

Warhammer Dark Heresy 1-11



DARK HERESY™

СНАРЯЖЕНИЕ
И
ОБОРУДОВАНИЕ

под редакцией Вадима de-Zigner Малышева
v. 1.01

•N•E•V•E•R•M•O•R•E•

РОЛЕВЫЕ ПАРТИИ ПО DARK HERESY II

Наименование	Вес	Доступность	Цена	Источник
БАЗОВАЯ КНИГА 2Й РЕДАКЦИИ СТР.6				
Амортизирующая перчатка	0.5 кг	Редко (-20)	85	ДХ2 книга правил
Вакуумные наушники	—	Очень редко (-30)	110	ДХ2 книга правил
Взрывной ошейник	3 кг	Дефицит (-10)	55	ДХ2 книга правил
Инфракрасные очки	0.5 кг	Очень редко (-30)	275	ДХ2 книга правил
Костюм для выживания	—	Средне (+0)	100	ДХ2 книга правил
Одежда	2 кг	Распростр. (+30)	Разл.	ДХ2 книга правил
Противогаз - Ребризер	1 кг	Дефицит (-10)	50 25 доза	ДХ2 книга правил
Пустотный скафандр	8 кг	Дефицит (-10)	100	ДХ2 книга правил
Разгрузочный жилет	2 кг	Дефицит (-10)	20	ДХ2 книга правил
Респиратор	0.5 кг	Средне (+0)	25	ДХ2 книга правил
Рюкзак	2 кг	Распростр. (+30)	10	ДХ2 книга правил
Синтекожа	2 кг	Очень редко (-30)	2000	ДХ2 книга правил
Скрытая кобура	1 кг	Средне (+0)	20	ДХ2 книга правил
Фильтры-затычки	—	Обычно (+10)	15	ДХ2 книга правил
Фотоvizоры/фотолинзы	0.5 кг	Дефицит (-10)	100	ДХ2 книга правил
Хамелеолиновый плащ	0.5 кг	Редко (-20)	500	ДХ2 книга правил
Хроно	—	Изобильно (+20)	от 40	ДХ2 книга правил
Талисман	---	Средне (+0)	Разл.	ДХ1 книга правил
Автоперо	—	Дефицит (-10)	55	ДХ2 книга правил
Ауспекс/сканер	0.5 кг	Дефицит (-10)	145	ДХ2 книга правил
Вокс-передатчик	4 кг	Дефицит (-10)	300	ДХ2 книга правил
Вокс-перехватчик	1 кг	Очень редко (-30)	500	ДХ2 книга правил
Генератор помех	2 кг	Редко (-20)	375	ДХ2 книга правил
Генератор статики	3 кг	Очень редко (-30)	425	ДХ2 книга правил
Гравишют	15 кг	Редко (-20)	200	ДХ2 книга правил
Громкоговоритель	4 кг	Дефицит (-10)	75	ДХ2 книга правил
Диагностор	4 кг	Редко (-20)	500	ДХ2 книга правил
Инъектор	0.5 кг	Обычно (+10)	25	ДХ2 книга правил
Инфопланшет	0.5 кг	Обычно (+10)	25	ДХ2 книга правил
Комби-инструмент	1 кг	Редко (-20)	200	ДХ2 книга правил
Крикун	2 кг	Дефицит (-10)	140	ДХ2 книга правил
Лазрезак	4 кг	Средне (+0)	65	ДХ2 книга правил

Наименование	Вес	Доступность	Цена	Источник
Магнитные ботинки	2 кг	Редко (-20)	65	ДХ2 книга правил
Магнокуляры	0.5 кг	Средне (+0)	55	ДХ2 книга правил
Маскировочный набор	2 кг	Очень редко (-30)		ДХ2 книга правил
Медпакет	2 кг	Обычно (+10)	150	ДХ2 книга правил
Микро-наушник	—	Средне (+0)	20	ДХ2 книга правил
Монозадачный сервоchереп	2 кг	Редко (-20)	разн.	ДХ2 книга правил
Авгур	2 кг	Редко (-20)	1.500	ДХ1 КП мир кузня
Посланник	2 кг	Редко (-20)	1.800	ДХ1 КП мир кузня
Осветитель	2 кг	Дефицит (-10)	950	ДХ1 КП мир кузня
Глашатай	2 кг	Дефицит (-10)	1.000	ДХ1 КП мир кузня
Медик	2 кг	Редко (-20)	2.500	ДХ1 КП мир кузня
Подмастерье	2 кг	Дефицит (-10)	1.500	ДХ1 КП мир кузня
Мультиключ	—	Дефицит (-10)	150	ДХ2 книга правил
Мультикомпас	4 кг	Почти уникально (-50)	2750	ДХ2 книга правил
Набор для письма	2 кг	Изобильно (+20)	20	ДХ2 книга правил
Набор истязателя	2 кг	Очень редко (-30)	375	ДХ2 книга правил
Набор регицида	1 кг	Изобильно (+20)		ДХ2 книга правил
Наручники	1 кг	Изобильно (+20)	35	ДХ2 книга правил
Ноль-жезл	1 кг	Почти уникально (-50)		ДХ2 книга правил
Пикт рекордер	1 кг	Средне (+0)	100	ДХ2 книга правил
Подрывной набор	4 кг	Очень редко (-30)	250	ДХ2 книга правил
Пси-фокус	—	Средне (+0)	от 100	ДХ2 книга правил
Ручной целеуказатель	0.5 кг	Дефицит (-10)		ДХ2 книга правил
Светошар/лампа	0.5 кг	Распростр. (+30)	15	ДХ2 книга правил
Страховочный пояс	2 кг	Обычно (+10)	25	ДХ2 книга правил
Стуммер	2 кг	Средне (+0)	25	ДХ2 книга правил
Тросомет	2 кг	Обычно (+10)	30	ДХ2 книга правил
Хирургические иглы	0.5 кг	Средне (+0)		ДХ2 книга правил
ДН I: ДИКИЕ И ФЕОДАЛЬНЫЕ МИРЫ СТР.12				
Плетёный Плащ	2кг	Дефицит (-10)	80	ДХ1 КП феод. дик.
Васильки	0,1кг	Редко (-20)	6	ДХ1 КП феод. дик.
Жгучая Ловушка	3кг	Дефицит (-10)	20	ДХ1 КП феод. дик.
Набор Дикого Знахаря	2кг	Средне (+0)	50	ДХ1 КП феод. дик.

Наименование	Вес	Доступность	Цена	Источник
Набор Феодального Лекаря	3кг	Дефицит (-10)	100	ДХ1 КП феод. дик.
Световые Слизни	0,1кг	Редко (-20)	8	ДХ1 КП феод. дик.
Охотничий Мускус*	0,2кг	Редко (-20)	20	ДХ1 КП феод. дик.
Кол-ловушка	0,3кг	Распротр. (+30)	1	ДХ1 КП феод. дик.
Дымовая Шашка	1,5кг	Дефицит (-10)	17	ДХ1 КП феод. дик.
Ключ от всех Дверей	0,1кг	Редко (-20)	24	ДХ1 КП феод. дик.
Сеть из Скема	3кг	Редко (-20)	85	ДХ1 КП феод. дик.
Сонная Пыль*	0,5кг	Редко (-20)	100	ДХ1 КП феод. дик.
Дымовая Трубка*	0,4кг	Дефицит (-10)	12	ДХ1 КП феод. дик.
Маска Душ	1кг	Дефицит (-10)	200	ДХ1 КП феод. дик.
Сердитая Грязь*	3кг	Дефицит (-10)	45	ДХ1 КП феод. дик.
Искристые Камни (2)	1кг	Распротр. (+30)	2	ДХ1 КП феод. дик.
Костяная Кирка	1кг	Дефицит (-10)	25	ДХ1 КП феод. дик.
Вонючая Бомба	1кг	Распротр. (+30)	6	ДХ1 КП феод. дик.
Железное Масло*	0,5кг	Дефицит (-10)	12	ДХ1 КП феод. дик.

ДН I: Миры Ульи стр.14

Кайло	4кг	Распротр. (+30)	20	ДХ1 КП улей
Когномен	---	Изобильно (+20)	Разн.	ДХ1 КП улей
Набор Фальсификатора	Разн.	Дефицит (-10)	400	ДХ1 КП улей
Око Мрака	---	Дефицит (-10) (Вольг) Очень редко (-30) (Везде)	300	ДХ1 КП улей
«Пробуждение Еретика»	---	Дефицит (-10)	10	ДХ1 КП улей
Голографическая Облатка	---	Дефицит (-10)	5	ДХ1 КП улей
Раскладной Алтарь	1кг	Распротр. (+30)	от 30	ДХ1 КП улей
Окуляр-катехизатор	---	Дефицит (-10)	250	ДХ1 КП улей
Памфлет Ужасов	---	Средне (+0)	1	ДХ1 КП улей
Авгур-спаситель				ДХ1 КП улей
Базовый	---	Распротр. (+30)	20	ДХ1 КП улей
Превосходный	---	Средне (+0)	80	ДХ1 КП улей
Вокс-фонограф	20кг	Средне (+0)	200	ДХ1 КП улей
Цилиндр	1кг	Распротр. (+30)	20+	ДХ1 КП улей
Вокс-вор				ДХ1 КП улей
Ближнего Радиуса	0,5кг	Редко (-20)	500	ДХ1 КП улей

Наименование	Вес	Доступность	Цена	Источник
Дальнего Радиуса	15кг	Редко (-20)	3.000	ДХ1 КП улей
Охранный Сервитут	---	Средне (+0)	25	ДХ1 КП улей

ДН I: Миры Кузницы стр.16

Когитатор Стационарный	100+	Средне (+0)	4.000+	ДХ1 КП мир кузня
Когитатор Персональный	1,5кг	Средне (+0)	750	ДХ1 КП мир кузня
Серое Устройство	3кг	Редко (-20)	500	ДХ1 КП мир кузня
Голопроектор	40кг	Дефицит (-10)	3.000	ДХ1 КП мир кузня
Изотропические Топливные Стержни	10кг	Средне (+0)	5.000	ДХ1 КП мир кузня
Опус Машина	0,5кг	Только для Техножрецов	1.500	ДХ1 КП мир кузня
Знак Великого Допуска	0,5кг	Только для Техножрецов	12.000	ДХ1 КП мир кузня
Слезы Дракона	---	Очень редко (-30)	6.000	ДХ1 КП мир кузня

ДН I: Миры Фронтиры стр.17

Эфирные Крылья 4 катушки	10кг	Дефицит (-10)	300	ДХ1 КП фронтир
Эфирные Крылья 6 катушек	15кг	Редко (-20)	500	ДХ1 КП фронтир
Палатка-жук Трёхместная	5кг	Распротр. (+30)	60	ДХ1 КП фронтир
Палатка-жук Шестиместная	10кг	Дефицит (-10)	100	ДХ1 КП фронтир
Бронелисты	+8кг	Редко (-20)	80	ДХ1 КП фронтир
Набор Для Выживания	---	Средне (+0)	120	ДХ1 КП фронтир
Лагерный Сторож	4кг	Редко (-20)	310	ДХ1 КП фронтир
Ребризер Редоля	1кг	Редко (-20)	250	ДХ1 КП фронтир
Ядо-савант	---	Редко (-20)	300	ДХ1 КП фронтир
Тень-сервитор	3кг	Редко (-20)	400	ДХ1 КП фронтир
Небесное Око	4кг в сборе	Очень редко (-30)	1.500	ДХ1 КП фронтир
Термоперчатки	1кг	Дефицит (-10)	220	ДХ1 КП фронтир

ДН I: Пустота стр.19

Патроны Блейзер*	---	Распротр. (+30)	4	ДХ1 КП Пустота
Абордажный Доспех	17кг	Редко (-20)	1.225	ДХ1 КП Пустота
Аварийный Комплект	6кг	Распротр. (+30)	300	ДХ1 КП Пустота
Прыжковый Ранец	25кг	Редко (-20)	2.000	ДХ1 КП Пустота
Мельта-гель*	---	Редко (-20)	200	ДХ1 КП Пустота
«Навис Прима»	---	Очень редко (-30)	Бесцен.	ДХ1 КП Пустота
Плойновый Сок*	0,5кг	Дефицит (-10)	25	ДХ1 КП Пустота
Скафандр Селенит	20кг	Средне (+0)	600	ДХ1 КП Пустота
с ускорителями	+5кг	Дефицит (-10)	+200	ДХ1 КП Пустота

Наименование	Вес	Доступность	Цена	Источник
ДН I: ВОЕННЫЕ ЗОНЫ СТР.21				
Саперная Лопатка 9-70	2кг	Средне (+0)	15	ДХ1 КП ВарЗон
Полевой Рюкзак/ Вещмешок	2кг	Распростр. (+30)	5	ДХ1 КП ВарЗон
Спальник	4кг	Изобильно (+20)	8	ДХ1 КП ВарЗон
Компас/Устройство Ориентирования	---	Дефицит (-10)	25	ДХ1 КП ВарЗон
Личные Жетоны	---	Изобильно (+20)	1	ДХ1 КП ВарЗон
Комплект Личной Защиты	2кг	Распростр. (+30)	10	ДХ1 КП ВарЗон
Памятка Имперского Гвардейца	0,3кг	Изобильно (+20)	5	ДХ1 КП ВарЗон
Пехотный Фонарь	1кг	Средне (+0)	10	ДХ1 КП ВарЗон
Котелок и Столовый Прибор	0,5кг	Изобильно (+20)	5	ДХ1 КП ВарЗон
Несессер	0,1кг	Распростр. (+30)	2	ДХ1 КП ВарЗон
Мешки	5кг	Изобильно (+20)	4	ДХ1 КП ВарЗон
Палатка	9кг	Средне (+0)	40	ДХ1 КП ВарЗон
Набор Инструментов	1кг	Распростр. (+30)	15	ДХ1 КП ВарЗон
Униформа	3кг	Распростр. (+30)	10	ДХ1 КП ВарЗон
Разгрузка	1кг	Распростр. (+30)	5	ДХ1 КП ВарЗон
Набор для Чистки Оружия	1кг	Средне (+0)	20	ДХ1 КП ВарЗон
Свисток	---	Изобильно (+20)	5	ДХ1 КП ВарЗон

ДН I: СВЯТЫЕ ОРДОСЫ СТР.22				
Ноль-коробка	20кг	Очень редко (-30)	25.000	ДХ1 КП Ордосы
Постановщик Пси-помех Амулет	0,5кг	Очень редко (-30)	7.000	ДХ1 КП Ордосы
Постановщик Пси-помех Имплантат	---	Очень редко (-30)	12.000	ДХ1 КП Ордосы
Пси-трекер	1,5кг	Редко (-20)	1.000	ДХ1 КП Ордосы
Освященное Оружие	---	Очень редко (-30)	+500	ДХ1 КП Ордосы
Чёрный Гримуар	1кг	Очень редко (-30) (Ордо Ксенос)	2.500	ДХ1 КП Ордосы
Херувим	---	Редко (-20)	3.000	ДХ1 КП Ордосы
Благовоение Друзуса	0,5кг	Редко (-20)	100/шт.	ДХ1 КП Ордосы
Кадило	5кг	Редко (-20)	500	ДХ1 КП Ордосы
Экскруциатор	2кг	Редко (-20)	10.000	ДХ1 КП Ордосы
Икона Священного Гнева	10кг	Индивид	---	ДХ1 КП Ордосы
Торпор (медикамент)	---	Очень редко (-30)	500/шт.	ДХ1 КП Ордосы
Знак полномочий	-	Почти уник (-50)		ДХ1 доп Возвыш.
Церебральный разъем	-	Обычно (+10)		ДХ1 доп Возвыш.

Наименование	Вес	Доступность	Цена	Источник
Комплекс «Страж»	12 кг	Почти уник (-50)		ДХ1 доп Возвыш.
Маска разведчика храма Виндикар	2 кг	Почти уник (-50)		ДХ1 доп Возвыш.
Маскировочный костюм храма Виндикар	5 кг	Почти уник (-50)		ДХ1 доп Возвыш.
Поле Уединения	10кг	Редко (-20)	1.250	ДХ1 доп Радикал
Подъемный Механизм	1кг	Дефицит (-10)	100	ДХ1 доп Радикал
Паучьи Лапы	1кг	Дефицит (-10)	150	ДХ1 доп Радикал
Жаберный Фильтр	0,5кг	Дефицит (-10)	100	ДХ1 доп Радикал
Головизор	0,5кг	Редко (-20)	250	ДХ1 доп Радикал
Вокс-Трекер	6кг	Дефицит (-10)	450	ДХ1 доп Радикал
Гремлин	0,5кг	Очень редко (-30)	500	ДХ1 доп Радикал
Следящее Устройство	0,5кг	Дефицит (-10)	200	ДХ1 доп Радикал
Вокс-Жук	---	Редко (-20)	500	ДХ1 доп Радикал
Пикт-Муха	---	Редко (-20)	1.000	ДХ1 доп Радикал
Пикт-кастер	5 кг	Дефицит (-10)	400	ДХ1 доп Радикал
Амулет Имматерия	1кг	Очень редко (-30)	17.000	ДХ1 доп Радикал
Месячный Запас Нефиума	5кг	Дефицит (-10)	200	ДХ1 доп Радикал
Когитатор-Убийца	1,5кг	Редко (-20)	9.000	ДХ1 доп Радикал
Дата-кабель (5м)	1кг	Дефицит (-10)	20	ДХ1 доп Радикал
Прогностикон	3кг	Редко (-20)	5.000	ДХ1 доп Радикал
Фрагмент «Книги» Аммикуса Тоула	1кг	Очень редко (-30)	8.000	ДХ1 доп Радикал
Зеркало Духов	10кг	Очень редко (-30)	60.000	ДХ1 доп Радикал
Орочья Пульса-Мина	20кг	Очень редко (-30)	2.000	ДХ1 доп Радикал
Ку-Орлский Мозговой Слизень	1кг	Особая	Особая	ДХ1 доп Радикал

ДН I: МИРЫ ЛАТЕ (СТАНКИ) СТР.29				
Контакт-гель	---	Редко (-20)	500	ДХ1 доп Лате
Шумогенератор	10кг	Редко (-20)	450	ДХ1 доп Лате
Хамелеолиновый Экран	Разн	Археотек	*	ДХ1 доп Лате
Темная маска	---	Очень редко (-30)	450	ДХ1 доп Лате
Генератор кораблекрушений	20	Археотек	*	ДХ1 доп Лате

ДН I: ПРАВОСУДИЕ СТР.30				
Силовой таран модели "Бакка"	25кг	Редко (-20)	1 250	ДХ1 доп Правосуд
Ген-принтер	15кг	Редко (-20)	1 500	ДХ1 доп Правосуд
Кровавая карта лорда- маршала Горемана	0,1кг	Различная	100+	ДХ1 доп Правосуд

Наименование	Вес	Доступность	Цена	Источник
Замковой	0,2кг	Дефицит (-10)	300	ДХ1 доп Правосуд
Магнитные наручники	1,5кг	Редко (-20)	120	ДХ1 доп Правосуд
Магнитная разгрузка	10кг	Дефицит (-10)	500	ДХ1 доп Правосуд
Зажим	5кг	Почти уник (-50)	2 000	ДХ1 доп Правосуд
Обездвиживающая накладка	5кг	Дефицит (-10)	100	ДХ1 доп Правосуд
Набор верхолаза	20кг	Редко (-20)	1 500	ДХ1 доп Правосуд

ДН I: ЭККЛИЗИАРХИЯ СТР.32

Церковные четки	1кг	Выдается	1 000	ДХ1 доп Кровь Муч
Власяница	разл.	Редко (-20)	разл.	ДХ1 доп Кровь Муч
Посох Диалокус	4кг	Выдается	от 1000	ДХ1 доп Кровь Муч
Икона	разл.	Обычно (+10)	разл.	ДХ1 доп Кровь Муч
Мединструмент Госпитальеров	10кг	Выдается	-	ДХ1 доп Кровь Муч
Либер Ересиус	10кг	Выдается	-	ДХ1 доп Кровь Муч
Литании Веры	10кг	Средне (+0)	500	ДХ1 доп Кровь Муч
Дорожный посох пилигрима	3кг	Обычно (+10)	15	ДХ1 доп Кровь Муч
Псиокулум	2кг	Очень редко (-30)	3 000	ДХ1 доп Кровь Муч
Знак паломничества	разл.	Обычно (+10)	разл.	ДХ1 доп Кровь Муч
Реликварий	1 кг	Обычно (+10)	разл.	ДХ1 доп Кровь Муч
Кольцо права голоса	-	Редко (-20)	10	ДХ1 доп Кровь Муч
Правила Сороритас	5кг	Редко (-20)	100	ДХ1 доп Кровь Муч
Сарисса	2кг	Редко (-20)	200	ДХ1 доп Кровь Муч
Прыжковый ранец Серафима	15кг	Очень редко (-30)	5 000	ДХ1 доп Кровь Муч
Симулякрум Импералис	10кг	Выдается	-	ДХ1 доп Кровь Муч
Клетка ведьм	15кг	Очень редко (-30)	4000	ДХ1 доп Кровь Муч

ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ СТР.34

Покров мрака	2кг	Дефицит (-10)		Rogue Tr. правила
Меняющаяся ткань	*кг	Очень редко (-30)		Rogue Tr. правила
Альманах Астра Дивинитус	4кг	Очень редко (-30)		Rogue Tr. правила
Оружейный чехол	6кг	Средне (+0)		Rogue Tr. правила
Калькуляционный массив	120кг	Дефицит (-10)		Rogue Tr. правила
Инфостанок Хаддского образца	13кг	Очень редко (-30)		Rogue Tr. правила
Жезл лорда-капитана	1кг	Очень редко (-30)		Rogue Tr. правила
Праведность Мефонта	2кг	Скудно		Rogue Tr. правила

Наименование	Вес	Доступность	Цена	Источник
Счётное устройство	7кг	Очень редко (-30)		Rogue Tr. правила
Перстень Отравителя	- кг	Очень редко (-30)		Rogue Tr. правила

ДН II: ВРАГ ПО ТУ СТОРОНУ СТР.35

Изгоняющий жезл	8 кг	Очень редко (-30)		ДХ2 En.Beyond
Освящённые свитки	1 кг	Дефицит (-10)		ДХ2 En.Beyond
Эфирная мозговая мина	1 кг	Очень редко (-30)		ДХ2 En.Beyond

ДН II: ВРАГ ВНУТРИ /// СКОРО

ДН II: ВРАГ СНАРУЖИ /// СЛЕДИТЕ ЗА ОБНОВЛЕНИЯМИ

АМОРТИЗИРУЮЩАЯ ПЕРЧАТКА

У этих перчаток имеются блокирующиеся пластины, соединенные с мемопроводом. Когда носящий сжимает рукоять оружия, пластины перчатки смыкаются, образуя жесткий зажим вокруг руки и запястья, защищая их от повреждений при выстреле. Персонаж, носящий амортизирующую перчатку может стрелять из ручного оружия с одной руки без обычного штрафа -20. В дополнение, пистолеты, требующие для стрельбы две руки, могут быть использованы с одной без штрафа. Обратите внимание, что выучка по-прежнему требуется для правильного использования оружия, за ее отсутствие стрелок получает -20 штраф.

ВАКУУМНЫЕ НАУШНИКИ

Каждое из этих крошечных устройств может ограничить громкие звуковые помехи (например, взрывы), автоматически обнаруживая и уменьшая чрезмерный шум до приемлемого уровня. Одевший наушники получает +20 к проверкам Выносливости от воздействий звуковых, слуховых или от оглушающего оружия.

ВЗРЫВНОЙ ОШЕЙНИК

Он дает штрафникам дополнительный стимул сражаться и искупать свои грехи перед императором, а так же хорошо удерживает в узде захваченных пленных. Каждый из этих тяжелых ошейников поставляется с дистанционным пультом, обычно с дальностью 1 км. Пульт дистанционного управления может либо снять, либо взорвать ошейник, который автоматически взрывается, если находится за пределами дистанции более 5 минут.

При срабатывании взрывчатка на воротнике взрывается. В результате обезглавливание мгновенно убивает носящего и считается, что взорвалась фраз-граната (см. страницу 191). Снятие взрывного ошейника без пульта дистанционного управления требует прохождения Тяжелой (-20) проверки Техпользования. Если персонаж, пытающийся снять ошейник, проваливается на две и более степени, ошейник детонирует.



ИНФРАКРАСНЫЕ ОЧКИ

Это устройство показывает тепловое изображение, чтобы носитель мог обнаружить то, что иначе были бы скрыто в дымке туманов и мрака. Модели Низкого качества не могут скрыть свою истинную природу и представляют собой громоздкие очки со светящимися линзами; модели хорошего и лучшего качества могут быть замаскированы под обычные очки. Персонаж, носящий эти очки, не получает штрафов в темноте, напротив, ночью он получает бонус +20 к проверкам Восприятия, основанным на зрении.



КОСТЮМ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

При работе в суровых и экстремальных условиях (особенно, когда заранее неизвестно, какими будут), костюмы для выживания – необходимость. Независимо, слишком жарко или слишком холодно, костюм может поддерживать надлежащую температуру тела и влажность благодаря превосходным возможностям изоляции. Используя разницу между температурой тела и наружной температурой для запуска термоэлектрических силовых ячеек, он также имеет системы переработки пота в питьевую воду. В большинстве костюмов есть капюшон, а также очки для защиты головы и лица. Хотя его защита не вечна, в чрезвычайных ситуациях средней продолжительности костюм может помочь поддерживать жизнь до спасения.

