Dark Heresy™

Ascension™

EVERYTHING YOU KNEW WAS A LIE

WARHAMMER® 40,000 ROLEPLAY™

Dark Heresy™

Ascension™

ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 41ST MILLENNIUM

CREDITS

Lead Developer
Ross Watson

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

Additional Writing by
Owen Barnes

Editing
Leigh Anne Gross

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

Graphic Design & Layout
Kevin Childress and Mark Raynor

Cover Art
Henning Ludvigsen

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

Art Direction
Zoë Robinson

Production Manager
Gabe Laulunen

Managing RPG Developer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Licensing & Acquired Rights Manager
Erik Mogensen

Intellectual Property Manager
Alan Merrett

Head of Legal & Licensing
Andy Jones

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

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

FANTASY FLIGHT GAMES

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

Copyright © Games Workshop Limited 2010. All rights reserved. Games Workshop, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Dark Heresy, Ascension, Calixis Sector, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2010, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

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

Printed in China

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

www.FantasyFlightGames.com

Оглавление

Вступление **6**

Глава I. Дополнительные правила **7**
Расширенная система Рангов и шкала Опыта 9
Очки Судьбы для персонажей «Возвышения» 10
Подарок судьбы 10
Трата очков Судьбы 10
Сжигание очков Судьбы 11
Влияние и реквизиции 12
Измерение Влияния 12
Использование Влияния 14
Манипулирование другими 15

Глава II. Инквизитор и его слуги **17**
Формирование команды агентов 18
Создание новых персонажей «Возвышения» 20
Превращение аколитов в агентов 20

Глава III. Путь к Возвышению **26**
Наборы перехода 28
Использование Наборов перехода 28
Крестоносец 28
Убийца из культа Смерти 29
Авантюрист 30
Понтифик 31
Инквизитор 32
Дознаватель 34
Судья 35
Магос 36
Псайкер Примарис 37
Мудрец 38
Штурмовик 39
Ассасин Виндикар 40
Палатина 41
Общие наборы перехода 42
Профессии Возвышения 45
Умения 45
Особенности Возвышения 45
Крестоносец 46
Убийца из культа Смерти 50
Авантюрист 54
Понтифик 58
Дознаватель 62
Судья 66
Магос 70
Псайкер Примарис 74
Мудрец 78
Штурмовик 82
Ассасин Виндикар 86
Инквизитор 90
Палатина 95

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

- Экстерминатус Экстремис

Глава IV. Умения и таланты Возвышения **99**
Получение умений и талантов Возвышения 100
Мастерские умения 100
Применение Мастерских умений 100
Получение Мастерских умений 101
Новые умения 103
Героические таланты 104
Получение Героических талантов 104
Таланты Влияния 111
Положительные и отрицательные эффекты 111
Свои и враги 113
Репутация и власть 113
Другие таланты Возвышения 120

Глава V. Психосилы Возвышения **123**
Сотворение Высших психосил 124
Психическое возвышение 125
Специальные правила Высших психосил 126
Ярость шторма 127
Вихрь разрушения 128
Безграничная воля 128
Огненный апокалипсис 129
Погибель демонов 130
Погибель ведьм 131
Управление временем 132
Психокинез 133

Глава VI. Арсенал Возвышения **134**
Приобретение оружия и снаряжения на заказ 135
Новые особенности оружия 135
Дистанционное оружие 136
Оружие ближнего боя 139
Доспехи 142
Защитные поля 143
Оборудование 144
Необычные боеприпасы 145
Имплантаты и аугментика 146
Священные реликвии 147

Глава VII. На службе Инквизиции **148**
Священные полномочия 149
Наказания 152
Носители печати 154
Фракции 157
Баланс сил 160
Становление инквизитора 161
Инсигния 161
Свита инквизитора 163
Владения Инквизиции 163
Ордосы 163
Взаимодействие 168
Очищение разума 174

Глава VIII. Ведение игры **175**
Инквизитор и его свита 176
Власть инквизитора 176
Как работает группа 178
Враги и угрозы 179
Без риска нет радости 179
Бесконечность иерархии 180
Непосредственная угроза 180
Скрытая угроза 181
Ведение кампании 182
Темы кампаний 182
Типы кампаний 183

Глава IX. Противники **185**
Противники Ордо Еретикус. 186
Принцесса пламени. 186
Ассасин Эверсор. 188
Губернатор Малакай Весс. 189
Магос Ватек. 190
Зашлунн, повелительница Бледной толпы 191
Противники Ордо Маллеус 193
Вестник Кхорна. 193
Марбас, Повелитель перемен. 193
Противники Орло Ксенос 195
Экзарх Яростных мстителей 195
Мятежный надзиратель 197
Воин-вассал слогтов 199

