первой молодости женщина. Она – глава увядающего благородного дома, страдающая манией собственного величия и злобностью, скорее присущей бешеному саблезубу. Владения семейства Новенту и приносящие доход контракты тесно связаны с мальфийским духовенством, и Кармилла прибыла на церемонию, дабы выразить должное почтение новому архимандриту, от чьей благосклонности ныне зависит её дом.

Фракция (Дом Новенту): Новенту – сравнительно незначительный по своему влиянию, но очень старый дом, чье имя внушает уважение, хоть за ним больше нет настоящей силы. Когда-то один из самых значительных игроков в мальфийской политике, этот дом был почти полностью истреблён во время Царства страха, и ныне являет собой лишь тень своего былого величия.

Мотивация: главная цель Кармиллы – выживание и процветание её дома, и потому она неизменно льстива и подобострастна со всеми высокопоставленными церковниками Мальфи, с которыми встречается. Её очень пугает присутствие на церемонии Фафнира Беласко – она не понимает, что он тут делает, и чем это обернётся.

Союзники: у Новенту нет настоящих союзников среди присутствующих, но семейство находится в хороших отношениях с церковью благодаря долгим и взаимовыгодным торговым делам.

Враги: баронесса пренебрежительно относится к агентам Коммерциа, торговцам-выскочкам и всем, кого она считает ниже себя. Настоящую же ненависть она испытывает к дому Беласко, с которым Новенту связывает история долгой кровавой вражды, памятуя о которой Кармилла заслуженно называет их «детоубийцами». Хотя Беласко слишком сильны для того, чтобы Новенту вступал с ними в прямое противостояние или рисковал наносить им публичные оскорбления, баронесса пытается убедить каждого из присутствующих в том, насколько опасны Беласко. Для этого она распускает слухи и прибегает к любым другим средствам, которые может измыслить, не заботясь о правдивости или доказательности своих обвинений.

Архиисповедник Эутал

Эутал – вежливый, похожий на учёного мужчина средних лет, обладающий звучным и хорошо поставленным голосом опытного и умелого оратора. Архиисповедник легко справляется со своими обязанностями. Несмотря на скрытую враждебность других присутствующих на церемонии представителей Министорума – враждебность, спрятанную за формальной вежливостью и не менее формальными знаками уважения – архиисповедник, не позволяя улыбке покидать его лицо, сохраняет спокойствие и терпеливость. Под этой маской прячется безжалостный ум, запоминающий каждое нанесённое оскорбление и непрестанно готовящий планы будущего возвышения. Эутал был кандидатом на пост архимандрита, выдвинутый синодом Тарсуса, но, как уроженец Синтиллы, он не имел никаких шансов на положительное решение Вселенского синода Мальфи, который сделал хозяином Алефа Ллоренса Зана. Теперь же, переполняемый гневом, он должен выступать на церемонии в качестве просителя.

Фракция (Церковь Тарсуса): Эутал – представитель синода Тарсуса, самой могущественной церковной организации в секторе. Формально, архиисповедник обладает большим могуществом, чем любой член Министорума в субсекторе, но в силу исторических причин, на Мальфи он не имеет ни политической власти, ни духовного авторитета.

Мотивация: попытки синода Тарсуса расширить свое влияние в Мальфийском субсекторе – игра, с переменным успехом длящаяся столетиями. Сейчас она на грани проигрыша, и Эутал должен был изменить такое положение вещей, став архимандритом

Алефа. Его же собственная жадность и честолюбие толкают его добиваться желанной цели любыми средствами. Эутал – отличающийся крайней самодисциплиной психопат, считающий, что любого человека и любое обстоятельство, которое он не может держать под контролем, необходимо как можно быстрее подчинить и подмять под себя или всеми силами избегать.

Союзники: несмотря на то, что Эутал проявляет к мальфийским церковникам предписанную этикетом вежливость, между ними нет ни подлинной дружбы, ни тепла. Знать и агенты Коммерциа проявляют к Эуталу уважение, которого требует его высокий сан, но не более того. По-настоящему Эутал может полагаться лишь на подчинённых ему клириков и нескольких личных телохранителей.

Враги: если не считать его скрываемую враждебность по отношению ко всему мальфийскому духовенству, Эутал не имеет среди присутствующих настоящих врагов, за исключением тех, которых могут создать для него собственные недостатки. Положение архиисповедника делает его идеальным козлом отпущения, на которого заговорщики могут свалить вину, когда начнутся поиски убийцы (см. **часть III** приключения).



Леди Ческа Дюкен (инквизитор Хелейна Нефрен)

Леди Ческа Дюкен – эффектная, но ветреная и праздная дама, дочь одной из семей, управляющих синдикатом Мартакс. Синдикат – видная транспортная и торговая компания с Ваксанида, обладающая множеством владений по всему Мальфийскому субсектору и немалым флотом. Сама же леди Ческа – не более чем симпатичная мордашка, представляющая дом, пока не столь высокородные члены делегации незаметно ведут дела синдиката. Мартакс надеется заполучить благосклонность дома Беласко и нового архимандрита в деле заключения прибыльных контрактов паломников, многие из которых спешат на Мальфи, дабы узреть величие недавно восстановленного и отстроенного Алефа.



Однако леди Ческа – не та, кем кажется. Синдикат Мартакс и другие его представители, как и их мотивы, вполне реальны, но настоящая Ческа, ввязавшаяся в культ наслаждения на Кальфе, была тайно ликвидирована несколько лет назад. Женщина, ныне выдающая себя за неё, – инквизитор Хелейна Нефрен из Ордо Еретикус, а за личинами её фатоватых прихлебателей скрываются доверенные аколиты. Лишь в высших эшелонах Мартакса известно о том, кто сейчас занимает место леди Чески, но их молчание обеспечено угрозами и шантажом.

Когда Нефрен отбрасывает личину Чески, открывающаяся разница характеров поражает. Она становится прямолинейной, но выдержанной, а её глаза зажигаются лихорадочном огнём. Она легко раскроет тайну своей личности другим агентам Святых Ордосов в частной беседе, если это потребуется, но не будет делать этого публично. Нефрен прибыла на церемонию просто понаблюдать за остальными присутствующими и укрепить истинность своей фальшивой личины. На Мальфи Нефрен ведет свои собственные дела. Она – убежденная истваанка, преданная идее усиления Империума через череду войн и конфликтов (подробнее об истваанцах можно прочесть в дополнениях **«Последователи тёмных богов»** и **«Книга радикала»**).

Фракция (Синдикат Мартакс/Святые Ордосы): представители Мартакса прибыли на инвеституру, дабы выразить своё почтение мальфийской церкви и заручиться её благосклонностью на будущее. Нефрен же преследует здесь лишь собственные интересы.

Мотивация: несмотря на то, что Нефрен не замышляла заговора против Зана, она видит в нём возможность поставить на место архимандрита более сильного, нежели Зан, человека. Когда обстановка накалится, Нефрен будет наблюдать за каждой из важных фигур и, если захочет, вполне может подлить масла в огонь (подробнее см. в **части II** приключения).

Союзники: среди присутствующих у Мартакса нет надёжных союзников, хотя синдикат надеется выстроить хорошие отношения с Заном и несколькими более мелкими игроками, рассчитывая обеспечить себе будущее. У Нефрен же вовсе нет здесь союзников, за исключением (теоретически) персонажей игроков как членов Святых Ордосов.

Враги: хоть у Мартакса нет здесь ни закадычных друзей, но нет и заклятых врагов. Сторонники Хаска настроены к ним столь же плохо, как ко всем остальным торговцам. Если истинная личность Нефрен станет известна, Сидом увидит в ней непосредственную угрозу его планам, которую нужно устранить как можно быстрее. Другие же, хоть и ошеломлённые таким поворотом событий, не станут предпринимать против Нефрен открытых враждебных действий, если им не будут прямо угрожать.

Случайные встречи

Несмотря на то, что раздел **«Действующие лица»** описывает важных NPC, на церемонии есть ещё немало других людей – слуг, прихлебателей высокопоставленных особ и просто рядовых гостей. Ведущий может добавлять в число таковых сколько угодно «именных» NPC – замешанных в происходящем, либо в качестве реакции мира на действия игроков, либо несущих какие-либо подсказки, либо просто потому что он хочет увеличить накал страстей, добавив действующих лиц.

Ниже перечислено несколько имен и кратких описаний NPC, которых ведущий может использовать.

Аббат Вейл: пожилой священник из разорившейся и не оправдавшей ожиданий миссии, расположенной в одной из «мусорных зон» Мальфи. Отчаявшийся и уставший от всего мира, он прибыл на церемонию в надежде получить деньги и поддержку от Алефа, которые помогут его ордену выжить. Присутствие Азеда Хаска наполняет аббата ужасом – он не раз слышал истории о том, как последователи Хаска безжалостно убивали тех, кого считали «грешниками».

Сестра Целеста Каррис: сестра-диалогус, посланная на церемонию орденом Пера из владений Лиги для того, чтобы зафиксировать всё происходящее. Эта женщина обладает обширными знаниями о генеалогии мальфийской знати, подробностях её внутренних распрей и внутрицерковных фракциях.

Приор Аддермар: ещё один неудачливый соискатель поста архимандрита. Аддермар – добродушный обжора из главного приората Мальфи, не имеющий никакого политического влияния и тайно радующийся, что проиграл. Он знает многое из происходящего в кулуарах Синода и очень не сдержан на язык, когда выпьет.

Сира Раббас Дженет: отрекшийся от своей родни отпрыск одного незначительного семейства, Дженет – не более чем богато разодетый молодой бандит с обезображенным оспой лицом и склонностью к садизму и излишествам. Гектор Макен считает уродство Раббаса забавным, поэтому держит его подле себя; должно быть, лишь это покровительство спасет Дженета от заслуженной кровавой расправы – по крайней мере, пока. На церемонии хватает людей, которых не волнует, какие у него связи, но вряд ли этот простой факт дойдет до погибающего от обскуры мозга Дженета, пока не будет слишком поздно.

Лорд Джаспер Крейторн: пожилой худосочный аристократ из мальфийского семейства средней руки, связанной отдалённым родством с домом Беласко, чьи владения расположены неподалеку от Алефа. Для любого, кто хочет пролить кровь Беласко, это куда более простая цель, чем лорд-регент Фафнир.

Графиня Лилит Рев: молодая, прекрасная и жестокая в своем честолюбии глава недавно основанного благородного дома. Хитростью она получила приглашение на церемонию и готова на все, чтобы заключить надежный союз с достаточно сильной группировкой – будь то церковь, знатное семейство или даже член Святых Ордосов.

Господин Хулл Морак: прощающий (торговец реликвиями, благословениями и индульгенциями), член местного торгового синдиката, сводящий концы с концами благодаря Алефу и благородным домам. На инвеституре, он имел несчастье обратить внимание на странное поведение дьякона Энсора перед началом церемонии, и, скорее всего, умрёт за своё знание.

Вице-канцлер Якель Слир: представительница могущественного торгового союза – инкорпорации ДеУэйн (подробнее об этом объединении см. стр. 546 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**) – привлекательная, умная и властная женщина, что в своём строгом платье кажется чужой среди разодетых аристократов. Немало оскорблённая тем, что остальные причисляют её к Коммерциа – как и всех присутствующих аристократов немальфийского происхождения – она с достоинством переносит эту обиду. В прошлом Слир не раз вела дела с Гегемонией Скаэлен-Хар, и сейчас у неё вызывает немалое беспокойство Ротбер Сидом и его сторонники – они кажутся ей какими-то «неправильными».

Полковник Токар Бейл: одноглазый седой солдат Бейл был когда-то офицером Имперской Гвардии и служил в 17-м полку тренчских добровольцев, а ныне возглавляет собственную частную армию – вольную роту Бейла. Несмотря на репутацию профессионального убийцы, Бейл – благородный и благочестивый человек. Полковник прибыл на церемонию, заботясь о спасении своей израненной души. Впрочем, даже здесь Бейл не против заработать, если представится случай. Все его немногочисленные слуги и подручные – ветераны многих боев.

Дейна: эта привлекательная и искусная танцовщица – часть труппы, приглашенной для развлечения гостей на Празднике радушия. Внешне она выглядит куда моложе, чем говорит её взгляд. Дейна – догадливая, сообразительная девушка, испытывающая здоровый страх перед теми, кто её окружает.



Часть I

Пир среди змей

«Нож в спину – вложение более мудрое, нежели монета в руку»

- мальфийская поговорка

Приключение начинается с того, что конклав мальфийского оффиция Инквизиции отправляет свиту на инвеституру нового архимандрита, которым станет Ллоренс Зан. Эта часть сюжета представляет игрокам место действия и социальное взаимодействие с NPC. Ведущему следует тщательно изучить разделы **«Действующие лица»** и **«Материалы для ведущего»**, поскольку эта часть приключения, во многом, основана на них.

Мы вас сердечно приглашаем...

Помните, что это приключение – вводное для **«Возвышения»**, поэтому рекомендуется сделать персонажей игроков новичками в деле независимых расследований. Так или иначе, свита располагается в здании оффиция Инквизиции на Мальфи – простого гранитного шпиля, известного как Сторожевая башня, возносящегося в небеса над Владениями лиги – административным центром улья. Как и зачем именно персонажи здесь оказались – остается на усмотрение ведущего. Например, инквизитор может обустраивать в Сторожевой башне там свой местный штаб (а в шпиле много отдельных помещений, запечатанных на время отсутствия хозяев) и получать новые коды доступа.

Во время пребывания в Сторожевой башне, свита встречается с местным инквизитором-кастеляном – подвижной, закутанной в черную рясу пожилой женщиной, известной как матрона Тот (она же инквизитор Элия Тот), которая желает обсудить со свитой одно политическое дело. Оно касается инвеституры нового архимандрита Алефа – дипломатические формальности требуют, чтобы на церемонии присутствовал полноправный носитель печати. Торжества будут проходить в храмовом комплексе у Высокого алтаря Императорского спасения через три дня. Приглашение на инвеституру было передано Тот, как кастеляну местного оффиция, и она просит содействия свиты.

Если свита покажет Тот, что не собирается подчиняться её распоряжением, та холодно заметит, что на Мальфи сейчас есть и другие инквизиторы, но они заняты важными делами, от которых их нельзя отрывать, добавив, что положение предписывает ей обращаться с просьбами о содействии к новоиспечённым инквизиторам, а те должны быть только рады продемонстрировать Святым Ордосам, что они способны исполнять долг и нести доставшееся им тяжёлое бремя. Сама Тот не покидала шпиль уже пятьдесят лет и не собирается пренебрегать своими повседневными обязанностями, покидая его сейчас.

Если игроки принимают поручение, сюжет продолжается. Тот сообщает, что подобающий по случаю транспорт, одежды и сервиторы будут предоставлены, если это потребуется. Кроме того, к услугам персонажей – специалист по тонкостям мальфийского этикета и по одному сервитору-носильщику на каждого члена свиты.

Что известно Инквизиции

В ответ на прямой вопрос матрона Тот скажет, что приглашение Инквизиции на церемонию – не более чем знак должного уважения; обойти Святые Ордосы вниманием – значит навлечь на себя подозрения. Зачастую подобные жесты вежливости остаются без ответа, но сейчас речь идет об инвеституре архимандрита – событии, с которого может начаться возрождение власти и влияния мальфийского Министорума. Инквизиция знает, что в этом замешано несколько могущественных и враждебных друг другу группировок, чьи представители будут на церемонии и за которыми стоит присмотреть.

Свита имеет доступ к несекретным архивам Сторожевой башни. Кроме того, они могут подробнее расспросить Тот. Для ответов на их вопросы существуют сведения из раздела **«Материалы для ведущего»**, а особенно – из пунктов **«Положение Министорума на Мальфи»** и **«Инвеститура нового архимандрита»**. Так игроки получат общее представление об Алефе, роли его архимандрита, о знатных домах Мальфи и печальной истории этого мира. Святые Ордосы ничего не знают о готовящемся убийстве и не располагают подробной информацией о присутствующих. Им известно, что на церемонии появится влиятельный неместный кардинал и большое количество аристократов и других важных персон.

Если свиту удивит малое количество данных, они могут попытаться добыть их сами, используя подходящие умения. Так или иначе, персонажам по силам узнать, что за последние несколько лет на Мальфи появлялось всё больше и больше, казалось бы, совершенно не связанных друг с другом вещей, требующих постоянного внимания Святых Ордосов. На данный момент около пять-семи инквизиторов – и это не считая четырёх направленных в Сторожевую башню и периодически сменяющихся локум-инквизиторов, их свит и аколитов – занимаются расследованиями, чистками и погромами, заставляя шпионские сети Башни и другие её ресурсы работать на пределе возможностей. Таким образом, посещение Алефа имеет малый приоритет.

Тонкости протокола

Присутствие на церемонии в качестве представителей Инквизиции накладывает на рамки поведения персонажей некоторые ограничения. В целом, традиции Святых Ордосов и мальфийский этикет предписывают следующее:

В формальной обстановке от инквизитора ожидают открытого ношения знака Святых Ордосов или инсигнии (так же как члены благородных семейств, торговых домов и даже церкви носят знаки принадлежности к той или иной группировке или организации). От остальных членов свиты этого не требуется.