Костюм дает +20 бонус для любых проверок, сделанных, чтобы противостоять воздействию экстремальных условий. Костюмы хорошего и лучшего качества предоставляют бонусы +25 и +30 соответственно, в то время как костюмы Низкого качества будут работать только три дня, прежде чем их внутренние механизмы выйдут из строя и им потребуются устранение из экстремальных температур для перезарядки.

ОДЕЖДА

Стили одежды сильно различаются по всему Империи, некоторые предоставляют базовую защиту, не думая об эстетике, некоторые сосредотачиваются на украшении, не беспокоясь об окружающей среде или о иных меньших заботах. Для некоторых стилей одежды устанавливаются при рождении или по заводским диктатам. Другие принимают стили своей банды, секты, дома или иной принадлежности.

В то время как базовая одежда, обычная для местности, должна быть простой в приобретении, более сложный, высокостатусный или предназначенный для особой цели наряд должно быть сложнее найти, а мастер игры выступает в качестве окончательного арбитра по его доступности или созданию.



В секторе Аскеллон есть множество миров и культур, от декадентского изобилия Юоны до грибных равнин Орски. Одежда, которую носят на этих мирах бесконечные миллиарды людей еще более разнообразна, с настоящим поклонением какому-то фасону на определенных хаб-уровнях многих ульев или обычаев банд, которые под угрозой смерти должны быть соблюдены в каждом стежке. Ниже приведены примеры бесчисленных типов и стилей, которые можно увидеть в этом секторе. Аколиты, желающие вписаться в окружение или выделиться из него, могут использовать их как руководство.

Ветхое тряпье

Распространенное в глубинах Десолеума, оно делается из разнообразных обрывков одежды, содранных с трупов или выловленных из потоков канализации и затем связанных вместе в бесформенные покровы. Некоторые из этих лохмотьев когда-то могли быть тончайшими шелками или ксенощкурами, но мало кто замечает подобные детали среди грязи, заляпавшей материал и слабого освещения.

Спецодежда Порт-Локхарта

Стандартная одежда для обслуживающих работников на транспортных уровнях Порт-Локхарта, эти прочные и дешевые комбинезоны производятся в различных расцветках и узорах, обозначающих положение и специальность. Они также обеспечивают минимальную защиту от внезапных взрывов на взлетной полосе и едкого топлива.

Комбинезоны торговцев

Многие набирающие вес торговцы мира Сноп стали использовать эти удобные комбинезоны из гибкого материала, принимающего форму владельца. Их более грубый вариант носят многие рабочие планеты. В то время, как комбинезоны обычно более распространены среди тех, чьи обязанности связаны с физическим трудом или риском, тут они стали вопросом моды, со сложными глифами, обозначающими принадлежность к дому.

Судебные мантии

Тяжелые и инструктированные слоями вышивки в память о каждом правителе, которым была благословлена Юнона, эти мантии распространены во многих судах и других учреждениях законников, от самых ничтожных бумагомарак до лордов-судей.

Зеркальная ткань

Новый фасон ткани неизвестного происхождения. Одежда из этого материала напоминает жидкое серебро, мягко драпируя богатых и властных из Воксис-Прайм в волнах идеального отражения. Ее почти невозможно найти и дело тут скорее в нужных связях, чем в деньгах. Ходят упорные слухи о том, насколько далеко некоторые зашли и какие ужасающие обещания они дали, что б завладеть ей.

Противогаз / РЕБРИЗЕР

Эти устройства хранят и рециркулируют пригодный для дыхания воздух через маску и внешний резервуар, они предназначены для защиты носящего даже в самой токсичной атмосфере и даже позволяют ему выжить под водой. Однако, обычно канистра противогаза содержит запас воздуха лишь на один час и должна быть своевременно заменена, что занимает полное действие. Модели хорошего качества действуют два часа, в то время как Низкого качества требуют двух полных действий для замены канистры. Сменные канистры имеют дефицитную доступность.



Пустотный СКАФАНДР

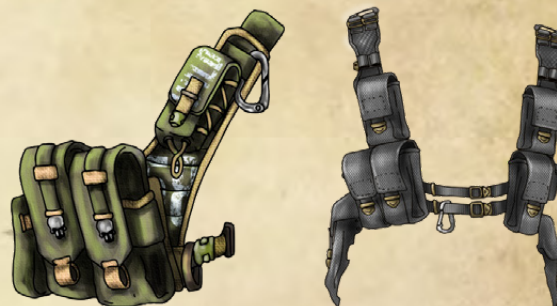
Эти полностью изолированные костюмы необходимы для работы в вакууме космоса, но также могут быть полезны в токсичных или враждебных условиях. В пустотном костюме обычного качества есть воздуха на 12 часов и он налагает штраф -10 на проверки ловкости. В версиях Низкого качества воздуха только на 6 часов, а хорошие и лучшие не дают штрафа ловкости.

РАЗГРУЗОЧНЫЙ ЖИЛЕТ

В то время как этот носимый поверх прочей одежды жилет не обеспечивает дополнительной защиты, он включает в себя многочисленные сумки и ремни для дополнительных магазинов, вспомогательного вооружения и гранат в пределах

быстрой досягаемости. Также он может быть выполнен в виде поясной сумки, кобуры, бандольеров и жилета. Он может без проблем выдержать 15 кг. Во время хода персонажа предметы, находящиеся в разгрузочном жилете, можно достать за свободное действие.

Одновременно можно носить только один рюкзак или разгрузочный жилет.



РЕСПИРАТОР

Простая дыхательная маска, покрывающая нос и рот или все лицо, обеспечивая гораздо лучшую защиту, чем фильтры-затычки. Персонаж, надевающий респиратор, получает +30 бонус к проверке Выносливости на сопротивление воздействию газа, и может перекинуть проваленный результат. Модели хорошего качества добавляют дополнительно +10, в то время как модели Низкого качества должны быть заменены через 10 часов использования, так как фильтр забивается и непригоден для использования.

РЮКЗАК

Эти личные вещи для переноски могут варьироваться от контейнеров из плотной ткани до сложных, приспособленных для тела устройств с комфортной внутренней фиксацией. Все они позволяют носителю дополнительно носить примерно 30 кг веса, о что бы вынуть вещь из рюкзака необходимо потратить полное действие. Одновременно можно носить только один рюкзак или разгрузочный жилет.



СИНТЕКОЖА

Синтекожа – это биореактивный комбинезон с инертной, не отражающей поверхностью, принимающий форму носящего его человека. Синтекожа дает 2 ОБ всем зонам и бонус +10 к проверкам на скрытность. Вдобавок, синтекожа делает носителя невидимым для инфракрасных очков и ночного зрения.

СКРЫТАЯ КОБУРА

Эти кобуры могут содержать небольшой пистолет, такой как автопистолет или автостаб. Их носят под маскировочной одеждой, что б скрыть оружие от наблюдателей. Попытки

обнаружить такое оружие получают -20 штраф, но действие Подготовка этого оружия становится полным действием, а не полудействием (или полудействием, а не свободным действием, если это применимо).

ФИЛЬТРЫ-ЗАТЫЧКИ

Затычки, вставляемые в каждую ноздрю, чтобы отсеивать наиболее загрязненные и опасные газы. Персонаж, носящий фильтры-затычки, получает бонус +20 к любым проверкам Выносливости с целью противостоять эффектам газов.

Хорошее качество дает дополнительно +10, в то время как модели Низкого качества должны быть заменены после пяти часов использования, так как фильтр забивается и непригоден для использования.

ФОТОВИЗОРЫ/ФОТОЛИНЗЫ

Их можно носить как роговичные линзы или как внешние очки. Фотовизоры созданы, чтобы усиливать слабый свет даже в темнейшую из ночей. Носящий линзы может видеть в темноте практически также хорошо, как и днем.

Персонажи, носящие их, получают черту Ночное Зрение (см. стр. 167). Фотовизоры хорошего качества ослабляют действие фотонных гранат, делая носящего невосприимчивым к их эффектам.

ХАМЕЛЕОЛИНОВЫЙ ПЛАЩ

Хамелеолин – это материал, сделанный из мимических волокон, цвет которых сливается с окружающей средой. Отличный выбор для снайперов. Владелец получает +20 бонус к проверкам Скрытности. Если в свой ход он остался неподвижным, проверки Навыка Стрельбы против него получают -30 штраф до начала следующего хода.



Хамелеолиновый плащ



Костюм из синтескожи

ХРОНО

Хроно — это небольшие часы, и они необходимы для того, чтобы аколиты могли действовать в нужное время. Обычные версии просто указывают местное время и требуют ручной настройки, но более качественные модели могут синхронизироваться с внешними потоками данных для максимально возможной точности.

ТАЛИСМАН

Талисман – это памятная безделушка, священная реликвия или приносящий удачу амулет, призванный привлечь к его носителю благой взор самого Императора. Талисманы могут принимать мириады форм – то могут быть, например, частицы святых мощей, фрагменты благословлённых болтерных гильз, вода из священных рек и даже плетёнки из волос покойников. Во всем Империи нет места, где наблюдалась бы нехватка людей, желающих продать ближним своим парочку подобных предметов; вполне справедливые подозрения в подлинности

таких реликвий почти невозможно подтвердить или опровергнуть (таким образом, цена подобных вещей целиком остаётся на откуп Мастеру и умению Аколитов торговаться). Талисманы не обеспечивают никаких игровых эффектов. Однако когда сценарий требует, чтобы случилось нечто плохое со случайным персонажем, носитель талисмана, скорее всего, будет исключен из «рулетки». Если все персонажи носят талисманы (как и подобает каждому богобоязненному гражданину Империи), Мастер должен сам решить, какой из талисманов наиболее силён.

АВТОПЕРО

Искусно сделанные латунные приспособления в пятнах чернил, с выращенными в пробирке или искусственными перьями, эти устройства позволяют копировать текст или транскрибировать речь с впечатляющей точностью и аккуратностью. Многие писари имеют при себе портативные устройства, подходящие для записи сеансов допроса или перевода с языка ксеносов. Персонаж с подходящим умением Ремесло может использовать автоперо, что б получить +10 бонус к проверкам, включающим в себя запись данных.



АУСПЕКС/СКАНЕР

Эти стандартные имперские устройства обнаружения используются для выявления излучений энергии, движения, признаков биологической жизни и другой информации. Персонаж, использующий ауспекс, получает бонус +20 к проверкам Бдительности и может выполнять проверку Техпользования за свободное действие, чтобы использовать авгур для обнаружения вещей, недоступных человеческим чувствам, например невидимые газы, близкие признаки жизни или окружающую радиацию. Стандартная дальность авгура равна 50 метрам, однако стены толще 50 сантиметров и некоторые отражающие материалы могут блокировать сканер. Модели хорошего качества увеличивают бонус до +30, но плохие проникают всего сквозь 20 сантиметров материала.



ВОКС-ПЕРЕДАТЧИК

Стандартное имперское коммуникационное устройство для дальних дистанций, вокс-передатчики могут получать и передавать сигнал на другие устройства в пределах 100 километров и могут добить до большинства орбитальных судов над собой. Модели более высокого качества имеют больший радиус действия и могут включать в себя шифрование и другие параметры безопасности.

ВОКС-ПЕРЕХВАТЧИК

Почти еретические в глазах Механикус, эти устройства перехватывают сигналы вокса или передачи данных. После успешного проведения проверки Техпользования (со сложностью, назначенной мастером игры и основанной на ситуации и сигнале) пользователь может использовать его для получения сигнала или передачи в пределах 1 км в течение нескольких минут, равных его степеням успеха. Если персонаж терпит неудачу с количеством степеней провала, превышающих его бонус Интеллекта, отправитель и получатель сигнала узнают, что кто-то пытается его перехватить.

ГЕНЕРАТОР ПОМЕХ

Как следует из названия, это устройство подавляет локальные передачи вокса, данных или чего-либо другого в пределах примерно километра. Обычные модели действуют неприкрыто и очевидно, так что передающие сигнал понимают, что их глушат. Более сложные версии глушат передачи точно настроенными частотами, поэтому никто не обнаруживает их воздействие.

ГЕНЕРАТОР СТАТИКИ

Простой, но заметный, он излучает мощную сферу белого шума через часто используемые частоты передачи в пределах 30 метров. Коммуникационные устройства не функционируют, но всем пользователям ясно, что сигнал оборвался, и генератор можно легко найти. Тем не менее, при установке таймера и размещении рядом с линией связи, они эффективны для кратковременного саботажа.

ГРАВИШЮТ

Применяемые Имперской Гвардией для высадки на поле битвы с воздуха, гравешюты используют антигравитационные поля, чтобы замедлить быстрое падение до контролируемого (и безопасного) спуска, в то время как небольшие реактивные струи обеспечивают дополнительное торможение и ловко направляют владельца. В отличие от прыжковых ранцев, гравешюты полезны только для безопасного приземления и не могут использоваться для полетов или прыжков.

Если персонаж проходит Серьезную (+0) проверку Ловкости или +20 проверку Управления (Аэронавтика), гравешют обеспечивает безопасное и управляемое падение с любой высоты; в противном случае персонаж считается упавшим с высоты двух метров за каждую степень провала (см. падение на стр. 289 Главы VII: Бой).

ГРОМКОГОВОРИТЕЛЬ

Неважно, выкрикивают они приказы сквозь свирепый рев битвы или обращаются к толпе из тысяч верующих, слугам Империи зачастую требуется большая громкость и мегафон — идеально подходящее средство. Каждый из них может усиливать нормальную громкость речи так, что бы толпа ясно слышала любое слово говорящего.

ДИАГНОСТОР

Диагностор — сложный медицинский прибор, использующийся по всей галактике. Он способен выявить и диагностировать почти любой известный в Империи недуг, и может входить в состав медицинских комплектов, сервочерепов и специальных сервиров. Любой человек из Имперской Гвардии, обученный медицинским познаниям, умеет его использовать. Диагностор даёт бонус +20 к проверкам Медики и Восприятия, направленным на определение болезни. Успех позволяет определить надлежащее лечение.

ИНЪЕКТОР

Многим препаратам требуется устройство для введения дозы, такое как шприц, распылитель или газовая колба. Каждый из них может содержать одну дозу любого препарата, которую персонаж может ввести за полудействие.

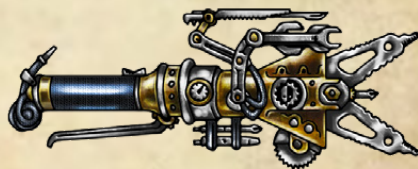
ИНФОПЛАНШЕТ

Инфопланшеты широко распространены в Империи. Их главное назначение — хранить и воспроизводить печатные тексты и другие медиаданные, такие как видео и аудиозаписи. Инфопланшеты хорошего качества могут перезаписывать информацию, или обмениваться данными с другими устройствами.



КОМБИ-ИНСТРУМЕНТ

Большинство комби-инструментов представляют собой небольшие компактные устройства, заполненные складными и удлиняющимися щупами, лезвиями, крючками и разъемами. Они идеально подходят для задабривания непокорных машин, ремонта поврежденных устройств и, в общем, умирения заблудших машинных духов по желанию владельца. Персонаж, использующий комби-инструмент, получает бонус +10 к проверкам Техпользования.



КРИКУН

Эта бесконтактная сигнализация издает пронзительный вопль, когда замечает злоумышленников. Крикуны могут обнаруживать звук, движение и даже запахи. Чтобы использовать крикуна, нужно успешно пройти +0 проверку Техпользования. Мастер игры сам делает тайный бросок, поэтому игроки не могут быть уверенным, сработает устройство или нет. Будучи установленным, крикун имеет Восприятие 75 в вопросах обнаружения звука или движения.

Обнаружив нарушителя, он подает сигнал тревоги, слышимый на расстоянии до 1 километра. Двери, стены и другие препятствия могут уменьшить дальность звука.

Модели Низкого качества обнаруживают только громкие шумы или быстрое движение. Хорошие модели могут обнаруживать определенные звуки, движения или даже диапазоны запахов, а так же могут иметь более скрытные методы предупреждения (например, вопить только в вокс-канал).

ЛАЗРЕЗАК

Идеально подходящие для вскрытия дверей и переборок, лазрезаки изначально предназначались для горного дела, где их недальнобойный, но интенсивный режущий луч мог разрезать даже самую прочную породу. Большинство может разрезать или сварить около 10 см металла в зависимости от его толщины. Лазрезаки большие и громоздкие, поэтому их можно использовать только в качестве Тяжелого оружия (при этом они считаются мельгаганом без специальных качеств) против неподвижных целей в пределах двух метров.

МАГНИТНЫЕ БОТИНКИ

Эти массивные и тяжёлые ботинки оснащены электромагнитами, позволяющими закрепляться на металлических поверхностях, например на внешней обшивке, и часто входят в корабельные спаскомплекты. Магнитные ботинки уменьшают движение и бонус Ловкости на 2, но позволяют нормально передвигаться в зонах с низкой или нулевой гравитацией, при наличии одними подходящей поверхности.

МАГНОКУЛЯРЫ

Это мощные усилители зрения, которые увеличивают изображение удаленных объектов, гарантируя, что ни одна ересь не останется незамеченной. Более продвинутые магнокуляры высокого качества могут так же указывать расстояние, обнаруживать источники тепла, вычислять позицию цели и делать пикт-снимки для последующего анализа.



МАСКИРОВОЧНЫЙ НАБОР

Аколиты часто скрывают свою истинную личность во время расследования, либо создавая новые личности, либо притворяясь другими. Этот набор содержит следующее:

- Базовый макияж: дает бонус +10 для проверок, сделанных для визуальной маскировки персонажа.
- Протезные приспособления: позволяет персонажу выдавать себя за индивидов
- Кожные красители: позволяет персонажу выдавать себя за личности с различным цветом кожи.
- Вокальный расширитель: предоставляет бонус +10 проверкам Обмана с целью имитировать другой голос.
- Глазные линзы: позволяет персонажу выдавать себя за личности с различным цветом глаз.

Набор может быть пополнен этим количеством материалов без проверки репутации, пока персонаж находится в месте, где они доступны.

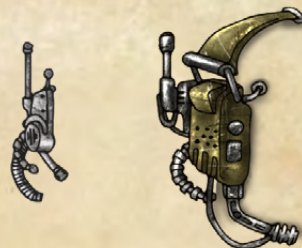
МЕДПАКЕТ

Медпакеты содержат пластырь из синтекожи, антисептики, самозаклеивающиеся повязки, жгуты и другие медицинские средства. Стандартный комплект предоставляет бонус +10 для проверок Медики, если у владельца есть соответствующее умение. Продвинутое версии также содержат токсины,

распылители синтекожи, диагностические когитаторы и другое высококачественное оборудование. Они предоставляют бонус +20 для проверок Медики (независимо от того, обладает ли владелец этим умением), но весят дополнительно 3 килограмма и имеют Редкую доступность вместо Обычной.

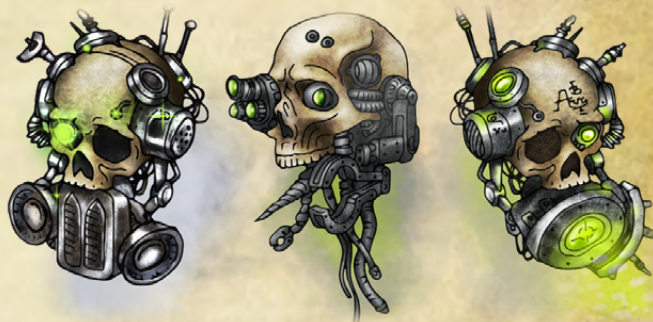
МИКРО-НАУШНИК

Так же известные, как комм-бусины, эти маленькие устройства носят в ушах и позволяют вести переговоры примерно в пределах километра (в зависимости от погоды и местности). Каждый из них вставляется прямо в ухо, а модели более высокого качества почти невозможно обнаружить при обычном осмотре.



МОНОЗАДАЧНЫЙ СЕРВОЧЕРЕП

Серво-черепа представляют собой почетные останки уважаемых имперских слуг и техножрецов, которые продолжают службу даже после смерти. Череп тщательно очищается и гравирован, затем снабжается машинным духом для управления его действиями и крошечными гравитационными покрытиями для поддержания в полете. Монозадачные модели предназначены для одной основной функции и являются обыденностью на многих мирах. Каждая из них отвечает на основные словесные команды, и если не указано иное, серво-черепа всегда находятся рядом со своим хозяином. Нижеприведенные типы представляют собой лишь часть бесчисленных шаблонов, встречающихся во всем секторе.



Громкоговоритель

Вспомогательный

Авгур

• **Авгур:** Череп содержит сканеры и системы вокса для трансляции своих находок. Персонаж получает преимущества ауспекса, пока серво-черепа находится в пределах 10 метров и активен.

• **Иллюминация:** Череп оснащен световым шаром или горячей жаровней для освещения площади с радиусом в 20 метров.

• **Громкоговоритель:** Серво-черепа включает в себя мегафон, который может воспроизводить записанную речь или усиливать речь своего хозяина, согласно его приказам.

• **Медицинский:** череп оснащен медицинским сканером

и инструментами. Персонаж получает преимущества стандартного медпакета, если серво-череп находится в пределах 2 метров и активен.

- **Вспомогательный:** череп оснащен датчиками, разъемы и инструментами, помогающими в технических задачах. Персонаж получает преимущества комби-инструмента, пока серво-череп находится поблизости и активен.

Мультиключ

Поскольку мультиключ может открыть большинство имперских замков, его не часто увидишь в руках честных имперских граждан. По этой же причине мультиключи пользуются спросом у преступников и других элементов с сомнительной репутацией. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 ко всем проверкам Безопасности при попытке открыть замок.



Мультикомпас

Это древнее устройство незаменимо при исследовании новых миров, но лишь у немногих достаточно влияния, чтобы заполучить его. После нескольких секунд анализа информации о планете мультикомпас может прокладывать путь, отображать топографические карты, выводить направление на магнитный полюс, информацию о высоте и многое другое. Обладание мультикомпасом даёт бонус +20 ко всем проверкам Выживания и Навигации (Наземная).



НАБОР ДЛЯ ПИСЬМА

Простые и незамысловатые, стандартные наборы для письма содержат пергамент, чернила и перья, чтобы расшифровать признания, наметить важные находки и оставить сообщения для других аколитов.

НАБОР ИСТЯЗАТЕЛЯ

Каждый из этих наборов используется при получении информации от упорствующих и нераскаявшихся. У каждого дознавателя свои излюбленные методы воздействия, поэтому каждый из них так же уникален, как и его обладатель. Большинство содержит поражающий воображение набор ножей, иглы, химикаты, наркотики, крючья, термошпильцы, нейронные зонды и другие приспособления, необходимые для получения истины.

Персонаж с набором истязателя получает бонус +20 ко всем проверкам Допроса.

НАБОР РЕГИЦИДА

Игра для двух игроков, в которую играют все классы, от смиренных уборщиков до знати шпилей. Регициду просто научиться, но трудно им овладеть. Многие офицеры Имперской Гвардии оттачивают свое тактическое чутье с небольшими наборами, которые помещаются в их боевые комплекты. Обычная игра в регицид занимает 1к5 часов и, хотя обычно у нее нет игровых эффектов, мастер игры может дать на день +10 бонус на проверки, основанные на Общительности с противником за хороший отыгрыш.

НАРУЧНИКИ

Нельзя встретить охотника за головами или силовика без нескольких комплектов этих прочных ограничителей, хотя нередко их используют, чтоб приковать жертву к алтарю культа или для других, более темных целей. Закованный в наручники персонаж получает штраф -40 ко всем проверкам Навыка Стрельбы и Навыка Рукопашной.

Ноль-жезл

Немногие вещи так же вселяют ужас, как псайкер, призывающий нечестивые силы варпа исказить реальность и разрывать души. Хотя вера в Императора всегда важна, ноль-жезл также может быть эффективным в ликвидации подобных угроз. Большинство ноль-жезлов являются короткими обсидиановыми цилиндрами, по которым часто ползут тайные знаки и глифы. Каждый из них может ослабить силы любых псайкеров в пределах 2км метров, заставляя их делать все проверки на использование психосил со штрафом -30. Они также предоставляют аколиту личную защиту от психических атак, давая +30 бонус на противостояние любой психической силе, которая непосредственно на него влияет. Ноль-жезл действует как дубинка с качеством Силовое Поле при использовании в ближнем бою.

ПИКТ РЕКОРДЕР

Пикт рекордеры (или просто пиктеры) – это относительно простые устройства для съемки аудиовизуальной медиа, некоторые имеют голографические функции. Большинство могут также проигрывать записанное, а некоторые даже встроены в особые пикт-сервиторов, которых можно использовать для записи опасных событий или автономной записи происшествий для последующей кодификации.

ПОДРЫВНОЙ НАБОР

Некоторые расследования заканчиваются взрывными результатами, и эти комплекты необходимы для подобного финала. Они содержат инструменты, позволяющие персонажу с легкостью установить сложные детонационные устройства и взрывчатые вещества. Каждый комплект включает в себя следующее:

- Пять подрывных зарядов: они детонируют с тем же эффектом, что и крак-гранаты (см. страницу 192).
- 100 метров детонирующего шнура: этот тонкий канат может быть подожжен любым источником огня и ли детонатором, и горит со скоростью 10 секунд на метр, полезный для задержки взрыва или его активации на расстоянии.
- Пять детонаторов с датчиком давления: их можно использовать для активации детонирующего шнура или непосредственно взрывчатых веществ.