Глава X. Кровавое празднество. **200**
Место действия 201
Предисловие для Мастера. 201
Синопсис 201
Владыки Империума 202
Материалы для Мастера. 203
Важные персоны 203
Заговор Сидома. 203
Благородные дома Мальфи 204
Храм Алеф. 205
Действующие лица 207

Часть I: Клубок змей 215
Мы вас сердечно приглашаем…. 215
Что известно Инквизиции 215
Что Инквизиция желает знать. 215
Парад опаленных 215
Праздник радушия 217
Торжества 217

Часть II: Смерть на церемонии. 221
Церемония инвеституры… 221
Тьма, паника и убийство 221
Буря грядет 222

Часть III: Причины и последствия 226
В погоню за Энсором…. 226
В катакомбы 226
Церемония скорби и поиски виноватого 228
Награды. 228
Дела светские и церковные 228

NPC и антагонисты. 229
Духовенство и его слуги…. 229
Благородные дома. 231
Коммерция 232
Губительные силы 233
План храма Алеф. 234
План Скинии 235

Примечания **236**
Лист персонажа Возвышения **237**

Переводчик: Широхов С. П.

Больше переводов в группе «Dark Heresy в Екатеринбурге» (www.vk.com/darkheresyekb)

Примечание авторов

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

Примечание переводчика

Этот перевод книги «Ascension» дополнен материалами официальных дополнений – «Heed the Higher Call» и «Heresy Begets Retribution» (см. Примечания на стр. 236).

Отсылки в тексте к «Базовой книге правил и книге инквизитора» отсылают к PDF-версии совмещенной в один файл «Базовой книге правил» и «Книге инквизитора» в переводе Константина «Доктора Кота» Смыкова, которую можно найти в «Реликварии».

Вступление

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

- инквизитор Чевак, обращаясь к совету Рианти

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

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

О чем эта книга?

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

Глава I. Дополнительные правила

Первая глава представляет игрокам правила для игры в «Возвышение». Они касаются дополнительных улучшений Характеристик, получения новых Рангов, применения очков Судьбы. Также в первой главе описана система Влияния, отражающая власть персонажей.

Глава II. Инквизитор и его слуги

Вторая глава рассматривает проблему формирования команды агентов. В неё перечислены возможные варианты Профессий Возвышения для обычных персонажей Dark Heresy. Здесь же дано руководство по созданию персонажа Возвышения с нуля и приведены примеры нескольких готовых персонажей Возвышения.

Глава III. Путь к Возвышению

Эта глава начинается с Наборов перехода, представляющих, как аколит стал агентом Трона, и продолжается описанием тринадцати Профессий Возвышения: Инквизитора, Дознавателя, Крестоносца, Убийцы из культа Смерти, Авантюриста, Понтифика, Судьи, Магоса, Псайкера Примарис, Мудреца, Штурмовика, Ассасина Виндикар и Палатины.

Глава IV. Умения и таланты Возвышения

Четвертая глава предлагает игрокам Мастерские умения, Героические таланты и другие способности. Кроме того, здесь же описано, как персонажи могут наращивать и использовать своё влияние в Каликсиде.

Глава V. Психосилы Возвышения

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

Глава VI. Арсенал Возвышения

Шестая глава содержит сведения и правила об оружии и снаряжении инквизиторов и агентов Трона. Здесь можно найти множество необычных вещей, от комби-оружия до специального оборудования ассасинов Виндикар.

Глава VII. На службе Инквизиции

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

Глава VIII. Ведение игры

Восьмая глава концентрируется на проблемах, которые возникают у Мастера при ведении игры по правилам «Возвышения». Здесь детально описано как отобразить в игре власть персонажей, как создавать угрозы игрокам и вести длинные кампании.

Глава IX. Противники

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

Глава X. Кровавое празднество

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

Additional Rules

Expanded Ranks and Experience Scale

•

Fate Points for Ascended Characters

•

Influence and Acquisition

Глава I

Дополнительные правила

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

- адмирал Имперского Флота Йоахим Веллакс

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

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

Эта глава представляет вам новые улучшения Характеристик персонажей, расширенную систему Рангов, новые способы применения очков Судьбы, и систему Влияния, отражающую власть и полномочия инквизитора в сорок первом тысячелетии.

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

Расширенные улучшения Характеристик

Улучшения Характеристик отражают развитие способностей персонажа. Приобретая улучшение Характеристики, персонаж добавляет +5 единиц к Характеристике. В Dark Heresy, все улучшения Характеристик делятся на четыре последовательных уровня – Простой, Переходный, Тренированный и Эксперт, каждый из которых добавляет +5 единиц. «Возвышение» предоставляет ещё два уровня – Героический и Мастерский.