Мечи, пистолеты и тому подобные вещи дозволяются, но они должны носиться в ножнах или кобуре, символически перевязанных шёлковым шнурком, лишая владельца возможности резко выхватить оружие. Более тяжёлые и мощные «игрушки» этикет носить запрещает, не говоря уже о том, что на священной земле Алефа недопустимо пролитие крови. Последнее – грубое нарушение этикета, страшный грех перед Императором, да и просто повод для вендетты.

Дуэли допустимы между людьми равного или схожего положения. Готовность отвечать на вызовы демонстрируется открытым ношением оружия на правом бедре. По традиции, главы домов могут не сражаться лично, а выставлять вместо себя защитников, если пожелают. Бой ведётся до смерти или до тяжёлого ранения и признания себя побеждённым. Проявившего трусость на дуэли традиционно убивают собственные секунданты. В вопросах подобных поединков агенты Инквизиции приравниваются к знати.

Правильное обращение к мальфийскому аристократу – «милорд [имя]» или «миледи [имя]», а к важным, но нетитулованным персонам (а также иномирцам, носящим титулы, не признаваемые на Мальфи) следует обращаться «господин» или «госпожа», если желаете оказать им честь. К членам Адептус Терра и церковникам обычно обращаются, используя их должность или ранг.

Что Инквизиция желает знать

Свита может иметь свои идеи, насчет того, что им нужно узнать на церемонии и на что стоит обращать внимание, но Тот попросит их разобраться со следующим:

● Каковы характер, пристрастия и политические взгляды Ллоренса Зана, нового архимандрита?

● Что привело на церемонию преподобного Кэла и каковы его дальнейшие намерения?

● Какие последствия может иметь для Алефа и всего Мальфи эта инвеститура?

● Замешаны ли в избрании архимандрита какие-либо внешние организации?

● Также Инквизицию интересует сведения, касающиеся знатных домов Мальфи, их союзников, врагов и дальнейших планов.

Парад опалённых

Гости прибывают в Алеф за день до рукоположения. Для свиты путь к храмовому комплексу означает три часа суборбитального полета на боевом катере и ещё полчаса кружения в небесах над Алефом под прицелами его оборонительных орудий в компании других челноков, в ожидании очереди на посадку. Попытка пролететь без очереди приведет к предупреждению с последующим огнём на поражение – на церемонию ожидают прибытия слишком многих важных людей и их смертельных врагов, чтобы пренебрегать мерами безопасности. Агенты Инквизиции имеют достаточно высокий статус для того чтобы получить позволение приземлиться раньше положенного. Время ожидания можно скоротать, наблюдая за остальными прибывшими, чьи суда кружат над Алефом. Этих судов великое множество – от элегантных махолётов, украшенных и стилизованных так, что больше напоминают изящные скульптуры, чем транспортные средства, до крупных опалённых шаттлов, и вооружённых до зубов атмосферных боевых катеров.

Когда персонажи будут снижаться над Алефом, прочитайте или перескажите следующее:

Аппарель катера опускается, и в лица вам ударяет стена раскалённого воздуха, несущая запахи пепла и горелой плоти. Перед вами раскрывается огромная площадь из белого камня, с обеих сторон окружённая пятиметровыми статуями святых, которых легко узнает любой верующий. Перед каждой статуей на коленях стоят люди в рваных рубищах. Их лица скрывают алые капюшоны, а их плоть покрыта кровавыми татуировками, складывающимися в слова священных текстов. В руках они держат большие металлические жаровни, наполненные горящими угольями и кусками тлеющего пергамента – и раскалённый металл оставляет на руках этих людей ожоги и волдыри. Между рядами шествует группа священников в облачениях чёрных и изумрудных цветов. Они держат в руках кадила с благовониями, а сопровождают их крылатые херувимы, и гимны в честь Бога-Императора раздаются из-за тех бронзовых решеток, что заменяют им рты. Возглавляющий процессию приветствует вас словами: «Почтенные слуги Его-на-Земле, стремительная длань Его правосудия, смотрящие в ночи, исчислители греха – мы счастливы видеть вас здесь! Будьте с нами и поклонитесь Золотому трону и слуге его – архимандриту, в этот самый радостный из дней!»

Священники и херувимы окружают свиту, и вся группа шагает между рядами кающихся. Возглавляющий процессию священник не заговорит с персонажами, если они не обратятся к нему прямо. Путь по площади занимает около десяти минут. Некоторые из кающихся по знаку священников бросают свои обжигающие руки кадила, и, пошатываясь, присоединяются к процессии, другие плачут от радости, третьи просто плачут.

Повсюду видны кающиеся, что не справились со своей епитимьёй, и их обгорелые трупы отмечают путь к Высокому алтарю. Если спросить об этом, священник ответит: *«Счастливы те, кто добровольно умирает в покаянии, ибо узрят они лик Императора»*. Все терпящие здесь страдания делают это по собственной воле, и телесная боль, испытанная в этот день, идет на благо их душ. В их жаровнях лежат кусочки пергамента с молитвами, которые им подносят другие люди.

Путешествие во мраке и дыму завершается у подножия мраморной лестницы, достаточно широкой для того, чтобы по ней спускался целый полк, ведущей к увенчанной аквилой арке, настолько огромной, чтобы под ней мог свободно пройти разведывательный титан. Священники направляют персонажей вперед, а сами возвращаются на площадь, дабы сопроводить ещё одну группу прибывших.

Высокий аналой

Зал, в который ведёт арка, составляет резкий контраст с суровой и аскетичной демонстрацией веры, что проходит снаружи. Здесь множество суетящихся людей в ливреях и униформе самых разных цветов, много криков и шума. Зал имеет несколько сотен метров в длину, а с его потолка свисают вотивные знамена, подвешенные столь высоко, что едва видны в темноте. Вскоре после того как персонажи войдут в зал, сверху из темноты к ним подлетит херувим со сверкающими стеклянными линзами вместо глаз и сопроводит их к стальной кафедре, возвышающейся в центре зала. Когда они идут вперед, толпа притихает, и люди, кто быстро, кто медленно, пытаются спрятать свои лица. *«Агенты Трона!»* – шепчутся в толпе.

За кафедрой, окруженный порхающими херувимами и суетливыми болезненного вида младшими церковниками, восседает **дьякон Энсор** (см. раздел «**Действующие лица**»), принимающий посетителей и одобряющий их присутствие. Ведущий может отыграть эту сцену встречи с Энсором так подробно, как пожелает, чтобы отразить в ней личность этого холодного и сухого управителя Алефа. После представления, Энсор рассказывает о церемонии и вручает каждому вотивную медаль, которая также служит пропуском в разрешённые к посещению части храма и в предоставленные агентам Трона личные покои, и отправляет одного их служек сопроводить гостей туда.

Вотивная медаль

Вотивные медали, специально отчеканенные по случаю инвеституры – это маленькие золотые диски, изображающие одного из древних королей Мальфи, сложившего оружие и преклоняющего колени пред аквилой, окружённой лучами солнца. К медали прикреплена чёрно-изумрудная лента. Тщательное рассмотрение медали позволит увидеть штамп изготовителя – дома Беласко – выбитый на обратной стороне.

Гостевые комнаты

Свите выделены покои в лабиринте комнат и коридоров верхней части храма. Покои эти отнюдь не роскошны, но просторны и включают в себя с десяток помещений с выходом в центральный зал и крепкой стальной дверью, открыть которую могут лишь персонажи и слуги Алефа. Изнутри покои, как и большая часть Алефа, представляют собой комнаты с высокими потолками и простыми, но украшенными стенами из гранитных блоков. Единственный элемент декора здесь – это настенные газовые лампы и старый триптих, в зловещих багровых тонах изображающий наказание греха или освобождение человечества Императором – в приглушённых золотых.

Через несколько часов начнется Праздник радушия, а пока персонажи вольны делать всё, что угодно. Оценка окружения, подготовка снаряжения, поиск замаскированных устройств слежения (таковых нет), изучение соседних комнат, других этажей, быстро заполняющихся гостями или всего огромного комплекса часовен, архивов, келий и тому подобных строений, составляющих Алеф. Храм кипит от непрекращающихся религиозных служб, встреч новых гостей и приготовлений к празднику. Плоды трудов свиты на этом этапе определяются ведущим.

Праздник радушия

В начало Праздника радушия знаменует звон колокола, чьё эхо, мрачно отмечающее каждую четверть часа, разносится над алтарным комплексом, отдаётся в вентиляционных шахтах и коридорах. Само торжество начинается в сумерках, в большом купольном зале, от которого во все стороны отходят бесчисленные коридоры и маленькие комнаты. В зале находится около двухсот человек – это могущественные и влиятельные люди, их приближённые и именитые церковники. Здесь присутствуют все персонажи, описанные в разделе **«Действующие лица»** и члены свиты имеют возможность встретиться и поговорить с каждым из них в зависимости от происходящих событий и того, как они будут на них реагировать. См. также раздел **«Инвеститура нового архимандрита»**, где подробнее рассказано о церемонии и празднике.

Торжества

Праздник делится на несколько последовательных этапов, хотя их продолжительность может меняться. Сейчас происходит следующее:

Гости собираются в прилегающих к залу комнатах и ждут официального приглашения войти. Когда приглашённые входят внутрь, их встречает без-пяти-минут-архимандрит **Ллоренс Зан**, сопровождаемый несколькими церковниками и **дьяконом Энсором**, который представляет своему господину присутствующих. Зан приветствует всех ритуальной фразой *«Я всего лишь недостойный слуга»*. Последовательность такова – сперва входит **преподобный Кэл**, затем **Фафнир Беласко**, сопровождаемый другими важными особами, в числе которых следует и свита, затем более мелкая знать, священство и, наконец, члены Коммерциа и все остальные.

Гости располагаются на небольших диванах за низкими столами (официальные обеды на Мальфи проходят полулежа), расставленными вокруг центра зала, где расположен пустой трон архимандрита, по обе стороны от которого стоят каменные столы-скамьи для приглашённого духовенства. Чем ближе к трону располагается стол, тем выше положение сидящих за ним.

Сперва проходит короткий молебен, который служит преподобный Кэл, благодаря Бога-Императора за его благословление и защиту, призывая его лицезреть церемонию и быть судией для присутствующих.

Начинается приблизительно пятичасовое пиршество. Перемены блюд и вин следуют каждые двадцать минут или около того. Духовенство ритуально воздерживается от большей части пищи. В самый разгар праздника в центре зала начинаются выступления – аллегорические пьесы, изображающие то, чему всех научил Голгеннов крестовый поход и многое другое. Гости всё это время не сидят на своих местах, но ходят между столами, знакомятся друг с другом, посещают боковые комнаты, в которых тоже происходит много интересного – ритуальные поединки, исторические пьесы, тихие молитвы, религиозное пение. Есть там и отдельные комнаты для приватных бесед и омовений. Для чужака это странное сочетание религиозного аскетизма и всевозможных излишеств, иерархичности и неформальности, сакрального и обыденного, наверняка будет очень резким контрастом; но на Мальфи так всегда.

Примерно через шесть часов после начала торжеств звон колокола отметит наступление полуночи, и гости начинают медленно расходиться. Праздник закончился.

Главный зал

Главный зал напоминает уменьшенную (но все равно способную поглотить несколько сотен гостей и слуг) копию главного зала центрального лабиринтоподобного дворца Мальфи.

Безопасность в Алефе

Рано или поздно члены свиты вознамерятся пробраться туда, куда доступ им запрещён, и покопаться в делах других гостей или даже самого Алефа. Системы безопасности в храме, в основном, пассивны и основаны на пропусках, предоставляющих проход в ту или иную часть комплекса (у церковников пропускные устройства обычно встроены в перстни, у слуг-мирян и сервиторов – в браслеты; всю систему контролирует Энсор). Внутренние двери храма – стальные, и чтобы открыть их силой или выломать, потребуются недюжинные усилия. Взлом замков на этих дверях – **трудный (-10) тест** (в особо важных местах эта сложность может быть увеличена). Немногочисленные охраняемые зоны Алефа находятся под надзором пар монозадачных боевых сервиторов (см. стр. 583 в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**), запрограммированных убивать всех, кто попытается зайти в охраняемую зону. Эти сервиторы управляются приказами из Скинии (см. **часть III**), и их программы могут быть изменены только при помощи пропуска одного их высших церковников Алефа.

Это круглое, купольное помещение с рядом широких окон, из которых открывается вид на сумрачный улей, раскинувшийся вокруг плато, на котором стоит Алеф. В день Праздника радушия на юго-западной стороне виден мрачный и тёмный грозовой фронт. Потолок и стены зала изукрашены позолотой и замысловатыми фресками, часть которых была совсем недавно отреставрирована. Они изображают сцены битв и космических сражений эпохи Голгеннова крестового похода. В зависимости от того, какие приключения агентам Трона довелось пережить раньше, некоторые фрески могут навеять на них тревожные воспоминания – например, та, что изображает святого Друза, повергающего Цийяка Отца ворон, или та, где в обрамлении покорённых миров начертан золотой паук – герб Хаарлоков.

Зал освящён трепещущим газовым пламенем, горящим в высоких железных светильниках, а воздух наполнен тяжёлым запахом благовоний и дыма. Херувимы наблюдают за происходящим, сидя на канделябрах и перилах. Повсюду в зале встречаются сервиторы и слуги-миряне в тёмно-зелёных ливреях, демонстрирующие подобающую хорошим лакеям профессиональную слепоту, глухоту и немоту, сопряжённую с постоянной готовностью услужить. Всюду выступают артисты, приглашенные из улья за деньги дома Беласко, всеми силами стремящиеся угодить собравшимся господам, перед которыми они испытывают самый настоящий страх, укрытый за глянцевой маской очарования.

События и встречи на Празднике

Эта часть приключения задумана как своеобразная «песочница» – члены свиты могут взаимодействовать с другими персонажами и событиями как захотят и сколько захотят. Будут ли они держаться вместе и просто наблюдать за происходящим? Или захотят разделиться и пообщаться с гостями? Решат обойти знать по широкой дуге и попробуют сблизиться с местным духовенством? Будет ли вся свита открыто демонстрировать свои полномочия или некоторые её члены сочтут за благо скрывать личность? Быть может пара человек и вовсе замыслит незаметно покинуть Главный зал и пробраться в чужие покои? Они – агенты Трона, а значит сами ставят себе цель и находят способы её достижения.

Чтобы отыграть этот этап приключения, ведущий может придумать события и тайны, опираясь на сведения из раздела **«Действующие лица»**, но ничто из упомянутого там, кроме самого факта приглашения свиты на инвеституру Зана, не является непреложной истиной. Игроки могут немного растеряться, если не дать им направления действий, так что вы можете запустить события, воспользовавшись перечисленными ниже примерами.

Все NPC, чьи имена **выделены жирным шрифтом,** описаны в разделе **«Действующие лица»**.

Удовлетворение гарантировано

Вскоре после начала праздника, к членам свиты приближается знатного вида человек, одетый в тёмное. Подойдя к наиболее воинственно выглядящему агенту Трона (но не к инквизитору) и представившись как сира Грей, он требует у последнего сатисфакции за некие оскорбления или провоцирует его на поединок. Грей делает это очень хладнокровно и цинично, поскольку он – профессиональный убийца и мальфийский кровник (см. стр. 146 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), обладающий достаточно хорошей родословной для того, чтобы сражаться на дуэлях с другими аристократами.

Он добивается формального поединка с одним из членов свиты – до первой крови, до признания поражения или до смерти. Это может быть дуэль на пистолетах или – как традиционно принято на Мальфи – на холодном оружии. Если персонаж игрока не склонен драться, он волен отказаться от поединка, но такой поступок будет расценен собравшимися как трусость и повлечёт общественное осуждение.

Поединок, если персонаж на него согласится, будет быстро официально организован и станет ещё одним развлечением для гостей праздника. Дуэль будет проходить на одной из террас, на крыше храмового комплекса. Духовенство не одобряет подобные поединки, но вынуждено мириться с их существованием (на самом деле, очень вряд ли, что эта дуэль будет единственной за ночь, ведь подобные бои столь же естественны для мальфийских аристократов, сколь угнетение нижестоящих). Собирается небольшая толпа зрителей, а Фафнира Беласко, как самого старшего среди присутствующих пэров, просят быть судьёй поединка и поздравить победителя.

Дуэлянты используют собственное оружие. Это могут быть лазерные или неавтоматические стаб-пистолеты, если поединок происходят на стрелковом оружии или любое одноручное рукопашное оружие, если дуэль фехтовальная. Всё остальное оружие запрещено, равно как и ношение брони тяжелее боевого комбинезона, использование защитных полей или разных псайкерских штучек. Никто не может помогать дуэлянтам под страхом смерти.

Участники стоят спиной друг к другу, с оружием в ножнах или кобурах. Затем каждый делает несколько шагов вперед (пять в случае дуэли на холодном оружии, двадцать – в случае пистолетной), после чего разворачивается и начинает бой по сигналу распорядителя. Нарушение этой процедуры влечёт за собой смерть. Поединок продолжается до тех пор, пока один из участников не будет убит, не потеряет сознание или громко не объявит о своем поражении и сдаче. Последнее может быть сделано только после того как противник прольёт их кровь (это называется «кровавой капитуляцией»).