Набор может быть пополнен этим количеством материалов без проверки Реквизиции, пока персонаж находится в месте, где они доступны.

ПСИ-ФОКУС

Многие псайкеры используют эти маленькие персонализированные предметы, чтобы укрепить себя перед тем, как воззвать к ужасным силам варпа. Каждый отличается; некоторые могут быть не более, чем отрезанной костью пальца или засушенным цветком, в то время как другие могут быть мягко светящимися кристаллами или глифами из полого железа. Все, однако, специально приведены к гармонии со своими носителями посредством длительной медитации или ритуала, что позволяет им эффективнее контролировать свои способности. Когда псайкер с пси-фокусом делает проверку Фокусировки Силы (см. страницу 238), он получает бонус +10.

РУЧНОЙ ЦЕЛЕУКАЗАТЕЛЬ

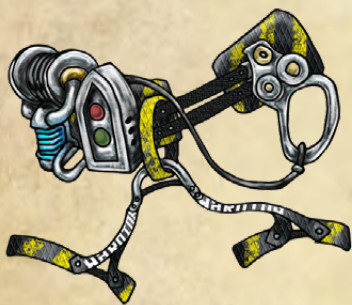
Ручной целеуказатель — небольшое устройство, используемое в большинстве сил Империи. Он способен определять дальность целей, используя оптические прицелы для масштабирования, системы прогнозирования для стрельбы и тому подобное. Обычно целеуказатель используется корректировщиками, направляющими артиллерийский обстрел. Аколит с ручным целеуказателем может потратить полудействие, чтобы дать другому персонажу дополнительный бонус +20 к следующей проверке Навыка Стрельбы при использовании оружия с качеством Непрямая наводка.

СВЕТОШАР/ЛАМПА

Как Инквизиция подобна свету, разгоняющему поглощающую душу тьму, так и эти маленькие переносные лампы действуют против физической темноты ночи. Световые шары имеют размер примерно в кулак и могут освещать площадь в десятки метров в радиусе, в то время как цилиндрические лампы проецируют более узкий конический луч, но на вдвое большее расстояние. И те, и те, будут работать примерно пять часов до того, как их батареи потребуют перезарядки или замены.

СТРАХОВОЧНЫЙ ПОЯС

Простой, но надежный страховочный пояс с магнитной или обычной пряжкой, намотанный на компактную катушку, крепится к поясу или плечевым ремням. При использовании он обеспечивает относительную безопасность при спуске по вертикальным поверхностям или предотвращение падения с шатких крыш. Персонаж, использующий страховочный пояс для вертикального спуска, получает +30 к проверкам Лазания и не может упасть в случае провала. Обычный пояс может выдержать 150 кг, а пояс хорошего качества — все 200.

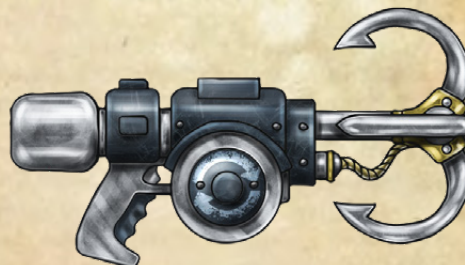


СТУММЕР

В противоположность крикуну, стуммер скрывает шум в пределах пяти метров благодаря звуковым датчикам и сдерживающим механизмам. Персонаж несущий активный стуммер получает бонус +30 к проверкам Скрытности. Обычно заряда стуммера хватает на 20 минут непрерывного использования, после чего его необходимо перезарядить (на что уходит около одного часа).

ТРОСОМЕТ

Тросомет использует небольшую пусковую установку или пистолет, чтобы выстреливать крюк или магнитный захват на длинном (100 м), прочном тросе. Закрепив тросомет в нужном месте, например за поверхность крыши, можно вручную карабкаться по веревке или активировать силовой подъемник, который будет поднимать владельца приблизительно на пять метров за раунд. Обычная модель может выдержать 150 кг, а хорошая или лучшая — 200 кг.



ХИРУРГИЧЕСКИЕ ИГЛЫ (ШОВНЫЙ МАТЕРИАЛ)

Распространенные на полях битв по всему Империи, хирургические иглы используются, чтобы быстро зашить раны для предотвращения кровопотери. Они могут быть различной формы: от простой иглы и нити до архаичных устройств, которые скрепляют рану скобами. Хирургические иглы обеспечивают +30 бонус для проверок Медики, используемых для остановки кровотечения.

ДИКИЕ И ФЕОДАЛЬНЫЕ МИРЫ

ФЕДРИДСКИЙ ПЛЕТЁНЫЙ ПЛАЩ

Охотники Федрида крайне редко выходят на охоту без плетёного плаща. Такие накидки делаются из крепких шкур крупных травоядных созданий, именуемых ангортами, которых та защищает от острых когтей местных хищников. Охотники носят эти плащи примерно с той же целью — хищники, стерегущие добычу, сидя на ветвях деревьев, редко разбираются, кто именно прошёл по тропе внизу. Нередко охотники вплетают в свои плащи стебли, листья и прочую растительность — все это помогает оставаться незамеченным (конечно, только если вокруг хоть что-то, напоминающее федридские джунгли). Плетёный плащ обеспечивает бонус +10 к Тестам Скрытности, если дело происходит в лесу или джунглях. Плюс к этому накидка даёт 1 единицу Прimitивной Брони на Торс.

ФЕРВИОССКИЕ ВАСИЛЬКИ

Василёк — это небольшой четырехконечный шип, который бро-сают на землю в надежде, что враг наступит на него. На Фервиосе васильки часто смазывают змеиным ядом, так что единственное, что ждёт бедолагу с таким васильком в ноге, но без противоядия — это мучительная и долгая смерть. Васильки продают горстями — одной такой достаточно для покрытия площади два на два метра. На любого, кто ступит в эту область без хотя бы 1 единицы Брони на Ногах, срабатывает эффект Токсичного оружия. Кроме того, ему предстоит пройти Трудный (-10) Тест на Ловкость. Успех замедлит персонажа вдвое, а провал — вчетверо. Изменения действуют до тех пор, пока персонажу не будет оказана первая медицинская помощь.

МОНРАССКАЯ ЖГУЧАЯ ЛОВУШКА

Эти примитивные мины широко применяются в войнах между вечно враждующими монрасскими империями. Их основное

предназначение – сеять беспорядок в рядах наступающих войн-нов врага, и со своей задачей они справляются на редкость до-стойно. Конструкция их проста: тонкостенный глиняный горшок наполняют смесью из колючек, лампового масла и личинок жу-ка-поджигателя (туземного насекомого, вырабатывающего ед-кую термическую кислоту). Готовые мины укладываются в выко-панные заранее ямы и присыпаются тонким слоем земли. Когда жертва наступает в яму, её нога разбивает горшок, «собирает» шипы и давит раздутые тела личинок. Внутренности личинок сначала вызывают сильный и болезненный кислотный ожог, а затем воспаляют липкое и густое масло. Дикие полки Им-перской Гвардии, набранные на Монрассе, используют эти мины весьма активно – доходит даже до того, что солдаты берут с со-бой целые выводковые гнёзда жуков-поджигателей (вопиющее нарушение техники пожарной безопасности и ночной кошмар любого из квартирмейстеров Муниторума).

Любой, кто наступает на Жгучую Ловушку, должен пройти Трудный (-ю) Тест Ловкости. Провал означает, что ловушка сра-ботала и жертва получает 1к10 Энергетического Урона в область Ног. Второй, Средний (+о) Тест Ловкости, определяет, охватил ли жертву огонь.

НАБОР ДИКОГО ЗНАХАРИ

На диких мирах знахари в основном применяют травы, при-парки и прочие примитивные методы заботы о пациентах. Ти-пичный набор содержит следующее: свежий мох для остановки кровотечения, загнутые шипы для зашивания ран, сонная кора для снятия боли, шины и мягкая кожа на повязки, костяные щипчики для извлечения посторонних предметов из раны, кремневый нож и тяжёлая дубинка для неизлечимых пациентов.

НАБОР ФЕОДАЛЬНОГО ЛЕКАРЯ

Весь невеликий объём научного медицинского знания на фео-дальных мирах зачастую преподаётся лишь в закрытых гильдиях или секретных академиях. Изредка можно встретить народного целителя, в делах лечебных прибегающего к древней мудрости и здравому смыслу, однако их, как правило, предпочитают жечь как ведьм и колдунов. Типичный врачебный сундучок содержит: баночку с пиявками для кровопусканий, иглу и нить для зашива-ния ран, ту или иную алхимическую тинктуру для снятия боли, тканевые бинты, шины и пластыри, металлический скальпель, щупы, зажимы, клещи, пилу для ампутаций и прочный кожаный фартук для защиты одежды от брызг крови.

СВЕТОВЫЕ СЛИЗНИ, ДАСК

В зловонных болотах Даска обитают ничем не примечательные на вид чёрно-бурые брюхоногие, именуемые световыми слизнями. Как и большая часть даскской фауны, слизни плотоядны и проводят большую часть времени в поисках падали, на которой они могли бы попировать. Однако стоит вытащить слизня из воды, как его кожа начинает источать фосфорическое белое свечение. Если двух слизней поместить рядом, яркость свечения значительно возрастет. Жители Даска обычно складывают в одну емкость трёх-четырёх слизней, чей яркий свет позволяет освещать их болотистые охотничьи угодья.

Свет одного слизня позволяет прилично видеть в радиусе одного метра. Количество слизней влияет на радиус прямо пропорционально – два слизня осветят всё в радиусе двух метров, три – трёх и т.д.

Такой природный источник света может быть довольно полезен в некоторых ситуациях – например, там, где нет источников энергии или генератор ноль-поля не даёт даже поджечь факела, не говоря уж о более совершенных источниках освещения.

ОХОТНИЧИЙ МУСКУС

Туземные охотники, как правило, очень хорошо знают, насколько чуток нюх добычи. Дабы нивелировать его, люди разработали множество разнообразных пахучих составов, маскирующих естественный запах человеческого тела. Составы эти включают в себя самые разные субстанции (происхождение которых лучше не уточнять) и в определённых ситуациях могут быть довольно полезны. Существа, полагающиеся в первую очередь на обоняние, получают штраф -20 к своим Тестам Восприятия, сделанным с целью засечь персонажа, покрытого охотничьим мускусом. Эффект длится 10 часов с момента нанесения.

КОЛЬЯ-ЛОВУШКИ, ВОЛОНКС

Колья-ловушки – это ямы с вкопанными заостренными палками – к примеру, из бамбука или моно-пластика. Лучше всего эти ловушки работают, когда применяются по несколько штук за раз.

Любой наступивший туда, где расположена замаскированная яма с кольями, должен преуспеть в Тесте на Ловкость или получить 1д10+2 Резаного Урона.

ФЕРВИОССКИЕ ДЫМОВЫЕ ШАШКИ

Разработанные культами смерти Фервиоса, эти бомбочки, сто-ит их поджечь, выпускают в воздух целое облако белого дыма, покрывающего все в радиусе 30 метров. Дым мешает видеть, а пыльца, входящая в состав шашек, токсична для человека. Вдыхание этого дыма само по себе не смертельно, однако, стоит ему попасть в глаза, нос или рот, у человека начинается сильная тошнота, которая проходит лишь через несколько часов.

Облако рассасывается со скоростью, зависящей от окружающих условий. Сильный ветер сдует его за 1 Раунд. В помещении же дым вполне может продержаться до 2д10 Раундов.

Дымовые шашки – Дымовое Метательное оружие, его Дистанция – 10 метров. Тот, кто вдохнул дым, должен пройти Тест Выносливости или получить один уровень Усталости.

КЛЮЧ ОТ ВСЕХ ДВЕРЕЙ

На феодальных мирах замки многих замков (а иногда и целых городов) бывают сконструированы так, что один единственный «хозяйский» ключ, также называемый «ключом от всех дверей», может открыть любой из них. Учитывая, что подавляющее большинство примитивных замков работают по одному и тому же принципу, тот, кто жаждет свободы доступа в запертые по-мещения, часто имеет на руках целую коллекцию таких ключей.

СЕТЬ ИЗ СКЕМА, ВОЛОНКС

Эта сеть сплетена из стеблей травы, называемой скем. Типичная сеть размерами достигает шести квадратных метров. Поскольку стебли скема отличаются завидной прочностью, то сеть можно упаковать в сверток, размерами не превышающий кулака взрослого человека. Охотники на Волонксе бросают эту сеть при помощи стрел. Сеть, будучи покрыта ядом, содержащимся в стеблях скема, вызывает у того, кто попал в эту сеть, анафилактический шок и, если антидот не был введен в течение 10 минут, смерть. Естественно, сам владелец сети также должен избегать контакта с ядом – для этого при упаковке сети и подготовке к выстрелу применяют прочные рукавицы. Выстрел из лука (или подобного оружия) стрелой, снаряжённой сетью из скема, становится Токсичным и Опутывающим.

СОННАЯ ПЫЛЬ, ЦАРСТВО ЖИЛЛМАНА

Размалывая семена безобидных красных и чёрных цветков произрастающих на Царстве Жиллмана, аптекари обнаружили,

что при смешении они образуют мощное снотворное. Вдыхание этого порошка отключит взрослого человека в течение нескольких минут и обеспечит ему несколько часов спокойного сна без сновидений. Помимо лёгкой сонливости на пару часов после этого, нет никаких кратковременных или долговременных побочных эффектов. Порошок безвкусен и часто добавляется в пищу.

При вдыхании или поглощении сонной пыли персонажа должен пройти Трудный (-10) Тест Выносливости. Если Тест будет провален, через 10 минут персонаж погрузится в глубокий сон длительностью 15-20 часов.

ФЕДРИДСКИЕ ДЫМОВЫЕ ТРУБКИ

Эти примитивные дымовые шашки делают из выхолощенного стебля местного растения, напоминающего кактус. Полученные трубки наполняют пропитанной соком этого растения хлопковой ватой, которая при горении начинает выделять огромное количество густого и едкого чёрного дыма, облако которого способно покрыть площадь до 40 метров радиусом. Дым рассеивается со скоростью, сильно зависящей от внешних условий. Сильный ветер вполне способен сорвать дымовой покров за 15 Раундов; в помещении же облако вполне способно продержаться до 20 минут.

ЭНДРИДСКАЯ СЕРДИТАЯ ГРЯЗЬ

Субстанцию, известную как сердитая грязь (сердитой её называют из-за бульканья газовых пузырей, периодически появляющихся на поверхности), собирают по берегам дремлющих смоляных озёр дикого мира Эндрит. Она широко применяется шаманами и знахарями в лечебных целях – её накладывают в виде припарок для остановки кровотечения, и даже растворяют в горячей воде и пьют при лечении лихорадок – вкус у этого отвара, однако, отвратительный!

Исследования отмечают, что эта смазывающая на замазку субстанция богата минералами и содержит несколько сильных антибактериальных агентов. В последнее время даже ходят слухи о некоей весьма заинтересованной корпорации, желающей выстроить промышленный комплекс по добыче и экспорту этой субстанции на рынки Империи.

Медик, применяющий сердитую грязь при лечении болезней и лихорадок, получает бонус +10 к своим Тестам Медики, а в качестве Полного Действия при помощи этой субстанции способен остановить Кровотечение.

ИСКРИСТЫЕ КАМНИ

Искристые камни – это небольшие белёсые кристаллы, которые работают подобно кремню с огнём. Удар одного о другой вызывает целый рой искр. Проведи эту операцию над трупом, шерстью, древесными стружками или сухим навозом, и из искр зародится огонь, при помощи которого можно развести костёр или зажечь факел. Камни можно использовать, даже если они мокрые.

Камни, однако, лучше не хранить вместе, поскольку даже лёгкое прикосновение способно породить искру. Случалось, что у неопытных путешественников сгорала вся поклажа – из-за того, что несколько искристых камней хранилось в одном мешочке.

КОСТЯНОЙ КОГОТЬ, ФЭЛДОН КАЙС

Костяные когти – инструмент довольно полезный. Они делаются из прочных спинных колючек гаркира, гигантского, напоминающего дикобраза существа, обитающего в джунглях Фэлдона Кайса, дикого мира в субсекторе Мальфи. Когда существо убивают, а колючки извлекают из шкуры, основание каждой колючки становится естественной рукояткой, так что самими колючками орудовать довольно удобно.

Эти «когти» можно использовать как примитивное

импровизированное оружие. Однако его основной ролью является помощь в верхолазании. Набор таких приспособлений обеспечивает бонус +10 ко всем Тестам на Лазанье.

ВОНЮЧАЯ БОМБА

Схожие устройства используют на множестве примитивных миров, но наиболее известны те, что делают на Манске. Их убойную начинку делают, смешивая экскременты одного местного червеобразного животного с пылью бледно-желтого цветка, который за свой чудесный аромат зовется «дермоцветом». Полученную смесь скатывают в шарики и помещают в тонкую скорлупку из высушенной глины (или просто грязи). Как только хрупкая оболочка разрушается, тошнотворная вонь немедленно вырывается наружу (радиус дурнопахнущего облака – восемь метров на каждую бомбу). Редкий человек способен вынести такой смрад: любой захочет оказаться подальше от его источника – иначе длительная и сильная тошнота может привести даже к потере сознания. Любой, кто попадает под «выхлоп» вонючей бомбы, каждый Раунд должен проходить Тест на Выносливость, где провал означает получение одного уровня Усталости.

ЖЕЛЕЗНОЕ МАСЛО, ТИГРЕССА V

Это масло выжимают из семян одного горного растения, произрастающего на диком мире Тигресса V. Железным маслом можно смазать любой металлический клинок. Оно придает лезвию глубокий блеск, практически ликвидирует силу трения металлических поверхностей и предохраняет их от ржавчины. Оружейники часто смазывают им простые механизмы, такие как замки кремневых пистолетов, предотвращая их заедание. Если смазать этим маслом клинковое или примитивное огнестрельное оружие, пользователь может перебросить любой бросок, ведущий к его поломке или Заклиниванию. Одной порции железного масла хватит на 10+4 атак или на 12 часов, смотря что окажется меньше.

ФЕДРИДСКАЯ МАСКА ДУШ

Эти резные жутковатые маски в качестве своеобразных талисманов носят туземные охотники Федрида. Раскрашенные кровью убитых зверей (и, как утверждают слухи, врагов), эти довольно большие маски носят на спине – туземцы верят, что запертая в этом талисмане душа обязательно вздрогнет в радостном предвкушении, увидев, как сзади к владельцу подкрадывается опасность. Ничего удивительного в том, что эти мрачные произведения «примитивного искусства» довольно часто украшают стены многих частных коллекций Синтилы (и не только), а высокий спрос, как известно, задирает цены. Истории же о странных одержимостях, кровавые легенды и слухи о туземных проклятиях лишь добавляют сладкой дрожи к удовольствию обладания такой маской.

МИРЫ УЛЬИ

КАЙЛО

Тяжёлый многоцелевой инструмент, который часто можно увидеть в литейных, рабочих бригадах и на заводах. Практически повсеместно в Секторе Каликсис кайло символизирует рабочий класс и ручной труд как таковой. Стилизованное кайло является частой темой: как в промышленной архитектуре, так и в гильдейской геральдике многих миров-ульев. Помимо своего прямого назначения, в опытных руках кайло может послужить неплохим, довольно ухватистым оружием.

Кайло обеспечивает бонус +10 к Тестам Лазанья, а также к Тестам, связанным с выламыванием замков и дверей,

В качестве оружия кайло наносит $1d10+2$. Ударного или Резаного Урона и обладает особенностями Примитивное и Несбалансированное.

КОГНОМЕН

«Когномен» – официальный термин Администратума для обозначения идентификационной карты жителя улья. В улье это единственный жизнеспособный метод правительственного контроля, налогообложения и опознания гражданского лица. Когномен, как правило, является собой серо-стальную перфорированную металлическую пластину, размером и формой схожую с игровой картой; информация с когномена может быть считана посредством дата-планшета или когитатора. Единственной отличительной внешней особенностью когномена может быть символ улья, гильдии или Адепта, которому служит гражданин. В каком-то смысле важность когномена можно назвать пугающей, ведь он является единственным доказательством личности, права на работу и даже еду и жилье для среднего жителя улья. Его утеря перед лицом слепой Имперской бюрократии почти наверняка означает неизбежное лишение пайка, выселение, арест или даже изгнание в подулей. Естественно, существует процветающая отрасль незаконного оборота когноменов – их кражи, подделки и перепродажи, где цена вопроса напрямую зависит от статуса «личины» и вполне может варьироваться от нескольких монет до многих тысяч тронов.

НАБОР ФАЛЬСИФИКАТОРА

Это название подразумевает всеобъемлющую категорию инструментов и материалов (от особых пергаментов и чернил до специализированных когитаторов), при помощи которых пользователь может подделать или скопировать официальные документы, когномены, пропуска и разрешения. В сочетании с соответствующим Умением (Ремесло (Переписчик) или Технология) этот набор сильно поможет скопировать, подделать или сфабриковать нужные документы. Стоит помнить, что на эту величину будет влиять также качество исходных материалов и сложность выполнения самой подделки. Указанная цена подразумевает обычный набор, с бонусом +10, набор Хорошего качества обеспечит бонус +20, Высшего – бонус +30.

КОЛОДА «ПРОБУЖДЕНИЯ ЕРЕТИКА»

Столетиями, начиная со времени основания сектора, Министорум всеми силами пытался искоренить игру «Пробуждение Еретика», но особого успеха не добился. Для этой игры используется колода особым образом извращённых и осквернённых Императорских Таро. Одно только обладание такой колодой, этим порождением лжи и злонамеренности – уже страшное богохульство и преступление, «за каковое виновного каждого перста первую фалангу надлежит погрузить в кипящее золото». Картинка на каждой из карт, как говорят, была придумана и впервые нарисована художницей-еретичкой по имени Кассильда; те же слухи утверждают, что если карты из этой колоды лягут на стол определённым образом, игрока озарит видение куда более великой игры (по другой версии, игрок просто тронется рассудком). Пока никакие угрозы и страх перед наказанием не остановили распространение «Пробуждения Еретика» по сектору – более того, её любителей можно встретить буквально в каждом злочном местечке.

ГОЛОГРАФИЧЕСКАЯ ОБЛАТКА

Эти небольшие устройства используются в качестве гербовых значков, торговых меток или сигнальных маркеров. Сама голо-

облатка является собой лёгкий керамический диск толщиной с монету и размером с ладонь. Каждая из них «прошита» на показ определённой голографической картинке, каковую она и начинает демонстрировать, стоит облатку включить. Голооблатки имеют и другое, более мрачное предназначение – их часто используют в качестве «чёрной метки» или своеобразной подписи под убийством – в этом случае облатка, как правило, показывает усмехающийся череп, рыдающую женщину или, скажем, охваченную огнём башню. Эти «подписи» на трупах своих жертв оставляют убийцы, стрелки и бретеры, желающие занять или улучшить свою зловещую репутацию.

РАСКЛАДНОЙ АЛТАРЬ

Очень распространённый в Секторе Каликсис религиозный символ, этот небольшой портативный алтарь имеет вид коробки-триптиха из дерева или пластика, которую в сложенном виде можно легко носить с собой. Традиционно внутреннюю часть алтаря украшают три написанных вручную иконы – в центре изображен тот или иной аспект Бога-Императора, на правой доске Святой Друзус, а на левой – святой, выбранный самим художником. На откидную подставку можно установить свечи, тлеющие благоговения или стойку для свитков с обетами. Большая часть таких алтарей происходит из поселений пилигримов в Улье Тарсус, а по сектору их распространяет уже Экклезиархия. Такой алтарь с иконами можно найти на многих мирах, даже в самом бедном жилище – целые семьи собирают деньги, чтобы купить его в подарок молодому на свадьбу. Многие воры прекрасно знают, что алтарь – излюбленное место хранения невеликих семейных сбережений почти всех бедняков (правда, лишь те, кто совсем забыл страх перед Императором, дерзают осквернить его воровством).

ОКУЛЯР-КАТЕХИЗАТОР

Это устройство, пользующееся значительной популярностью среди высокопоставленных адептов, учёных и чиновников Администратума, более всего напоминает изощренной и вычурной конструкции очки, способные приближать изображение предметов и анализировать визуальные данные и образы. Это довольно темпераментный прибор, требующий от пользователя спокойствия и сосредоточенности: духов машины катехизаторов чрезвычайно легко разгневать – что, конечно же, не прибавит к жизни оператора приятных минут. Тот, кто использует окуляры-катехизаторы, получает бонус +10 к Тестам Грамотности, Знания и Поиска, имеющим отношение к тщательному изучению предметов, символов, и расшифровке письменного текста. Пока окуляры надеты, других действий предпринимать нельзя, а провал соответствующего Теста на четыре и более ступени причиняет пользователю 1 уровень Усталости. Катехизатор способен записывать то, что воспринимает, на подключенный дата-планшет для дальнейшего более глубокого изучения.