Персонаж, улучшающий свою Характеристику, обязан приобретать улучшения одно за другим, начиная с Простого. Теперь, имея Характеристику, улучшенную до уровня Эксперт, персонаж может приобрести Героическое улучшение, а после него – Мастерское. Чтобы получать Героические и Мастерские улучшения, персонаж должен развиваться в одной из Профессий Возвышения из этой книги. Цена этих улучшений различна для каждой из Профессий Возвышения и указана в описании соответствующей Профессии.

Улучшения Характеристик Ассасина Виндикар		
Характеристика	**Героический**	**Мастерский**
Ближний бой	1500	2000

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

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

Агенты Трона?

Агентами Трона или «доверенными аколитами», в этой книге именуются служители Инквизиции, вознесшиеся до высших рангов в Святых Ордосах. Агенты Трона обладают намного большей степенью свободы, власти и ответственности, нежели обычные аколиты – потому они и носят такой титул.

Пример:

Росс хочет увеличить навык Ближнего боя для своего героя – Ассасина Виндикар. Этот персонаж уже имеет Ближний бой 45, а Героическое Улучшение стоит 1500 ОО. Росс тратит 1500 ОО и увеличивает Ближний бой своего героя до 50. Но Росс хочет поднять Ближний бой своего героя ещё выше, для чего он тратит ещё 2000 ОО (цена Мастерского улучшения), чтобы увеличить Характеристику ещё на +5. Таким образом, навык Ближнего боя Виндикара Росса возрастает до 55 (45+5+5) ценой 3500 ОО (1500+2000).

Улучшения с отрицательной стоимостью

Некоторые улучшения персонажа оказывают на него негативный эффект или как-либо ограничивают его – они имеют отрицательную стоимость. Такие «улучшения» призваны расширить возможности развития персонажа, позволяя игроку выбрать ограничения или недостатки для своего героя. Эти Улучшения – почти всегда те или иные таланты Влияния, которые ограничивают или изменяют способы применения Влияния всей группой (см. стр. 111). Отрицательная цена улучшения показана знаком «минус» перед числом, указывающим цену. Когда персонаж приобретает такое Улучшение, он получает указанное количество очков Опыта, которые он может потратить на другие улуч-

шения. Как правило, отрицательную стоимость имеют таланты «Соперник» и «Враг», отражающие непростые отношения персонажа с той или иной организацией. Одновременно, персонаж может иметь только один талант «Соперник» и один «Враг». Эти два таланта могут быть связаны с разными организациями, а «Соперник» вполне может по ходу превратиться во «Врага». Кроме того, Мастер может «вознаграждать» персонажей такими талантами по ходу кампании.

Пример:

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

Расширенная система Рангов и шкала Опыта

Ранг персонажа – главный показатель его опытности и компетентности. Он отражает увеличение способностей персонажа, возрастание его власти и статуса. Ранг определяется общим количеством потраченного персонажем Опыта. Каждый Ранг имеет свою таблицу улучшений, содержащую умения, таланты и другие бонусы, которые персонаж, достигший этого Ранга, может получить, потратив очки Опыта.

Персонаж может выбирать улучшения из таблицы улучшений того Ранга, на котором находится сейчас или того, который уже преодолел. Взбираясь вверх по лестнице Рангов, персонаж получает доступ ко всё новым и новым таблицам улучшений – таким образом, игрок приобретает все больше возможностей по индивидуализации своего героя.

Первые Ранги получить легко. Однако, получение новых Рангов идет чем дальше, тем труднее. Достижение вершины могущества в Империуме – долгий и трудный путь, но усилия того стоят!

Получение Рангов

Персонажи автоматически получают новые Ранги, тратя Опыт. Когда общее количество очков, потраченных героем, превысит необходимое число, Ранг персонажа возрастает. Учтите, что Ранг возрастает только *после* того как то или иное улучшение будет приобретено.

Все Профессии Возвышения требуют одинакового количества Опыта для достижения Рангов. Необходимое количество Опыта, которое нужно потратить для получения нового Ранга, указано в таблице выше.

Все персонажи Возвышения начинают на Ранге 9, общая сумма очков Опыта, потраченных персонажем – 13 000 ОО. Уже существующие персонажи Dark Heresy могут быть перенесены в Возвышение с большим количеством очков Опыта, но все они начинают свою Профессию Возвышения с Ранга 9.

Пример:

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

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

Корректировка Рангов для Dark Heresy

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

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

Расширенная система Рангов приводит в соответствие шкалы Dark Heresy и Rouge Trader и вполне применима и для будущих книг из линейки Warhammer 40 000 Roleplay.