Сира Грей использует профиль *охотника за головами* (см. стр. 581 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Расследование мотивов Грея после поединка (для чего требуется успешный **средний (+0)** тест подходящего *следственного*, *социального* или мастерского умения) покажет, что совсем недавно Грея видели в компании **леди Чески Дюкен** (на самом деле являющейся **инквизитором Хелейной Нефрен**). При встрече леди Ческа раскроет агентам Трона свою настоящую личность и объяснит, что хотела всего лишь проверить свиту и добавить её членам таинственности, *«чтобы эти мерзкие паучки начали воспринимать вас всерьёз»*. Она объясняет, что если бы хотела убить кого-то из членов свиты, то отправила бы одного из своих агентов, а не случайного наёмника. Она выслушает всё, что персонажи игроков захотят ей сказать, и будет стремиться как можно меньше говорить о себе, хотя человек, разбирающийся во «внутренней кухне» Инквизиции (прошедший тест *«Запретного знания (Ордосы)»* или *«Мастерства в запретном знании»*) может определить, что Нефрен – истваанка, и сделать соответствующие выводы.

Встреча с кардиналом

Либо по собственному почину, либо по приглашению самой настоящей сестры битвы, закованной в полный боевой доспех, свита попадает на аудиенцию к **преподобному Кэлу**. Вскоре после того как начнётся праздник, кардинал и его соратники удалятся в ближайший придел чтобы поговорить о Кодексе Империалис и других писаниях.

С ними на страже стоит **легата Веспасия** со своими боевыми сёстрами. В разное время сюда могут зайти другие важные люди, дабы засвидетельствовать своё почтение Кэлу. Особенно стоит отметить **Азеда Хаска**, который явно чувствует себя здесь некомфортно, хоть и пытается скрывать это. Если кардинал или свита начнут расспрашивать проповедника о празднике, тот заявит, что все это – *«беспутное непотребство, достойное худших оргий времён Царства страха»*. Он признает необходимость всего происходящего, лишь покоряясь мнению Кэла, и совершенно убеждён в своем пуританском понимании Имперской веры, как способа вывести Мальфи *«из тьмы к свету Императора»*.

Кэл желает напрямую поговорить с инквизитором группы (а также с любым, кто как-либо привлечёт его внимание), стремясь узнать мнение Святых Ордосов о новом архимандрите, мальфийской церкви и тому подобных вещах. Кэл удивительно прямолинеен и резок, он открыто признает плетущиеся вокруг интриги, считая их способом восстановить власть церкви Мальфи, что он рассматривает как свой священный долг. Он не испытывает тёплых чувств почти ни к кому из присутствующих, но не придаёт этому значения. Инквизицию, то есть организацию, с членами которой он когда-то бок о бок проливал кровь, Кэл считает достойным союзником в выполнении своей божественной миссии.

Слухи повсюду

Принимая во внимание врождённую склонность мальфийцев к интригам, сплетням, лжи и политике, а также природу собравшихся на Праздник гостей, нечего удивляться тому, сколько вокруг ходит разных слухов. Некоторые даже несут в себе зерно истины. Ведущему рекомендуется придумывать новые или редактировать нижеприведенные в зависимости от слушателя. Вот с чего можно начать:

● «Я слышал, новый архимандрит – тот ещё интриган. Он бы много сделал для своей семьи, родись он первенцем. Но там, где его дом потерял, Экклезиархия приобрела, а?»

● «Вот уж не думал, что увижу Фафнира Беласко вживую – и никого не хотел этого. Говорят, он вырывает глаза чужакам, которые косо посмотрели на него. И держит их в банке, в своем кабинете, чем хочешь клянусь! Здесь все делается по воле дома Змея, попомни мои слова».

● «Гектор Макен – известный мот и распутник, худший из их числа. Он – тяжкое бремя для своей семьи, которой приходится постоянно улаживать то, что он натворил. И они послали его сюда? Это оскорбление Алефу, архимандриту и всему Министоруму».

● «Видите всех этих иномирцев-торгашей и мелких стяжателей? Эти жалкие, нищие шавки надеются, что после инвеституры к ним здесь отнесутся благосклонно. Паломничьи контракты, вотивные артефакты, послабления на выплаты десятины – на всём хотят нажиться, Император, сожги их души».

● «Церковь Тарсуса, должно быть, недовольна. Их кандидат, Эутал, проиграл на Синоде Зану – мне так мой духовник говорил. К тому же Зана поддерживает старик Кэл –так что синтиллийцы уже не смогут сделать себе ещё хуже. Вот только ничего хорошего из раскола в Министоруме не выйдет, я так скажу. Но Эутал после поражения неплохо держится, а?».

Если свита произведет благоприятное впечатление на Кэла, Веспасию (или Хаска), они могут оказать бесценную помощь во второй и третьей части приключения. В то же время ссора с Кэлом приведет к тому, что у свиты появится хитрый и сильный противник.

Страхи прощающего

На заметку: этот эпизод предназначен для того, чтобы натолкнуть игроков на мысль о том, что Энсор может прямо управлять храмовыми сервиторами.

В наиболее почётном конце той части зала, что выделена для Коммерциа, за столом в одиночестве сидит человек средних лет, чей потёртый наряд украшен множеством церковных лент, медалей и полосок пергамента, скреплённых восковыми печатями, что выдает в нем прощающего – торговца индульгенциями и разными религиозными вещицами. Этот беспокойный, всё время бросающий ввысь взгляды человек – **господин Хулл Морак**, чья торговля уже давно и прочно связана с Алефом. Если члены свиты приблизятся к нему, то обнаружат, что он очень хочет поговорить, дабы отвлечься от своих страхов. Морак неподдельно страдает от боязни сервиторов и, в частности, херувимов (что действительно может быть проблемой, учитывая, где он находится), так что присутствие в Алефе превращается для него в постоянную пытку, несмотря на то, что именно храму он обязан своим существованием.

В ответ на расспросы, Морак со стыдом рассказывает о своих страхах, особенно перед *«этими летающими штуками с пустыми глазами, что вечно высматривают чёрт знает что»* и, дабы оправдать свою фобию, с радостью перескажет множество малоправдоподобных кровавых историй о взбесившихся сервиторах. Если общение агентов Трона с торговцем будет протекать хорошо (три ступени успеха в *социальном* тесте или исключительно хороший отыгрыш), Морак расскажет, что его страхи обострились, когда он по пути в свою комнату час назад случайно свернул не туда и чуть не столкнулся в темноте с **дьяконом Энсором**, на плечах которого сидели два храмовых херувима, *«бледные как мёртвые пиявки»*, сильно напугавшие прощающего. Как говорит сам Морак *«старый Энсор выглядел так, будто готов убить меня, но я извинился и быстро ушёл туда, откуда пришел. Думаю, он и сам испугался, столкнувшись со мной в темноте. Но это страх хотя бы не поселился у него в голове»*.

Морак не знает, что он случайно стал свидетелем того, как Энсор нёс двух херувимов-убийц к Высокому алтарю. Эта встреча может стоит прощающему жизни.



Непокорная танцовщица

В той части главного зала, что предназначена для гостей более низкого положения, агенты Трона могут стать свидетелями ссоры между роскошно разодетым аристократом и почти обнажённой молодой танцовщицей. Девушка, которую зовут **Дейна**, – член странствующей труппы, которая должна выступать на празднике с немного рискованным танцем, якобы точно изображающем обычаи неких «диких культур мальфийских владений». Она имела неосторожность отвергнуть ухаживания **сиры Раббаса Дженета**, и теперь он грубо тащит её подальше от публики, отвечая жестокими ударами на попытки сопротивления.

В этот миг, один или несколько членов свиты имеют возможность вмешаться, проявив благородство, рыцарственность или просто желая не допустить кощунства в храме Бога-Императора. Если никто этого не сделает, на помощь девушке может прийти другой человек – например, **Азед Хаск**, **лорд Джаспер Крейторн** или **полковник Токар Бейл** – каждый по своим причинам. Свита или один из её членов могут не мешать другому NPC вмешиваться и просто наблюдать за происходящим.

Будучи прерван тем, кого он сразу не узнает, или чьей власти не собирается подчиняться, Дженет реагирует весьма бурно, сыпля оскорблениями, которых на Мальфи вполне достаточно для расправы над наглецом. В душе Дженет – трус, которому хватит пары ударов или угроз для того, чтобы отступить и убежать, бормоча что-то о грядущей мести. Поскольку Дженет всех раздражал, его убийство или публичное унижение не будет иметь прямых последствий (особенно учитывая статус и полномочия персонажей), но может создать свите врага в лице **Гектора Макена**.

Спасённая от незавидной участи Дейна стремится быстрее покинуть это место и вернуться в предназначенные для труппы помещения (и замаскироваться, дабы избежать узнавания), но она достаточно благодарна для того, чтобы отвечать на любые вопросы свиты – если та помогла ей – до тех пор, пока вокруг не станет слишком людно.

Дейна знает многие слухи об этом месте и об огромном количестве закулисных интриг. Она знает и о том, кто такой Раббас Дженет и расскажет, почему стремилась избежать его лап. На вопросы об подобных ей артистах она, не таясь, скажет, что все получили деньги от дома Беласко и что всех артистов поселили на нижних этажах Алефа, и что те места наполняют её ужасом. Успокоив девушку (для чего требуется успешный **рутинный (+10) тест *«Обаяния»* или *«Мастерства в убеждении»***), можно узнать ещё пару интересных фактов. Дейна знает, что некоторых артистов обокрали, а другие и вовсе пропали между репетициями.

Дейне также не нравятся храмовые херувимы, которые *«вечно пялятся на тебя своими пустыми глазами»*. Она ничего не знает о странных лицедеях, что живут по соседству от её труппы и никогда не разговаривают. *«Меня от них в дрожь бросает, а ведь я когда-то играла в «клубок змей»!»* Впрочем, Дейна явно считает всё это частью повседневной жизни Алефа и опасностью, с который неизбежно сталкиваешься, когда столько времени проводишь подле сильных мира сего.

Чрезмерно причастившиеся

В части зала, предназначенной для гостей среднего ранга, несколько крайних столов и диванов заняты священниками, не связанными с Алефом и не принадлежащими ни к одной из группировок. Два наиболее известных из них – **аббат Вейл**, угрюмо уставившийся в полупустой кубок с водой, и **приор Аддермар**, весело и шумно опустошающий третий кувшин крепкого вина. На столе перед приором уже разбросаны остатки нескольких блюд.

Оба священника – кладезь сведений о том, как проходили выборы архимандрита, о внутренних интригах церкви и том, что они предвещают. Хотя приор и аббат уважают Святые Ордосы, куда охотнее они будут говорить с другим священником или иным осведомлённым в делах Министорума членом свиты.

Лучший способ развязать язык Аддермару – поить и расспрашивать о его неудачном соискании сана архимандрита. В случае с Вейлом лучше сработает игра на его отчаянии в том, что кто-то из присутствующих или будущих лидеров церкви Мальфи сможет помочь его нищенствующему ордену и пастве. Туманные намёки или прямые обещания финансовой и политической поддержки, как бы расплывчаты они не были, могут вызвать лихорадочное возбуждение аббата и заставят его поделиться своими страхами о будущем церкви Мальфи, участии в нем дома Беласко и присутствии здесь Азеда Хаска.

Немного не в своей стихии?

К свите приближается **господин Ротбер Сидом**, якобы обознавшийся. Торговец подходит к одному из членов свиты и представляется ему, ошибочно считая своего визави кем-то другим (любым другим именным персонажем из списка по выбору ведущего). Узнав, что ошибся, Сидом отвечает: *«Боюсь, один из «благородных» гостей подшутил надо мной. Прошу вашего прощения – этот мир для меня в новинку, а этот праздник – тем более. Могу ли я что-то сделать для вас, дабы загладить свою вину?»*

Конечно, всё это ложь. Сидом – прислужник тёмных сил, и не может сопротивляться желанию своими глазам увидеть агентов Трона (то есть своих врагов) и оценить их. Он выглядит и ведёт себя совершенно нормально и правдоподобно. Персонажи могут подозревать Сидома в каких-то скрытых мотивах, но он не даёт никаких поводов заподозрить лживость своей личности или наличие у него тайной миссии. Сидом ведёт светский разговор, клоня беседу в сторону своей службы Гегемонии Скаэлен-Хар, если представится возможность. На расспросы он отвечает осмотрительно и обоснованно, в итоге производя впечатление не более чем ещё одного из множества могущественных лордов и леди. Закруглив разговор, Сидом растворится в толпе, в поисках того, кто ему по-настоящему интересен.

Этой леди достаточно

Проходя мимо круга из диванов, занятых знатными дамами средней руки, агенты Трона могут стать свидетелями следующей сцены. Пожилой леди, отпившей из кубка, который ей подала молодая, ослепительно красивая аристократка, резко дурнеет, и она покидает собрание. Члены свиты, прошедшие **средний (+0) тест *«Бдительности»***, основанный на зрении, могут заметить, что красавица, передавая кубок старшей женщине, добавила в него что-то из своего кольца. Пострадавшая – **сиридар-баронесса Кармилла Новенту**, резкая и пренебрежительная старая матрона. Младшая женщина – **графиня Лилит Рев**, великолепная хищница, куда более опасная, чем можно подумать, глядя на неё, и претендующая на то, чтобы стать значимым игроком в политической борьбе.

Будучи прямо обвиненной, Рев безо всякого смущения, а напротив, весело и кокетливо скажет, что ей стоит научиться получше отвлекать внимание и добавит: *«Со старой гарпией всё будет в порядке. Ничего страшнее головой боли по утрам и ничего страшнее, чем она заслуживает за своё занудство! Я ведь не меньше других устала от её визгливого голоса. Я просто должна была что-то сделать»*.

Рев внимательно следит за всем происходящим. В особенности её интересует возрождающаяся вражда между домами Беласко и Макен, так и витающая сейчас в воздухе. Похоже, что она наслаждается нарождающимся конфликтом. Графиня трепещет от восторга, попав под прицел Святых Ордосов, в особенности, если тот, кто её расспрашивает, привлекателен и выглядит опасным человеком. Она с радостью предложит менять тайну на тайну, если представится возможность. Она говорит: *«О, будет кровь. Макен позволил себя перехитрить и сделал себе же хуже, послав сюда Гектора. К поражению добавилось оскорбление. Теперь им придется подтверждать своё превосходство над остальными, иначе эта потеря лица дорого обойдётся им в Лиге»*.

Скорбящие торговцы

Поздним вечером, несколько не-мальфийцев из числа Коммерциа, возмущённые и расстроенные плетущимися вокруг интригами и наносимыми оскорблениями, собираются на открытой террасе на крыше храмового комплекса, неподалеку от купола Главного зала. Избавившись от компании знати и духовенства, коммерсанты пользуются возможностью оплакать свою судьбу, проклясть пренебрежение местной аристократии, попробовать заключить пару сделок и сделать несколько ходов в своих политических играх. На этом собрании присутствуют **леди Ческа Дюкен**, **господин Хулл Морак**, **вице-канцлер Якель Слир** и любые другие NPC, чье присутствие ведущий сочтет уместным.

Эта сцена предназначена для того, чтобы члены свиты могли взглянуть на происходящее с точки зрения чужаков и, конечно же, встретиться с лицом к лицу с Ческой, женщиной, которая является далеко не той, за кого себя выдаёт, в её публичном обличии. В зависимости от поведения агентов Трона, коммерсанты будут молчать, подавленные присутствием Инквизиции, или станут более открыты.

Торговцы считают, что всё происходящее уже в руках дома Беласко, профинансировавшего церемонию и поддержавшего кандидатуру Зана. По их словам, теперь последнее слово в любых сделках и финансовых операциях, в которых может принять участие Алеф, останется за лордом-регентом Фафниром. Наиболее стоические торговцы считают, что подобные события и присутствие на таких праздниках – опасная и неизбежная цена, которую приходится платить за то, чтобы вести дела *«на этом ядовитом, окровавленном куске камня»*, и что ни один чужак никогда не сможет по-настоящему процветать на Мальфи. Вице-канцлер Слир, если склонить её к прямому разговору, единственная найдёт мужество признать, что *«возрождение Алефа – благо для местного Министорума, независимо от того, кто дал ему ход. А присутствие Кэла напоминает Зану о том, кто его истинный господин и показывает Беласко, что даже у его власти есть пределы»*.

Жуткая пьеса

Члены свиты, прохаживаясь по внешним комнатам и коридорам храмового комплекса, могут обнаружить тёмные углы и закутки, где творится что-то странное и зловещее. В одном плачевно выглядящем каменном зале с закоптившимися фресками, в полной тишине исполняется довольно жуткая пьеса. Перед почти загипнотизированной толпой зевак, стоящих как вкопанные, в безмолвии разворачивается древняя и часто запрещаемая история из прошлого Мальфи. Она повествует о взлёте и падении дома Коба, о Хойте и Извращённом сыне.

Те, кто обладает познаниями, позволяющими понять смысл истории (то есть имеющие умение *«Учёное знание (Легенды)»* или *«Мастерство в учёном знании»*), осознают, что исполнение здесь этой пьесы в лучшем случае, неуместно, и некоторыми может быть сочтено кощунственным и еретическим. Представление длится какое-то время, после чего обнаруживается, что ни один из актеров не сможет ответить ни на один вопрос – все они лишены языков.

На самом деле, эти лицедеи – культисты Паноптикума и прислужники **Сидома**, привезенные им для подстраховки – на тот случай, если Энсор потерпит неудачу.