ПАМФЛЕТ УЖАСОВ

«Памфлет Ужасов» – простонародное название небольших, скверно отпечатанных книжиц, содержащих смачные истории о жестоких убийствах, дерзких преступлениях, мерзких ксеносах и удивительных происшествиях, выдержанные в стиле религиозных моралитэ и устрашающих проповедей – только так можно избежать гнева беспощадной Имперской цензуры. Популярное, пусть и не самое достойное законопослушного гражданина развлечение, эти издания продолжают появляться на свет лишь благодаря молчаливому согласию властей – содержимое этих памфлетов способствует установлению столь удобных им страхов и ненависти в сердцах простых граждан. Святые Ордосы, тем не менее, пристально

следят за содержимым этих текстов, чтобы ни единая опасная «истина» не просочилась на страницы бульварного чтива.

АВГУР-СПАСИТЕЛЬ

Приборчик размером с карманный хроно, авгур-спаситель создан определять наличие вредоносного излучения и рассеянных в воздухе токсинов и примесей. Эти устройства очень распространены на большинстве миров-ульев, особенно среди обитателей верхнего улья, решивших наведаться вниз. Авгуры оповещают пользователя в случае обнаружения опасности – способ оповещения зависит от модели: от изящных шкатулок с гололитическими шкалами, до практичных амулетов-коробочек, издающих громкий писк при первых признаках опасности. Авгур Обычного качества способен только сигнализировать об опасности, в то время как данные с более качественных уже можно попытаться считать при помощи Простого (+10) Теста на Техно-логию – он позволит определить точную природу опасности.

ОКО МРАКА, ВОЛЬГ

В самых глубоких регионах Вольга, там, куда любой свет проникает лишь изредка, влажные токсичные залежи периодически формируют странные, похожие на янтарь образования. Шарообразные и гладкие как стекло, эти образования источают загадочный свет, медленно изменяя его цвет и интенсивность. Округлые комочки, извлеченные из этих образований, называют «очами мрака» и часто носят на шнурке – своеобразный талисман, который часто можно увидеть у бандитов и крысоловов Вольга. Хотя свет, источаемый этими комочками, полезен уже сам по себе, местные жители верят, что в перемене цвета этих странных безделушек можно прочитать предупреждение о возможной опасности. Правда это или нет, но если ты живешь на Вольге, никакое преимущество не будет лишним, сколь бы иллюзорным оно ни было – поэтому вера в свойства очей мрака очень распространена.

Эти предметы считаются отличными талисманами (смотри стр. 246), и, кроме того, источаемый ими свет вполне может заменить свечу. Персонажи с Вольга, обладающие этим талисманом, получают бонус +10 к Тестам на избежание Подавления.

ВОКС-ФОНОГРАФ

Домашняя игрушка состоятельных граждан, вокс-фонограф – объемистый настольный аппарат, состоящий из часовых механизмов, переключателей, вокс-решеток, звуковых рожков и линз-проекторов, собранных в устройство, способное проигрывать музыку и показывать голо-световые представления. Стандартный репертуар Имперского вокс-фонографа – классические симфонии, вдохновляющие церемонии Экклезиархии, официальные речи глав гильдий и пикт-слайды, записанные на металлические цилиндры, покрытые особой микроскопической гравировкой, которые следует вставлять в специальную каретку на лицевой панели машины. Улучшенные модели (цена которых вдвое выше обычной) сами способны записывать новые цилиндры, а также считывать данные и с других носителей (скажем, дата-планшетов). К сожалению, подобные развлечения совсем не по карману среднему обывателю большинства ульев.

ВОКС-ВОР

Сложное устройство, воплощение искусств Омниссии, созданное для перехвата, хранения и анализа вокс- и дата-трансляций в определенном районе. Использовать его можно в ручном режиме, а можно спрятать, чтобы вести скрытое прослушивание. Применение базовых функций устройства требует успешного Трудного (-10) Теста на Технологию, а в

зависимости от обстоятельств Тест может стать и сложнее. Естественно, для чтения перехваченных зашифрованных передач потребуется дальнейшая дешифровка. Размеры вокс-вора ближнего радиуса действия не превышают размеров дата-планшета, а перехват он осуществляет на расстоянии до двух-трех километров. Вокс-вор дальнего радиуса куда крупнее – он содержит мощный когитатор и по размерам сопоставим с вокс-кастером военного образца (крупный рюкзак) – радиус его действия достигает 50 километров. В обоих случаях рабочее расстояние может быть очень сильно уменьшено из-за местных условий.

ОХРАННЫЙ СЕРВИТУТ

Малопонятные и зачастую ритуализируемые большинством пользователей, охранные сервитуты – это просто электронные системы допуска, отделяющие тех, кому разрешено входить в определенную область, от тех, кому это запрещено. Подобные охранные меры очень распространены в ульях, где перемещения простых граждан и рабочих вообще сильно ограничены. Сами пропуска могут принимать великое множество форм – от простых карточек до голо-жетонов, служебных удостоверений и даже великих печатей – в зависимости от конструкции сервитута и уровня секретности того, к чему он ограничивает доступ. Указанная цена соответствует «чистому» сервитуту (сомнительной, но вполне легальной покупке), который еще только предстоит запрограммировать.

Миры Кузницы

КОГИТАТОРЫ

Когитаторы – это машины, призванные разбирать и просеивать большие объемы данных, считывать и обрабатывать священный язык алгоритмов; их размеры и вычислительная мощь варьируются от малых портативных моделей до логических скиний и вычислительных залов, интегрированных в мануфактуры, космические корабли и архивные центры. Доступ к подходящему когитатору обеспечивает бонус к Тестам Грамотности, Логики и Знаний, если приходится сравнивать или просматривать большие объемы данных.

Стационарные

Эти титанические системы способны анализировать и обрабатывать поистине невообразимые объемы данных (записи о поступлениях планетарной десятины, стенограммы генетических реконструкций и т.п.). Большая часть этих машин оснащена авто-перьями для вывода данных на свитки, контрольными алтарями духов машин или симбиотическими оператор-савантами и встроенными голопроекторами. Эти машины обеспечивают бонус +20 к соответствующим Тестам. При обращении с этими гигантами необходимо неукоснительное соблюдение правильных ритуалов и обрядов, иначе в их вычисления способны закрасться ошибки и неточности, и, кроме того, существует риск того, что из-за неподобающего обращения когитатор станет вместилищем злых духов.

Персональные

Эти портативные устройства способны анализировать информацию с дата-планшетов и иных подобных источников, обеспечивая бонус +10 к соответствующим Тестам.

СЕРЫЕ УСТРОЙСТВА

Эти коробочки шлифованного металла, потребляющие энергию и производящие глухой ритмичный шум в ответ на неизвестные факторы, именуются серыми устройствами и являются небольшими технологическими аппаратами неясного предназначения, излучающими загадочную ауру и, похоже, способными в некотором роде отвечать на

внешние раздражители. Эти странные механизмы впервые были обнаружены в древних тоннелях Пеллucidара-9, и Техножречество Марса почитает их священной тайной, которая в руках глупцов стала объектом бо-гохульных и запретных игр. Эти еретики изводят духов машины серых устройств в ожидании отклика, делая ставки на то, когда это произойдет, в то время как иные видят в них способ проникнуть взором в грядущее или вовсе за грань материального бытия. Одни говорят, что «ответы» серых устройств абсолютно случайны, другие – что закономерность есть, но её едва ли можно понять, не говоря уж о том, чтобы подчинить её желаниям игрока. Третьи утверждают, что устройства таят в своём чреве некое «зло», вредных и нечистых духов, только и ждущих возможности совратить кого-нибудь с истинного пути.

В Поисках Игрищ: Попытка найти место, где проводятся игры с серым устройством, требует Теста на Доступность, пройденного на мире-кузнице или во владениях Механикума со штрафом -30. Тест автоматически можно считать проваленным, если игрище ищет техножрец, или человек, замеченный в компании техно-жреца. Если устройство всё же обнаружено, знакомства, сведённые с его помощью, вполне могут оказаться дорожкой к куда более тёмным и мрачным вещам.

ГОЛОПРОЕКТОР

Убранный в латунь, увитый кабелями в хромированных кожных и окутанный облаками шипящего пара, голопроектор – неперенный атрибут залов совещаний самых разных ведомств самых разных Адепта. Ритуалы возведения и эксплуатации этих аппаратов – одни из древнейших и самых священных из сохранившихся. Появление мерцающего конуса, демонстрирующего подернутые синевой трёхмерные изображения, сопровождается бормотанием монотонных литаний и ароматным дымом курящихся молитвенных свечей. Голопроектор можно подключить к когитатору или иному источнику данных.

ИЗОТРОПИЧЕСКИЕ ТОПЛИВНЫЕ СТЕРЖНИ

Красугольный камень Имперской технологии и истинное чудо времен Высокой Тёмной Эры, эти метровые металлические стержни содержат концентрированный жидкометаллический накопитель, способный хранить огромное количество энергии. Единственный полностью заряженный стержень может питать энергией небольшое поселение или хаб на протяжении нескольких недель. Технология создания изотропических топливных стержней – секрет, ревностно охраняемый Механикусами, а сами стержни – очень ценный и высоко востребованный товар.

ОПУС МАШИНА

Одно из древнейших наименований символа Механикума, черепа в зубчатом колесе, Опус Машина известен по всему Империи – значение его для служителей Омниссии не менее сакрально, чем значение аквилы для паствы Экклезиархии. Версия этого знака, представленная здесь – не просто символ, но передающее устройство с дата-джинном, провозглашающим своего хозяина достойным тех, кто достаточно чист, чтобы слышать его.

Если персонаж знает, как правильно обращаться с ним (т.е. обладает Умением Обыденное Знание (Куль Машин)), то носитель этого символа получает бонус +10 к Социальным Тестам при взаимодействии с техножрецами и последователями Бога-Машины.

ЗНАК ВЕЛИКОГО ДОПУСКА

Эти устройства функционируют подобно стандартному

Опус Машина, но, помимо того, содержат бесчисленное множество кодовых шифраторов, замещающих декрипторы и вариативный генератор эффекторных полей, превращающих его в эквивалент мультиключа, обеспечивающего бонус +10 к Тестам на Безопасность, сделанным с целью отключить сигнализацию, взломать электронный замок или вступить в контакт с духом машины.

СЛЁЗЫ ДРАКОНА

Адептус Механикус широко применяет искусственное психо-вирусное инфицирование для модификации сознания своих слуг: эту сакральную церемонию именуют мем-вирусной инъекцией. Слёзы Дракона – один из этих редких и крайне опасных агентов; его воздействию чаще всего подвергают элитных Центурионов Скитариев. При заражении объект попадает в мертвенную лихорадку, во время которой его разум подвергается действию заложенных в психовирус видений и чувственных ощущений худших кошмаров, которые Механикус встречал на протяжении своей долгой истории. Разум тех, кому удастся пережить мем-вирусную лихорадку, освобождается от страхов и хрупкости, присущих человеческому рассудку.

После заражения объект должен преуспеть в Трудном (-10) Тесте на Силу Воли или получить +10+10 Очков Безумия. Успешный Тест навсегда обеспечит персонажа талантом Бесстрашный, но при этом уменьшит его Товарищество на +10.

МИРЫ ФРОНТИРЫ

ЭФИРНЫЕ КРЫЛЬЯ

Несколько неточно именуемый аппарат, эфирные крылья созданы не для того, чтобы носитель их парил в воздухе, но для того, чтобы не позволить ныряльщикам погрузиться в смертоносную пучину химических океанов Лэндандера. «Висячие» колонии Лэндандера прикреплены к изнанке плавучих континентов этого мира. Добыча полезных химических соединений, разнообразные исследования и эксплуатационный осмотр – все это необходимо проводить снаружи; тут-то и вступают в дело эфирные крылья. Сами крылья являют собой ременную обвязку, оснащенную складными лезвиями-наконечниками, прикреплёнными к прочным катушкам керамитового шнура. Шнуры эти, в свою очередь, присоединяются к моторчикам, управляемым небольшими специализированными логическими машинами. Ныряльщик с эфирными крыльями обычно движется, прикрепив пару (или больше) шнуров к «земле» или городским постройкам, используя лезвия наконечников как крючья, или вбивая их в подходящую поверхность как колья – как скажут логические машины эфирных крыльев. Большинство эфирных комплектов состоит из четырех таких тросов, что позволяет пользователю, закрепившись двумя страховочными тросами, использовать два других для осторожного перемещения. Опытные пользователи устанавливают на свои упряжи до шести тросов, которые позволяют им развивать поистине знаменательную скорость. Полностью разложенный набор тросов напоминает огромные крылья – отсюда название аппарата.

Ходят слухи об акробатах, приспособивших эфирные крылья для условий, сильно отличающихся от химических морей Лэндандера – особого недостатка в труднодоступных тёмных закоулках, в которых можно спрятаться, долгое время оставаясь невидимым и незамеченным, нет практически нигде. Мрак сводов городов-ульев – идеальное место для засады экипированного эфирными крыльями убийцы. При помощи эфирных крыльев персонаж может передвигаться с половиной своей обычной скорости, но не способен Бежать и совершать

Натиск. Персонаж с улучшенной, шестикатушечной системой может пройти Тест на Ловкость, чтобы передвигаться со своей обычной скоростью настолько долго, насколько захочет, пока не остановится. Отдельный Тест на Ловкость потребуется, чтобы двигаться со скоростью Бега или Натиска. Провал означает, что один из тро-сов не закрепился, или одна из логических машин на мгновение засбоила – в любом случае пользователь немедленно останавливается. Три и более ступени провала означают, что пользователь каким-либо образом запутывает тросы и срывает упоры. На Лэндандере это означает, что он тонет, на других мирах – падает с высоты (вероятно, очень значительной).

ПАЛАТКА-ЖУК

Альянс Цестелль был производителем самой первой серии складных биокуполов, ныне известных как «палатки-жуки» благодаря их узнаваемому внешнему виду – эти портативные и лёгкие в сборке жилища состоят из поликарбонатной обшивки, усиленной пласталевыми прутьями. Хотя в плане удобства транспортировки они и проигрывают стандартным тканевым палаткам, «жуки» гораздо лучше защищают от непогоды и враждебно настроенных существ. Со времени своего создания палатки-жуки прочно вошли в обиход граждан Империиума – особо ценят предоставляемые ими удобства офицеры Имперской Гвардии. Мануфактурмы Альянса Цестелль все ещё остаются крупнейшими в секторе производителями этих палаток, поставляя их на рынок в широчайшем спектре форм и расцветок. Все биокупольные конструкции этого производителя являются модульными, и при необходимости из них можно собирать большие сооружения. Внешняя поверхность палатки-жука несет ту или иную маскировочную расцветку, обычно джунглевую или песчаную. Стены палатки-жука обладают значением Брони 8 (Примитивная), но их вполне можно усилить бронелистами (до уровня Брони 12), если путешественники ожидают столкновений с агрессивной фауной. В таблице указаны два типа палаток – на три и на шесть мест.

НАБОР ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

Набор для выживания содержит самое разнообразное оборудование и припасы, при помощи которых пользователь может надеяться выжить в неоптимальных для жизни условиях. Воб-щемицелом, подразумевается, что если дело дошло до этого ящичка, что-то пошло не так – крайне печальная перспектива для людей, находящихся на чужой планете. В пределах Сектора Каликсис производством портативных наборов для выживания занимается несколько торговых домов, но наиболее достойными из всех них считаются наборы торгового дома Хаал-Лорден из Кантуса, поскольку они вот уже несколько сотен лет держат контракт на их поставку Имперской Гвардии. Вариантов комплектации этих наборов масса, и многие опытные путешественники составляют свои собственные наборы, предназначенные для конкретных миров. Типичный комплект содержит: два бритвенных лезвия, огниво, ниточную пилу, 14 разных рыболовных крючков, 5 грузил-приманок, 25 метров прочной лески, один очень большой крючок, 10 метров латунной струны для силков, 1 мощный карманный осветитель, один градуированный компас с руководством по калибровке шкалы для всех миров сектора, четыре дозы стимула, шесть таблеток «Алозита» (мощный антибиотик широкого спектра), 20 таблеток «Иониса» для очистки воды, два прочных пластиковых мешка, один метр липкой ленты, три метра шнура Спинлина, полметра усиленной керамитовой нитью ленты, три метра хлопковой нити, три штопальные иглы различных размеров, одна хирургическая игла, восемь зажимов разных размеров, квадратный метр металлической фольги, а также перо с водоупорными чернилами и два свитка походной писчей бумаги в ящичке полированной пластали,

который можно приспособить для подачи световых сигналов. Набор обеспечивает бонус +10 к Тестам на Выживание – сам набор не комплектуется знанием о том, как его использовать, он просто содержит инструменты для выживания.

ЛАГЕРНЫЙ СТОРОЖ

Путешественники, посещающие дикие миры сектора, часто берут с собой приспособления, отпугивающие враждебную фауну от лагеря, чтобы по возможности избежать ненужных стычек с её представителями. Самые утонченные из этих устройств – элегантные техномистические приборчики, напоминающие механических скорпионов. Сторожей, дата-соединенных с крикуном, закапывают в землю в окрестностях лагеря. Стоит крикуну засечь нарушителя, вместо громкого предупреждающего сигнала он активирует сторожа, который немедленно начинает рыть в направлении виновника тревоги, в скором времени оказываясь прямо у него под ногами. Здесь сторожа принимают за колоть его (или их) своими хвостами, не показываясь при этом из-под земли, и боль прогоняет зверя прочь от лагеря. Хотя никакого реального урона по большому счету не наносится, пугающая природа невидимого кусачего врага способна заставить любое существо с особенностью Зверь немедленно предпринять Тяжёлый (-20) Тест на Силу Воли, а в случае его провала немедленно убежать из области, защищенной сторожами.

РЕБРИЗЕР РЕДОЛЯ

Широко почитаемый среди величайших триумфов карьеры легендарного Магоса Генетор Халикса Редоля, его последний дар Империиуму – альтернативная разновидность ребризера, конструкция которого в точности соответствует философии, которой Редоль следовал на протяжении всей своей жизни. Неудовлетворенный, как он говорил, «двойственным, а значит рассредоточенным» функционалом стандартного Имперского ребризера, Редоль разработал аппарат, позволяющий пользователю оставаться под водой значительно более длительный промежуток времени. Вместо применения чисто механических компонентов Редоль включил в конструкцию клонированные ткани, вариацию на тему рыбьих жабр, которые он интегрировал в шлемы, чья конструкция усложнялась с каждой последующей попыткой, до тех пор, пока результат не удовлетворил его. По сути, ребризёр Редоля – шлем, который буквально извлекает пригодный для дыхания кислород из окружающей его воды, позволяя пользователю оставаться под водой столько, сколько нужно. Пока органические компоненты шлема поддерживаются во влажном состоянии, они остаются работоспособными – ресурс их работы составляет 10 лет; по истечении этого срока их просто заменяют. Несмотря на это, сложность и стоимость производства этих ребризёров делает их доступными только для членов благородных семей и элитных частей их домашних войск. Обрати внимание, что в отличие от «стандартного» ребризера, аппарат Редоля работает только под водой, а потому не обеспечивает защиты против токсинов, распылённых в воздухе.

ЯДО-САВАНТ

Долгое пребывание в ксено-среде подразумевает, что рано или поздно человеку придется перейти на «местную» кухню, часто ни в чем не похожую на то, что он ел ранее. Естественно, путешественники пытаются употреблять в пищу растения и существ, хотя бы отдаленно им «знакомых», но и это не выход – предположение о том, что нечто можно употребить в пищу на основании его сходства с едой – смертельно опасная глупость. Здесь-то и пригодится ядо-савант. Это переносное когитационное устройство способно оценивать уровень различных биохимических параметров образца, и отыскивать

среди них очень широкий спектр опасных для человека токсинов. Любая субстанция, которую ядо-савант сочтет «съедобной», безопасна для человека, хотя и не обязательно полезна или вкусна.

Конструкция этого прибора была разработана на Мальфи, где члены благородных семей и по сей день используют его, приступая к обеду, и при каждой смене блюд. Благодаря тысячам лет таких «полевых» испытаний, ядо-саванты стали чрезвычайно точными и надёжными. Многие Мальфийские аристократы заказывают ядо-саванты индивидуальной конструкции, в основном, миниатюрных размеров, придавая им облик небольших изящных палочек и перстней, которыми достаточно провести над блюдом, не выглядя при этом слишком мнительным (или невежливым). Персональные ядо-саванты следует периодически обновлять по мере появления новых токсинов – гонка междупостоянно пополняющимися базами данных и бесчисленными убийцами, изощряющимися в деле создания новых ядов, которые ядо-савант жертвы просто не сможет распознать. Ядо-саванты изначально были задуманы простыми в использовании – оператору нужно пройти лишь Рутинный (+20) Тест на Технологию, чтобы правильно применить это устройство. Проваленный Тест выдаст неясные результаты, провал на три и более ступени покажет токсичность безвредной субстанции (или наоборот – по решению Мастера).

ТЕНЬ-СЕРВИТОР

Высокая температура окружающей среды вдвойне опасна для путешественников – зачастую им приходится снимать свои доспехи, чтобы противостоять ужасной жаре, а это послабление порой бывает фатальным. Тень-сервиторы не содержат органических частей и, фактически, вообще не являются сервиторами согласно строгой Имперской классификации. Это относительно небольшие устройства, напоминающие конус, усаженный по основанию парой наборов наборных керамических лопастей, медленно вращающихся в противоположных направлениях. Тень-сервитор парит над головой своего хозяина, используя свои лопасти как опахало и зонтик от солнца, периодически выдавая порыв воздуха, охлажденного при помощи внутренних кондиционирующих контуров. Тень-сервитор оснащен небольшой встроенной батареей с двенадцатичасовым зарядом, постоянно пополняющимся от расположенных на корпусе аппарата фотонных батарей, обеспечивающих круглосуточную работу всех его систем в условиях жары и обилия солнечного света.

Тень-сервиторы в равной степени можно считать как признаком богатства, так и практичным оборудованием для путешественника. Они нивелируют штрафы, налагаемые на персонажа из-за воздействия жары, и (по решению Мастера) защищают от Усталости, вызванной всё той же жарой. В повседневной же жизни этот аппарат – лишь атрибут статуса и достатка, украшенный резными деревянными накладками и изощренной гравировкой. Ходят слухи об улучшенных моделях, скрывающих в своих лопастях смертоносные бритвенно-острые лезвия или несущие на борту мощные силовые щиты, но достоверность таких слухов, как водится, вызывает некоторые сомнения.

НЕБЕСНОЕ ОКО

Изохренное техномистическое устройство, небесное око являет собой небольшую летучую сферу около двух пальцев в поперечнике, установленную на элегантную док-станцию, оснащенную разнообразными голо-дисплеями. Эта сфера способна разведать заданный район в пределах 15 километров от док-станции – процесс, занимающий промежутки времени от пары минут до нескольких часов, в зависимости от размеров области и степени незаметности, требуемого от сферы. Как только око возвращается, док-станция обрабатывает поступившие

с него данные и проецирует точную трёхмерную голо-карту обследованного района, которую затем можно загрузить на стандартный дата-планшет. В пределах Сектора Каликсис лишь Адептус Ме-ханикус Латэ владеют искусством производства подобных устройств. Ходят слухи, что Инквизиция обладает доступом к бесшумным моделям небесных очей, выполненным из камуфляжных материалов, при помощи которых они проводят тактическую разведку помещений непосредственно перед штурмом.

Сфера небесного ока – Крошечный и очень хрупкий объект, так что любой полученный им Урон будет означать его окончательное и безвозвратное уничтожение. Око обладает особенностью Летун (8). Попытки обнаружить око визуальными или на слух получают штраф -30.

ТЕРМОПЕРЧАТКИ

В центростремительной части субсектора Адрантис расположена уникальная шахтёрская колония Сорит, морозная луна, знаменитая своими залежами заледевших газов. Работа на рудниках Сорита – тяжкая участь, требующая чёткой ручной работы, недостижимой, если пальцы твои дубеют от холода. Единственная искра от неуклюжего удара в газовых рудниках может привести к смертельным (и крайне дорогостоящим) последствиям, так что термоперчатки там попросту необходимы.

Сами термоперчатки тонки – достаточно тонки, чтобы позволить проводить delicate манипуляции – но довольно прочны и прошиты тепловыми контурами, поддерживающими комфортную температуру вне зависимости от царящего вокруг холода. Батареи перчаток расположены под пластинами, защищающими предплечья. Энергию этих батарей можно использовать для аварийного перезапуска различного оборудования: этот способ обеспечивает бонус +10 к Тестам на Технологию при перезапуске генераторов, зарядке старых дата-планшетов и прочих подобных задач. Ценой полной разрядки энергоячейки можно даже частично зарядить батареи лазгана или лаз-пистолета – её энергии хватит на 1d5 выстрелов.

ПУСТОТА

АБОРДАЖНЫЙ ДОСПЕХ

При атаке на вражеский корабль или при отражении атаки на свой собственный, матросы военных судов часто облачаются в этот доспех. Каждый из них являет собой усиленный в ключевых местах пласталью и керамитом полный флак-доспех, закрытый шлем которого оснащён прочным прозрачным забралом и респиратором. Нюансы конструкции доспеха могут варьироваться от корабля к кораблю, но в целом он применяется очень широко, в том числе и на купеческих судах сектора.

Абордажный доспех целиком покрывает тело, обеспечивая по 3 единицы Брони на Руки и Ноги и по 5 на Торс и Голову. Доспех может играть роль пустотного скафандра и, кроме того, комплектуется фотовизором.