Предназначение ждет: Очки судьбы для персонажей Возвышения

«Бей верно, бей точно!»

- боевой клич штурмовиков во время Пограничного крестового похода

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

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

Подарок судьбы

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

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

Таблица 1-2 Дополнительные очки Судьбы

Количество очков Судьбы, что агент Трона уже имеет	Дополнительные очки Судьбы
0	3
1	2
2	1
3+	0

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

Очки Судьбы – жизненно важная характеристика, как для аколитов, так и для агентов Трона, которая сильно повышает их шансы на выживание в беспощадной и равнодушной вселенной, где один шальной болт или взмах цепного меча могут прекратить их существование в фонтане кровавых брызг. Поэтому иметь хотя бы несколько очков Судьбы очень важно – однако Мастеру стоит быть осторожным и не позволять персонажам получать слишком много таковых. Пять или более очков Судьбы могут привести к ситуации, когда игроки совсем не будут опасаться ситуаций, в которых их герой может погибнуть, зная, что у него припрятано в рукаве несколько дополнительных «жизней». Мастеру стоит учитывать, насколько возрастает боевой потенциал персонажа с большим количеством очков Судьбы, которые предоставляют ему бонусы к тестам, перебросы и немедленное восстановление ран. Очки Судьбы – не для повседневного применения и это должно ощущаться. Персонаж, у которого осталось всего два, или даже одно очко, будет гораздо осмотрительнее решать, когда и как он их применит.

Исходя из этих причин, Мастеру рекомендуется ограничить максимальное количество очков Судьбы пятью. Это, однако, лишь рекомендация, и в воле Мастера позволить своим игрокам обладать большим их количеством, если это будет уместно в текущей кампании. Также Мастеру стоит помнить о таланте «Избранник судьбы» (см. стр. 121)

Трата очков Судьбы

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

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

Однако, наряду с теми эффектами, которые персонаж может получить, тратя очки Судьбы, согласно обычным правилам Dark Heresy, агент Трона может использовать свои очки Судьбы, чтобы получить:

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

● Переброс одного кубика, определяющего нанесенный урон. Очко Судьбы применяется после бросков на урон. Результат второго броска окончателен – вы не можете потратить ещё одно очко на дополнительный переброс.

● Получение бонуса +10 к тесту. Очко Судьбы для этого должно быть потрачено до того, как будет совершен сам бросок.

● Получение результата 10 при броске Инициативы. Очко Судьбы для этого может быть потрачено после обычных бросков на Инициативу.

● Получение двух дополнительных ступеней успеха к тесту. Очко Судьбы для этого должно быть потрачено сразу же после теста.

● Немедленное восстановление количества урона, равного Бонусу Выносливости агента Трона. Критический урон не может быть восстановлен таким образом. Очко Судьбы для этого должно быть потрачено в начале хода агента Трона.

● Немедленное освобождение от Оглушения и всей Усталости. Очко Судьбы для этого должно быть потрачено в начале хода агента Трона.

Трата очков Судьбы – это всегда Свободное действие.

Сжигание очков Судьбы

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

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

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

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

Существует и ещё один вариант сжигания очков Судьбы. Он предназначен не для того, чтобы избежать смерти, а для того, чтобы справиться с поистине сложным заданием.

● Агент Трона может сжечь очко Судьбы, чтобы автоматически преуспеть в любом тесте (это может быть тест умения, Характеристики или попадания по врагу), который он должен пройти. Если агент Трона делает это, тест считается автоматически пройденным, а бросок не делается. Количество ступеней успеха такого теста равняется Бонусу Характеристики, с которой был связан тест.

Разум и душа: что делать с Безумием и Порчей

Жизнь аколита бывает наполнена ужасами и опасностями, и вряд ли хоть один персонаж достигнет максимального Ранга своей Профессии, не получив очков Безумия или Порчи. При создании персонажа это может быть даже забавно. Однако когда количество очков Безумия или Порчи опасно приближается к 100, все чётче и чётче вырисовывается перспектива потери полюбившегося персонажа. В этой книге изложено несколько способов снизить уровень, как Безумия, так и Порчи у своего персонажа – от использования особых Наборов перехода (см. главу III) до специальных талантов. Однако их применение для персонажей, сильно страдающих одним из этих недугов (или даже обоими), может быть недостаточно или неуместно. В этом случае, Мастер может предложить альтернативный пути избавления от Безумия и Порчи. Три нижеследующих способа отображают разные методы, к которым могут прибегнуть аколиты – от специальной терапии и медитаций до долгих размышлений над ужасами, с которым им пришлось столкнуться и мрачного принятия того, что никто, выступающий против ереси и сил Хаоса, не остается таким, каким был.