Сам **Энсор**, кутающийся в плащ с капюшоном в стремлении сохранить инкогнито, тоже присутствует на представлении какое-то время. Наиболее остроглазый член свиты может заметить его, преуспев в **среднем (+0) тесте *«Бдительности»***, основанном на зрении. На возможные расспросы, дьякон отвечает, что он здесь из чистого любопытства, ибо немало наслышан об искусности этих лицедеев. По словам Энсора, присутствие труппы на празднике, как и многих других, обеспечил дом Беласко. Это ложь – на самом деле, лицедеев незаконно провели сюда по приказу Сидома и разместили рядом с другими актерами. Сам же Энсор пришел на представление, поскольку не знал, кто эти исполнители и хотел увидеть их своими глазами.

Часть II

Смерть на церемонии

«Вы, синтиллийцы, ничего не знаете о настоящей вендетте! Человек оскорбил вас, вы отнимаете его жизнь – и что с того? Мёртвый не может страдать – а вот живой и находящийся в ваших руках… О да, он может страдать – одинокий, загнанный, лишённый всякой надежды и достоинства, потерявший свою семью, отданную безымянным ужасам, он будет смотреть как его мир рушится и умолять о смерти. Вот это, друзья мои – настоящая вендетта. Вот это мы на Мальфи называем местью…ну, её началом, по крайней мере»

- граф Ландот Мол, мальфийский посол при Светозарном дворе

Во второй части приключения, темп происходящего серьёзно меняется – события быстро принимают трагический и непредвиденный оборот и начинают выходить из-под контроля. Все начинается с церемонии, на которой Зан будет убит, прежде чем полностью вступит в новую должность, после чего начнут разгораться конфликты, в которых персонажи игроков смогут принять участие.

События после убийства Зана позволяют свите свободно делать всё, что она пожелает. Большая часть информации в этом разделе – всего лишь сведения и подсказки для ведущего, которые помогут ему вывести игроков на выбранный ими путь.

Церемония инвеституры

После окончания Праздника радушия, ведущему стоит позволить игрокам заняться своими делами, прежде чем переходить к событиям следующего дня. Как почётные гости высшего разряда, члены свиты занимают места в храме Высокого алтаря наравне со многими людьми, с которыми они встречались накануне. Агенты Трона размещаются с левой стороны от самого алтаря, вместе с другими членами Адептус Терра и не-мальфийцами, в то время как местная знать садится справа, а духовенство – внизу (см. **раздатку I**).

В гулком и полутёмном храме свита и остальные собравшиеся слушают мессу и пение на высоком готическом, перемешанные с длинными проповедями – такой опыт вселяет благоговение в новичков, а привычным к подобным церемониям людей заставляет скучать. Смеркается, и снаружи храма начинает бушевать буря. Клубящиеся темные тучи разрывают вспышки молний, а далёкие раскаты грома звучат наравне с пением хора и глубоким звуком «гласа серафима». Церемония подходит к самой важной своей части – возведения Зана в сан архимандрита. Прочитайте или перескажите следующее:

Когда церемония достигает апогея, музыка стихает, и в зале воцаряется тишина, нарушаемая лишь звуками далёкой бури. Зан встаёт в центр возвышения и склоняется перед Кэлом, который начинает через медный вокс-усилитель произносить слова благословления Императора. Собравшиеся в безмолвии наблюдают как дьякон делает шаг вперед и, склонившись перед Заном, вручает ему священное ожерелье с аквилой, означающее его новый статус. Затем Энсор делает шаг назад, и благословленные херувимы спускаются вниз, дабы совершить помазание Зана священными маслами и прикрепить печати чистоты на его одежду. Прелат не может скрыть своего торжества.

Слышны раскаты грома, а через стеклянную крышу видны молнии. Вдруг раздается особенно сильный удар грома, и в следующий миг – звон разбитого стекла. Сильный порыв ветра врывается в храм, обрушивая на головы собравшихся дождь бритвенной остроты осколков, что падают вниз подобно каре небесной. Секунду спустя сервочерепа валятся наземь, а свечи тухнут, будто огромная ладонь накрыла их пламя. Храм погружается в бездну хаоса, гневных криков и паники.

Атмосфера храма

Высокий алтарь – духовное сердце храмового комплекса. Он располагается в большом сводчатом зале, напоминающем своей формой крест, и представляет собой шестиугольное возвышение в самом его центре. Левая, правая и нижняя части «креста» заполнены ступенчатыми скамьями, каждая из которых легко вместит три или четыре сотни людей. В верхней же части «креста» располагаются реликварии, малые алтари, скульптуры и большой орга́н, который местные называют «гласом серафима». Покрытые резьбой стены, сложенные из тяжёлого, тёмного камня, венчает купол из кованого железа и витражного стекла, обеспечивающий храму естественное освещение. Воздух наполнен густым ароматом ладана. Человек, стоя внизу, чувствует себя так, будто он, вместе с другими прихожанами, находится на дне глубокого оврага, где льющийся с небес свет падает лишь на алтарь. В тёмных углах храма тусклым пламенем горят тысячи вотивных свечей и жаровен, несомых сервочерепами, каждый из которых создан из останков давно умерших праведных священников.

Тьма, паника и убийство

Сильные порывы ветра гасят огни и задувают свечи. Смертоносные осколки стекла градом сыплются наземь, убивая больше десяти человек, стоявших ближе всего к Высокому алтарю. Среди собравшихся воцаряется смятение, ужас и паника. Но хуже всего то, что Ллоренс Зан, новый архимандрит Алефа, лежит подле алтаря замертво.

Но перед тем как весть о смерти прелата облетит весь храм, свите предстоит позаботиться о происходящем в Алефе. Агенты Трона могут действовать сейчас же – попытаться восстановить порядок или хотя бы разобраться в произошедшем – могут заколебаться и ничего не предпринять, а могут ни во что не вмешиваясь, покинуть храм. Снаружи продолжает яриться буря и греметь гром, осветительные храмовые сервочерепа медленно поднимаются обратно в воздух. Возможно, из-за своей неуклюжести пламя с их жаровен случайно перекинулось на несколько занавесей и портьер, что только усилило панику. Спустя примерно минуту раздаются крики: *«Он мёртв! Зан мёртв! Архимандрита убили!»*, что вызывает новую волну истерии среди собравшегося духовенства.

Если свита решиться действовать, ей придется успокаивать толпу любыми средствами (при помощи *«Командования»* или другого подходящего *социального* или мастерского умения). Успешный тест может быстро восстановить порядок или хотя бы предотвратить вооружённые столкновения. Решительный успех на этом этапе поможет агентам Трона утвердить свой авторитет, а если в тесте было набрано три или более ступени успеха, дальнейшие расспросы любого NPC, присутствовавшего на церемонии и не испытывающего враждебности по отношению к свите, облегчается на одну ступень, если допрашивающие сумеют ловко сыграть на своём авторитете.

Если свита ничего не предпринимает, события быстро принимают крутой оборот. Благодаря врождённой мальфийской паранойе, все, носящие оружие немедленно выхватывают его, телохранители бросаются к своим господам в стремлении защитить их, расталкивая всех вокруг и вступая в стычки со своими коллегами. На усмотрение ведущего остается, какие последствия будут иметь эти конфликты – от пары разбитых голов до кровопролития или даже открытой перестрелки. Как только раздается крик об убийстве Зана, среди присутствующего духовенства Алефа поднимается настоящая истерика пополам с гневом, угрожающая создать страшную давку у тела архимандрита и у выходов. Более серьёзные проблемы предотвращает восстановление освещения и присутствие вооружённых сестёр из охраны преподобного Кэла. Сороритас окружают алтарь, безжалостно убивая всех, кто не исполняет их приказы очистить местность. Если свита ещё не проявила инициативу, это сделает преподобный Кэл.

Если свита пытается покинуть храм, она может это сделать, хотя для того, чтобы двигаться в объятой паникой толпе, нужно хорошо работать локтями. Это может привести к незапланированным конфликтам – например, если путь агентов Трона пересечется с убегающей подальше свитой Гектора Макена. На выходе из храма персонажи повстречаются с подкреплением Адепта Сороритас.

Бывший будущий архимандрит

Рядом с возвышением алтаря лежит распростертое тело Ллоренса Зана. Заливающие мрамор багровые потеки немало говорят о его судьбе. Горло прелата перерезано от уха до уха, а удар был настолько силён, что не только распорол глотку, но и оставил зарубку на позвоночнике Зана. Лицо мертвого священника выражает возмущение, смешанное с удивлением. Вокруг разбросано несколько осколков стекла из купола, некоторые забрызганы кровью.

Буря грядёт

Избранный архимандрит был убит прямо во время торжественной мессы, на глазах у множества собравшихся. Это не только ужасное преступление, но и оскорбление, нанесённое чести всей мальфийской знати и прямой вызов власти и положению Экклезиархии.

Как только столпотворение у Высокого алтаря тем или иным образом уляжется, а в храме не останется людей, не облечённых властью, слухи о произошедшем уже начнут расходиться за стенами Алефа, и события последуют одно за другим, подобно падающим друг за другом костяшкам домино. Как свита прореагирует на этот факт – решать ей. Агенты Трона могут попытаться выследить и схватить преступника любым угодным им способом, а могут сидеть, сложа руки. Теперь все решения – только их собственные. У персонажей есть независимость и ответственность, и нет отдающей приказы тёмной фигуры за их спинами.

После покушения

После нападения на Зана в храме остаются только преподобный Кэл со свитой, Веспасия с сёстрами, дьякон Энсор с немногочисленными служками и, скорее всего, персонажи игроков.

Если свита ещё не присвоила себе власть в Алефе, это сделает Кэл, апеллируя к своим кардинальским полномочиям, провозгласив себя главой храма на период чрезвычайного положения и приказав Энсору запереть весь комплекс до тех пор, пока с произошедшим не разберутся.

Ссылаясь на свою кардинальскую власть, Кэл официально объявит произошедшее несчастным случаем, до тех пор, пока нет доказательств обратного. Он считает, что возможная паника и удар, который получит вера, куда большим бедствием, чем то, что на самом деле убило Зана. Впрочем, внутри Алефа заявления Кэла довольно бессмысленны – старый и частично заброшенный храмовый комплекс не может быть полностью опечатан, так что слухи уже распространяются со скоростью лесного пожара.

Если инквизитор свиты объявит, что берётся расследовать смерть Зана, Кэл выразит своё согласие и предложит полное содействие Министорума до тех пор, пока будут соблюдаться все должные церемонии, а авторитет церкви в духовных делах не будет ставиться под сомнение.

Что будет свита станет делать дальше – полностью её дело. Ниже предложено несколько зацепок на случай, если агенты Трона возьмутся за расследование. Стоит отметить, что никто из присутствующих не уверен, что это вообще было убийство (как и то, кто именно первый крикнул про убийство) и что никому не известны точные детали этих зловещих событий.

Полномочия Кэла

Как кардинал Адептус Министорум, Кэл обладает огромной властью, как в духовных, так и в политических делах, значительными средствами и даже грубой силой. Хотя формально, он не может приказывать членам Святых Ордосов или мешать их действиям, агентам Трона стоит помнить, что ко мнению Кэла прислушиваются многие важные люди по всему Мальфийскому субсектору, а бесчисленные фанатики готовы умирать по одному ему слову. Лишь очень глупый инквизитор будет угрожать или перечить кардиналу, и лишь очень могущественный и уверенный в себе человек может позволить себе ссору с преподобным Кэлом.

Кэл не потерпит попыток свиты привести в Алеф какие бы то ни было вооружённые силы – этот храм находится под властью Экклезиархии, так есть и так будет. Агенты Трона, пытающиеся силой продавить своё требование, столкнутся не только с серьёзными последствиями, но и с практическими трудностями. Любая попытка давления на церковь будет сорвана инквизитором Нефрен (которая сделает это для собственного удовольствия, а также для того, чтобы увидеть, сможет ли свита выкарабкаться из такого положения) или инквизитором-кастеляном Тот (которая не захочет подвергать риску отношения Святых Ордосов с Министорумом субсектора и пытаться «мериться, у кого длиннее» с церковью без прямых доказательств существования ереси или скверны Варпа). Иными словами, свите придется доказать, что она способна сама делать свою работу.

Опасность свободы

Возможная опасность, которую несёт в себе природа **«Кровавого празднества»** – это отсутствие активных действий со стороны игроков; без четко поставленной цели, без врага, с которым нужно бороться, игроки будут сидеть сложа руки или колебаться, затягивая игру. Есть два пути решить эту проблему. Во-первых, ведущий может учесть предпочтения игроков – если им по душе боевые сцены, можно отыграть несколько сюжетно важных боёв, а если они любят помогать NPC, стоит столкнуть их с нуждающимся в помощи человеком. Ведущий может ввести персонажей, пытающихся вовлечь агентов в происходящее или даже издевающихся над их бездействием (инквизитор Нефрен отлично подходит на эту роль).

Ещё одна вещь, которую нужно учесть – это последствия бездействия, описанные в приключении. Без вмешательства агентов Трона произойдет эскалация насилия, волна которого выплеснется за пределы храма.

Ответственность и мотивация Кэла

Преподобный Кэл, в чьих руках ныне находится власть в Алефе, рассматривает произошедшую трагедию – неважно, было это убийство или нет – как кризис для мальфийской церкви, который он намерен разрешить. Он стремится к тому, чтобы Экклезиархии и её интересам был нанесён как можно меньший урон, а в особенности – к тому, чтобы не пошатнулась вера рядовых обывателей, видящих, что Министорум не может защитить даже своих членов, не говоря уже о прихожанах.

Наведение порядка в Алефе и установление правопреемства для кардинала важнее, чем выяснение подробностей смерти Зана. Если факт убийства будет доказан, Кэл непременно захочет увидеть, как гнев Экклезиархии обрушится на преступника и предпочтёт, чтобы казнь виновного была публичной. К счастью, обстоятельства смерти Зана позволяют Кэлу, как старшему кардиналу назначить нового архимандрита по своей воле, не советуясь с Синодом. У некоторых (возможно, и у свиты) это может вызвать ошибочные подозрения в адрес самого Кэла.

Настоящее испытание для нервов

Объявив смерть Зана несчастным случаем и назначив панихиду, Кэл смог удержать гостей в Алефе куда эффективнее, чем это сделал бы любой приказ, даже исходящий от Инквизиции. Покинуть Алеф сейчас – значит потерять лицо, ибо такой поступок можно объяснить чувством вины или, что ещё хуже, малодушием и страхом. К сожалению, смерть Зана доводит напряжение между несколькими группировками до точки кипения (как и было задумано заговорщиком), и если никто (читай – свита) не вмешается, скоро польется кровь. Кто преуспеет в такой междоусобице, а кто погибнет – решать ведущему, но это может повлиять на ход всей кампании.

Провозглашение траура

В течение часа после трагедии, преподобный Кэл устанавливает свою власть в Алефе, опираясь на свои кардинальские полномочия, данные ему каноническим правом Министорума, а также весьма недвусмысленную поддержку в лице сестры-легаты Веспасии и её войск. Как только станет ясно, что новых нападений не последует, Кэл приказывает навести в храме порядок и починить крышу так быстро, как только возможно (Энсор будет счастлив взяться за дело, надеясь избавиться от возможных улик). Кэл объявляет траур, называя смерть Зана *«трагической случайностью»* и говорит, что он будет пребывать на Высоком алтаре все три дня, которые продлится бдение, после чего должна состояться панихида (служба, на которую гости инвеституры настоятельно приглашены). Тогда же Кэл объявит и рукоположит нового архимандрита.

Ведение расследования

Взявшись за расследование, агенты Трона быстро поймут, насколько непростую задачу они на себя взвалили. Во-первых, расспрашивая участников церемонии, слуги Инквизиции поймут (если не осознали этого раньше), что среди присутствующих есть десятки людей, у которых был мотив убить прелата. Во-вторых, присутствующие заинтересованы не в раскрытии правды, а в обвинении тех, кого они бы хотели видеть виновными, используя смерть Зана как предлог возобновить старую вендетту или получить преимущества. Некоторые группировки, сведущие в искусстве мести, могут тайно выразить своё восхищение перед тем, кому хватило дерзости устроить убийство на таком многолюдном мероприятии. Они могут даже с профессиональной точки зрения заинтересоваться тем, как удалось провернуть такое.

Как только свита определит, что её цель – Энсор, и отправится искать его в глубинах Алефа, ведущему стоит переходить в третьей части приключения – **«Причинам и последствиям»**.

Кроме непосредственных улик (см. врезку **«Поиск улик»**), персонажи могут пообщаться с важными NPC. Разделом ниже описано то, что они знают или думают по поводу смерти Зана.

Лорд-регент Фафнир Беласко

Внешне сохраняющий хладнокровие, Беласко невероятно взбешён. Его кандидата убили у него на глазах, и события начали развиваться слишком стремительно, чтобы лорд-регент мог получить то, на что надеялся. Его планы сорваны, а Фафнир Беласко не тот человек, что оставит без ответа подобный выпад. Но лорд-регент не вчера родился и не позволит ярости ослепить себя. Внутренний голос подсказывает, что причастность дома Макен – слишком простой ответ. Беласко хочет доискаться до истины, прежде чем обрушивать на виновного всю полноту своего гнева, и потому уже отправил на поиски ответа множество тайных и явных агентов. Это явно не удержит его от того, чтобы позволить кому-то из своих доверенных слуг напасть на членов дома Макен и его союзников или бить в ответ, но, пока Фафнир не узнает, кто настоящий преступник, он будет держать в узде свой поистине апокалиптический гнев.