АВАРИЙНЫЙ КОМПЛЕКТ

На большей части космических кораблей повсеместно, буквально на каждой палубе, расположены шкафчики с аварийными наборами, а любой член экипажа имеет при себе индивидуальную версию такого набора. Полный вариант включает следующие предметы:

- Световой стержень: Даёт 1d5 часов стабильного освещения.
- Универсальная батарея: При помощи стандартных переходников или простых клемм она может обеспечить энергией световой стержень, аварийный вокс (еще на 1d5 часов) или лаз-пистолет (5 выстрелов).
- Сухой паёк и запас воды: Не много, но вполне может

заглушить чувство голода и жажды ещё на один день. Хорошо, если сначала не кончится воздух.

- Аварийный вокс: Настраивается на любую из корабельных частот или транслирует стандартную «Молитву о Спасении» по аварийным каналам.
- Воздушный баллон и дыхательная маска: Содержит получасовой запас воздуха.
- Антирадиационные пилюли: Помогает вывести из организма жёсткое излучение. Набор содержит пять пилюль, которые следует принимать при работе с плазменными двигателями или после длительного периода солнечной активности.
- Герметизирующий спрей-гель: небольшой баллончик зловонного геля, который следует наносить на брешь в обшивке. Одного баллончика достаточно чтобы герметизировать около 20 мелких пробоин (примерно 10 см²).

Берегись кораблей, экипаж которых постоянно носит с собой полный аварийный комплект. Избегай кораблей, где аварийных комплектов нет вовсе.

ПРЫЖКОВЫЙ РАНЕЦ

Персональные летательные и антигравитационные устройства в Империи относительно редки, но не сказать, что недоступны. В этом устройстве суспензорные приводы применяются в сочетании с маршевыми реактивными ускорителями. Как правило, прыжковые ранцы подобного рода стоят на вооружении элитных подразделений вроде Серафим Адепта Сороритас, диверсантов-пустотников Имперского Флота и штурмовых подразделений Космического Десанта (последние, естественно, оснащены наиболее мощными моделями).

Чтобы управлять прыжковым ранцем, пользователь должен обладать умением Пилот (Прыжковый Ранец). Прыжковый ранец можно использовать либо для управляемого десантирования (с любой высоты), либо для совершения коротких прыжков (Летун (12) с необходимостью приземляться в конце каждого Раунда) либо для свободного полёта (всё тот же Летун (12), но без ограничений) – правда, в этом режиме энергозапас устройства истощится за одну минуту. В любом другом режиме полностью заряженному ранцу хватит энергии на один час интенсивного использования, после чего его нужно будет перезарядить.

МЕЛЬТА-ГЕЛЬ

Общепринятое наименование целого ряда желеобразных субстанций, видоизменяющих зубную пасту яркого-красного или иного броского цвета, достаточно липкую, чтобы пристать практически к любой поверхности. Этот состав следует нанести на нужную поверхность, после чего подвергнуть его воздействию электрического тока. Возникающая реакция горения выделяет огромное количество тепла – вполне достаточно, чтобы прожечь корабельную обшивку или внутреннюю переборку. Стоит отметить, что кислород для протекания этой реакции не требуется. Мельта-гель идеально подходит для «вскрытия» космического корабля снаружи и для восстановительных работ в разгерметизированных отсеках – ремонтные бригады в обязательном порядке носят с собой несколько тюбиков. Одного тюбика мельта-геля хватает на пять метров, если наносить его по периметру планируемого отверстия и примерно на 1 квадратный метр, если равномерно покрывать им всю доступную поверхность. В процессе горения (около минуты) состав наносит Урон, равный урону мeltaбомбы, после чего становится полностью инертным.

«НАВИС ПРИМА»

Эти атласы относятся к величайшим сокровищам Империи,

ибо они содержат полное описание варп-маршрутов, безопасных настолько, насколько вообще могут быть безопасными путешествия сквозь варп. Одни хранят пространственно-временные координаты, хорошо известные любому толковому капитану, другие маршруты засекречены, и их хранители с готовностью отдадут свою жизнь, лишь бы сохранить эту тайну. Ещё большей редкостью считаются те, что описывают пути к давно затерянным и позабытым системам и мирам, о которых ныне ходят лишь слухи и легенды. Любая «Навис Прима» – артефакт, ради которого искатели отправляются на поиски, длящиеся десятилетиями, с их помощью делают состояния и возвращают фамильные древа новых Великих Домов – или низвергают во прах старые. «Навис Прима» невероятно редки – на поиск даже самого мимолетного и незначительного слуха об одной из этих карт можно потратить всю свою жизнь. Навис Прима обычного качества не даёт никаких бонусов, Прима хорошего качества даёт бонус +10 к Навигации (Звёздная) и +10 к Навигации (Варп), для Навис Прима лучшего качества увеличите эти бонусы до +20.

ПЛОЙНОВЫЙ СОК

Весьма популярный среди матросов безалкогольный напиток, позволяющий бороться со многими распространёнными на флоте заболеваниями, вызванными однообразием и спецификой корабельной диеты во время длительных космических путешествий. Получаемый из мякоти незрелого и кривобокого фрукта под названием плойн, этот сок богат витаминами и долго не портится. Обычно его смешивают с дешевыми дистиллятами (плойн надёжно перебивает их мерзкий химический привкус), или дают перебродить, чтобы получить крепкий алкогольный напиток, называемый «качкой» – как из-за кривобокости самого фрукта, так и из-за характерной походки человека, опрокинувшего пару стопок.

ТЯЖЁЛЫЙ ПУСТОТНЫЙ СКАФАНДР,

ПАТТЕРН СЕЛЕНИТ

Истинный реликт славного прошлого человечества, дитя священных США, паттерн Селенит являет собой наиболее распространённую разновидность тяжёлых скафандров Империи. Предназначенный для пустотных ремонтных бригад, шахтёров с астероидных поясов и людей иных подобных занятий, этот скафандр из керамического волокна обеспечивает весьма достойную (по сравнению со стандартным пустотным костюмом) защиту против опасностей открытого космоса: перепадов температуры, радиации и столкновений с микрометеоритами. Прочные и надёжные, Селениты, верой и правдой служившие нескольким поколениям своих хозяев, давно передают по наследству многие семьи пустотников.

Селенит способен поддерживать жизнедеятельность своего носителя в условиях полного вакуума на протяжении 10 часов, после чего сдвоенный кислородный блок его ребризера необходимо будет заменить (это можно сделать даже не снимая самого скафандра). Полностью исправный скафандр в хорошем состоянии оборудован встроенным вокс-коммуникатором, набором для герметизации разрывов, компактным металлическим захватом (плюс 10 метров тонкого тросика) и фотовизором. Прочная ткань скафандра обеспечивает по 3 единицы Брони Рукам, Ногам и Торсу, а шлем – 4 единицы Голове. Тем не менее, скафандр весьма неповоротлив, и, надетый, налагает штраф -10 на все Тесты Ловкости носителя. Селениты производятся повсеместно, и отдельные образцы могут сильно отличаться по качеству исполнения (правило о Качестве Доспехов). Некоторые Селениты оборудованы небольшими реактивными двигателями, которые позволяют пользователю перемещаться в невесомости или при низкой

гравитации со Скоростью 6 (они, однако, недостаточно мощны, чтобы обеспечить полёт при нормальной гравитации).

Военные зоны

САПЕРНАЯ ЛОПАТКА № 9-70

Эта небольшая складная лопатка применяется в основном для наполнения мешков песком, но может служить и для иных целей, к примеру, для копания траншей и могил. Кроме того, неплохо проявляет себя в качестве импровизированного оружия.

ПОЛЕВОЙ РЮКЗАК/ВЕЩМЕШОК

Этот прочный рюкзак способен вместить почти все, что перечислено в этом разделе. Для многих Гвардейцев вещмешок послужит погребальным саваном, когда их смерть преждевременно прервет служение Императору.

СПАЛЬНИК

Спальный мешок – одна из самых любимых вещей гвардейца, поскольку именно он делает сон комфортным даже тогда, когда глаз удастся сомкнуть лишь на пару часов. В комплект входит пара теплых и толстых одеял.

КОМПАС/УСТРОЙСТВО ОРИЕНТИРОВАНИЯ

Как правило, представляет собой простой магнитный компас, откалиброванный под местоположение истинных и магнитных полюсов текущей планеты пребывания. Жизненно необходимая для любого гвардейца вещь.

ЛИЧНЫЕ ЖЕТОНЫ

Эти жетоны – неотъемлемая часть обмундирования Имперского Гвардейца и, порой, единственный способ опознать его бранные останки. Еретиков и предатели часто забирают их с тел убитых гвардейцев в качестве сувениров.

КОМПЛЕКТ ЛИЧНОЙ ЗАЩИТЫ

В зависимости от каждого конкретного поля боя, инвентарь гвардейца комплектуется самыми разнообразными предметами – растяжками для палаток, сухим горючим, солнечными экранами, дополнительными одеялами, репеллентами от насекомых, теплыми перчатками, шинелями или парками, носовыми фильтрами, антирадиационными пилюлями и многим другим по необходимости.

«ПАМЯТКА ИМПЕРСКОГО ГВАРДЕЙЦА ДЛЯ ПОДНЯТИЯ БОЕВОГО ДУХА»

Пожалуй, самая распространённая книга в галактике – каждый имперский гвардеец (по уставу) обязан всегда иметь при себе один экземпляр. Она содержит массу полезной информации, включая пособие по распознаванию ксеносов, руководство по эксплуатации и обслуживанию вверенного оружия, заметки по выживанию и оказанию первой помощи, а также по ведению боевых действий в различных условиях. Что более важно, в ней также напечатаны молитвы, гимны, литании и вдохновляющие изречения для поддержания духовного и морального состояния солдата на должном уровне.

ПЕХОТНЫЙ ФОНАРЬ

Крепкий и прочный, этот фонарь можно держать в руках, а можно воспользоваться стандартным креплением, примкнув его к оружию наподобие штыка. Вращая фокусирующее

кольцо, можно как сконцентрировать луч, чтобы осветить небольшую область на значительном расстоянии, так и расфокусировать его, чтобы охватить лучом более широкую зону, но вблизи. Стандартной батареи фонарю хватает на 15+5 часов непрерывной работы.

КОТЕЛОК И СТОЛОВЫЙ ПРИБОР

Комплект содержит вилку-ложку, перочинный нож и складную кружку – все это упаковано в продолговатый контейнер, который играет одновременно роль котелка и тарелки. Как правило, пищевую пайку просто кладут в контейнер, заливают водой, закрывают крышкой и бросают в костёр – самый быстрый способ полноценно поесть в полевых условиях.

НЕСЕССЕР

В комплект входит бритва, мыло, щетка и средство для чистки зубов, а также иные средства, которые командование полка сочтет нужными – от антипаразитных до противогрибковых средств.

МЕШКИ

Чрезвычайно полезная на поле боя штука – мешок можно наполнить землей и получить импровизированное укрытие. Или тряпьем – и получить подушку.

ПАЛАТКА

Простая и прочная, эта палатка рассчитана на двух человек и их снаряжение. Стандартная палатка водонепроницаема, а если припекает солнце, её можно вывернуть серебристой отражающей стороной наружу.

НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ

Небольшой набор отверток, ключей и других инструментов, необходимых для проведения ежедневного техосмотра и мелкого ремонта. В комплект, как правило, входят и расходные материалы, типа проволоки и «липучки» (клеякой ленты, которая держится на любой поверхности и никогда не отстает), а также небольшой многофункциональный топорик.

УНИФОРМА

Хотя Имперская Гвардия – вотчина стандартизации, униформа различных её полков определённо является исключением из этого правила. Практически каждый полк обладает собственным характерным обмундированием, отличающимся в зависимости от родного мира, истории полка и предпочитаемого стиля боевых действий. Разнообразие гвардейской униформы в Секторе Каликсиса чрезвычайно широко – от безупречных мундиров синтиллийских полков до разномастного тряпья штрафных легионов. Кроме того, стоит помнить, что фасон униформы может варьироваться даже в пределах отдельно взятого полка – примером могут служить отдельные комплекты походного, парадно-выходного и повседневного обмундирования. Как бы то ни было, гвардейская униформа – это, чаще всего, прочная и практичная одежда, крепкие ботинки и толстые носки, способные с честью вынести любой марш-бросок. Плащ-палатки, перчатки и прочие предметы одежды могут входить или не входить в комплект по усмотрению Муниторума.

РАЗГРУЗКА

Набор прочных карманов и креплений для ношения боеприпаса, вспомогательного оружия и гранат. Как правило, имеют форму портупей, кобур, бандольеров или тактических жилетов. Разгрузка надевается поверх брони и позволяет носить множество полезных предметов, не занимая при этом руки. Большую часть предметов, необходимых солдату в бою, можно тем или иным способом разместить в разгрузке – как

правило, это обой-мы для оружия, пистолеты, ножи и гранаты. Как и униформа, внешний вид и функционал разгрузки может варьироваться от полка к полку. В общем и целом, на разгрузке можно укрепить до 15 килограмм небольших предметов.

НАБОР ДЛЯ ЧИСТКИ ОРУЖИЯ

Наиболее распространённая разновидность этого набора предназначена для обслуживания стандартного гвардейского лазгана. Каждый из этих наборов содержит все необходимые для этого компоненты, как то: благословлённые масла, чистящие составы, чистые тряпицы, специфические для того или иного оружия инструменты, а также основные запчасти (вплоть до стволов и лож). Такие наборы предназначены в первую очередь для оружия каликсианского производства, но, конечно же, полностью соответствуют всем стандартам Муниторума. Стоит помнить, что без правильных литаний и молитв даже самый тщательный уход не может гарантировать, что оружие не откажет в самый ответственный момент.

СВИСТОК

Это простое и эффективное устройство для подачи звуковых сигналов имеется у каждого гвардейца – с его помощью можно быстро поднять тревогу или вызвать подкрепление. Некоторые синтилийские полки вместо свистков применяют более привычные для себя окарины – при помощи особых мелодий солдаты могут обмениваться полноценной тактической информацией, что особенно актуально, если электронные способы коммуникации недоступны или скомпрометированы.

СВЯТЫЕ ОРДОСЫ

НОЛЬ-КОРОБКА

Жизненно необходимая вещь для длительного и надёжного хранения важных образцов и зловещих артефактов, ноль-коробка являет собой портативный генератор стазис-поля в форме небольшого бронированного ящичка. Некоторые из них, впрочем, могут быть размером с большой сундук или саркофаг. Внутри стазис-поля в буквальном смысле замирает время и пространство – содержимое саркофага никоим образом не способно взаимодействовать с любой реальностью – кроме всего прочего, саркофаг и его содержимое находятся в «мёртвой», недо-ступной для любого типа психического воздействия зоне. Истинные реликты времен Тёмной Эры Технологии, ноль-коробки невероятно крепки и прочны (сверхъестественная способность противостоять любому урону может быть объяснена воздействием генерируемого ими временного поля), а после активации им уже не требуются какие-либо источники энергии – вплоть до повторного включения. По вполне очевидным причинам контрольные механизмы ноль-коробок зачастую сокрыты и тщательно закодированы. Если коробку не отключить или не вывести из строя приложением некоей невероятной силы, то коробка и её содержимое будут пребывать вне времени вечно.

ПОСТАНОВЩИК ПСИ-ПОМЕХ

Яркий образец эзотерической техномистики, эти устройства могут частично искажать потоки пси-энергии, обеспечивая некоторую степень защиты от тёмных искусств псайкеров и ведьм. Эти дорогие и редкие устройства состоят на вооружении лишь агентов Святых Ордосов, особых подразделений Адептус Механикус, и тех членов элиты Империи, чья паранойя под стать их невероятному богатству. Более мощные образцы антипсихических технологий существуют, но встречаются они ещё реже – некоторые из них и вовсе уникальны. Самые простые образцы постановщиков пси-помех имеют форму увесистых амулетов-оберегов, а наиболее изощренные

– черепных имплантатов. Недостаток амулета в том, что владельца можно «избавить» от него с той же лёгкостью, что и от любой другой вещи; имплантат же, в свою очередь, обладает долговременными побочными эффектами.

Постановщик пси-помех обеспечивает носителю бонус +20 ко всем Тестам на сопротивление эффектам Психосил и бонус +10 к Тестам на сопротивление попыткам вселения. Постановщик, однако, не оказывает никакого эффекта на психические атаки, причиняющие непосредственный физический Урон.

Псайкеры не могут использовать постановщики пси-помех (их естественный «фон» просто перегружает контуры этого тонкого прибора).

ПСИ-ТРЕКЕР

Иногда именуемые эфироскопами, эти специализированные сканеры созданы, чтобы отслеживать возмущения в эмпирее и анализировать токи психических энергий. Эти изощренные и капризные устройства активно и широко применяются адептами и учёными Святых Ордосов, но очень похожие устройства используются и инженерами крупных космических кораблей для слежения за работой корабельного поля Геллера, его генераторов и эмиттеров.

Для работы с этими сканерами необходимо Умение Технология. Для считывания показаний устройства требуется Бдительность – только она позволит точно определить присутствие и относительную мощность психических энергий, демонов, длительность эффектов варп-возмущений и т.п. Стандартный пси-трекер – температурное устройство с радиусом действия в несколько сотен метров (особо мощные всплески и возмущения оно способно засекают и с гораздо больших дистанций). Однако, эти приспособления легко сбиваются с толку, и сильно искажают показания, если в радиусе их действия находятся мощные энер-гетические поля или присутствует мощный «фоновый психический шум».

«ЧЁРНЫЙ ГРИМУАР КАЛИКСИДЫ»

Труд, начатый Лорд-Инквизитором Ордо Ксенос Куэйт-Мазом Назлем после его экспедиций в Бездну Азерот, и дополненный столетие спустя знаменитым Инквизитором Колем Шеком, «Чёрный Гримуар» являет собой не что иное, как полевое руководство по ксено-существом, встреченным авторами манускрипта за долгие годы службы. На его страницах содержатся пояснения касательно способов распознавания ксеносов, и выбора тактики, наиболее подходящей для эффективного их уничтожения. Многочисленные ремарки Коля Шека, куда более пространные и несущие явный отпечаток столь характерного для него нарочито сенсационного стиля, расширяют и дополняют изначальный труд информацией о ксенофилических культах, варп-сущностях и иных ужасах, порой вообще не связанных с основной темой книги. Само существование «Гримуара» вызывает сильнейшие прения среди членов Конклава Каликсис – практически все представители Ордо Маллеус считают, что подобная информация не должна покидать прочных и толстых стен библиотек Инквизиции, а Пуритане из Ордо Еретикус убеждены, что этот труд слишком опасен, чтобы вообще существовать, а потому все его копии должны быть собраны и очищены огнём. Возможно, это их убеждение в незначительной степени подогревается отнюдь не самыми лестными комментариями Коля Шека в адрес охотников на ведьм.

«Гримуар» – это небольшой дата-планшет чёрного цвета, выполненный из высокопрочного полифлекса, открывающийся на манер обычной книги и оборудованный системами аудио- и видеозаписи ближнего радиуса действия, а также функцией воспроизведения записанного. Владельцы «Гримуаров», вдобавок ко множеству встроенных предохранителей, ставят ещё и личные системы шифровки и предпринимают самые радикальные меры по ограничению доступа – как правило,

если Гримуар открывает человек, не авторизованный системой генетического замка устройства, или если обнаружена попытка взлома книги, дух её машины просто запускает систему самоуничтожения.

Чёрный Гримуар даёт бонус +10 к Следственным Тестам, включающим умения Шифры (Оккультные), Учёное Знание (Ле-генды) и Запретные Знания (Культы, Демонология, Варп и/или Ксеносы).

ХЕРУВИМ

Биоконструкты, именуемые херувимами, имеют не вполне ясное происхождение, но являются одним из немногих видов биологических гомункулов, разрешенных в Империи. Обликом херувимы более всего походят на тучных, болезненного вида бесполов младенцев, зачастую аугментированных небольшими пернатыми крыльями (и антигравитационным генератором), обеспечивающих им ограниченную способность к полёту. Херувимы по сути своей не являются живыми существами, и их синтетическая, бескровная и бледная плоть не нуждается в пище и сне, черпая необходимую энергию из внутренних энергоячеек. Их аугментированный мозг и нервная система, как правило, позаимствованы у животных – обезьян, птиц, свиней или кошек – и дополнены необходимым набором запрограммированных команд, позволяющих им выполнять наиболее простые задания – переписывание текстов, переноску небольших предметов или неустанный пение молитв Императору при помощи аугментированных голосовых связок.

За пределами могущественных благородных домов и Имперских Адепта (в основном, Экклезиархии), где херувимов чаще всего и используют, к ним, в основном, относятся с некоторым отвращением и суеверным страхом. Не в последнюю очередь это отношение происходит из тех редких случаев, когда херувимы «портились», и их поведение перешло под управление деградантных участков мозга – порой с весьма неприятными, даже прискорбными последствиями.

БЛАГОВОНИЕ ДРУЗУСА

По слухам, это благовоние создано по проскрипту, составленному самим святым воином Друзусом в истерзанные войной дни Ангевинова Крестового Похода. Эту смесь мирры, камфары, яри-медянки и размолотых цветов редкой иокантосской розы изготавливают в ходе ритуалов в подземельях Светоносного Собора в Улье Тарсус; благовоние славится своим мощным очищающим эффектом. Высоко ценимое верующими людьми, благовоние Друзуса широко используется в важнейших церковных службах и церемониях по всему Сектору Каликис, и Святым Ордосам прекрасно известно, что народные поверья о способности этого благовония отгонять зло – куда больше, чем просто поверья.

Благовоние являет собой сыпучий золотисто-красный кристаллический порошок, насыпанный в подвешенную на цепях само-нагревающуюся горелку, которая называется **КАДИЛОМ**. Благовоние, сгоревшее в кадиле, образует плотное дымовое облако радиусом около трёх метров. Пребывая в этом облаке, персонаж, количество Очков Порчи которого не превышает ю, получает иммунитет к эффектам Демонического Присутствия. Одной порции благовония хватит на 1d10+20 минут.

ЭКСКРУЦИАТОР

Вопреки распространённому мнению, Инквизиция не слишком одобряет насилие и физические пытки при проведении допросов, считая достоверность полученной таким образом информации в большинстве случаев неудовлетворительной, не говоря уж о том, что подобные методы зачастую попросту неэффективны против тех, чьи тело и разум запятнаны воздействием тёмных сил. Тем

не менее, когда прямой допрос требует экстремальных методов воздействия, а более основательные методы (типа психического зондирования) недоступны, применяются устройства, внушающие чувство ментального дискомфорта, страха и иллюзорной агонии посредством невральных и химических манипуляций, без причинения излишнего телесного ущерба. Наиболее распространённые (и мобильные) из этих устройств называются экскруциаторами и являют собой набор длинных игл из моноволокна и автоинъекторов, соединённых с контрольным блоком и модифицированным медицинским ауспексом.

Применение такого устройства требует примерно часового сеанса настройки на объект (который должен быть обездвижен), а воспользоваться им может лишь персонаж, сведущий как в Медике, так и в Технологии. Экскруциатор обеспечивает бонус +20 к Тестам на Допрос, а также штраф -10 на Обман для субъекта допроса.

Персонажи с талантом Бесстрашный или особенностью Потусторонний иммунитет к эффектам устройства.

ИКОНА СВЯЩЕННОГО ГНЕВА

Обычно даже в самом запутанном расследовании наступает момент, когда факты складываются в законченную картину, и вина становится явной. Время карать и очищать со всей невероятной мощью и властной яростью, на которую способны Святые Ордосы. Именно тогда наступает час явить Икону Священного Гнева. Каждая икона по-своему уникальна и образ её происходит из традиций и личных предпочтений Инквизитора, владеющего ею. Для одних это будет режущий стяг с гневным ликом самого Императора, для других – освященный реликварий с костями святых мучеников, а то и простой, непритязательный символ Инквизиции, вознесённый над владельцем в объятиях суспензорного поля. Не все Инквизиторы владеют такими иконами, но те, у кого они есть, либо несут их в бой лично, либо поручают эту честь своим самым доверенным Аколитам. В гуще кровавой битвы эти иконы подобны боевым знаменам, призванным провозгласить каждой порченной и падшей душе весть о грядущем возмездии. Икона Священного Гнева усиливает заметность персонажа для окружающих, что очень полезно для некоторых талантов. Помимо того, она обеспечивает носителю и его союзникам в радиусе шести метров особенность Страх (1 Беспокоящий), влияющую на культивистов, мутантов, еретиков и прочих, кого Мастер сочтёт уместным.

Икону нельзя купить, она создается индивидуально, и правом на её ношение обладают только полноправные Инквизиторы. Естественно, лишь он сам имеет право решить, нести её в бой, или же нет.

ТОРПОР

Торпор – химический коктейль, широко применяемый хозяевами Чёрных Кораблей для контроля собранного «урожая»; он состоит из нейроингибиторов и наркотиков, делающих рецепиента безразличным и инертным, а также, что более важно, редуцирующих их способность применять Психосилы. Впрочем, не только Святые Ордосы осознают полезность такого препарата в деле обуздания заключённых – еретики и некоторые культы производят менее надёжную версию торпора для собственных тёмных целей.

Доза торпора действует на протяжении 1d10 (Бонус Выносливости рецепиента) часов, в течение которых сознание рецепиента словно подёргивается серой тревожной пеленой вследствие чего он испытывает Усталость и должен преуспеть в Тяжёлом (-20) Тесте на Силу Воли, просто чтобы совершить какое бы то ни было действие по собственному желанию. Кроме того, пока наркотик действует, Пси-рейтинг рецепиента уменьшается на 4.