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

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

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

Всего лишь человек: Максимальное количество ран (необязательное правило)

К тому моменту, когда аколиты будут готовы к Возвышению, они могут накопить значительное количество дополнительных ран, полученных ими в ходе развития. Большинство героев будут иметь менее 25 ран, хотя некоторые (например, Гвардейцы) могут обладать и большим количеством таковых.

Твердого ограничения на максимальное количество ран не существует, но Мастеру рекомендуется не позволять своим героям иметь больше 25 ран. Если Мастер дозволяет существование персонажей с более чем 25-ю ранами, ему стоит, вместе с игроком, придумать объяснение этой необыкновенной живучести. А столь немалая жизнестойкость имеет свою цену – например, Техножрец с большим количеством ран может быть жутким, не похожим на человека, механическим монстром, а Гвардеец – горой генетически усиленного и аугментированного мяса.

Влияние и реквизиции

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

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

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

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

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

Влияние – единый для группы показатель и используется сообща всеми её членами. Действия одного из них могут повлиять на Влияние всей команды. Этот раздел охватывает самые обыденные способы применения Влияния, а так же то, как агенты Трона могут его накапливать, применять и терять.

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

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

Измерение Влияния

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

Группа агентов Трона начинает с показателем Влияния в 40 единиц, хотя Мастер может повысить или понизить его, если сочтет уместным.

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

Влияние как награда

Когда агенты Трона успешно завершают очередное приключение или миссию, Мастеру стоит награждать их как очками Опыта, так и Влиянием. Размер этой награды должен зависеть от важности и сложности задания (подразумевается, что с выполнением все новых миссий, известность и влиятельность агентов в Инквизиции возрастает), и определяется Мастером. Он может ориентироваться на количество заработанного игроками Опыта. За каждую 1000 выданного Опыта, Мастеру стоит увеличивать Влияние группы на 1, до максимума в 4 единицы Влияния за одну игровую сессию.

Расширенная сложность Тестов

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

Таблица 1-3 Расширенная сложность тестов

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

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

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

Таблица 1-6 Модификаторы длительности	
Длительность	**Модификатор**
Одна миссия (1-2 игровые сессии)	+20
Целое приключение	+0
На постоянной основе	-20

Таблица 1-7 Модификатор количества	
Количество	**Модификатор**
Один человек	+0
Отряд (2-5 человек)	-10
Взвод (10-30 человек)	-20
Рота (50-100 человек)	-30

Действия игроков и рост Влияния

Игроки своими действиями могут способствовать возрастанию своего Влияния – оказывая важные услуги вышестоящим инквизиторам, старшим членам Адептус Терра и другим могущественным людям. За такие действия Мастеру стоит наградить игроков несколькими единицами Влияния (от одного до пяти, в зависимости от важности и сложности оказываемых услуг), которые они получат после успешного завершения задания. Однако если агенты Трона оказывали услуги человеку или организации, чье собственное влияние равно 50 или меньше, вместо повышения Влияния, каждый агент Трона получит талант Равный (этот человек или организация). Это отражает то, что Влияние некоторых организаций и людей слишком мало, чтобы серьезно помочь агентам, действующим по всему сектору.

Потеря Влияния из-за провалов

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

Потеря Влияния от злоупотребления

Кроме всего прочего, Влияние показывает положение одного человека среди равных, и злоупотребление им может настроить против одного инквизитора всех остальных. Всякий раз, когда агент Трона проваливает любой тест Влияния на четыре или более ступени провала, Влияние всей группы уменьшается на 1.

«Единственная вещь, о которой я тебя прошу»

В самых отчаянных случаях, агент Трона может употребить всю имеющуюся у него власть, для того чтобы добиться от кого-либо исполнения жизненного важного дела, получения доступа к глубоко засекреченным артефактам, или найти правильное решение в критической ситуации. В таких случаях, агент Трона может добровольно снизить Влияние всей группы на 1к5 для того, чтобы автоматически преуспеть в тесте Влияния. Конечно же, агенту стоит посоветоваться со своими товарищами (и, особенно, с инквизитором) перед тем как идти на такие меры.

Использование Влияния

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

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

Тесты Влияния для совершения Реквизиций

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

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

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

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

Получение услуг

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

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

На тесты Реквизиции для получения услуг накладываются такие же модификаторы за численность и время. Кроме того, Мастер может использовать и модификаторы Доступности, в зависимости от того, чьи услуги пытаются заполучить агенты Трона.