С агентами Трона, ведущими себя открыто и честно, зловещий лорд-регент будет холодно вежлив. В ответ на учтивую просьбу, Беласко согласиться придержать своих людей и не разжигать конфликт, если агенты Трона убедят его в необходимости этого. Но не стоит пытаться запугать Фафнира. Угрожая ему, агенты Трона создают себе чрезвычайно опасного врага и теряют если не союзника, то очень могущественного человека, которому могли бы оказать услугу и получить то же взамен.

Достопочтенный Гектор Макен

Гектор Макен возмущён и громко выражает своё возмущение каждому, с кем сочтёт возможным разговаривать. Он возмущён тем, что такое вопиющее безобразие произошло в его присутствии, возмущён тем, что его дом теперь будет оклеветан, возмущён тем, что ему придётся оставаться здесь и, наконец, возмущён тем, что Министорум позволил подобному произойти. Если начать его прямо допрашивать, он будет возмущён и этим. Гектор предполагает, что всё произошедшее спланировал Фафнир Беласко, *«ведомый своей ужасной смертоносной натурой и ненавистью к достопочтенному и невиновному дому Макен»*. Гектор, конечно, просто глупец, и если бы он не был таким глупцом, он бы куда больше опасался за свою жизнь. Окружение Гектора стремится обеспечить его безопасность и не показывать слабость, а встречать любую атаку контратакой. Такие нападки будет вести кровожадный сира Раббас Дженет, один из самых грубых и неотесанных прихлебателей Макена.

Архиисповедник Эутал

Эутал боится того, что он, как посланник церкви Тарсуса и соперник Зана, первым попадёт под подозрение и обвинения в убийстве. Природная паранойя вынуждает его удалиться на «уединенное молитвенное бдение» и запереться в своих покоях, спрятавшись за спинами телохранителей до самой панихиды. Попасть к Эуталу непросто, а при встрече он выглядит полубезумным, разрываемым между страхом быть обвинённым, страхом того, что он станет следующей жертвой, и страхом того, как его причастность к этому кровавому фиаско будет истолкована его господами с далекой Синтиллы.

Леди Теска Дюкен (инквизитор Хелейна Нефрен)

Церемония инвеституры оказалась для инквизитора Нефрен куда интереснее, чем она ожидала. Теперь ей остаётся только наблюдать за происходящим и, если потребуется, подлить масла в огонь. Нефрен не имеет никакого отношения к заговору, но верит, что он поможет мальфийской знати и Экклезиархии стать сильнее, избавившись от слабаков в своих рядах. Если свита знает, кто такая Нефрен на самом деле, она может обратиться к ней за помощью или советом (или даже обвинить её). В частной беседе инквизитор весело излагает свою точку зрения на происходящее и полную незаинтересованность в расследовании, которое, по её мнению, ныне в руках свиты. Она будет действовать открыто только в случае разоблачения Сидома. Исттваанка она или нет, но прислужники Архиврага должны быть уничтожены, где бы они ни обнаружились.

Все остальные

Большая часть присутствующей знати верит в то, что Зан был убит и очень логично подозревает дом Макен, помня о его долгой вендетте с Беласко. В зависимости от своей принадлежности к той или иной группировке, каждый громко отрицает виновность или наоборот невиновность дома Макен или же предусмотрительно воздерживается от любых заявлений. Каждый, хорошо знающий, как ведутся на Мальфи подобные дела, ждёт, что скоро польётся кровь, и непохоже, чтобы такие ожидания не оправдались.

Для многих представителей Коммерциа и в особенности иномирцев, смерть архимандрита и последующие события скорее всего станут целой чередой потрясений. Их слабое понимание того, насколько плохие вещи и насколько быстро могут произойти, скорее всего, приведёт к гибели нескольких человек. Те, кому хватает ума осознать, что покинуть Алеф сейчас – значит потерять лицо и нанести удар собственным интересам, становятся лёгкой добычей для бесчестных интриг, предметом насмешек и оскорблений. Нравится им это или нет, но они вовлечены в игру, покинуть которую будет непросто.

Духовенство Алефа испытывает равный страх за своё будущее и собственные жизни. Для местного клира и всей церкви Периферии, неискушённых в тонкостях мальфийской политики, всё происходящее кажется происками тёмных сил. Ирония в том, что они правы.

Что произошло на самом деле

Заговор Сидома, в который был вовлечён Энсор, свершился. В миг формального принятия Заном своего нового сана, Энсор отступил от алтаря и, отчасти укрывшись под статуей, отправил сигнал, активировавший заложенные в куполе храма подрывные заряды точно в миг очередного раската грома. Взрыв обрушил град обломков на собравшихся. Кроме того, повинуясь этому же сигналу специально подготовленный херувим напал на Зана сзади, вспорол горло прелата скрытым в руке моноклинком и мгновенно затерялся в массе своих растерянных собратьев.

На первый взгляд, всё выглядело так, будто прелата убил упавший сверху осколок стекла. Однако это объяснение не выдерживает никакой критики. Будучи околдован Сидомом, дьякон не осознавал очевидные недостатки такого плана. Для культиста Энсор – не более чем пешка, катализатор того разлада, что надеется вызвать Паноптикум. Сидом ожидает, что вскоре дьякон будет пойман и собирается обезопасить себя, найдя ещё одного козла отпущения.

Несчастный Энсор

Теперь, когда задача Энсора выполнена, колдовской туман, которым Сидом окутал разум дьякона, начинает быстро рассеиваться и чудовищность свершённого, равно как и опасность, которой он теперь подвергается, подавляют Энсора. Сидом же выказывает полное равнодушие к судьбе отыгравшей своё марионетки.

Дьякон сделает всё возможное, чтобы оградить себя от подозрений – он пойдёт даже на убийство, которое может совершить благодаря своей возможности удалённо управлять храмовыми сервиторами. Он попытается уничтожить или повредить записи, подкупить служек или найти подходящего козла отпущения, хотя он наверняка допустит какую-нибудь промашку. Почувствовав, что кольцо вокруг него сжимается, дьякон сбежит в катакомбы Алефа и, укрывшись в укрепленной Скинии, будет готов биться за свою жизнь.

Кровь порождает кровь

Между убийством Ллоренса Зана и панихидой по нему должно пройти три дня. Три дня, в которые тоже будут умирать люди. Вопрос лишь в том, что будет делать свита – опережать события, делать всё только хуже или беспомощно наблюдать?

● **Этап 1: Оскорбления.** Начинаются тайные убийства или нападения (попытки поджогов, избиений, похищений и т. д.), которые предпринимают союзники (или возможные союзники) домов Беласко и Макен против малозначимых членов враждебной группировки – слуг, агентов, членов Коммерциа.

● **Этап 2: Усобицы.** Если позволить циклу взаимных атак и контратак развиваться, вскоре убийства, совершённые при помощи стали, яда или бретёрства участятся, а их жертвами станут более важные лица. Под прицел могут попасть высокопоставленные представители Коммерциа или некоторые аристократы (например, Слир, Крейторн или Новенту), а убийства возможных свидетелей уже давно никто не считает.

● **Этап 3: Кровная месть.** Если эскалация насилия не была прекращена, и несколько видных людей уже погибло, законы вендетты полетят в тартарары. Теперь либо Гектор Макен неразумно прикажет своим приспешникам убить Фафнира Беласко (в чем они вряд ли преуспеют), либо Беласко приведет в действие плазменную гранату, вживлённую в тело тайно протащенной в покои Гектора одурманенной наложницы (а этот план, скорее всего, увенчается успехом). Любое из этих событий знаменует, как минимум частичную победу Сидома – что бы ни происходило дальше, Мальфи движется к открытой кровавой войне.

Свита может остановить насилие несколькими способами. Три подробно описаны ниже, но их совмещение (а также сочетание с другими, придуманными игроками) могут быть очень эффективными.

● Первый способ – он же самый быстрый и эффективный – добиться сотрудничества домов Макен и Беласко, заставив их временно забыть о своей вражде. Агентам Трона придется положить на чашу весов своё слово и свои жизни, прибегнуть к изощрённой дипломатии и завуалированным угрозам. Однако, этот способ, в лучшем случае, даст свите немного времени и пространства для манёвра, ведь такие важные действующие лица, как Энсор и Сидом не принадлежат ни к одному из двух великих домов.

● Второй способ – насадить мир и порядок силой, жёстко пресекая любые попытки нападений и убийств и показательно предавая преступников правосудию Святых Ордосов. Такие меры могут сдержать эскалацию насилия, но не прекратить её полностью. Хорошим союзником для свиты станет полковник Токар Бейл и его люди. Их немного, но каждый солдат вольной роты Бейла – закалённый ветеран, стоящий десятерых обычных солдат, что немаловажно при их найме. Тайным, но не менее полезным союзником агентов Трона окажется графиня Лилит Рев, несмотря на своё происхождение из малозначимого дома, обладающая превосходной шпионской сетью и стремящаяся поближе сойтись с Инквизицией. Она может помочь свите с перехватом атак и указывать по возможные цели для нападений.

● Третий способ – найти разгадку смерти Зана и представить доказательства вины Энсора обоим благородным домам. Это может прекратить насилие, если взаимный обмен нападениями и контратаками ещё не зашел слишком далеко. Если пролилось много крови (конец второго этапа или третий), причины вражды становятся неважны. Кроме того, неосторожные действия могут создать свите проблемы с Министорумом и преподобным Кэлом, который считает возможный раскол в церкви куда большим бедствием, чем «просто вендетта».

Мальфийский способ и что с ним делать

Вероятно, свита будет удивлена (по крайней мере поначалу), что не только мальфийская знать, но и духовенство Алефа воспринимает начавшиеся убийства и беспорядки как нечто совершенно нормальное. Клир, если его члены не попали под перекрестный огонь или если его святыни не были осквернены, позволяет аристократам резать друг друга во имя чести и вендетты. Это и есть «мальфийский способ» разрешения вопросов.

В храме есть, как минимум, два человека, недовольных происходящим и имеющих под рукой достаточно крепких ребят (или девчат) чтобы принять меры. Это сестра Веспасия и Азед Хаск. Оба считают творящийся хаос в храме Бога-Императора страшным кощунством, которому необходимо положить конец, невзирая ни на какие местные традиции и обычаи. Сестры Веспасии немногочисленны и заняты охраной Кэла, но, если с легатой удастся договориться, она перенаправит часть войск насаждать мир, патрулируя коридоры Алефа и помогая свите.

Хаск – совсем другое дело. Он довольно опасный союзник. За пределами храма, среди толп верующих, у Хаска есть почти сотня законченных фанатиков – это «благодатные паломники»,

как он их называет, которым для вмешательства в происходящее не хватает только оружия и власти. Работать с Хаском нужно очень осторожно, иначе удержать его и его фанатиков от чрезмерного «энтузиазма» будет довольно непросто. Кроме того, в обмен за свою помощь проповедник может потребовать что-либо от Святых Ордосов или преподобного Кэла.

Вмешательство истваанки

В зависимости от того, насколько черны замыслы ведущего, в сюжет может вклиниться инквизитор Нефрен. У неё есть собственная свита, да и сама Хелейна – опытная воительница. Нефрен может и увеличить число жертв, если не убедить её отступить. Нефрен может и помогать агентам Трона, сражаясь на их стороне или помогая разобраться с Сидомом в финальном столкновении (см. врезку **«Последний танец Сидома»**).

Гамбит Энсора

При первой возможности дистанцировавшись от расследования и выразив должную покорность преподобному Кэлу, Энсор постарается уйти в тень, покинув свои покои, держась как можно ближе к храмовым катакомбам, и используя многочисленных сервиторов, как свои глаза и уши. Разгул насилия позволяет ему замести следы, уничтожить улики и расправится со свидетелями.

В частности, дьякон при помощи херувима убивает Хулла Морака, который может свидетельствовать против него (см. раздел **«Страхи прощающего»** в первой части приключения). Морак и его адепт-писец будут обнаружены в своих покоях разорванными в клочья. Его смерть должна показаться свите странной, ведь покойный не принадлежал ни к одной их группировок, и если агенты Трона уже встречались с ним, то наверняка вспомнят его историю, или узнают, расспросив кого-то другого. Кроме того, успешный **трудный (-10) тест *«Медики»*** позволит определить, что Морак был убит таким же клинком, что и Зан.

Злоба во тьме

Со стороны за разворачивающимся хаосом наблюдает его создатель, Ротбер Сидом. Ему уже ничего не нужно делать, кровь льётся без его участия, и Сидом будет счастлив предложить свите любую помощь, какую сможет оказать. Если Энсор будет схвачен, Сидом исчезнет, приняв чужое обличие и попытавшись свалить вину на Эутала, надеясь, таким образом, вбить ещё больший клин между разными группировками Министорума.

Если этот план не пройдёт, Сидом применит другой. Это может случиться, если свите удалось остановить эскалацию насилия, поняв, что Энсор оказался чьей-то марионеткой, а целью заговора был хаос и разлад сам по себе, или если агенты Трона не пожелали заподозрить «очевидную» кандидатуру. Сидом очень терпелив, но осознав, что его обыграли, культист попытается разрешить все проблемы, устроив чудовищную бойню.

Среди собравшихся у Сидома есть несколько спящих агентов. Приведённые Сидомом в Алеф немые лицедеи связаны с могущественными демонами саду'сен и служат для них вратами в материальный мир. Нескольких Сидом может использовать для того, чтобы пролить ещё больше крови в стенах Алефа. Если же планы культиста будут окончательно сорваны, он решится на последнее средство (см. врезку **«Последний танец Сидома»**).



Поиск улик

Помимо пустых обвинений, домыслов и предположений, существует и некоторое количество объективных, в том числе вещественных, доказательств, которые может обнаружить свита. Ведущий волен добавлять новые.

Тело: у Зана рассечено горло, а удар был такой силы, что почти перерезал шею архимандриту и мгновенно убил его. Тщательный осмотр достаточно сведущим человеком (обладающим умением *«Медика»* или *«Сбор информации»* или подходящим мастерским умением) покажет, что рана похожа на те, что оставляют удары клинков с монозаточенным лезвием. Судя по направлению удара и его силе, это явно был не просто упавший осколок стекла.

Разбитый купол: если агенты Трона подберутся достаточно близко к куполу храма (по требованию им могут предоставить гравиподъёмник), персонаж, разбирающийся в подрывном деле (обладающий умениями *«Взрывотехника»*, *«Технология»* или *«Мастерство в технологии»*) поймёт, что к каркасу купола было прикреплено несколько зарядов, позже подорванных с расстояния. Размещение зарядов было далеко не наилучшим – заминировали не весь купол, а лишь одну секцию. Агентам стоит задуматься о сигнале – кто подал его и как рассчитал нужное время? Кто и когда разместил эти мины так высоко?

Свидетели: из-за явно спланированной вспышки паники, вызванной бурей, взрывом, темнотой и падающим стеклом, все, находившиеся в зале включая свиту (а это несколько сотен человек), видели всё – и вместе с тем, ничего. Многие видели шатающегося Зана и тревожно летающих вокруг херувимов, некоторые даже утверждают, что видели тот миг, когда кровь прелата обагрила всё вокруг, но никто не может точно сказать, что произошло.

Доступ: в храме неделями шли приготовления к церемонии и различные богослужения, на которых присутствовало множество священников и паломников. Порог храма переступали буквально тысячи гостей, клириков, не говоря уже об огромном количестве слуг и сервиторов.

Мотивы и возможность: во многих историях про убийства, определение того, кто имел мотив и возможность совершить преступление отсеивает множество кандидатур. Но только не в этом случае. Здесь присутствуют представители десятков разных группировок – церковных, аристократически, коммерческих, которые могли желать Зану смерти и обладали возможностью расправится с ним руками нанятых шпионов или убийц. Впрочем, внимание к деталям произошедшего говорит, что организовать убийство изнутри куда проще.

Многозначительное перо: если свите потребуется дополнительная подсказка в расследовании, ведущий может дать её в виде перышка херувима, искусственно выращенного и укрепленного медью. Агенты могут обнаружить такое перо на одежде Зана или плавающим в крови на алтаре или даже возле одного из неразорвавшихся зарядов на каркасе купола.

И что там с грозой?: это может расцениваться как намек на то, что в Алефе произошло нечто более зловещее, чем политическое убийство. Буря была очень важна для убийства, и хотя такие шторма вполне обычны на Мальфи в это время года, рассчитать время её начало точно было невозможно. Откуда она появилась так вовремя? На данном этапе ответ для свиты ещё далек от очевидности – но это был плод тёмного колдовства Паноптикума.

Часть III

Причины и последствия

«Все, что вам говорили, было ложью»

- максима Инквизиции

Финальная часть приключения повествует о раскрытии заговора и разоблачении виновных. Точный исход этой погони за истиной зависит от того, как много знает свита, и как распорядится этими сведениями.

В погоню за Энсором

Рано или поздно, найденные доказательства укажут на виновность Энсора, как это и есть на самом деле. Ниже перечислено несколько фактов, которые, несмотря на свою косвенность, могут погубить последнего.

● Энсор организовывал церемонию инвеституры и распоряжался на ней. Только он мог точно знать, где и когда подать нужный сигнал и только у него была возможность установить подрывные заряды.

● Свидетели могли видеть дьякона, отходящим от помоста как раз перед взрывом купола.



● Энсора не раз обходили повышением в церковной иерархии. Даже будучи старшим священником в Алефе, Энсор не рассматривался Синодом как кандидат на место архимандрита – и дьякон известен тем, что открыто выступал против такой несправедливости.