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 носителем определенного генокода, электротатуировка, скрытая на руке или груди или даже психическое сообщение, записанное в глубинах разума агента – конкретная форма зависит от необ ходимой 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.

ЦЕРЕБРАЛЬНЫЙ РАЗЪЕМ

Церебральные разъемы и подобные им устройства – обычное дело в Империи, где привыкли использовать аугментацию для восстановления или расширения возможностей организма. Этот вживляемый в череп имплантат состоит из проводов и электродов, с помощью которых его владелец может подключать к своему мозгу множество видов различных устройств.

Церебральный разъем позволяет носителю подключаться к совместимым с ним приборам, не предоставляя за это никаких дополнительных бонусов. Многие электронные устройства могут быть оснащены системами, позволяющими работать с ними через подобный разъем, таким образом, оставляя руки оператора свободными (как правило, в число таких устройств входят ауспики, когитаторы и самые простые виды сервиторов)

КОМПЛЕКС «СТРАЖ»

«Страж» – высокотехнологичный массив сканеров, сочетающий в себе датчики движения, температуры и системы захвата цели. Хотя, благодаря древним чудесным технологиям, это устройство по размерам не превышает обычный рюкзак, его антенны и объективы обладают большими габаритами и возвышаются над плечами носителя.

Все богатство информации, предоставляемое комплексом, не может быть выведено на простой экран – вместо этого, данные загружаются прямо в мозг носителя через церебральный разъем.

При этом существует немалая опасность перегрузить разум оператора огромными потоками данных, однако, тот, кто сумел освоить работу с этим устройством, получает такое количество информации об окружении, что не способен дать ни один ауспик. Оператор комплекса способен даже отслеживать объекты через твердые преграды (такие как стены).

Комплекс «Страж» носится на спине. Его может использовать лишь человек, имеющий церебральный разъем, МИУ или тому подобное устройство, позволяющее подключить комплекс напрямую к мозгу. При активации «Стража», носитель должен немедленно пройти Простой (+10) тест Силы Воли. Независимо от результатов теста, носитель может воспользоваться устройством, но провал приносит ему 1к5 уровней Усталости.

«Страж» способен работать на протяжении 10 часов. Пока он включен, его носитель получает бонус +30 к тестам Бдительности, особенность Сверхъестественные чувства с дистанцией 50 метров, способность смотреть во всех направлениях одновременно и отслеживать цели сквозь стены, деревья, землю и другие преграды. Твердые стены, толщиной в метр или больше (и не имеющие отверстий) блокируют

действие устройства. Носитель может использовать комплекс для того, чтобы «вести» определенную цель (для чего нужно потратить Частичное действие, либо заранее загрузить в системы «Стража» биометрические данные цели). Устройство способно отслеживать цель на расстоянии до 100 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 разведчика содержит запас концентрированной пищи и воды для долговременных операций и многоканальный комм-сенсор (включающий вокс- и пикт-системы) для слежения за противником и перехвата его переговоров. Но главная особенность такой маски – визор, что способен фиксировать источники тепла или энергии на огромном расстоянии.

Маска оснащена встроенным ауспиком, усовершенствованными магнукулярами Хорошего качества, фотовизором Хорошего качества (который дает особенность Ночное зрение и невосприимчивость к эффектам 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 экипировка ассасинов Виндикар зачастую запрограммирована на использование только носителем определенного генокода и никем другим. Для того, чтобы перепрограммировать её, потребуется Очень сложный (-30) тест Технологии и Медики.

МАСКИРОВОЧНЫЙ КОСТЮМ ХРАМА ВИНДИКАР

Эти матово-черные комбинезоны изготавливаются специально для каждого ассасина. Храма Виндикар имеет долговременное соглашение с Адептус Механикус об изготовлении таких костюмов, сочетающих технологии хамелеолина и синтекожи. Этот материал облегает тело ассасина, ускоряя его рефлексы и защищая его от токсинов, газов и других опасностей. Будучи удобным и бесшумным, этот костюм дает носителю достаточную защиту, не стесняя его движений.

Маскировочный костюм нельзя носить под какой-либо броней. Он предоставляет владельцу 3 очка Брони на всех зонах попадания и обладает всеми преимуществами комбинезона из синтекожи. Маскировочный костюм также дает бонус +10 к тестам Уклонения, +10 к тестам Выносливости, сделанным 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 оружия дальше, чем на самом деле. Персонажа в маскировочном костюме невозможно обнаружить при помощи особенности Ночное зрение, термосканеров и инфракрасных сенсоров любого типа. Маскировочный костюм считается предметом Высшего качества.

Стоит отметить, что экипировка ассасинов Виндикар зачастую запрограммирована на использование только носителем определенного генокода и никем другим. Для того, чтобы перепрограммировать её потребуется Очень сложный (-30) тест Технологии и Медики.

ЖАБЕРНЫЙ ФИЛЬТР

Магосы Механикус Биологис, работающие в водах мира-океана Спекторис, разработали эти простые (в сравнении с

произведением инженерной мысли – Ребризером Редоля) дыхательные маски для проведения работ по обслуживанию их подводных перерабатывающих предприятий. Фильтры этих масок, позволяющие, подобно жабрам рыб, извлекать кислород прямо из воды – вещь относительно деликатная, и для предотвращения деградации их требуется постоянного держать в чистой воде.

ГОЛОВИЗОР

Хотя для повышения точности стрельбы вполне можно использовать лазерный прицел, для тайных операций его яркая красная точка может быть фактором абсолютно неприемлемым. Головизор работает в комплекте с лазерным прицелом, настроенным на излучение света в невидимом для человека диапазоне. Прицельная точка видна лишь в визоре шлема, и, таким образом, не выдает собой присутствия стрелка. И хотя для работы системе не нужен шлем, стоит помнить, что ношение прицельного визора на людях в Секторе Каликсис считается откровенным моветоном.

ГРЕМЛИН

Этот простой дух машины, как правило, обитающий в специально оборудованном дата-планшете, изолированный от всех возможных связей с внешним миром, и способный преодолевать защиту мощнейших систем безопасности. После первого же применения Гремлина фактически выгорают, необратимо повреждая систему, к которой были подключены через дата-порт. Гремлин обеспечивает разовый бонус +30 к Тестам Безопасности или Технологии, направленные на взлом электронного замка или иной оснащенной дата-портом системы безопасности.

Помни, что большая часть таких систем оснащена брандмауэрами, локализирующими область поражения духов-гремлинов. Помимо всего прочего, это значит, что дух может, к примеру, взломать одну конкретную дверь, но никак не все двери западного крыла купеческого особняка разом.

Во мнениях Механикусов касательно Гремлинов нет единства – одни находят их весьма полезными, другие почитают их не иначе как надругательством над самой сутью их священного ремесла.

ПОДЪЕМНЫЙ МЕХАНИЗМ

Пользователь может прицепить это устройство практически к любому тросу или кабелю. Потратив Полное Действие, пользователь с трех сторон зажимает трос зубчатыми колесами устройства, и, вращая рукоять механизма (для этого требуется слаженная работа обеих рук), начинает взбираться вверх (или спускаться вниз) по тросу. После этого, совершив Полное Действие Передвижения, ты поднимаешься (или спускаешься) на расстояние, равное Бонусу Ловкости твоего персонажа в метрах. Закончив подъем (или, опять же, спуск), устройство можно отцепить, затратив на это Частичное Действие.

ПИКТ-МУХА

Во многих отношениях схожие с Вокс-Жуками, эти насекомоподобные конструкторы напоминают терранских стрекоз – их центральная и периферийная нервные системы взяты от довольно похожих на них летающих существ. Их интеллектуальные способности весьма ограничены, и позволяют выполнять лишь самые простые команды типа «следуй за женщиной с аугментическим глазом» или «кружи над погрузочной площадкой».

Для того чтобы принимать сигнал мухи, Аколитам потребуется ПИКТ-КАСТЕР (5 кг, 400 Тронов, Дефицит Доступность); помимо изображения, муха передает и звук, хотя и не слишком качественный (-20 ко всем основанным на слухе Тестам). При полете пикт-мухи издают низкое негромкое жужжание, которое

наблюдаемый субъект может услышать (Очень Трудный (-30) Тест на Бдительность). В случае если пикт-муху начнут целенаправленно искать, считай, что она обладает Ловкостью 50 и Умением Скрытность.

ПОЛЕ УЕДИНЕНИЯ

В мире тайных операций, коммерческих сделок и дел Инквизиции важно, чтобы некоторые разговоры не стали «достоянием общественности». Заведения, обслуживающие элитную клиентуру, трепетно относящуюся к вопросам приватности, порой устанавливают генераторы поля на так называемые «особые столики». Сам генератор являет собой устройство размером с небольшой чемодан, которое генерирует вокруг себя поле в радиусе пяти метров. С точки зрения стороннего наблюдателя это поле выглядит как сильно запотевшее стекло: можно с трудом различить сильно размытые силуэты, но не более того. Кроме того, поле не пропускает ни звука, и полностью непроницаемо для всех видов вокс- и пикт-трансляций.

ПСИ-ДЕМПФЕР

Многие граждане Империи с рождения впитывают страх перед псайкерами, страх, основанный не только на опасности, которую они собой представляют, но и на их способности читать и изменять разум людей. Страхи эти – удел отнюдь не только простых людей; члены Святых Ордосов прекрасно знают, с какой легкостью псайкер способен получить доступ к самой секретной информации.

В отличие от Постановщиков Пси-Помех, Пси-Демпферы – устройства отнюдь не портативные; их мистическая машинерия занимает места больше, чем некоторые автомобили, а для работы ей требуется весьма приличный объем энергии. Помимо самого генератора частью устройства являются пол, стены и потолок помещения, в котором тот располагается; стены эти оплетают многослойной сетью из психоабсорбентных сплавов и психореактивного кристаллинового волокна. Устройства эти различаются по рейтингу, который сообщает, насколько уменьшается максимально возможное количество кубиков, которое псайкер, оказавшийся в радиусе действия генератора, может бросать при прохождении Психотестов.

Генератору требуется 2d5 Раундов на прогрев, прежде чем он выйдет на расчетную мощность – в течение всего этого времени любой находящийся в радиусе действия генератора псайкер может заметить его включение при помощи Простого (+10) Теста на Пси-хическое Чутье. После выключения генератора поле сохраняет активность на протяжении ещё 1d5 Раундов.

Эти устройства исключительно редки; более того, Аколиты вообще не смогут купить ни одно из них по ходу игры. Это одно из тех устройств, которые могут являться частью обстановки, но никак не частью экипировки персонажа.

ПАУЧЬИ ЛАПЫ

Этот набор из рукавиц, налокотников и наголенников, надевающихся поверх одежды или доспехов, имеет липучую рабочую поверхность, и в большинстве случаев очень сильно помогает при верхолазании. Подушечки на коленях, носках, локтях, и ладонях выделяют особую субстанцию, хорошо пристающую ко многим поверхностям. Паучьи Лапы обеспечивают бонус +30 к Тестам на Лазанье в случае, если поверхность выполнена из рокрита, камня и иных распространенных материалов. Бонус уменьшается до +10 в случае с такими неоднородными и непостоянными поверхностями, как каменные осыпи или щебневые отвалы.

СЛЕДЯЩЕЕ УСТРОЙСТВО

На самом деле, это приспособление состоит из двух отдельных устройств: маячка (размером примерно с Тронный Золотой)

и трекера (размером примерно с Ауспекс). Предназначение трекера – определять расстояние до маячка, а также примерное направление идущего от него сигнала. Устройства держат уверенную связь в радиусе километра друг от друга, но и на расстоянии в два километра сигнал будет достаточно устойчив, если на его пути будет не слишком много каменных и металлических стен (как в случае с ульями и маломальски разветвленными системами подземных тоннелей). На заднюю поверхность маркера нанесен липкий слой, способный прочно крепиться практически к любому материалу, но при необходимости его без труда сможет отцепить любое заинтересовавшееся им существо.

Вокс-Жук

Внешне Вокс-Жук напоминает, как ни странно, жука, но на деле является самодвижущимся устройством размером с большой палец, способным вскарабкаться на объект и спрятаться в складках его одежды или в принадлежащих ему вещах. Кортикальный материал, на котором основывается весьма ограниченный интеллект конструкта, позаимствован у самого обычного таракана – тем не менее, этих способностей вполне достаточно, чтобы воспринять и выполнить одну несложную команду вроде «спрячься в вещах мужчины напротив», или «спрячься в углу той комнаты». Кроме того, его можно использовать в «инертном режиме», когда он посредством своих цепких лапок просто фиксируется на предмете или субъекте.

Вокс-жук ведет непрерывную трансляцию всей доступной ему звуковой информации на заранее выбранной частоте, доступной любому настроенному на нее устройству типа вокс-кастера или микро-бусины. Радиус этой трансляции, однако, невелик, и в идеальных условиях достигает максимума в один километр. Для любой требующей этой ситуации, считай, что вокс-жук обладает Ловкостью 40 и Умением Скрытность.

Вокс-ТРЕКЕР

Это сложное устройство размером с рюкзак способно определять примерное направление и расстояние до источника вокс-сигнала. Трекер неэффективен там, где уровень вокс-трафика не позволяет вычленить один определенный сигнал из потока «мусорных» передач. Трекер, настроенный на нужный сигнал, в течение 2d5 Раундов вычисляет характеристики его источника – для этого он должен находиться от него на расстоянии, достаточном для уверенного приема. Качество полученной информации зависит от количества успехов в Тесте на Технологию:

Ступени Успеха	Качество Информации
Успех	Приблизительное направление (на уровне «примерно юго-запад»), и расстояние с разбросом в 1d5 километров
1-2 Степени	Направление с точностью до +10 градусов, и расстояние с разбросом в 1d5 x 100 метров
3+ Степеней	Направление с точностью до +2 градуса, и расстояние с разбросом в 1d5 x 10 метров

АМУЛЕТ ИММАТЕРИА

Амулеты Имматерия – особый вид проекторов ноль-поля, в конструкцию которых входит мощное когитационное ядро под управлением специализированного духа машины. Основная сфера применения этих устройств – доспехи, портативные защитные приспособления и т.п. Инженеры Эмпирея, занимающиеся постройкой машин, усиленных энергиями

варпа, отнюдь не безумцы (по крайней мере, на начальных этапах своей карьеры), и в полной мере осознают необходимость защиты от пагубных эманаций варпа – для этого им пришлось прибегнуть к еретическому археотехнологическому знанию и создать духов машины, способных направлять токи энергий имматериума.

Амулет Имматерия встраивают в лицевую часть доспеха его будущего владельца (достаточно долгий ритуализированный процесс, одна из задач которого – создание управляющего амулетом духа машины). Внешне Амулет являет собой инкрустированный тонким серебряным кабелем резной узор в виде окружности с вписанной в нее сложной печатью. С изнаночной стороны доспеха располагаются проектор ноль-поля и его когитационное ядро. Внутри ядра дремлет могущественный дух машины, который просыпается, как только сенсоры амулета засекают присутствие энергий варпа – когда амулет выходит на полную мощность, его серебряная проводка начинает светиться и куриться пурпурной дымкой рассеянных токов Эмпирея.

Инженеры Эмпирея уже давно сделали Амулет Имматерия традиционным даром, призванным обеспечить лояльность сотрудничающих с ними еретехов, а заодно стать знаком готовности воспользоваться образчиком Темной Технологии со стороны союзников, чью верность еще только предстоит проверить. Именно поэтому сгилья Амулета Имматерия стал общепризнанным символом Инженеров Эмпирея, а все его носители – врагами Механикума, в частности, Культа Соллекса, Магосы которого рассылают по всему Сектору Каликсис охотничьи когорты Ауксилия Мирмидон, беспощадно истребляющие каждого носителя Амулета. Впрочем, для того, чтобы принять смерть от рук агентов Культа Машины (или, что куда хуже, провести жалкий остаток своей жизни в компании одного из сервиторов-дознавателей Магоса Милитант), достаточно даже малейшего намека на связь с владельцем Амулета.

Эффекты Амулета Имматерия

Дух машины, обитающий в Амулете Имматерия, защищает своего носителя, блокируя первые 6 Очков Порчи, являющейся следствием непосредственного контакта с материей варпа. Эта защита срабатывает один раз при каждом таком контакте, но на любые другие источники Порчи защита Амулета не распространяется. Кроме того, Амулет блокирует до 6 единиц Урона, нанесенного любой из псайкерских психосил, а часть тела, прикрытая деталью доспеха, на которую нанесен Амулет Имматерия, получает дополнительные 6 единиц Брони против Демонических атак, психосилового оружия и Урона, полученного из-за разрушительного воздействия варп-энергий.

КОГИТАТОР-УБИЙЦА

Темное искусство нарушения целостности данных и обхода стоящих на их страже духов машин в Секторе Каликсис имеет очень давнюю историю. Несмотря на то, что любые их разновидности находятся под прямым запретом Механикусов, когитационные ереси были и остаются одними из самых распространенных; их можно искоренять бесконечно – во тьме скрывается слишком много еретехов, всегда готовых внести в это дело свою проклятую лепту. Слишком многие из сильных мира сего хотели бы обладать доступом к тем или иным секретным данным, и слишком многие из них не остановились бы перед необходимостью обратиться для этого к запретному знанию. Осторожный еретех никогда не упустит возможности с выгодой для себя поспособствовать осуществлению столь необдуманных желаний.

Технологические устройства, способные осквернять дата-хранилища, наряду с вокс-ересями, бродячими псайкерами и тысячами запретных субстанций, усилиями контрабандистов распространяются по всему Сектору Каликсис. Криминальные бароны ульев Голденны называют подобные устройства

«когитаторами-убийцами». Они позволяют даже самому неопытному человеку вломиться в любое зашифрованное собрание дата-секретов, уничтожить оберегающего его духа машины, и, образно говоря, бежать с места преступления, оставив позади лишь дымящиеся руины. Сточки зрения Культа Механикус подобное деяние расценивается как страшное богохульство, и охотничьи когорты Культа Соллекса не знают пощады к тем, кто запятнал себя участием в деле, касающемся хотя бы одного из этих зловещих устройств.

Основной на данный момент паттерн когитаторов-убийц производится последователями Архиретеха Ноумена Райна, культистами, распространяющими произведения запретного когитационного искусства под сводами мировулъев Субсектора Мальфи. Многие из их работ основываются на принципах 13-го Паттерна Когитации, еретехнического богопротивного алгоритма, запрещенного к применению в любой сфере знаний и технологий. Райнитские когитаторы-убийцы, как правило, выполнены в виде тяжелых, убранных в бронзу дата-планшетов, украшенных изображением херувима в окружении барочных орнаментальных завитушек. Гимны райнитов провозглашают Райна святым, а потому свитки со стихами его «Заповедей Механикус» – еще один лейтмотив художественного оформления этих устройств.

Для того чтобы успешно воспользоваться когитатором-убийцей, необходим Средний (+0) Тест Технологии. Еретехническое устройство при этом должно быть подключено к нужному когитатору или дата-хранилищу посредством **ДАТА-КАБЕЛЯ**. Будучи активированным, Когитатор-Убийца изымает и расшифровывает, по меньшей мере, часть информации, подпадающей под заданные еретехом параметры, а затем уничтожает все остальное. Когитатор-жертва становится бесполезным: его когитационное ядро выгорает, дух машины погибает, а данные исчезают бесследно и безвозвратно.

Наиболее могущественные духи машины, типа тех, что обитают в пустотных кораблях, храмах Культа машины, или археотехнологических устройствах, вполне могут оказаться не по зубам когитатору-убийце. Результатом подобных богохульных деяний, как правило, бывает лишь немедленное и сокрушительное возмездие со стороны разъяренных Техножрецов и воинов Омниссии.

Прогностикон

Среди великого множества техномерзостей, что оставил после себя Сектору Каликсис Архиретех и бывший Логик Аммикус Тоул, есть и устройство для предсказания будущего, которое его создатель нарек прогностиком. Внешне этот аппарат являет собой железный обратный маятник, заключенный в клеть из металлических обручей, и подключенный к совершенно бессмысленным на первый взгляд механизмам. Прогностиконы, как правило, невелики (их без труда можно держать одной рукой), а их поверхность зачастую покрывают нечестивые символы или еретехнические тексты. Маятник устройства подрагивает и колеблется в ответ на перемены к окружающей среде – он крайне чувствителен, в особенности к волнам и токам Эмпирея.

Провидческие паттерны этого устройства зашифрованы в редких уцелевших фрагментах книги ритуалов и заклинаний Аммикуса Тоула: для человека, владеющего шифр-ключом, невразумительные каракули, которыми покрыты их страницы, станут приблизительным (и неполным) описанием ритуалов работы с прогностиком. Секрет удачной прогностики кроется в умении потревожить течения варпа в непосредственной близости от устройства таким образом, чтобы колебания маятника стали для внимательного наблюдателя вестниками грядущего. Высохшие старухи-техноведы Циклопей достигают нужного эффекта посредством кровавых жертвоприношений

и диких ритуалов, почерпнутых из «Книги» Аммикуса Тоула, их господина и повелителя. Еретехи-техножрецы из числа Инженеров Эмпирея могут прибегать к иным, куда более утонченным методам, но, так или иначе, для работы прогностикону необходимы эманации страдания и смерти. Ритуал Тоула требует совершения восьми человеческих жертвоприношений, проведенных восемью различными способами, тщательно подобранными в соответствии с целым рядом различных предпосылок. Проводить их надлежит восьми участникам ритуала, чье и возбуждение к моменту жертвоприношения должно достигнуть кульминации и ввергнуть их в транс. Техноведьма, алчущая знаний о грядущем, под аккомпанемент молитв ложным богам, при помощи жертвенной крови наносит на ключевые точки устройства особые Знаки. Смысл каждого Знака определяется самой техноведьмой, и соответствует восьми вопросам, которые дозволено задать в ходе этого техноколдовского ритуала. Пик ритуала наступает в тот момент, когда маятник устройства приходит в движение – его колебания в сторону того или иного Знака и являются его ответами.

Применение Прогностикона

Кое-какие мрачные слухи гласят, что некоторые Радикалы в погоне за знаниями о грядущем прибегают к колдовству Аммикуса Тоула, и к иным, куда более черным методам предвидения будущего, и путь тот воистину ужасен:

- За участие в черном ритуале Аммикуса Тоула персонаж получает **id10** Очков Порчи.
- Персонаж, расшифровавший фрагмент книги Тоула, и понявший основные принципы работы с прогностиком, ритуалом и Знаками, получает **id5** Очков Безумия, и 1 Очко Порчи.
- Установка прогностикона и интерпретация колебаний маятника требует Среднего (+0) Теста Ученого Знания (Оккультизм). Мастер должен проводить этот тест втайне, так что какой-нибудь излишне любознательный Окуляриец может так и не узнать, правильно ли он понял результаты прогностики. При провале этого теста ответы будут совершенно случайными.
- Степень истинности того или иного ответа определяется тем, насколько сильным, быстрым и четким было колебание маятника. Стоит помнить, что ответы прогностикона полностью зависят от того, какая информация заложена ритуалистом в нанесенные на поверхность устройства Знаки. Он не указывает на достоверность или недостоверность этой информации, но формирует ответ исходя из предложенных посылок.

Прогностикон указывает на события, которые произошли бы в случае, если прогностикон не был бы использован вовсе. Пользователь может совершить все необходимое для того, чтобы предотвратить тот или иной исход, однако, стоит помнить, что неполное знание никогда не дает гарантий успеха. Оккультные науки полны примеров (как полностью мифических, так и вполне реальных), когда именно действия, направленные на предотвращение какого-либо события, как раз и становились его причиной.

Восемь вопросов, которые дозволено задать во время ритуала, должны касаться будущего, и подразумевать простой ответ: да, нет, или один из указанных Знаками вариантов. Для примера возьмем вопрос «Кто из этих двоих глупцов предаст меня?» и Знаки, обозначающие Интеррогатора Мэйла и Саванта Гериота. Правильный ответ – предательство следует искать где-то еще, но техноколдовство не может указать на вариант, не предусмотренный Знаками, так что маятник не качнется ни к одному из этих Знаков. Ну а если Тест на Ученое Знание (Оккультизм) будет провален, то маятник случайным образом выберет один из нескольких вариантов: никто, один из них, или оба. Нет нужды говорить, что для этих верных и преданных слуг своего господина подобное гадание может закончиться очень печально.

ЗЕРКАЛО ДУХОВ

Зеркало духов – изощренное устройство в форме цветка, сложенного из нескольких слоев пронизанного проводящими контурами кристаллинового волокна – образчик практически неизученной археотехнологии в сочетании с познаниями в варп-науках еретехнической фракции Механикусов Каликсиса, именующих себя Инженерами Эмпирея. Размером это устройство не более чем с ладонь, но оно куда тяжелее, чем можно судить на вид, не говоря уже о попросту чудовищных объемах потребляемой им энергии.

Никто лучше мертвых не умеет хранить секретов, но до тайн, унесенных в могилу, всегда найдутся охотники. Поставив на кон свою собственную душу, человек вполне может прибегнуть к темным искусствам Анима Мори, и вызвать из небытия тени усопших; именно с этой целью зеркало духов используют Инженеры Эмпирея. Активное зеркало духов оплетают разряды энергии, а вокруг вьются безумные видения и мертвые души, воплощенные в виде сгустков варп-материи. Дабы не подвергнуться прямому воздействию эманаций варпа, в процессе работы с зеркалом разумный еретех непременно прибегнет к помощи Амулета Имматерия и дистанционно управляемых лабораторных прокисервиторов.