О количестве

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

Кроме того, Инквизитор вполне может получить в свое распоряжение больше чем роту, но подобные вещи куда больше зависят от сюжета кампании, чем от одного броска кубов. Инквизиция обладает огромной властью, но чаще бывает намного проще перенаправить уже имеющиеся ресурсы на выполнение нужной задачи, нежели собирать эти ресурсы с нуля.

Влияние и Уровень прибыли

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

Однако если Мастер того пожелает, то Влияние и Уровень прибыли вполне могут использоваться вместе. Оба они могут применяться для того, чтобы повлиять на других людей и убедить их сделать что-то с помощью Состязательных тестов. Особенно интересны будут Состязательные тесты Влияния против Уровня прибыли, которые отображают то, как агент Трона пытается добиться чего-либо от вольного торговца (или наоборот!)

Таблица 1-8 Модификаторы Доступности для услуг	
Доступность	**Примеры услуг**
Распространенная	Информатор из подулья
Средняя	Мелкий чиновник Администратума, служка Министорума
Скудная	Священник Экклезиархии, арбитр Адептус Арбитрес, поездка на борту торгового транспортного судна
Редкая	Вооруженные силы Имперской Гвардии или Флота, старший адепт Администратума, поездка на борту (или использование) корабля капитана-хартиста или вольного торговца
Очень редкая	Магос Техножречества, судья Адептус Арбитрес, штурмовики Имперской Гвардии, поездка на борту (или использование) фрегата Имперского Флота
Почти уникальная	Поездка на борту (или использование) корабля Имперского Флота от крейсера и больше
Уникальная	Космодесантники Адептус Астартес

Манипулирование другими

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

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

Если агенты Трона выигрывают в тесте, они могут принудить проигравшую сторону к каким-либо действиям или подчинению их приказам в какой-то одной области. Это не дает агентам Трона достаточной власти для того, чтобы проигравшая сторона подчинялась им отныне и навсегда. Кроме того, агенты Трона, вместо этого, могут использовать этот тест для дальнейшего взаимодействия со своими оппонентами. Каждая ступень успеха в этом тесте дает бонус +5 ко всем Социальным с данной организацией до конца миссии. И наоборот, каждая ступень провала налагает штраф -5 на все Социальные тесты.

Власть инсигнии

Использование Влияния, описанное здесь, в основном относиться к применению его инквизитором к людям и организациям, обладающим примерно такой же властью. Иными словами – к организациям, что имеют силы и возможности отклонить запрос инквизитора и заставить его уйти ни с чем – это могут быть, например, правители сектора, лорды-адмиралы Флота и другие инквизиторы.

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

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

Опасности инсигнии

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

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

Есть и другая крайность – когда враги Инквизиции начинают охоту на своих противников, тем более таких опасных как агенты Трона. Эти враги могут проявить чуть больше благоразумия и не пойти в лобовую атаку, а, установив личности слуг Инквизиции, подготовить засаду, в которую те попадут и будут немедленно уничтожены.

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

Скрытное применение Влияния

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

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

Пример

Судья Гордон Тит ведет тайное расследование на Мальфи. Он хочет организовать рейд местных арбитров на притон контрабандистов, подозреваемых в работе на Дом Зверей. Он не хочет работать в открытую, и решает действовать через своих старых друзей среди Арбитрес этого субсектора, чтобы сделать всё тайно. Влияние Тита равно 55, но он получает штраф -20, поскольку хочет применить его тайно, что понижает Влияние до 35. Однако Тит – Судья, он имеет талант Равный (Адептус Арбитрес), что дает ему бонус +10. Его окончательное Влияние равно 45, и Тит бросает Состязательный тест против местного маршала Арбитрес, обладающего Влиянием 37. Тит выбрасывает 23, набирая две ступени успеха, а маршал – 35, получая успех без дополнительных ступеней. Тит побеждает в этом тесте и, послав анонимное сообщение вышестоящим арбитрам, добивается того, что маршала посылают сделать то, что нужно Титу.

Объяснение провала

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

Ежемесячный доход и карманные деньги

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

С другой стороны, агент Трона может нуждаться в деньгах в ходе своего тайного расследования, для того, чтобы покрывать свои расходы или поддерживать прикрытие. Каликсидский конклав снабжает своих членов специальными секретными счетами, с которых они могут брать средства для того, чтобы финансировать свои операции. Обращение к такому счету – это Рутинный (+20) тест Влияния безо всяких других модификаторов, успех которого приносит агенту Трона 500 тронов. Тест становиться сложнее на одну ступень за каждые следующие 500 монет, которые агент желает получить. Обращение к этим счетам возможно только в начале миссии – если Мастер не укажет обратного.