● Улики показывают, что непосредственно убийство Зана совершил один из херувимов, а только Энсор, как главный дьякон, имел полный доступ ко всем храмовым сервиторам, в частности, к херувимам. Журналы обращения к сервиторам подделаны, но Энсор легко мог провернуть и это.

● Прощающий Хулл Морак видел Энсора с двумя херувимами. При этом дьякон достаточно странно себя вёл, а сам Морак ныне найден жестоко убитым.

● Энсор испытывает огромный страх перед растущими подозрениями и возможным разоблачением, которое будет означать его гибель. Как только следователи подберутся достаточно близко, Энсор сбежит в катакомбы и больше не появится на поверхности, чем только лишний раз докажет свою вину.

В катакомбы

Катакомбы Алефа – тёмный лабиринт кажущихся бесконечными коридоров, костехранилищ, складов, генераториев, воздуховодов и заброшенных залов, углублённых в каменное плато, на котором стоит Алеф. Главной целью свиты в катакомбах, скорее всего, станет Скиния – бронированный зал, из которого возможно удалённое управление защитными системами Алефа. Чтобы попасть в это место свите, вероятно, понадобится помощь, в том числе боевая. Трудным ли будет их путь – решать ведущему.

К счастью для свиты Энсор не обладает полным контролем над всей системой и, если персонажи отправятся к преподобному Кэлу со своими подозрениями, тот может использовать кольцо архимандрита, чтобы отключить сервиторов, оставив Энсора без защиты. Кэл также может отправить Веспасию и кольцо вместе со свитой, что позволит агентам Трона обойти немало запертых дверей и систем безопасности.

Скиния

Скиния – большой, похожий на бункер, зал управления, вход в который перекрывает бронедверь (см. **раздатку II**). Если системы защиты были отключены с помощью кольца архимандрита, Энсор пустит в ход своё оружие последней надежды – трёх аркофлаггелантов из катакомб Алефа, пробужденных от долгого сна и подчиняющихся командам дьякона. Профили аркофлагеллантов ведущий может найти в книгах **«Последователи Тёмных богов»** и **«Кровь мучеников»**.

Если системы защиты не были отключены, агентам Трона придётся взламывать бронированные двери (что требует двух успешных **тяжёлых (-20) длительных тестов *«Безопасности»* или *«Мастерства в тёмных делах»***). Аркофлагеллантов будут поддерживать три херувима, один из которых – тот самый, что убил Зана. Всё это, вкупе с другими орудиями и боевыми сервиторами представляет серьёзную опасность для команды агентов. Энсор же в ходе боя прячется за консолью, что-то скуля и приказывая сервиторам не давать пощады врагу.

Захват Энсора живым

Схваченный дьякон оказывается сломленным человеком, далеко не таким суровым и властным, каким выставлял себя ещё пару дней назад. Он умоляет о милосердии и готов рассказать всё, что знает, поведав обо всех подробностях своего преступления, выдав Сидома и даже упомянув о его странных лицедеях. Персонажи, сведущие в подобных вещах (обладающие умениями *«Запретное знание (Псайкеры или Варп)»* или *«Мастерство в запретном знании»*) осознают, что на воспоминания и суждения Энсора долгое время оказывала влияние скверна Варпа.

На расспросы о мотивах преступления, Энсор рассказывает о своей глубокой горечи от того, что его уже в который раз не назначили архимандритом, о подозрениях в том, что все окружающие презирают его, о том, что по его, Энсора, мнению, остальные кандидаты – не более чем жалкие карикатуры. Непонятно, насколько эти чувства и мысли самостоятельны, а насколько были внушены тёмными силами.

Таким образом, после поимки Энсора и раскрытия убийства Зана, окончание кровавой драмы будет зависеть от того, как сами игроки захотят его отыграть. Им предстоит решить судьбу преступника, свершив правосудие самим (тайно или публично) или передать дьякона в руки преподобного Кэла или даже Фафнира Беласко. Каждый возможный вариант чем-то обоснован и каждый возымеет свои политические последствия.

В случае смерти Энсора

Если дьякон был убит ещё до того, как допрошен, многие тайны умрут вместе с ним. В частности, он не сможет рассказать свите о том, как именно произошло убийство, и каковы были его мотивы. Однако тщательный опрос свидетелей, видевших Энсора в последние несколько дней, и исследования списков гостей и тонкостей снабжения церемонии всем необходимым, подтвердят, что дьякон «пропадал» и не занимался своими обычными обязанностями в течение достаточно длительного срока.

Для этого потребуется три успешных **простых (+10) длительных теста *«Технологии»* или *«Мастерства в технологии»***. Тест можно бросать каждые десять минут. Этим же способом можно узнать, что люди Сидома не значатся в списках гостей и не имеют никаких законных оснований присутствовать в Алефе, куда они попали только благодаря хитрости Энсора.

Поиски Сидома

Не раньше, чем агенты Трона отправятся в катакомбы за Энсором, Ротбер Сидом попытается исчезнуть. Его агенты, большей частью околдованные, подкупленные или ментально порабощённые, будут следить за свитой. Сам Сидом оставит свои покои, придав им такой вид, будто их бросили в большой спешке и оставив в качестве улики, связывающей его с Энсором спрятанный в шкафу труп одного из энсоровых служек.

Обыск комнат Сидома выявит ещё одну улику – зашифрованный инфокристалл, видимо, в спешке отъезда брошенный под кровать. Прочитать его содержимое можно лишь расшифровав его, для чего потребуется четыре успешных **трудных (-10) длительных теста *«Учёного знания (Криптология)»*, *«Шифров»* или *«Мастерства в криптографии»***. Второй вариант – послать кристалл с курьером в Сторожевую башню, эрудиты которой могут относительно легко справиться с расшифровкой. В кристалле найдётся много информации о расписании кораблей, отбывающих с Мальфи, передвижении паломников, секретные коды доступа с инфоклеймом центрального реестра Синтиллы (а возможно и архиисповедника Эутала), что в улье Тарсус. Всё это похоже на набор путей отхода с Мальфи, которыми может воспользоваться убийца. Крайне маловероятно, что свита сможет проработать их все, но ведущему не стоит препятствовать им в этом.

На самом же деле, церковь Тарсуса здесь не при чем – Сидом просто наводит тень на плетень, и агентам Трона стоило бы с осторожностью отнестись к таким «случайно» обнаруженным уликам.

Где же Сидом теперь? Хотя все улики указывают на то, что культист уже сбежал, ничто не может быть дальше от истины. Прибегнув к своим колдовским способностям, он убил одного из малозначимых гостей Алефа и принял его облик. Ведущий может выбрать одного не слишком важного «именного» NPC, с которым свита уже встречалась – этот человек был убит, и теперь Сидом выдаёт себя за него.

Настоящим убийцей был..!

Вполне вероятно, что проницательные игроки проработают версию участия Сидома (или сразу начнут подозревать его) или будут очень скрытны, преследуя Энсора ещё как-либо разрушат планы культиста. Это необязательно будет «сломом» сценария – ведущий может дать свите возможность встретиться с Сидомом лицом к лицу и на своих условиях. Помните, что даже сам по себе он очень опасный противник, и свите быстро предстоит это осознать.

(На заметку: жертвой Сидома не может быть один из ключевых персонажей приключения – они слишком хорошо охраняются и их очень сложно достоверно изображать). Приняв чужой облик, Сидом стремится быть поближе к агентам Трона, наблюдая за их деятельностью и умозаключениями и вмешиваясь, когда что-то идет вразрез с его планами.

Церемония скорби и поиски виновного

Когда заговор будет раскрыт, свите предстоит изложить свои догадки преподобному Кэлу и другим важным NPC. То, как будут восприняты их слова, зависит от многих факторов – от их отношений с различными фракциями, произошедших событий, совершённых действий и сказанных слов. Успех работы свиты во всём приключении будет оцениваться сейчас. В конце концов, именно поддержание порядка и целостности Империума, а не простые казни еретиков – это основная работа Инквизиции.

Если агентам Трона удастся убедить сильнейшие группировки в своей правоте, дело будет решено (официально, по крайней мере). Разоблачение или смерть Сидома положит конец вражде, и недавние противники «со скорбью и смирением» отправятся на панихиду по Зану, после которой все смогут ступать с миром. Если же Сидом всё ещё остается жив, может произойти нечто ужасное (см. врезку **«Последний танец Сидома»**).

Слишком много крови

Если конфликт в Алефе дошел до третьего этапа (как указано в разделе **«Кровь порождает кровь»**), уже никто, кроме церкви, не заботится об истине. Всё собрание превращается в арену, где власть имущие перебрасываются оскорблениями и угрозами, часть из которых может летать даже в сторону свиты – особенно, если в числе агентов Трона есть кто-то, заслуживший ненависть собравшихся или если одной из фракций было бы выгодно исказить выводы Инквизиции. Главный козырь свиты – Сидом. Если же ей удастся доказать, что Сидом – не просто чей-то агент или наёмный убийца, а прислужник Губительных сил, это заставит задуматься даже дома Макен и Беласко, ибо никто не хочет быть одураченным, особенно Тёмными богами.

Поиски виноватого

Если истинная природа Сидома так и не была раскрыта, то кто же тогда преступник? У свиты есть возможность изложить свои суждения и подозрения, опираясь на собранные сведения.

Если агенты Трона пытаются обвинить великий дом, церковную группировку или бросить тень подозрения на какую-либо другую организацию, существующую в кампании, им следует помнить о том, какие последствия это может иметь. Вполне вероятно, что независимо от того, что агенты будут делать, они так или иначе наживут себе заклятого врага.

Возможные концовки

Это приключение может заканчиваться очень по-разному, в зависимости от того, что удалось узнать свите, и как она действовала. Последствия могут быть самыми разными:

● *Вина Энсора была раскрыта, но конфликты и насилие остановить не удалось.* В лучшем случае это можно назвать частичным успехом. Преступники понесут наказание, но семена гражданской войны оказались посеяны.

● *Вина Энсора была раскрыта, а начавшиеся конфликты и насилие удалось остановить до того, как всё зашло слишком далеко.* Такой исход – определённо большой успех свиты, ибо виновные были наказаны, а порядок сохранён.

● *Сидом был разоблачён как слуга Губительных сил.* Это победа, оправдывающая любые сопутствующие жертвы. Уничтожение такого источника влияния Хаоса очень важно для Инквизиции и безопасности Империума. Раскрыв Сидома, свита докажет свою компетентность.

● *Сидом не был разоблачён и, по мнению свиты, был просто агентом влияния.* Свита не справилась с выполнением главнейшей обязанности, возложенной на Инквизицию, что может привести к кровавым последствиям для Мальфи.

Необязательная сцена: Последний танец Сидома

Если свите удалось замять конфликт в зародыше, не допустить раскола и сорвать заговор Сидома, но ведущий хочет устроить более жестокую развязку, то на помощь ему придут кипящее безумие и порожденная Варпом злоба Сидома, что заметно омрачат счастливую развязку. Культист попытается одним ударом разрушить установившийся мир и достигнуть своих целей.

Свиту и часть собравшихся приглашают на панихиду по почившему Зану. Во время службы на собравшихся нападает Сидом и его приспешники, если они не были убиты или разоблачены ранее. Ведущий может вызвать у игроков дурные предчувствия, мрачные воспоминания и побудить к столь же мрачным мыслям, описывая закутанных в рясы и капюшоны скорбящих священников и поредевшие ряды знати и Коммерциа. Ни инквизитор Нефрен, ни Гектор Макен, ни Фафнир Беласко (если они остались в живых) на мессе не присутствуют – они уже отбыли восвояси.

Сидом не будет терять времени и нападёт, как только церемония начнётся. У него нет продуманного плана, он не собирается разглагольствовать о превосходстве Хаоса, а просто несёт кровь и смерть. Полдюжины рассеянных среди собравшихся получеловеческих слуг Сидома – безмолвных лицедеев, ныне замаскированных под церковников, по команде своего господина совершат ритуальное самоубийство, потроша сами себя голыми руками, дабы высвободить заключенное внутри них зло. Так среди собравшихся возникают демоны саду'сен (см. раздел **«NPC и антагонисты»**), убивая всех вокруг, и вызывая всё больше и больше ужасов Варпа. Сидом же в своей фальшивой личине, пользуется этим хаосом, чтобы нанести удар по настоящей цели. Первый в списке его врагов – преподобный Кэл, а затем и агенты Трона, сорвавшие его замысел. Истинная сущность Сидома раскрылась – он безумец, который разрушит всё и убьёт каждого перед тем как осквернить Высокий алтарь, если его не остановят. А остановит его только смерть.

Ведущему: отыгрыш атаки Сидома

Нападение Сидома нужно описать как безумную, кровавую бойню, наполненную паническими криками, потоками хлещущей крови, вспышками полночно-чёрного пламени и беспорядочной стрельбой со всех сторон. Необязательно отыгрывать битву подробно, достаточно той части, в которой участвует свита. Её цель – просто не дать Сидому опустошить здесь всё, а это задача вполне выполнимая.

Победа Сидома?

Существуют два возможных исхода на тот случай, если Сидом не был раскрыт. Первый заключается в том, что волна всеобщей враждебности и беззакония начинает распространяться за стены Алефа, приводя к тому, что и планировал Паноптикум. Два великих дома готовятся к противостоянию, и скоро вспыхнет пламя войны, что будет полыхать много лет и надолго ослабит Мальфи. Кроме того, планетарная церковь сильно потеряет в авторитете из-за расходящихся слухов и растущего неуважения к ней, что в будущем может привести к расцвету культа. Ну и наконец, поражение свиты означает и то, что Инквизицию одурачили.

Если события примут такой оборот, Сидому будет больше нечего здесь делать, и он, прикрываясь украденной личиной, покинет Алеф, сочтя свою миссию выполненной. Впрочем, после того как дело будет сделано, Сидом может и задержаться немного для последнего акта ужаса и варварства, желая дать понять свите, что их обдурили. Однако ведущий может и сохранить тайну его личности до тех пор, пока посеявшей ветер свите не придется пожинать бурю в следующих приключениях.

Награды

«Кровавое празднество» – непростое приключение, и за его успешное завершение ведущему стоит наградить игроков 500-750 *очками опыта* (в зависимости от конкретных действий агентов). За точные догадки, проявленный героизм, хитрые планы следует дополнительно выдать 100-200 ОО. Аналогичная дополнительная награда может быть уместна, если свите удалось очень быстро найти виновного или предотвратить всеобщую войну.

Дела светские и церковные

События в Алефе будут иметь далеко идущие последствия, независимо от концовки; последствия, за которые во многом ответственны персонажи игроков. Убийство Зана ослабило некоторые благородные дома и торговые корпорации, а иные и вовсе погубило. В игре появились новые игроки, готовые защищать свои интересы. Каждый из них готов платить свите своей благодарностью или презрением. Мальфийский Министорум ослаб или напротив, получил лишний толчок к пробуждению. Кто будет новым архимандритом Алефа – вопрос ещё нерешённый, но в свете уже произошедшего он становится ещё более важным для духовной элиты сектора, чем был до смерти Зана.

Если смерть прелата Зана, заговор Сидома и распри в Алефе стали камнем, брошенным в омут, то круги на воде, что он вызвал, ещё только расходятся. Точные последствия для Министорума, Мальфи, Инквизиции и свиты пока неизвестны.



NPC и антагонисты

В этом разделе представлены профили важных и полезных NPC, предназначенные для использования в ходе **«Кровавого праздненства»**. Ради экономии места здесь не приводится текстовых описаний – их вы можете найти в тексте самого приключения.

В Алефе находится огромное количество людей – важных персон, случайных прохожих, слуг и священников, немалую часть которых свита никогда не повстречает – профили большинства таких малозначимых NPC ведущий может найти в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»** и использовать с минимальными изменениями.

Чтобы отобразить присутствующих членов знати и Коммерциа подойдут профили *беспутных аристократов* (стр. 584), *торговых магнатов* (стр. 587) и *рецидивистов* (стр. 588).

Священники Алефа могут использовать профиль *проповедников Министорума* (стр. 587).

Телохранители, лакеи и прочая прислуга могут использовать профили *граждан* (стр. 583), *писцов* (стр. 588), *артистов* (стр. 584) и *законников* (стр. 584). Особенно умелым телохранителям подойдёт профиль *охотника за головами* (стр. 581).

Если вы желаете добавить разнообразия, то в приключении **«Изломанные судьбы»** (первой части трилогии **«Наследие Хаарлока»**) найдётся ещё несколько профилей для знати и слуг.

Помните также, что персонажи-NPC не обязаны подчиняться всем тем правилам, которым следуют персонажи игроков.

Духовенство и его слуги

Прелат Алоренс Зал								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
23	30	25	30	29	40	40	37	39
Количество ран: 13				**Скорость:** 2/4/8/16				
Общий БВ: 3				**Броня:** ксеноячеистый жилет скрытного ношения (торс 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)+10», «Запретное знание (Ересь, Культы) (Инт)», «Обольщение (Тов)+20», «Обыденное знание (Администратум, Империум, Имперское кредо) (Инт)+10», «Оценка (Инт)», «Ремесло (Переписчик, Писатель) (Инт)», «Учёное знание (Архаика, Геральдика, Имперское кредо, История Мальфи, Легенды, Философия) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Равный (Мальфийский Министорум)».*

Броня: ксеноячеистый жилет скрытного ношения (торс 4)

Оружие: нет.