Среднестатистический обыватель Сектора Каликсис верит в привидения: он знает, что души мертвых порой остаются на этом свете, одержимые мстостью или желаниями, которым не суждено было осуществиться. Экклезиархи порицают подобные суеверия, и относят призраков к порождениям нечестивого колдовства. Толкование Кредо Импералис, принятое в Секторе Каликсис, учит, что все души предстают перед Богом-Императором, ибо Он защищает, и никто не будет оставлен взором Его. Противореча этой догме, Инженеры Эмпирея утверждают, что записи их эзотерических устройств, настроенных на частоты потустороннего мира, полнятся стонами претерпевающих невыносимые муки душ, а также нечеловеческими голосами их мучителей, взвихряющих течения варпа, и плывущих сквозь время в ожидании шанса проникнуть за барьеры Материума. Как бы то ни было, призраки, призываемые зеркалом духов – совсем не те, кем кажутся; они – не более чем пустые оболочки душ, сгустки светящихся варп-частиц, сосуды, наполненные эманациями и злобой эмпирея. Да, они могут знать ответ на интересующий скажем, Инквизитора-Радикала, вопрос, но stem же успехом зеркало может призвать бездумно вопящий фантом, единственное желание которого – вселиться в тело живущего. Лишь сильный духом сумеет устоять перед стенающими призраками варпа, и до-биться ответов на свои вопросы.

Воззвание к Мертвым

Для активации зеркала требуется громадный объем энергии. Техножреческого Светоносного Заряда тут будет точно недостаточно: подходящую мощность выдает скорее машинерия вроде центрального плазменного реактора мануфактурума, или энжинариума большегрузного орбитального лихтера. Вопросы, касающиеся времени, стоимости и количества необходимых для запуска зеркала духов ресурсов остаются на откуп Мастеру: будут ли персонажи подключать устройство прямо к генератору, перенаправлять на зеркало краденую энергию, или использовать промышленные ава-рийные аккумуляторы. Если вместо генератора или энжинариума используются достаточно мощные аккумуляторы, их энергии хватит лишь на 2d10 Раундов работы зеркала.

Установленное и подключенное к достаточно мощному источнику энергии зеркало духов нужно активировать. Для этого потребуются любой из перечисленных ниже Тестов: Очень Тяжелый (-30) Тест Технологий, Трудный (-10) Тест Запретного Знания (Варп), или Простой (+10) Тест Запретного Знания (Археотех). Если Тест успешен, необходимо бросить кубики по нижеприведенной таблице, прибавляя к результату броска +10 за каждую Ступень Успеха.

Если в результате применения устройства появляются призраки,

любой, кто находился в этот момент в пределах 25 метров от Зеркала, получает 1d10 Очков Порчи в результате воздействия излучения варп-частиц, а место, где это произошло, навсегда обретет славу недоброго и проклятого – любой человек будет там чувствовать себя не в своей тарелке. Призраки, призванные зеркалом, развоплотятся через несколько минут, или сразу, как устройство выключится.

Бросок Результат

	Могучие разряды энергий Эмпирея начинают хлестать все вокруг, когда Зеркало Духов уничтожает самое себя. Каждый, кто оказывается в радиусе 25 метров от него, должен пройти Тяжелый (-20) Тест Ловкости, в случае провала которого персонаж получает 2d10 единиц Энергетического Урона и 1d10 Очков Порчи.
01-10	Зеркало и все, что находится вокруг него, омывает поток видений истинных ужасов варпа. Каждый, кто оказывается в радиусе 25 метров от него, должен испытать Страх (4), и получить 1 Очко Порчи.
11-21	Зеркало поглощает всю энергию без остатка, и отключается. Его операторы должны перезапустить и переподключить устройство, а также провести все ритуалы умиротворения духов машины, которые сочтут необходимыми.
21-30	Мастер выбирает один из представленных ниже результатов (в зависимости от того, какой из них больше вписывается в сюжет):
31+	

Голоса: Едва различимые призрачные голоса и глухой гул наполняют воздух, когда над зеркалом духов сгущается и рассасывается шаровая молния – более не происходит ничего. Варп отвергает Зеркало Духов, и еще на протяжении месяца в том месте, где это произошло, повторение ритуала будет оканчиваться ничем.

Стенающие Тени: Зеркало извергает из себя 3d10 стенающих фигур, состоящих из светящихся варп-частиц. Они попытаются вселиться в присутствующих, дабы обрести контроль над их телами, и уничтожить Зеркало, сила которого нестерпимо терзает их.

Видения Смерти: 3d10 духов, некогда погибших здесь, материализуются вокруг, негромко бормоча себе под нос, с воплями блуждая по лабиринтам собственных видений, или паря в совершенном безмолвии. Любая попытка получить у них информацию – Очень Тяжелый (-30) Тест любого подходящего к случаю Социального Умения.

Явление: Вокруг Зеркала материализуется 1d10 духов знакомых операторам людей: товарищей, погибших в бою, или скончавшихся от естественных причин. Никто из них не умирал там, где проходит ритуал, да и ведут они себя совсем не так, как при жизни. Эти духи с радостью ответят на любой вопрос, но стоит ли верить призракам варпа?

Вихрь Духов: Помещение, в котором проходит ритуал, наполняют сотни призраков, вьющихся вокруг могущественного духа, покинувшего свою мертвую оболочку где-то неподалеку места проведения ритуала, и сохранившего при этом некоторую часть своей личности и прижизненных воспоминаний. Удастся ли операторам Зеркала добиться ответов на свои вопросы, зависит исключительно от их храбрости и сообразительности – даже

духи их покойных врагов будут не более чем тенью былых себя, к тому же мертвых часто манит желание повлиять на мир живых еще один, последний раз. Если оператор подобрал правильные слова, то вполне можно будет ограничиться Средним (+0) Тестом любого подходящего к стилю общения Социального Теста.

Орочья Пульса-Мина

Пульса-Мина – весьма крупное и неуклюжее устройство, одно из воплощений “хитрасти” (второй, после «жыстокасти», основной военной доктрины Орков). Предназначение мины – остановить продвижение отряда врага, подставив его под удар расположенной поблизости засады. Это сферическое приспособление внешне напоминает примитивную морскую мину, утыканную разномастными металлическими шипами. Шипы эти вовсе не являются датчиками детонатора мины, как это может показаться на первый взгляд – это антенны-излучатели мощного силового поля, генератор которого сокрыт внутри устройства. При срабатывании мины генератор немедленно активируется, и начинает излучать мощные силовые импульсы, расходящиеся от мины, как круги от брошенного в воду камня. Сила этих импульсов способна сбивать с ног людей, расшвыривать в стороны незакрепленные предметы, и опрокидывать транспортные средства.

При срабатывании мина «взрывается», в общем и целом, как граната, воздействуя пузырем стремительно расширяющегося силового поля на каждый оказавшийся в радиусе её действия объект. Однако, в отличие от гранаты, пульса-мина не останавливается на достигнутом – следующий пульс последует через *id10* Раундов, как если бы мина возвращалась в исходное состояние после каждого импульса. Силовой пузырь Пульса-Мины наносит *id10* единиц Энергетического Урона с Особенностями Взрыв (*10*) и Нестабильное.

Каждый раз, как мина исторгает очередной импульс, брось *100* – при результате 91 и выше устройство немедленно и бесповоротно выходит из строя. Каждый раз, как при определении нанесенного Урона (точнее, последствий Нестабильности мины) на кубике выпадает 1, Урон пульса-мины перманентно уменьшается вдвое – с каждым импульсом мина расходует свои запасы энергии. Как только 1 выпадает во второй раз, мина расходует свои последние резервы и отключается.

Каждый персонаж, оказавшийся в радиусе Взрыва Пульса-Мины, должен пройти Тест Ловкости, или потерять равновесие и упасть на землю. Водители и пилоты вместо Теста Ловкости должны пройти Тест Вождения или Пилотирования, провал которого означает потерю управления транспортным средством.

Ку-Орлский Мозговой Слизень

Ку-Орл – коварные ксеносы-инсектоиды, во множестве населяющие несколько миров по обе стороны границы Сектора Каликсис. Истинная их мотивация неизвестна, но время от времени они совершают набеги на человеческие поселения с целью добычи рабов. Существует мнение, что захваченные при этом псайкеры нужны Ку-Орл, чтобы путешествовать сквозь варп – психический дар среди самих этих отвратительных ксеносов чрезвычайно редок. Как бы то ни было, но эти ксеносы практикуют не самый приятный метод контроля пленников, а именно – Ку-Орлских Мозговых Слизней. Внешне Мозговой Слизень представляет собой толстую личинку размером с мизинец, с пульсирующим клубком жгутиков и усиков вместо головы. Слизень заползает в головные пазухи жертвы, немедленно закрепляется как можно ближе к основанию позвоночного столба, и запускает свои многочисленные жгутики в головной мозг. Слизень делает псайкера послушным и легко внушаемым. Отныне им можно управлять посредством как особых феромонов, так и голосовых команд.

Некоторые Инквизиторы предпринимали попытки контролировать особо опасных псайкеров при помощи Мозговых Слизней – одним было достаточно угрозы применения паразита, другим же пришлось испытать на себе их действие непосредственно. Паразитом (и, соответственно, его носителем) довольно сложно управлять – аналоги настоящих Ку-Орлских феромонов весьма далеки от совершенства. Чаще всего вместо них пользуются состоянием повышенной внушаемости, в котором находится инфицированный слизнем псайкер – хозяин при необходимости отдает ему приказы, послушаться которых тот просто не в силах.

Порой подобные практики бьют по самим Инквизиторам, особенно если Инквизитор и его психоактивная «зверушка» невольно сталкиваются с самими Ку-Орл. В такой ситуации и Мозговой Слизень, и его носитель, как правило, немедленно переходят под контроль колонии Ку-Орл. Подобный поворот событий часто заканчивается тем, что своего слизня получает уже сам Инквизитор.

Псайкер, зараженный Мозговым Слизнем, при сопротивлении психосилам и приказам уменьшает свою Силу Воли вдвое. По воле хозяина мозговой слизень может подвергнуть своего носителя эффектам психосилы Доминирование на *id10* Раундов. Носитель может сопротивляться эффектам психосилы как обычно (в этом случае следует прибегать к Состязательному Тесту Силы Воли хозяина слизня против Силы Воли его носителя). Провал этого состязания со стороны носителя означает, что Слизень берет его тело под свой контроль.

Если Мозгового Слизня не извлечь, он будет причинять своему носителю по *id10* Очков Безумия в день.

Миры ЛАТЕ (Станки)

Контакт-гель

Хотя наиболее ортодоксальные члены Адептус Механикус в своё время сочли этот прозрачный состав еретическим, он быстро стал предметом ежедневной необходимости на всех Мирах Латэ. Вязкий и электропроводящий контакт-гель является суррогатным заменителем Электропривоя и МИУ интерфейса, позволяя тем, кто лишён этих имплантатов, получать доступ к когитаторам и дата-криптам. Чаще всего этот гель можно увидеть на Латэ-Хет, где без него буквально не обойтись – наиболее древние и обветшалые из тамошних дата-крипт попросту не распознают современных интерфейсных технологий. Персонаж может воспользоваться дозой контакт-геля, чтобы получить доступ к машинерии, требующей наличия Электропривоя или МИУ-интерфейса, даже если он не обладает ни одним из этих имплантатов. Контакт-гель быстро разлагается – его нужно смывать и наносить заново каждый час. Одно-го тюбика Контакт-геля хватает на два применения.

Шумогенератор

Шумогенератор – предмет ненависти Техножречества Миров Латэ, устройство, отвратительное по самой своей природе. Эманации этого богохульного передатчика могут лишить человека возможности управлять сервиторами и сервочерепами. Младшие Инженер-провидцы между собой именуют эти устройства бинарными бомбами или арго-гранатами. Будучи включенным, этот увесистый аппарат начинает непрерывно транслировать в окружающее пространство диссонансный радиосум, состоящий из тарабарщины на Лингве Технис и кусков непоследовательного «мусорного» кода – обычный человек услышит лишь статику, не более, но для членов Механикума этот звук отвратителен и невыносим. Радиус действия Шумогенератора составляет 25 метров, и любой человек, оснащённый Имплантатами

Механикус, находящийся в пределах этой области, будет получать штраф -10 на все Тесты. Если же в этой области окажется сервитор, сервачереп или фамильяр, то все попытки управлять ими получают штраф -50. Шумогенераторы Хорошего Качества обладают радиусом действия 50 метров, а Высшего – 100 метров.

ХАМЕЛЕОЛИНОВЫЙ ЭКРАН

Хамелеолиновый Экран, по сути, является обобщающим термином, которым называют различные, но схожие по сути устройства, что хранятся в реликвариях и технотехранилищах по всему Сектору Каликсис. Два одинаковых Хамелеолиновых Экрана – совпадение почти неслыханное, даже размер их варьируется от пары шагов до нескольких сотен метров в поперечнике. Внешне они обладают рядом общих черт – это гибкие экраны из натянутой на прочный модульный каркас материи. Ребра каркаса достигают порой длины в несколько метров, а цвет самих экранов варьируется от тёмно-зеленого до антрацитово-черного. Впрочем, цвет экранов перестает иметь значение, как только включаются их элементы питания – практически мгновенно хамелеолиновые экраны принимают цвет окружающего их ландшафта, сливаясь с ним и пряча от посторонних глаз все, что скрыто под ними. Хотя принцип работы этих устройств неясен, а искусство ремонта вышедших из строя экранов считается утраченным, тот, кому посчастливилось завладеть даже небольшим экраном, получает огромное преимущество, когда речь идет о скрытности и шпионаже.

Хамелеолиновые Экраны сильно отличаются по величине – именно Мастер решает, способен конкретный экран скрыть под собой тот или иной объект. Процесс установки Экрана схож с процессом установки палатки или навеса, а для активации экрана подойдет практически любой постоянный источник энергии. Все, что находится за включенным Экраном (да и сам Экран), практически невозможно увидеть – он обеспечивает бонус +50 к Тестам на Скрытность. Помни, что Экран не обеспечивает Укрытия от вражеского огня, а отдельные его сегменты (как правило, это квадраты два на два метра), получившие любой Урон, немедленно и необратимо выходят из строя.

ТЁМНАЯ МАСКА

Дельцы преступного мира Сектора Каликсис высоко ценят редкую субстанцию, обычно именуемую Тёмной Маской или пылью Лакуны, хотя на самом деле неизвестно, имеет ли это вещество вообще хоть какое-то отношение к этому таинственному миру. Говорят, что субстанции эта чернее самой пустоты, и если нанести ее на какой-нибудь предмет или, скажем, человека, то при слабом освещении он будет практически невидим; даже активные сканеры засекают их наличие с большим трудом. Тёмную Маску можно нанести на что угодно, включая оружие, одежду и даже голое тело. Если объект находится в тених или при тусклом освещении, то Тёмная Маска обеспечивает бонус +60 к его Тестам Скрытности. Персонаж со сканирующим оборудованием, типа ауспекса, сумеет засечь с его помощью объект, покрытый Тёмной Маской, лишь преуспев в Очень Тяжелом (-30) Тесте Технологии. Одной шкатулки с Тёмной Маской хватит, чтобы полностью покрыть объект размером с человека (включая одежду и основное оборудование).

ГЕНЕРАТОР КОРАБЛЕКРУШЕНИЙ

Официально именуемый Циклическим Гравиметрическим Гармоническим Дисраптором паттерна Аид, Генератор Кораблекрушений является поистине смертоносным орудием саботажа и террора. Вновь открытые в чёрные дни Малигрисианской Техноереси, Генераторы Кораблекрушений

испускают гравиметрические и звуковые волны, способные перегрузить и схлопнуть корабельное Поле Геллера, лишив судно всякой защиты от беснующихся за бортом сил Варпа. Что еще хуже, Генератор может погасить Поле Геллера практически из любого места на борту корабля, а потому спрятать его не составляет особого труда. Невероятно опасное оружие, способное привести к ужасным катастрофам, окажись оно не в тех руках, Генераторы Кораблекрушений были полностью запрещены сразу после окончания Малигрисианской Техноереси. Сегодня лишь Инквизиция имеет доступ к этим устройствам, но и они не знают точно, сколько именно генераторов было создано, и как много их успело «разойтись» по Сектору Каликсис.

Генератор Кораблекрушения можно настроить так, чтобы он включился в момент, когда корабль входит в Варп. С момента активации и до момента срабатывания генератора обычно проходит около часа. Чем больше корабль, тем больше вероятность того, что экипаж успеет обнаружить возмущения в Поле Геллера до того, как станет слишком поздно, но если генератор включен, единственный шанс спасти корабль от ярости Варпа – это уничтожить генератор. Поиск Генератора Кораблекрушений – задача не из легких; для этого потребуются ауспекс и Очень Тяжелый (-30) Тест Технологии каждые пять минут поиска – именно с такой периодичностью генератор меняет частоты излучения. Генератор Кораблекрушений – отличное «сюжетное» устройство. Он может стать как объектом, который Аколиты должны обнаружить и уничтожить, так и оружием, которое они должны обратить против врагов своего склонного к радикализму Инквизитора.

ПРАВОСУДИЕ

СИЛОВОЙ ТАРАН МОДЕЛИ БАККА

Этот силовой таран – тяжелая труба с парой длинных ручек, расположенных с двух сторон по всей ее длине. Внутри трубы мощное силовое поле, связанное сударной частью, набалдашник которой часто формой напоминает имперскую аквилу. Эти тараны были созданы для использования на Каррике и других мирах Каликсиды с высокой силой тяжести, где стены и двери делались наиболее прочными. Силовой таран модели «Бакка» обычно держат два арбитра, которые бьют им в дверь или даже в стену, боек тарана, направленный вперед, окружает мерцание разрушающего поля. Это оружие достаточно мощно, чтобы начисто сорвать с петель любую дверь, и более чем способно за считанные секунды пробить дыру в кирпичной стене.

Хотя это оружие теоретически может использоваться в бою, на самом деле оно для этого не предназначено, его основная цель – открывать вход. В знак того, насколько оно неповоротливо, оно налагает штраф -20 на Навык Рукопашной при использовании в ближнем бою. Однако, считается, что таран наносит двойной урон неживым объектам, таким как двери и стены. Это оружие может позволить владельцу очень быстро войти в любое обычное строение, если только МИ не хочет этому воспрепятствовать из соображений сюжета.

тип	урон	АП	свойства
Рукоп.	2к10	У 6	Силовое поле, Громоздкое

ГЕН-ПРИНТЕР

Этот компактный прибор можно носить за спиной, и он сможет подтвердить (с достаточной точностью) принадлежность двух образцов биологического материала одному и тому же человеку. Устройство используется командами адептов-вериспекс, чтобы доказать вину с использованием генного материала (чешуйки волос, кожа, и т.д.) оставленного на месте преступления. Хотя многие потенциальные преступники отрицают такие «доказательства» как в лучшем случае подозрительные, лорд-маршал Гореман утверждает, что устройства регулярно

обслуживаются квалифицированным персоналом Адептус Механикус. Ген-принтеры - относительно простые устройства и испытывают недостаток детальности, свойственной большим священным конструкциям Омниссии, которые хранятся в больших храмах Механикус. Говорят, что эти легендарные устройства в состоянии отследить всю генетическую линию хозяина образца до самой древней Терры и предоставить массу генетической информации о нем и всей его родне.

Для выполнения надлежащих ритуалов почтения к машинным духам ген-принтера необходимо пройти Рутинную (+20) Проверку Технопользования. В случае успеха выяснится, принадлежат ли два образца генетического материала, помещенные в устройство, одному и тому же человеку. Машинный дух ген-принтера относительно прост, однако, по усмотрению МИ, на результат могут повлиять сложные генетические факторы (генетическая манипуляция, близнецы, вмешательство ксеносов и т.д.).

КРОВАВАЯ КАРТА ЛОРДА-МАРШАЛА ГОРЕМАНА

Это награда, назначаемая за голову известных преступников лично лордом-маршалом Гореманом. Хотя к таким документам в Арбитрес относятся прохладно, они признают, что даже им иногда нужна помощь в розыске особенно неуловимых преступников. Введение этих Карт вызвало возникновение обширного класса межпланетных охотников за головами, которые путешествуют от мира к миру в поисках врагов Империи. Эти документы могут стать настоящим кошмаром для каликсидского судьи, настолько сложным оказывается конфликт юрисдикций. Однако, на бурных пограничных мирах, такие документы – самый быстрый вид правосудия.

Каликсидскую кровавую карту можно получить на определенных мирах. Предъявитель такой Карты имеет право в соответствии с имперским законом путешествовать между мирами в погоне за человеком, указанным в документе и с целью облегчения его поимки носить любое оружие, разрешенное местными законами имперского мира. Точная сумма, условия, и эффект каждой Карты, вместе с данными о выпустившей ее структуре власти, должны быть определены МИ. На большинстве миров Кровавые карты имеют доступность “редкость” и должны стоить по крайней мере 100 трон, даже за простую цель. Однако, как только будет выполнено условие каликсидской Карты, охотник может вернуть ее, получив десятикратную большую сумму.

Кровавые Карты лорда-маршала служат для многих каликсидских охотников за головами списком “Самые разыскиваемые люди Каликсыды”. Список (и описание преступлений) занимает почти четыре тысячи страниц подробного текста. Эти книги доступны для чтения на многих мирах, но их распространение оставляют на усмотрение местных властей.

ЗАМКОВОЙ

Замковой, представляющий собой простой цилиндр со встроенным гравитационным генератором, предназначенный для двух рук, создан для того, чтобы быстро выводить из строя дверные замки. Пользователь устройства прижимает его к двери напротив замка и нажимает на кнопку, что вызывает локальную бурю гравитационных полей и разрывает замок на куски. Однако, пользователь должен быть осторожен, поскольку своенравный механизм может ответить отдачей и отшвырнуть пользователя в другой конец комнаты, или даже в потолок. Наиболее распространенный вид замкобоек сделан из гравипокртия, украденного из давно забытого всеми коридора улья Субрик. Ходят слухи, что улей был построен на остатках корабля вольного торговца, но более продвинутые головы причиной установки гравипокртия в глубинах улья считают большое давление в глубине моря.

Использование замкобой занимает Полное Действие. Пользователь должен прижать цилиндр устройства к замку и пройти Серьезную (+0) Проверку Технопользования. Успех уничтожает замок на стандартной двери с 16 или менее Очками Брони (это обычно тонкий рокрит, железо или сталь). Особенно хлипкие двери, например, деревянные, уничтожаются полностью. Прочные двери, например, адамантитовые люки и керамитовые двери убежищ нельзя повредить замкобоем. Если пользователь проваливает Проверку более чем на 4 степени неудачи, устройство дает осечку и отбрасывает его на расстояние 2к10 метров. Пользователю в этом случае наносится урон, как если бы он упал с той же самой высоты, причем к этому воздействию могут добавляться эффекты окружения (например, если пользователь стоит на уступе).

Устройства хорошего и лучшего качества отбрасывают пользователя при 5 и 6 степенях неудачи соответственно. Устройство скверного качества накладывает штраф -10 на Проверку Технопользования.

МАГНИТНЫЕ НАРУЧНИКИ

Эти магнитные защелкивающиеся браслеты сделаны из закаленной легированной стали. Они надеваются на запястья подозреваемого и соединяются вместе с помощью сильных магнитов. Эти же магниты (с помощью простого нажатия кнопок на пульте), позволяют быстро приковать подозреваемого к фонарному столбу, транспорту “Носорог” или другим металлическим объектам. Магниты очень сильные, их почти невозможно отделить друг от друга или того, к чему они прикреплены. Офицеры Арбитрес всегда носят с собой по меньшей мере две пары, а большинство транспортных средств Арбитрес содержит десятки.

Магнитные наручники настолько хорошо сконструированы и сделаны, насколько только могут устройства для ограничения свободы рук. Все Проверки (Ловкач, Взлом или даже чистая Сила), направленные на освобождение, всегда берутся с, по крайней мере, Очень Сложным (-30) штрафом и занимают в три раза больше времени, чем обычно.

МАГНИТНАЯ РАЗГРУЗКА

Магнитные разгрузки используются на многих мирах Каликсыды, где редко можно встретить металлические поверхности и строения, подобные зданиям улья, либо где арбитр вынужден действовать в одиночку. Многочисленные магниты могут либо использоваться просто в качестве поверхностей, либо сами служить генераторами магнитного поля. Первые образцы разгрузок представляли собой простые металлические пластины, прикрепляемые к рукам, ногам и туловищу арбитами Иокантоса, но конструкция была давно доработана каликсидскими техноадептами.

Каждая магнитная пластина может быть активирована и деактивирована индивидуально. На них можно крепить оружие, элементы экипировки, или даже подозреваемых. Просто постучав по центру пластины, можно заставить устройство выключать поле от приложения силы либо удерживать до ввода арбитром последовательности команд.

Считается, что арбитр с магнитной разгрузкой имеет Талант Выхватить оружие, который действует в отношении любого предмета, находящегося на разгрузке. Кроме того, если у Арбитра есть Талант Выхватить оружие, он может также убирать его за Свободное Действие.