Влияние: другие факторы

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

Свои и чужие

Очевидно, что Влияние гораздо проще оказывать на своих друзей, чем на врагов. В Dark Heresy это отражается талантами Равный и Враг (а так же иными талантами Влияния)

Если агент Трона имеет талант Равный, он получает бонус +10 ко всем тестам Влияния с членами той группы, с которой связан его талант. Он получает этот бонус, даже если применяет Влияние тайно – у агента хватает контактов среди тех, кого он считает своими союзниками. Однако если агент Трона имеет талант Соперник или Враг, то все тесты Влияния с членами тех групп, с которыми связаны эти таланты, автоматически проваливаются – исключая те случаи, когда агенты применяют своё Влияние тайно. В этом случае он получает штраф -30.

Другие таланты оказывают иные эффекты на использование Влияния. Смотрите раздел «Таланты Влияния» в главе IV.

Внешность

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

На заметку: Если группа использует Влияние тайно, Мастеру стоит учитывать бонусы и штрафы за внешность, только если агенты Трона используют подходящую маскировку.

Социальные навыки

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

Взять и не вернуть

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

Если персонажи с помощью своего Влияния получили некий предмет на время, и не вернули его в срок, Мастер может определить Влияние организации или человека, у которого агенты Трона получили этот предмет. Влияние группы агентов понижается на число, равное 10% от Влияния этой организации или человека. Кроме того, если указанный предмет был Почти Уникальным или Уникальным, каждый член команды агентов Трона получает талант Враг, связанный с организацией или человеком, которого они обманули. Эти штрафы могут быть немного смягчены, если предмет будет возвращен – раскаявшиеся агенты потеряют талант Враг и восстановят половину потерянного Влияния. Само собой, что в будущем организация будет рассматривать таких агентов Трона как недостойных доверия.

Inquisitor and Cadre

Forming a Team of Agents

•

Creating New Ascended Characters

Глава II

Инквизитор и его слуги

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

- из Первой книги Внушений

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

Формирование команды агентов

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

Сила в различии

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

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

того, чтобы приобрести для своих персонажей умения и таланты, что помогут в ведении таких дел, а команде, испытывающей недостаток в огневой мощи, стоит набрать для своих членов боевых талантов, чтобы более эффективно сражаться с врагами Империума.

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

Варианты для Адептов

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

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

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

Варианты для Арбитров

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

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

Тренировки арбитра делают вполне уместным выбор для него одной из Профессий Возвышения, концентрирующейся на обороне и ближнем бою – например, **Крестоносца**.

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

Варианты для Убийц

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

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

Для тех убийц, чьи таланты ведут их в ином направлении, инквизитор вполне может организовать обучение на **Штурмовиков** или **Крестоносцев**.

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

Варианты для Гвардейцев

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

Отличившиеся на полях битв или специально отобранные бойцы пополняют ряды элитных **Штурмовиков**.

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

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

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

Варианты для Клириков

Многие инквизиторы считают помощь священников критически важной при столкновении с ересью или демонами Варпа. Демонстрация их жестокой и пламенной веры и решимости может привести к тому, что самые закоренелые предатели и бандиты дважды подумают, перед тем как выступить против Империума. Некоторые члены Святых Ордосов специально поддерживают течения Имперской Веры, воспитывающие религиозных фанатиков, которых эти инквизиторы считают ценным инструментом в своих расследованиях. Такие клирики всегда найдут на службе Инквизиции много возможностей для продвижения.

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

Самым воинственным клирикам отлично подойдет Профессия **Крестоносца**.

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

Варианты для Имперских псайкеров

Псайкеры необходимы Империуму для того, чтобы связывать его миры между собой и держать границы. И хотя многие инквизиторы-пуритане не одобряют использование псайкеров, большинство членов Святых Ордосов осознает все даруемые ими преимущества. Часто псайкера можно обнаружить в свите самого инквизитора, служащего первой линией защиты от демонов и чужих или могущественного орудия, что готово изгонять и крушить этих врагов.

Самые могущественные и надежные из псайкеров проходят специальные тренировки в Схоластике Псайкана, чтобы полностью раскрыть свой потенциал, став **Псайкером Примарис.**

Другие совершенствуют свои дарования, уделяя больше внимания прорицаниям, нежели разрушению. Инквизиторы часто принимают на службу этих ценных людей как **Дознавателей**. Некоторые **Инквизиторы** сами являются псайкерами, как например, загадочный Уонас Каид.

Варианты для Подонков

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

Самые способные из тех подонков, что царят за задворках имперского общества, могут стать **Авантюристами**.