Снаряжение: церковное облачение *высшего качества*, старинные карманные хроно с драгоценной цепочкой, фамильный перстень-печатка, личный вокс, церковные реликвии.

Дьякон Энсор								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	20	33	40	30	32	38	40	22
Количество ран: 13				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Имперское кредо, Технология) (Инт)+10», «Учёное знание (Имперское кредо, История Мальфи) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Аура власти», «Бесстрашие», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное)».*

Броня: нет.

Оружие: нет, но в схватке в Скинии дьякон будет вооружен цепной глефой (2к5+5 Р, ББ 2, Разрывное, Громоздкое)

Снаряжение: толстая ряса с капюшоном, разнообразные ключи, знаки допуска и церковные предметы.

Околдованный: Энсор опутан магией Паноптикума, и его мысли похоронены глубоко внутри него. Все попытки прочитать мысли дьякона при помощи психосил сильно затруднены (Энсор получает бонус +30 к сопротивлению таким попыткам).

Архиисповедник Эутал								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
22	26	30	30	34	43	38	38	41
Количество ран: 12				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** розарий				

Умения: *«Бартер (Тов)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)», «Грамотность (Инт)+10», «Командование (Тов)+10», «Логика (Инт)», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)+10», «Обыденное знание (Администратум, Империум, Имперское кредо) (Инт)+20», «Оценка (Инт)+10», «Проницательность (Вос)+10», «Ремесло (Церковный правовед/Исповедник) (Инт)+10», «Учёное знание (Имперское кредо, Правосудие, Экклезиархия) (Инт)+10», «Шифры (Канцелярский суд, Синтиллийский двор, Церковь Тарсуса) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Аура власти», «Мастер-оратор», «Паранойя», «Пистолеты (Лазерные)», «Пресыщенный», «Равный (Синтиллийская знать, Экклезиархия)».*

Броня: розарий.

Оружие: компактный пистолет скрытного ношения (15 м., 1/-/-, 1к10+1 Э, ББ 0, Маг 15, ПД, Надёжное).

Снаряжение: ряса Экклезиархии, посох полномочий, молитвенник, фамильный перстень-печатка, талисман-пропуск (Министорум, Церковь Тарсуса), верительные грамоты, личный вокс дальнего радиуса действия, личный реликварий, автоперо, фляжка отличного амасека.

Преподобный Кэл								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
05	22	30	12	12	49	39	8/40	40
Количество ран: 11				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 1				Броня: см. описание				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)+10», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Ересь, Культы) (Инт)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10», «Маскировка (Тов)+10», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Имперское кредо) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Тайный язык (Экклезиархия) (Инт)+20», «Учёное знание (Имперское кредо) (Инт)+20», «Шифры (Церковь Мальфи) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Героические таланты: *«Истинный лидер».*

Таланты: *«Мастер-оратор», «Ненависть (Еретики)», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Очисти нечистое», «Паранойя», «Равный (Экклезиархия)», «Скрытая полость», «Сопротивляемость (Страх)», «Чистая вера», «Чуткий сон».*

Особенности: *«Сверхъестественная Сила воли (×2)»*, кроме того Кэл обладает талантом *«Автсангвина»*, который, наряду с системой поддержания жизни, дают ему системы его кресла.

Броня: кресло предоставляет Кэлу 5 *очков брони* для ног и защищает от всех атак сзади. Кроме того, в него встроен розарий (см. стр. 153).

Оружие: в кресло Кэла встроена незаметная постороннему взгляду пси-пушка Ордо Маллеус (120 м., 1/-/5, 2к10+5 В, ББ 5, Маг 40, 3 ПД, Надёжное, Освящённое, Разрывное)

Снаряжение: вотивные предметы, личный молитвенник, постановщик пси-помех.

Сестра-легата Вespасия								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
51	48	40	45	38	35	35	48	28
Количество ран: 22				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				Броня: лёгкая силовая броня Адепта Сороритас (всё по 7)				

Умения: *«Бдительность (Лов)+10», «Грамотность (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Ересь, Мутанты) (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Исполнитель (Певец) (Тов)», «Командование (Тов)+20», «Лазанье (Лов)», «Медика (Инт)», «Обыденное знание (Война, Империум, Имперское кредо) (Инт)+10», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Гнев праведника», «Железная дисциплина», «Мастер клинков», «Ненависть (Демоны, Еретики)», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Печать Судьбы (2 очка судьбы)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб)», «Сопротивляемость (Страх)», «Стальные нервы», «Чистая вера».*

Оружие: болтер Годвин-Де'аз (90 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 20, ПД, Разрывное), моноклинок (1к5+5 Р, ББ 2), силовой меч (1к10+8 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле).

Броня: лёгкая силовая броня Адепта Сороритас (всё по 7).

Снаряжение: микробусина, респиратор, фотовизор, два запасных магазина для болтера, один магазин благословленных патронов для болтера.

Член Почётной гвардии Адепта Сороритас								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	45	40	45	36	30	35	40	18
Количество ран: 15				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				Броня: лёгкая силовая броня Адепта Сороритас (всё по 7)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запугивание (Сил)», «Исполнитель (Певец) (Тов)», «Лазанье (Лов)», «Медика (Инт)», «Обыденное знание (Война, Империум, Имперское кредо) (Инт)», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб)», «Сопротивляемость (Страх)», «Стальные нервы».*

Броня: лёгкая силовая броня Адепта Сороритас (всё по 7).

Оружие: болтер Годвин-Де'аз (90 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 20, ПД, Разрывное), моноклинок (1к5+5 Р, ББ 2).

Снаряжение: микробусина, респиратор, фотовизор, три запасных магазина для болтера.

Херувим-убийца								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	10	16	20	30	18	27	30	10
Количество ран: 5				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 2				Броня: машина (всё по 1)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Скрытность (Лов)+10».*

Таланты: *«Одарённый (Скрытность)», «Оружие ближнего боя (Примитивное)».*

Особенности: *«Запрограммированные инстинкты», «Летун (5)», «Машина (1)», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Размер (Маленький) (3)».*

Запрограммированные инстинкты: херувим не будет атаковать или ввязываться в бой, если ему не прикажут. Будучи ранен или напуган, он попытается сбежать. Будучи предоставлен самому себе, херувим норовит залезть повыше и сидеть там, пока его не позовут. Некоторые считают этих существ теми ещё пройдохами, а в домах аристократов и церквях рассказывают, что херувимы крадут маленькие блестящие вещицы и прячут наверху *(в оригинале указана просто особенность **«Запрограммированные инстинкты»** без пояснения, что это, но речь явно об одноимённой особенности херувимов со стр. 359 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).*

Броня: машина (всё по 1).

Оружие: выдвижной моноклинок (1к5+1 Р, ББ 2).

Снаряжение: нет.

Благородные дома

Лорд-регент Фафнир Беласко								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
37	43	33	40	38	60	51	45	37
Количество ран: 17				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** плащ из ксеноячеистой ткани (всё по 4)				

Невероятно могущественный и опасный аристократ, чьими стараниями Зан должен стать архимандритом к вящей досаде противников дома Беласко.

Умения: *«Азартные игры (Инт)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Грамотность (Инт)+10», «Запретное знание (Ересь, Ксеносы, Культы) (Инт)», «Командование (Тов)+10», «Обман (Тов)+20», «Обольщение (Тов)», «Проницательность (Вос)+10», «Стойкость (Вын)», «Трёп (Тов)», «Язык (Архаичный мальфийский, Высокий готический, Низкий готический, Пустотный жаргон) (Инт)+10».*

Мастерские умения: *«Мастерство в криптографии», «Мастерство в обыденном знании», «Мастерство в торговле (Инт)», «Мастерство в учёном знании».*

Таланты: *«Автосангвина», «Бесстрашие», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб, Болтерные)», «Пресыщенный», «Экзотическое оружие (Игольный пистолет)».*

Особенности: *«Печать Судьбы (3 очка судьбы)», «Сверхъестественная Сила воли (×2)».*

Броня: плащ из ксеноячеистой ткани (всё по 4)

Оружие: сконструированный лично для Фафнира игольный пистолет (25 м., 1/2/-, 1к10+2 Р, ББ 4, Маг 8, ПД, Токсичное, Точное), дуэльный лазерный псистолет «Хайер-Аддин» (30 м., 1/2/-, 1к10+4 Э, ББ 4, Маг 1, ПД, Разрывное, Точное), силовой клинок «Серпент» (1к10+4 Э, ББ 6, Силовое поле).

Снаряжение: роскошный костюм и украшения, бионическая дыхательная система *хорошего качества*, талисман-пропуск (Дом Беласко (Главный), Лига знати), личный вокс с зашифрованным каналом связи, ноль-коробка образца Станков, три батареи для дуэльного лазера.

Оруженосец дома Беласко								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	42	45	40	35	28	35	35	26
Количество ран: 12				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** панцирные и ячеистые доспехи (голова и ноги 4, руки 3, торс 5)				

Умения: *«Азартные игры (Инт)», «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Инт)», «Грамотность (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запугивание (Сил)+10», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Технология) (Инт)», «Проницательность (Вос)+10», «Ремесло (Телохранитель) (Инт)», «Сбор информации (Тов)», «Стойкость (Вын)+10», «Технология (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое Цепное)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Стаб)», «Пресыщенный», «Разоружение», «Стальные нервы».*

Броня: панцирные и ячеистые доспехи (голова 4, руки 3, торс 5, ноги 4).

Оружие: болт-пистолет (30 м., 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 12, ПД), цепной меч (1к10+6 Р, ББ 2, Разрывное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: респиратор, фотовизор, личный вокс с зашифрованным каналом связи, три запасных магазина болтерных патронов/

Достопочтенный Гектор Макен								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
14	20	30	30	30	28	22	37	31
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Азартные игры (Инт)», «Грамотность (Инт)», «Ловкость рук (Лов)», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Стойкость (Вын)+20», «Трёп (Тов)», «Учёное знание (Геральдика, Империум, История Мальфи) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Пресыщенный».*

Броня: нет.

Оружие: нет.

Снаряжение: франтоватое одеяние, отдающие дурным вкусом ювелирные украшения, талиман-пропуск (Дом Макен, Лига знати), личный вокс с зашифрованным каналом связи, устройство управления белыми когтями (замаскировано под браслет).

Сира Раббас Дженет								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	45	35	40	41	27	22	40	25
Количество ран: 15				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 4				**Броня:** изукрашенный лёгкий панцирный и ячеистый доспех (руки 3, торс 5, ноги 2)				

Умения: *«Азартные игры (Инт)», «Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Выслеживание (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запугивание (Сил)+10», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Сбор информации (Тов)», «Скрытность (Лов)», «Слежка (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Учёное знание (Геральдика) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Железная челюсть», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Шоковое, Цепное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Стаб)», «Пресыщенный», «Разоружение», «Стальные нервы», «Стрельба от бедра».*

Броня: изукрашенный легкий панцирь и ячеистый доспех (руки 3, торс 5, ноги 2)

Оружие: компактный плазменный пистолет (15 м., 1/-/-, 1к10+5 Э, ББ 6, Маг 6, 4 ПД, Перегрев, Перезарядка), силовой меч (1к10+8 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле).

Снаряжение: дорогой нарядный костюм с кушаком, талисман-пропуск (Дом Макен (младший)), пятьдесят тронных золотых, личный вокс с зашифрованным каналом связи, фляжка квадиского Скорбного сбора.

Белый коготь								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	10	50	50	38	20	40	30	10
Количество ран: 20				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 5				**Броня:** машина (всё по 6)				

Двое этих роскошных киберфамильяра охраняют личные покои Макена и сопровождают хозяина на публике, когда это возможно.

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+20», «Выслеживание (Инт)+20», «Скрытность (Лов)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Одарённый (Скрытность)», «Оружие ближнего боя (Примитивное)».*

Особенности: *«Бронированный», «Жестокий натиск», «Машина (4)», «Ночное зрение», «Четвероногий».*

Броня: машина (всё по 6).

Оружие: клыки из костей пустотного кракена (2к5+7 Р, ББ 3, Разрывное).

Снаряжение: встроенные вокс-системы, фотовизор, носовые фильтры, вживленный инъектор с тремя дозами френзона и двумя дозами стимма (управляется удаленно).

Коммерциа

Леди Теска Дюкен (инквизитор Хелейна Нефрен)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	48	32	37	34	51	48	57	41
Количество ран: 17				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** см. описание				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Грамотность (Инт)+20», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Преступность) (Инт)», «Обыденное знание (Администратум, Империум) (Инт)+20», «Обыденное знание (Имперское кредо, Экклезиархия) (Инт)+10», «Ремесло (Купец) (Инт)+10», «Тайный язык (Аколиты, Говор улья Вольг, Собственный язык Нефрен, Рогатая тьма) (Инт)», «Учёное знание (Архаика, Оккультизм, Философия) (Инт)», «Учёное знание (Бюрократия, Правосудие) (Инт)+10», «Шифры (Адептус Арбитрес, Аколиты, Бледная толпа, Инквизиция, Собственный язык Нефрен) (Инт)+10», «Шифры (Оккультные) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+20».*

Мастерские умения: *«Мастерство в запретном знании», «Мастерство в расследованиях».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Броня презрения», «Ненависть (Демоны, Псайкеры)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Тёмная душа».*

Героические таланты: *«Предусмотрительный разум».*

Таланты Влияния: *«Революционер».*

Особенности: *«Закалённый разум», «Несгибаемая воля Инквизиции», «Печать Судьбы (2 очка судьбы)».*

Броня: комбинезон скрытного ношения с гексаграмматическими печатями (торс 3, руки 1, ноги 1), излучатель отражающего поля в горжете (выключен, когда нет прямой необходимости).

Оружие: наперстный игольник (10 м., 1/-/-, 1к10 Р, ББ 2, Маг 3, Токсичное, Точное), наперстный огнемёт (5 м., 1/-/-, 1к10+4 Э, ББ 3, Маг 1, Огненное), стилет, выкованный на Станках (1к5+4 Р, ББ 4, Сбалансированное, +10 к Ближнему бою); Нефрен имеет доступ почти к любому оружию и может получить его, если потребуется.

Снаряжение: роскошный наряд, инфопланшет, инсигния инквизитора (спрятана), кольцо-пропуск (Коммерциа), две понюшки ночной пыли, вживленный постановщик пси-помех, инъектор с двумя дозами детокса и двумя дозами стимма.

Представитель Коммерциа								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	30	35	35	30	33	40	35	40
Количество ран: 12				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** ячеистый жилет скрытого ношения (торс 4)				

Этот профиль подойдет для вице-канцлера Якель Слир и других торговцев.

Умения: *«Бартер (Тов)+10», «Бдительность (Вос)», «Безопасность (Лов)», «Грамотность (Инт)», «Командование (Тов)», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)+10», «Обыденное знание (Империум, Мальфийский субсектор, Торговля) (Инт)», «Оценка (Инт)+10», «Проницательность (Вос)+10», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готик, Высокий готик, Жаргон торговцев) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)».*

Броня: ячеистый жилет скрытного ношения (торс 4)

Оружие: компактный лазпистолет (15 м., 1/-/-, 1к10+1 Э, ББ 2, Маг 15, ПД, Надёжное), мономеч (1к10+3 Р, Бро 2, Сбалансированное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: дорогая одежда, украшенная знаками или гербами, личный вокс с зашифрованным каналом связи, печать торговой корпорации или благородного дома, инфопланшет, 3к10 тронных золотых.

Губительные силы

Повелитель Ротбер Сидом								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
55	38	40	$^{15}/_{51}$	42	38	42	$^{9}/_{38}$	50
Количество ран: 37				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 15				**Броня:** нет				

Умения: *«Запугивание (Сил)+10», «Инвокация (СВ)+10», «Исполнитель (Тов)+10», «Командование (Тов)+10», «Обман (Тов)+20», «Обыденное знание (Империум, Имперское кредо, Коммерциа) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)+20», «Ремесло (Купец, Работорговец, Предсказатель) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Тайный язык (Паноптикум) (Инт)+10», «Трёп (Тов)», «Шифры (Коммерциа, Оккультные) (Инт)», «Язык (Высокий готичесикй, Низкий готический, Пустотный жаргон) (Инт)».*

Мастерские умения: *«Мастерство в запретном знании», «Мастерство в наблюдении».*

Таланты: *«Благосклонность Варпа», «Великий колдун (Псирейтинг 4)», «Высокое искусство», «Дальновидность», «Колдун», «Молниеносные рефлексы», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Пистолеты (Стаб)», «Сопротивляемость (Болезни, Психосилы, Токсины)».*

Особенности: *«Печать Судьбы (3 очка судьбы)», «Потусторонний», «Сверхъестественная Выносливость (×3)», «Сверхъестественная Сила воли (×3)», «Тёмный пакт».*

За гранью плоти: пройдя **средний (+0) тест Силы воли**, Сидом может либо применить аркан *«Маска плоти»* (см. дополнение **«Последователи Тёмных богов»**) или по своей воле получить одну физическую мутацию из числа *слабых* и *сильных* мутаций, описанных в **Dark Heresy**. Эта способность требует потратить полное действие, но срабатывает без шанса на провал – вам даже не нужно бросать кости. Эффект прекратиться лишь, когда повелитель захочет этого или заменит его другим.