ЗАЖИМ

Арбитры Сцинтиллы широко используют магнитные замки и кобуры, чтобы носить снаряжение и запирают заключенных. Чтобы мешать их действиям, некие фракции Касбаллики вложили деньги в создание устройств, которые называли жажимами. Эти катушки-генераторы испускают мощное

переменное магнитное поле. Хотя оно само по себе не намагничивает предметы, оно весьма увеличивает силу уже существующих магнитов.

Будучи активированным, устройство влияет на все магнитные устройства в пределах 30 метров в течение 2400 ходов, перегружая их. Любая попытка отделить магнит от поверхности, к которой он прикреплен, требует прохождения Адской (-60) Проверки Силы.

Устройства хорошего и лучшего качества увеличивают радиус на 5 и 10 метров соответственно. Устройства скверного качества уменьшают радиус на 10 метров.

ОБЕЗДВИЖИВАЮЩАЯ НАКИДКА

Каратели сектора Каликсида знают, что для того, чтобы сломить наиболее закаленного преступника, очень важно тщательно осуществить все аспекты лишения свободы. Самый первый ключевой момент – его нужно изолировать и дезориентировать. Для этого используются обездвигивающие накидки. Это особым образом сделанные тяжелые “мешки” из крепкой синтетической ткани, которые надеваются на подозреваемого. Их конечности просовываются в отверстия в мешке, обездвигиваются и связываются с помощью прилегающих к мешку цепей. Затем на голову подозреваемого надевается также прилегающий капюшон, включающий в себя повязку на глаза, кляп и затычки в уши. После этого совершенно беспомощный “объект” можно крепить к внешним крюкам и зажимам на транспортных средствах Арбитрес и с ревом двигателей увозить в ночь, туда, где его ожидает удовольствие встречи с карателями.

Все Проверки (Ловкач, Взлом или даже чистая Сила) по освобождению от пут обездвигивающей накидки всегда являются по меньшей мере Очень Сложными (-30), и занимают в пять раз больше времени, чем обычно. Будучи лишенным свободы с помощью накидки обездвигивания, человек не может использовать Умения или Таланты, которые зависят от зрения, слуха, использования голоса, ног или рук.

НАБОР ВЕРХОЛАЗА

Внешние стены ульев обычно ужасно круты и высоки, и несчастного, который окажется наверху, будут разрывать воющие ветра и выбросы ядовитых газов, прежде чем он пролетит несколько километров и насмерть разобьется о бронированное подножье стен. Однако, эта весьма негостеприимная окружающая среда может оказаться полезной, поскольку может обеспечить неожиданный путь доступа к запретным зонам. Потребность действовать на внешних стенах улья вызвала создание наборов верхолаза. Говорят, что изначально это изобретение чернорабочих из Вертикального Улья далекого Хилракса, впоследствии доставленное в сектор Каликсида капитанами-хартистами. В настоящее время чернорабочие и утилизаторы производят различные виды наборов верхолаза в нескольких ульях. Эти устройства оказались особенно популярными на Амбулоне (учитывая, что весь улей движется на высоте сотни метров над землей), и Сибеллусе. С другой стороны, в улье Тарсус они не получили популярности, поскольку яростное пустынное солнце нагревает внешнюю оболочку улья до невыносимых температур.

Наборы верхолаза состоят из тяжелых, укрепленных перчаток и ботинок, проводами и кабелями соединенных с главным модулем, расположенным на спине пользователя. К перчаткам и ботинкам прикреплены плоские пластины — мощные электромагниты, которые активируются, если их прижать к металлической поверхности, и отключаются, если их определенным образом попытаться оторвать от этой поверхности. Кроме того, пластины могут отделяться от набора верхолаза, позволяя владельцу спускаться на алмазистой мононити.

Таким образом может отделяться от одной до всех четырех пластин (и на руках, и на ногах). Это устройство позволяет пользователю передвигаться по любым ферромагнитным поверхностям (таким, как большинство железных сплавов), не используя Умение Лазание, со скоростью в 25% от обычной, даже вверх ногами. К сожалению, звон металла о металл, хотя и мягкий, налагает штраф -5 на все Проверки Тихого движения. Отделяя магнитные пластины, пользователь может спуститься на 50 метров.

Наборы верхолаза хорошего качества оборудованы компрессорными метателями, которые позволяют пользователю запускать магнитные пластины в находящиеся на расстоянии поверхности и подтягиваться к ним. Это - Полудействие, требующее Серьезной (+0) Проверки Навыка Стрельбы, хотя в случае особенно больших целей (таких, как стена) МИ может предоставить модификатор размера или совсем отказаться от Проверки. Устройства лучшего качества оборудованы моноволоконными щетинками, которые позволяют пользователю карабкаться по любой поверхности. У устройств скверного качества нет отделяющихся пластин или мононити.

ЭККЛИЗИАРХИЯ

ЦЕРКОВНЫЕ ЧЕТКИ

Каждая сестра Адепта Сороритас носит на шее или талии церковные четки. Каждая алмазная бусина служит символом акта раскаяния, но у бывалых Сестер каждая бусинка может представлять намного большее число таких актов. Сестра, носящая на виду церковные четки, может повторно попытаться пройти любой проваленный Тест Обаяния против членов Экклезиархии, которые имеют равный или более низкий статус (на усмотрение МИ).

ВЛАСЯНИЦА

Это - предметы одежды и другие принадлежности, созданные для того, чтобы вызвать у того, кто их носит, определенный дискомфорт. Это могут быть рубашки, сделанные из жесткой и/или грубой ткани, тяжелые цепи, пояса из веревок, невыделанной кожи и грубой ткани, или подвязки из металлических звеньев с маленькими крючками. Рубашки обычно носят под обычной одеждой, а другие виды власяницы обвязываются вокруг талии или конечностей. Предназначение власяницы состоит в том, чтобы напомнить владельцу о трудностях, которые он переносит как гражданин Имперума, и об испытаниях и несчастьях, перенесенных Святыми и самим Богом-Императором. Ношение власяницы является одним из видов умерщвления плоти, и служит в качестве средства очищения души и выполнения наложенной епитимьи. Власяница широко распространена на Диких Мирах и, как ни странно, среди знати многих миров-ульев, хотя знать, кажется, полагает ношение власяницы (обычно в форме рубашки) признаком гордыни, а не смирения. Однако, власяница действительно помогает персонажу сконцентрироваться и напоминает ему о преданности Богу-Императору. Эффект выражается в получении бонуса +10 на Тесты Силы Воли при сопротивлении Страху, Обаянию, Запугиванию или другим видам социальной манипуляции. Однако, персонажи, чрезмерно украшающие себя цепями и крючками, либо носящие власяницу в течение времени, превышающего разрешенное (обычно это удвоенный Бонус Стойкости в часах) должны пройти Тест Стойкости или получить 1 Уровень Усталости.

ПОСОХ ДИАЛОГУС

Многие сестры Ордо Диалогус носят посох Диалогус,

снабженный громкоговорителем и устройством аудиозаписи. Он достаточно крепок, чтобы использоваться в бою в качестве посоха, и дает бонус +10 к восприятию звуков на расстоянии.

Икона

Икона - портрет, обычно Императора, иногда Святых и других известных в Империи личностей. Иконы могут быть различных размеров и стилей, от маленьких камей в медальоне до больших триптихов, настольных либо располагаемых на алтарях. Иконы в большом количестве продаются повсеместно в секторе. Они широко распространены среди ополченцев, часто прикрепляющих иконы к своему оружию или транспорту.

Мединструмент Госпитальеров

Ордена Госпитальер снабжают своих Сестер лучшими инструментами полевой медицины, которые можно найти вне аптекарионов Адептус Астартес. Для помощи раненым в сражении в комплекте есть множество священных масел, мазей, хирургических инструментов и стерилизаторов. Мединструмент Госпитальеров считается Аптечкой, содержит 2 дозы Детокса и 2 дозы Стимма. Кроме того, Сестра Госпитальер может ампутировать поврежденную конечность (или то, что от нее осталось), и ввести коктейль из препаратов, которые облегчат боль и остановят кровотечение. Ампутация - трудный (-10) Тест Медики. В случае успеха пациент теряет конечность, но снимает все эффекты, вызванные повреждением конечности, включая Усталость, Потерю крови и (на усмотрение МИ) восстанавливает 1к5 ран, нанесенных при потере конечности.

Либер Ересиус

Либер Ересиус, содержащий собранные вместе записки, трактаты, размышления, высказывания и мудрость тысяч Охотников на Ведьм Святых Ордосов, является всеобъемлющим руководством по ереси во всех ее видах. Он содержит детальную информацию о структуре, образе действий и природе многих нечистых еретических культов, как сведения о том, как они были обнаружены и уничтожены. Там можно найти трактаты о том, как распознать зарождающуюся ересь, знаки и символы, обычно используемые еретиками, а также различные еретические кредо и девизы. Что не удивительно, эта книга - тщательно охраняемая тайна Святых Ордосов, ведь все понимают, что Либер Ересиус - не только превосходный справочник по природе ереси, это также прекрасное руководство для начинающих о том, как основать еретический культ и сохранить его в тайне. Эту книгу позволено иметь лишь тем Охотникам на ведьм, кто доказал свою верность и преданность, но даже тогда владельцу в любой момент может быть приказано сдать свою копию. Либер Ересиус обычно выглядит как массивная книга в металлическом переплете. На передней обложке расположен символ Министорума со встроенным замком, настроенным на генокод владельца. Либер Ересиус дает бонус +20 на Тесты исследований, основанных на Запретных Знаниях (Культы, Ересь).

Литании Веры

Эти книги существуют в разных видах, от массивных томов исписанного от руки пергамента до компактных инфопланшетов. Они содержат учение Экклезиархии, и особое внимание уделяется песнопениям и псалтырям. Среди проповедников Министорума распространены компактные версии Литаний (заостряющие внимание прежде всего на молитвах). Полная копия Литаний Веры дает бонус +20 на Тесты исследований, основанных на Общих Знаниях (Экклезиархия) и Схоластических Знаниях (Имперское Кредо). Сокращенные версии Литаний дают только +10.

Дорожный посох пилигрима

Посох пилигрима, который может быть сделан из любого материала (например, из древесины на диком мире, или прессованных полимеров на мирах-кузнях), служит инструментом, оружием и символом преданности паломника Богу-Императору и Экклезиархии. Типичный дорожный посох два метра длиной, с небольшим крюком в полуметре от вершины. Этот крюк предназначен для того, чтобы прикрепить эмблему, талисман, символ, или другой объект, показывающий, какой из миров-храмов паломник собирается посетить. Для паломников с миров-кузниц и миров-ульев обычное дело - установить на посох небольшой вокс-кастер, который бесконечно повторяет гимны, молитвы и песни, посвященные Богу-Императору и его Святым.

Псиокулюм

Псиокулюм, представляющий собой подвид фотовизора, разработан для преобразования эманаций, испускаемых псайкерами, в визуальную форму. Они позволяют владельцу обнаруживать псайкеров (и только псайкеров), как если бы у пользователя было Умение Психонаука с бонусом +20. Использование псиокулюма занимает Полное Действие.

Версия ДХ2:

Мистическое скопление странных линз и едва-понимаемых эфирных предсказателей, псиокулюм отслеживает варп-сигнатуры как псайкеров, так и демонов. Обременительное при носке и утомляющее при использовании устройство не оставляет тем, кто наполнен силой Варпа ни единого укрытия, так как они видны подсвеченными короной белого света. В качестве полудействия носитель может сделать Серьезную (+10) проверку Бдительности чтобы обнаружить псайкеров и персонажей с чертой Демонический без нужды в стандартном освещении до завершения столкновения. Пока цели подсвечены таким образом, носитель получает бонус +10 к проверкам Навыка Стрельбы против них. Однако псиокулюм искажает обычное зрение, приводя к штрафу -20 на все другие, основанные на зрении, проверки на время своего использования. Также он не может быть использован одновременно с другим носимым на голове снаряжением, таким как шлем, и требует полудействия как для своего снятия, так и надевания. Использование псиокулюма заставляет носителя получать один уровень Усталости за каждые 5 минут использования после первой минуты.

Знак паломничества

Эти эмблемы, в бесчисленном множестве производимые на многочисленных мирах-храмах - изображения определенного человека или события. Наиболее распространенные знаки - простые эмблемы массового производства, хотя богатый человек может заказать намного более тщательно продуманный знак. В самые лучшие знаки встраиваются небольшие стеклянные пузырьки со святой водой, священными маслами, планетарной пылью и другими подобными материалами.

Реликвариум

Реликвариум существуют во множестве форм, таких как коробки, шкатулки и контейнеры. В них содержатся реликвии (подлинные или нет), талисманы или голографические изображения настоящих реликвий. Качество и цена относительноны - наиболее распространенные реликвариум сделаны грубо и содержат лишь голограмму, модель или картину, в то время как созданные для размещения настоящей реликвии могут стоить тысячи Тронов.

Кольцо права голоса

Кольцо права голоса сделано таким образом, чтобы вызвать

небольшой дискомфорт при проворачивании на пальце. Кольцо считается талисманом.

ПРАВИЛА СОРОРИТАС

Эта книга, являющаяся собранием трактатов, литаний и различных святых наставлений, дает бонус +10 на всем Тесты Общих Знаний (Экклезиархия, еретики, мутанты, Адепта Сороритас).

САРИССА

Это - тяжелые шипастые лезвия, которые Сороритас часто прикрепляют к болтерам, чтобы иметь возможность вступить в ближний бой не меняя оружия. Будучи установленной на болтере, сарисса в ближнем бою считается топором.

ПРЫЖКОВЫЙ РАНЕЦ СЕРАФИМА

Требования: пилотирование (прыжковый ранец), силовая броня Сороритас.

Этот прыжковый ранец, сделанный по той же технологии, что и ранцы Космического Десанта, выглядит более обтекаемым и более украшенным. Его дизайн дает использующим ранцы Адепта Сороритас внешний вид мстительных ангелоподобных существ. Этот дизайн работает очень хорошо из-за агрессивного использования ранцев сестрами Сороритас. Помимо обычного использования, во время повторного завоевания Привала Пилигрима использовалась альтернативная тактика, заключающаяся в горизонтальных прыжках для перегруппировки ударных команд Серафимов без выхода из укрытия. Для эффективного обращения с прыжковым ранцем требуется наличие Умения Пилотирование (прыжковый ранец). Прыжковый ранец Серафима позволяет осуществить безопасное управляемое падение с любой высоты, и любое число коротких скачков. Такие скачки позволяют персонажу удвоить свое Базовое Перемещение. Персонаж должен приземлиться к концу своего Хода. Кроме того, ранец может повысить нагрузку до максимума, чтобы на одну минуту удвоить Черту Летающий (12) о но после этого турбинам ранца потребуется одна минута на охлаждение.

СИМУЛЯКРУМ ИМПЕРИАЛИС

Симулякрум Импералис – один из самых ценных артефактов Святых Ордосов. Это - святые символы Экклезиархии, которые когда-то принадлежали Имперскому Святому, либо вырезаны из костей Святого. Симулякрум Импералис используют лишь изредка, перед лицом превосходящих сил еретиков и варпа. Их часто несут в первых рядах боевой группы Адепта Сороритас. Одного лишь вида Симулякрум Импералис, которые считаются одними из самых чистых символов Экклезиархии и могущества веры в Бога-Императора, часто бывает достаточно, чтобы поднять боевой дух и рвение всех союзников. Всякий раз, когда персонаж тратит Очко Судьбы на расстоянии в пределах 20 метров от Симулякрум Импералис, он восстанавливает Очко Судьбы при выбрасывании 8, 9 или 10. Персонажи с количеством Очков Порчи более 20 не подвержены этому эффекту.

КЛЕТКА ВЕДЬМ

Клетка ведьм - древнее устройство, созданное на Венерисе для осуществления контроля над псайкерами, которые должны были быть убиты, но были оставлены в живых из-за чрезвычайных обстоятельств. Эта простая железная коробка надевается псайкеру на голову и ограничивает его зрение и слух. Руны, нанесенные на внутреннюю поверхность, не дают псайкеру эффективно использовать свои нечистые умения.

Кроме того, Клетка ведьм снабжена десятками колец и шипов, чтобы псайкером можно было легко управлять, ударяя по клетке или дергая за веревки, привязанные к кольцам. Псайкер, носящий Клетку ведьм, вычитает 4 из своего Пси-рейтинга, получает штраф -40 на все Тесты Возвращения и считается Слепым и Глухим.

ВОЛЬНЫЙ ТОРГОВЕЦ

ПОКРОВ МРАКА

Покров мрака обычно изготавливается в виде большого плаща или, реже, длиннополного пальто с капюшоном. Он поглощает почти весь падающий свет и почти не испускает тепло. Опустив капюшон на лицо, можно полностью раствориться в темноте, скрывшись даже от инфракрасных датчиков. Со временем под покровом мрака становится очень жарко из-за накапливающегося тепла. После каждого часа активного использования персонаж должен успешно пройти Серьезную (+0) проверку Выносливости или получить один уровень усталости. Покров предоставляет бонус +30 к навыку Маскировка в темноте, даже на открытой местности.

МЕНЯЮЩАЯСЯ ТКАНЬ

Этот экзотический материал популярен в зонах наслаждения Друзовой Марки, в первую очередь из-за высокой стоимости и редкости. Сырье поставляется из пространства Коронус, после чего из него изготавливают ткань, реагирующую на окружающее освещение и постоянно меняющую цвета и узоры. Некоторые уверяют, что ткань реагирует на настроение владельца, хотя мнения по этому вопросу расходятся. В любом случае, одежда из меняющейся ткани удивительно удобна, модна и, несомненно, производит впечатление.

АЛЬМАНАХ АСТРА ДИВИНИТУС

Техническое устройство Священной Астрометрии, фракции Каликсидских техножрецов связанной с каталогизацией звёзд, туманностей, и событий глубинах космоса. Его щелкающее скопление сфер и гололитических проекций образует каталог, который может оказаться полезным для тех, кто путешествует между звёздами. Это устройство даёт бонус +10 к проверкам Навигации, Пилотирования, Учёных Знаний (Астромантия) или Ремесла (Астрограф), если его содержимое имеет непосредственное отношение к обстоятельствам.

ОРУЖЕЙНЫЙ ЧЕХОЛ

Длинный защитный чехол с множеством легкодоступных отсеков и креплениями для батарей питания, предназначенный для ношения за спиной. Он защищает разнообразное снаряжение профессионального бойца от воздействия окружающей среды и загромождающих рук. Оружейный чехол вмещает два ручных оружия или четыре пистолета (или одно ручное оружие и два пистолета). Помимо этого в него помещается до четырех магазинов к ручному оружию или до восьми магазинов к пистолетам (при их комбинировании считайте, что один магазин для ручного оружия занимает столько же места, сколько занимают два магазина к пистолетам).

КАЛЬКУЛЯЦИОННЫЙ МАССИВ

Великие торговые предприятия сопровождаются роем писцов и счетоводов, а величайшие могут процветать только при поддержке машин, таких как калькуляционный массив. Эти шумные скопления урчащих жезлов-когитаторов на прометиевом топливе в высоту достигают человеческого роста

и зачастую устанавливаются на гусеничные платформы. Дух машины калькуляционного массива принимает графики и другие данные, упорядочивает их, и по команде выплевывает результаты вычислений и прогнозы. Это устройство даёт бонус +10 к проверкам умения Коммерция.

ИНФОСТАНОК ХАДДСКОГО ОБРАЗЦА

Редкое устройство обработки данных с геометрическим дисплеем, которое может оказаться полезным для тех, кто столкнулся со сложными логическими задачами или разрозненной информацией. Это устройство даёт бонус +10 к проверкам Логики, и, по решению МИ, может снижать время, необходимое для исследований или расследований, если исследователь имеет навык Техпользования.

ЖЕЗЛ ЛОРДА-КАПИТАНА

Многие офицеры Имперского Флота носят этих короткие жезлы в качестве символа ранга и статуса. Обычно жезл покрывается гравировкой и украшается геральдикой корабля и флота. Подчиненные пренебрежительно называют их «каликсидские костыли» или ещё хуже, видя в них лишь ещё один символ своего угнетения. Большинство из них слишком поздно выясняют, что флотские жезлы обычно достаточно тяжёлые и могут с легкостью переламывать кости. Некоторые жезлы содержат специализированные микро-когитаторы или хранилища данных. Например, жезл мостика корабля вольного торговца Айгиарн хранит коды-молитвы для духов машины мостика. Он торжественно вставляется в основной пост управления при каждом изменении курса в ходе пышной церемонии обмена паролями. Неправильное выполнение этого ритуала приведёт к отключению всех командных систем для защиты от пиратов или мятежников.

ПРАВЕДНОСТЬ МЕФОНТА

Сборник инфопланшетов, содержащий трижды благословлённую коллекцию катехизисов, покаяний и псалмов, впервые собранных Пием Мефонтом в 4 веке М41. Он также содержит некоторые из самых известных молитв Каликсидского Министрума. «Праведность Мефонта» сама по себе является произведением искусства (она позолочена, покрыта узорами и лентами с писаниями), и является признаком того, что владелец – религиозный человек, сведущий в учении Бога-Императора. Она даёт бонус +10 к проверкам Обаяния, затрагивающим религиозное ораторство или воодушевление и Имперскую аудиторию.

СЧЁТНОЕ УСТРОЙСТВО

Одновременно и инструмент, и символ статуса для богатых управляющих и брокеров. Оптика и зубцы этого тяжёлого устройства быстро вычисляют, подсчитывают и анализируют ценность различных валют. Любая попытка обмануть счётное устройство с помощью Ловкости Рук, или иными подобными отвлекающими методами, получает штраф -30. Однако его темпераментный дух машины требует постоянного внимания тех-адептов.

ПЕРСТЕНЬ ОТРАВИТЕЛЯ

Инструмент убийц и опасной знати. Этот перстень имеет небольшое потайное отделение, которое открывается при определённом движении пальца. Любая проверка, направленная на то, чтобы заметить, что человек, носящий этот перстень, подсыпает какое-то вещество в еду или питье получает штраф -20.

ВРАГ ПО ТУ СТОРОНУ

ИЗГОНЯЮЩИЙ ЖЕЗЛ

Banishing Rod

Сделанные из потемневших железных блоков, покрытых священными пергаменами и вьющимися печатями чистоты, изгоняющие жезлы не столько подавляют Варп, сколько успокаивают его. Удерживаемые в воздухе или даже воткнутые в землю, они создают область в которой поток психической энергии замедляет своё течение. В группах такие устройства могут ограждать большие площади, помогая в экзорцизмах и замедляя продвижение пагубных сущностей.

Псайкеры в пределах 5 метров от одного или более изгоняющих жезлов не могут усиливать психические силы и уменьшают результат любых своих бросков по таблице 6-2: Психические феномены (смотри страницу 242 ОКП *Dark Heresy*) на -20 (до минимума в 1). Персонажи с чертой Демонический считают эту область коварной окружающей средой (смотри страницу 301 ОКП *Dark Heresy*). При использовании в экзорцизме (смотри страницу XXX), каждый жезл установленный вокруг цели экзорцизма даёт бонус +5 к проверке на Владычество над Демоном.

ОСВЯЩЁННЫЕ СВИТКИ

Consecrated Scrolls

Вымоченные в священных маслах и покрытые сияющими текстами молитв, освящённые свитки предоставляют немного защиты против козней варпа.

Перед проверкой на Фокусировку Силы, персонаж обладающий одним из таких свитков может сжечь один в качестве свободного действия, это уничтожит данный свиток. Если персонажу придется бросать по таблице 6-2: Психические феномены (см. стр. 242 ОКП *Dark Heresy*) в результате последующей проверки Фокусировки Силы, он может перебросить результат.

ЭФИРНАЯ МОЗГОВАЯ МИНА

Empyrean Brain Mine

Считающиеся созданными с использованием запретных технологий, найденных на мире-призраке, эти объекты цепляются за тело жертвы и направляют разрушительные энергии прямо в мозг, оставляя цель временно парализованной.

Мозговая мина должна быть прикреплена к врагу в результате успешного действия Захват в рукопашном бою. На старте каждого своего хода в течение следующих 3 раундов цель должна пройти Тяжелую (-20) проверку Ловкости. В случае успеха, она может сделать полудействие; в противном случае она не может делать никаких действий, включая реакции, в течение этого раунда. В случае принудительного удаления мина наносит пкю+5 режущего урона, который не уменьшается броней, но после трёх раундов она выгорает и открепляется от цели.

Модификаторы Доступности

Доступность	Модификатор реквизиции
Повсеместно (ПВ)	Автоматически
Распространено (РП)	+30
Изобильно (ИЗ)	+20
Обычно (ОБ)	+10
Средне (СР)	+0
Дефицит (ДЕ)	-10
Редко (РД)	-20
Очень Редко (ОР)	-30
Чрезвычайно Редко (ЧР)	-40
Почти Уникально (ПУ)	-50
Уникально (УН)	-60 /на усмотрение мастера

Качество, Реквизиция и Ремонт

Качество	Модификатор реквизиции и ремонта
1 (Низкое)	+10
2 (Обычное)	+0
3 (Хорошее)	-20
4 (Лучшее)	-30

Качество и Стоимость

Качество	Модификатор стоимости
1 (Низкое)	x1/2
2 (Обычное)	x1
3 (Хорошее)	x3
4 (Лучшее)	x10