Искажающее прикосновение: прикосновение Сидома пропитано силой Варпа, способной изменять плоть как мокрую глину, и рвать крепчайший металл, как паутину. Грубое применение такой силы может быть очень полезно в бою, а тела врагов для Сидома окажутся не прочнее влажного песка.

Повелитель судеб: пользуясь благосклонностью запутанных нитей судьбы, Сидом воспринимает всю паутину возможностей и вероятностей, что люди называют реальностью, именно такой хрупкой и переменчивой, какая она есть на самом деле. Персонаж может перебросить один проваленный тест или бросок на урон в раунд, а также может применять колдовской аналог психосилы *«Взгляд в душу»* как врождённую способность.

Тёмные ритуалы: Сидом знает множество тёмных и кошмарных ритуалов. Он обладает талантом *«Колдун»*.

Младшие арканы: *«Белый шум (10)», «Выпадение из времени (13)» †, «Истончение завесы (11)», «Касание безумия (13)», «Откровение (13)» †, «Скачок (11)» †, «Чувство присутствия (11)», «Шёпот Варпа (13)» †.*

Старшие арканы: *«Гороскоп (16)», «Искажение времени (20)» †, «Пламя Преисподней (22)» †, «Принуждение (21)», «Чтение разума (23)», «Плоть, подобная железу (20)» †,* и другие, по решению ведущего.

† Эта психосила или заклинание описано в дополнении **«Последователи Тёмных богов»**. Остальные взяты из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**.

Броня: нет

Оружие: прикосновение Варпа (2к10+4 Р, Варп-оружие, бонус Силы учтён)

Снаряжение: приличное одеяние торговца, разные инфопланшеты, малая печать, автоперо.

Демон саду'сен								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
40	40	35	6/35	30	29	29	40	20
Количество ран: 15				**Скорость:** 3/6/9/-				
Общий БВ: 6				**Броня:** нет				

Эти существа – демонические оборотни, чей истинный облик представляет собой столб пульсирующей светящейся плоти со злобными светящимися глазами и клыкастой пастью, истекающей огнем. Маскируясь под людей, они выглядят странно и разговаривают очень неохотно, но в остальном выглядят нормальными.



Умения: *«Бдительность (Вос)», «Обман (Тов)+10», «Психическое чутьё (Вос)+10,* а также те, которыми обладала последняя поглощенная жертва (в случае с теми саду'сен, что Сидом привел в Алеф, это будут «*Акробатика (Лов)», «Исполнитель (Мим) (Тов)», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: нет.

Особенности: *«Бестелесный», «Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 6)», «Летун (5)», «Потусторонний», «Страх (2)»* (особенности *«Бестелесный»*, *«Страх (2)»* и *«Варп-нестабильность»* действуют, только когда демон находится в истинном облике).

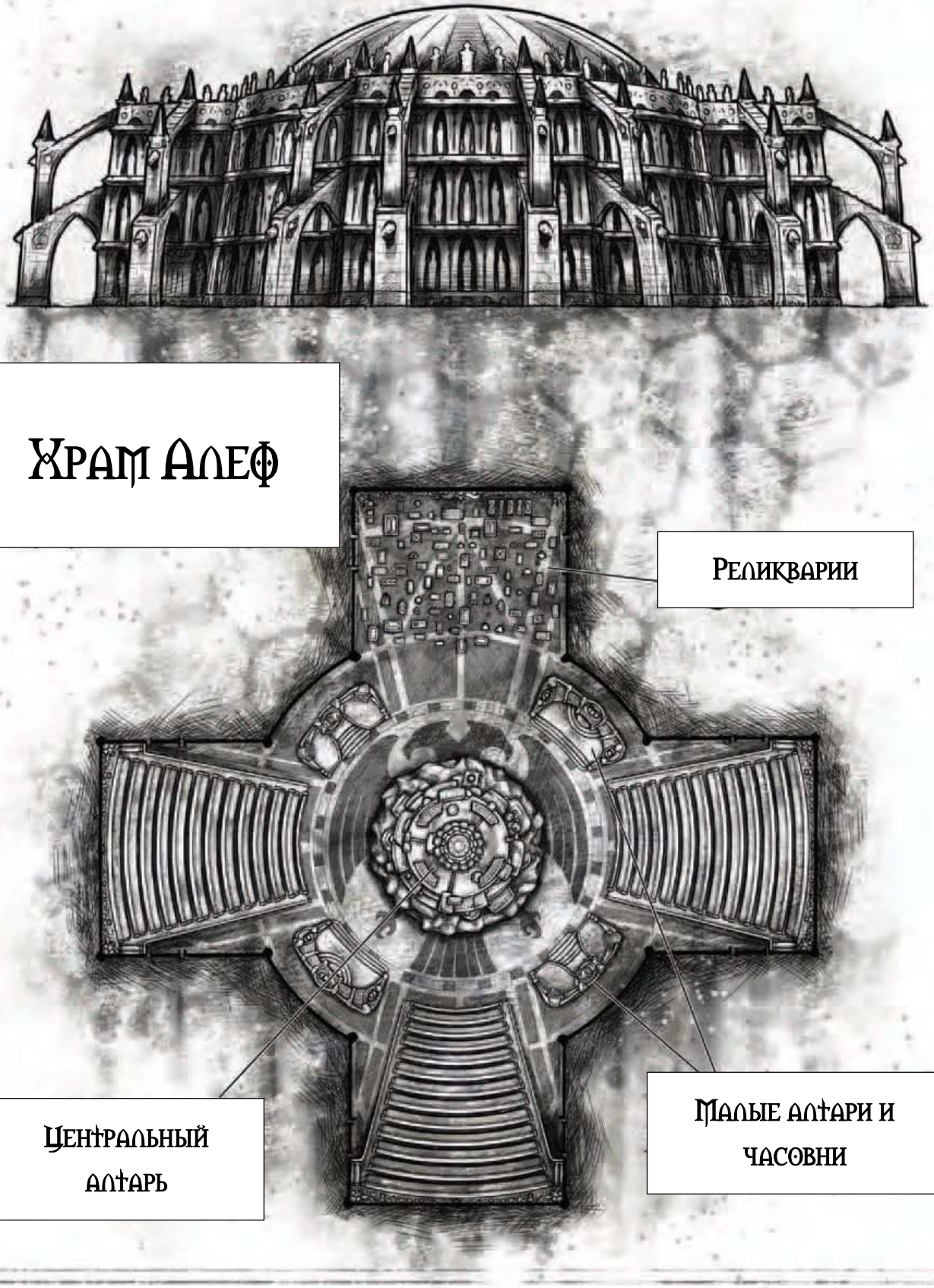
Демоническое присутствие: в истинном облике саду'сен накладывает штраф -10 на тесты Силы воли всем живым.

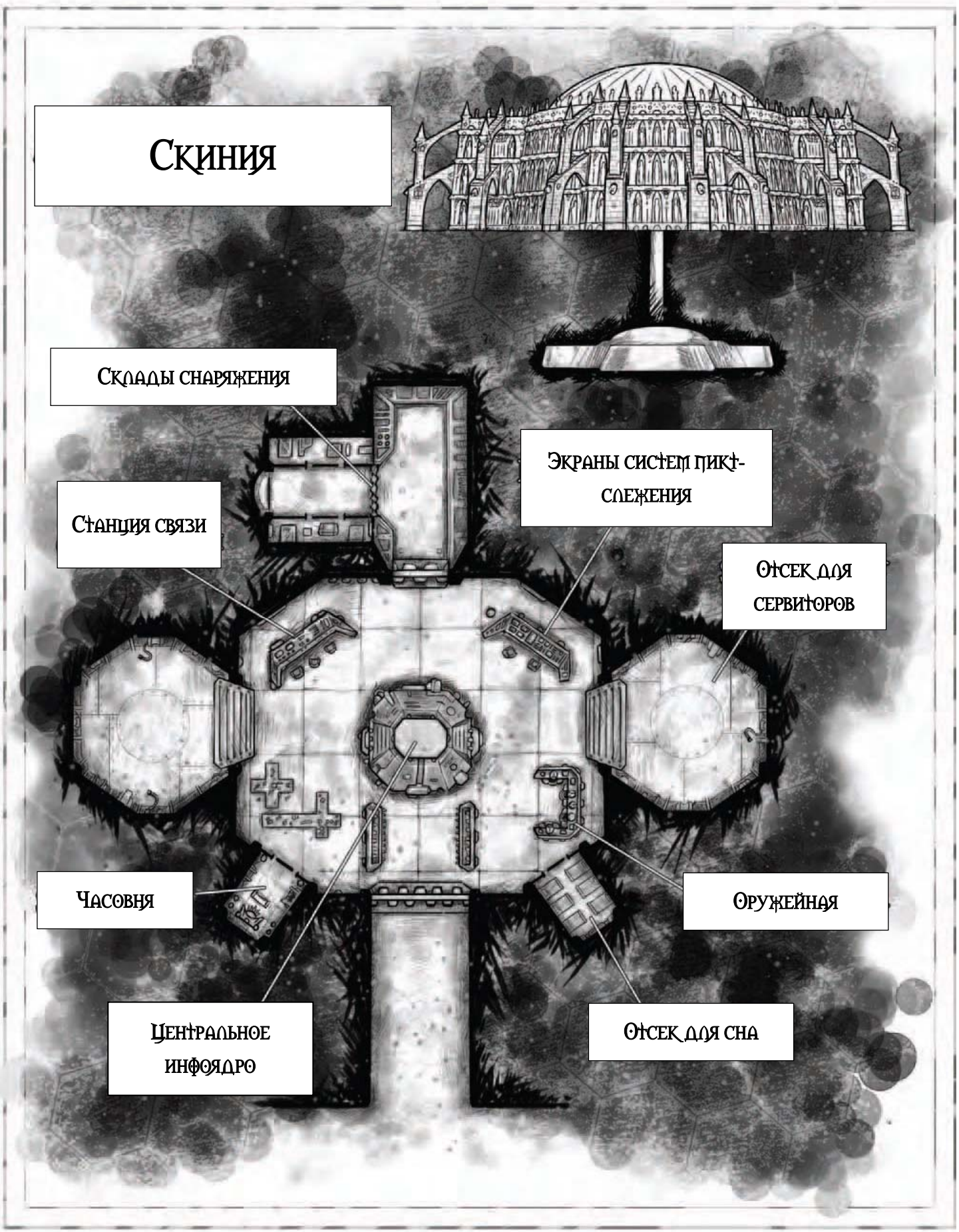
Ложная личина: саду'сен может принимать физический облик последнего поглощённого им человека, получая его воспоминания и *базовые* (не *продвинутые*) умения. Получив физическое ранение, демон должен пройти **средний (+0) тест Силы воли** или принять свой истинный облик. Саду'сен могут быть обнаружены тем же способом, которым обнаруживаю одержимых.

Фазовый: по своему желанию, саду'сен может становится бестелесным (при этом демон бледнеет и будто бы начинает мерцать). Освящённые преграды и энергетические поля, призванные блокировать Варп (такие как поле Геллера) не пропускают демонов в их бестелесной форме. В бестелесном состоянии саду'сен уязвимы к психически заряженным и святым атакам и могут атаковать сами, используя эфирный огонь.

Оружие: эфирный огонь (20 м., -/2/-, 1к10+1 Э, ББ 5, Безграничный боезапас), огненная пасть (1к10+3 Р, Разрывное, Варп-оружие).

Снаряжение: ничего или то, что было у поглощённого.


Храм Алеф
Реликварии
Центральный алтарь
Малые алтари и часовни


Скиния
Склады снаряжения
Экраны систем пикт-слежения
Станция связи
Отсек для сервиторов
Часовня
Оружейная
Центральное инфоядро
Отсек для сна

Примечания

Эту русскоязычную версию **«Возвышения»** я дополнил материалами готовых приключений по **Dark Heresy**, а также малыми дополнениями **«Внемли высшему зову»** и **«Ересь порождает возмездие»**. Как и всегда, я закрывал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех включений с их источниками.

Страница	Врезка	Источник
Стр. 19	Цитата «Иные скажут…»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 23-26	Раздел с готовыми персонажами (кроме Палатины)	Малое дополнение **«Внемли высшему зову»**
Стр. 24-25	Раздел с готовыми персонажами (Палатина)	Малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»**
Стр. 27-34	Раздел «Возвышение и падение инквизитора Старха»	Малое дополнение **«Внемли высшему зову»**
Стр. 46	Наборы перехода для Палатин	Малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»**
Стр. 60	Таланты «Экзотическое оружие» для Ассасина Виндикар	Малое дополнение **«Внемли высшему зову»**
Стр. 62	Цитата «Мы не определяем виновных…»	Инфолист «Оффицио Ассанинорум»
Стр. 76	Врезка «Знание – сила»	Малое дополнение **«Внемли высшему зову»**
Стр. 84-87	Профессия Возвышения «Палатина»	Малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»**
Стр. 87	Цитата «Я – благословение Бога-Императора…»	Малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»**
Стр. 90	Цитата «Вера будет твоим мечом…»	Малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»**
Стр. 106	Цитата «Смерть – это не поражение…»	Кодекс «Милитарум Темпестус»
Стр. 114	Цитата «Во вселенной, настолько поглощённой тьмой…»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 131	Талант *«Сила веры»*	Малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»**
Стр. 146	Свойство оружия *«Проверенное (X)»*	Малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»**
Стр. 146	Врезка «Горец-Идеал»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 149	Цитата «Противотанковые ловушки, фанатики…»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 155	Врезка «Осадный ауспекс, инфопланшет сапёра»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 155	Врезка «Ручной вокс, химический свет»	Официальное приключение **«Грань тьмы»**
Стр. 157-158	Раздел «Священные реликвии»	Малое дополнение **«Ересь порождает возмездие»**
Стр. 158	Молот демонов, роторная пушка, скрижали мудрости	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 168	Цитата «Вдали от света Трона…»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 185	Раздел «Очищение разума»	Малое дополнение **«Внемли высшему зову»**
Стр. 194	Раздел «Интриги и телепатия»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 194	Раздел «Но мы этого не знаем!»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 195	Врезка «Несколько советов о тайнах и детективах»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 216	Цитата «Не может быть милосердия…»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**



Имя персонажа _____ Имя игрока _____
Родной мир _____ Черты _____
Биография _____ Набор перехода _____
Профессия _____ Ранг _____ Профессия Возвышения _____ Ранг Возвышения _____
Пророчество _____ Ордос (и/или фракция) _____
Описание _____

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)
Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐

Умения

	Базовый	Обученный	+10%	+20%
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	■	☐	☐	☐
Бартер (Тов)	■	☐	☐	☐
Трёп (Тов)	☐	☐	☐	☐
Стойкость (Вын)	■	☐	☐	☐
Обольщение (Тов)	■	☐	☐	☐
Химия (Инт)	☐	☐	☐	☐
Шифры (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Лазанье (Сил)	■	☐	☐	☐
Командование (Тов)	■	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	■	☐	☐	☐
Побег (Лов)	■	☐	☐	☐
Обман (Тов)	■	☐	☐	☐
Взрывотехника (Инт)	☐	☐	☐	☐
Маскировка (Тов)	■	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	■	☐	☐	☐
Вождение (Лов)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

	Базовый	Обученный	+10%	+20%
Оценка	■	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Азартные игры (Инт)	■	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	■	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	■	☐	☐	☐
Инвокация (СВ)	☐	☐	☐	☐
Чтение по губам (Вос)	☐	☐	☐	☐
Грамотность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	■	☐	☐	☐
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Инт)†	☐	☐	☐	☐
Исполнитель (Тов)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Пилотирование (Лов)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

	Базовый	Обученный	+10%	+20%
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	■	☐	☐	☐
Поиск (Вос)	■	☐	☐	☐
Тайный язык (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Слежка (Лов)	☐	☐	☐	☐
Бесшумный шаг (Лов)	■	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Язык (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Выживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Плаванье (Сил)	■	☐	☐	☐
Технология (Инт)	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Звероводство (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

Мастерские умения

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Влияние

Стартовое _____
Текущее _____
Модификаторы _____
Организации и заметки _____
_____

Движение

Половинное _____ Полное _____
Натиск _____ Бег _____

Броня



Раны

Всего _____
Текущее количество _____
Критический урон _____
Усталость _____

Очки Судьбы

Всего _____
Текущее количество _____

Безумие

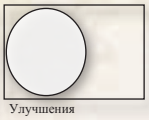
Очки Безумия _____
Степень _____
Расстройства _____

Порча

Очки Порчи _____
Степень _____
Осквернения _____
_____

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)
								
Улучшения □□□□□□	Улучшения □□□□□□	Улучшения □□□□□□	Улучшения □□□□□□	Улучшения □□□□□□	Улучшения □□□□□□	Улучшения □□□□□□	Улучшения □□□□□□	Улучшения □□□□□□

Дистанционное оружие

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Дист	РС	Об	Пер
Особенности			

Оружие ближнего боя

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Особенности			

Дистанционное оружие

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Дист	РС	Об	Пер
Особенности			

Оружие ближнего боя

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Особенности			

Дистанционное оружие

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Дист	РС	Об	Пер
Особенности			

Оружие ближнего боя

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Особенности			

Таланты и особенности

Героические таланты

Доступный Опыт_____ Потраченный Опыт_____

Снаряжение

Мутации

Богатство

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

Психосилы

Пси-рейтинг_____ Психические дисциплины_____

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com