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

Варианты для Техножрецов

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

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

Накопление знаний очень ценится в Адептус Механикус, и некоторые техножрецы не прекращают поиск все новых и новых данных. Таким техножрецам подойдет Профессия **Мудреца**.

Варианты для Адепта Сороритас

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

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

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

Верховная жница Моритат

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

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

Некоторые Сороритас из небоевых орденов – например, сестры-фамулус или диалогус – за время своей жизни обретают немалые знания в своих областях. Столь полезным для Инквизиции женщинам может подойти Профессия **Мудреца**.

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

Примечание переводчика: в Dark Heresy существует несколько видов сороритас. Во-первых, это Профессия «Адепта Сороритас» из «Книги инквизитора». Во-вторых – Профессия «Сестра Битвы» из книги «Кровь мучеников». Кроме того, сорориткамиможно считать женщин-адептов и клириков, взявших альтернативный ранг «Сестра-диалогус», «Сестра-фамулус» или «Сестра-госпитальерка». В «Возвышении» и мини-дополнении «Ересь порождает возмездие» доступные для всех этих видов персонажей Профессии Возвышения расписаны весьма противоречиво (см. стр. 81)

Создание новых персонажей Возвышения

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

- кредо крестоносца

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

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

Превращение аколитов в агентов

Игроки могут получить персонажей-агентов Трона двумя разными путями. Первый из них заключается в том, что обычный персонаж из Dark Heresy, набирая нужное количество Опыта, перешагивает за рамки Ранга 8 своей Профессии. В этом случае, игрок может следовать инструкциям, изложенным в следующей главе, выбирая для своего героя Набор перехода, Профессию Возвышения и тратя 500 ОО, которые каждый персонаж получает, достигнув Ранга 9.

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

В любом случае, игроки могут создавать своих персонажей, используя как «Базовую книгу правил», так и «Возвышение». В любом случае, помните, что агенты Трона – это не зеленые новички и не рядовые граждане Империума, которым представил-

ся шанс совершить что-то великое. Как правило, агенты Трона – это ветераны, годами, если не десятилетиями, служившие Инквизиции и оставшиеся в живых. Но даже если ваши герои только-только вступают на службу Святым Ордосам, помните – никто не становится агентом Трона, если не обладает выдающимися талантами или склонностями к тому занятию, что Инквизиция сочтет полезным (а их больше чем можно себе представить). В любом случае, своими способностями агент Трона намного превосходит среднего имперского гражданина.

В игровых терминах это значит, то, что создавая с нуля агента Трона, игрок должен потратить на различные навыки и умения большое количество Опыта. Впрочем, обо всем по порядку.

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

1. Выбор Профессии Возвышения: игрок должен решить, каким типом агента Трона он хочет играть. Будет это отчаянный Авантюрист, расчетливый Мудрец или опасный и коварный Инквизитор – игрок принимает решение, выбирая одну из тринадцати Профессий, описанных в этой книге.

2. Выбор Родного мира и генерация Характеристик: теперь игрок должен взять в руки «Базовую книгу правил» – там, в первой главе, он найдет список вариантов Родного мира и правила генерации Характеристик (если игрок хочет воспользоваться одним из вариантов Родного мира, описанных в дополнительных книгах – он волен сделать это). Игрок должен сгенерировать для своего персонажа показатели Ближнего и Дальнего боя, Силы, Выносливости, Интеллекта, Восприятия, Ловкости, Силы Воли и Товарищества, используя стандартный метод, описанный в первой главе «Базовой книги правил». После этого игрок определяет количество очков Судьбы и ран у персонажа, накидывает для него имперское предсказание и записывает все это на лист персонажа, учитывая все преимущества и недостатки, что предоставляет Родной мир.

3. Выбор Профессии: теперь игрок должен выбрать для своего персонажа одну из Профессий Dark Heresy. Игрок должен убедиться, что она подходит и к выбранному им Родному миру, и к выбранной им Профессии Возвышения. Игрок может изменить Родной мир или Профессию Возвышения, если его мнение насчет них изменилось. На этом шаге игрок ещё не должен тратить Опыт на покупку Биографий или Улучшений.

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

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

Трата Опыта

Создавая агента Трона с нуля, игрок получает на руки огромное количество Опыта, который должен потратить – 13 000 ОО, если быть точным. Этот Опыт должен быть потрачен на улучшения из предыдущей Профессии персонажа (т.е. обычной Профессии Dark Heresy). У игрока есть три пути. Первый – очень простой и прямолинейный, но требующий много времени. Второй – немного более сложный, но быстрый. Эти способы известны как Восходящий и Нисходящий. Третий способ – просто взять уже готового персонажа.

Восходящий способ

Простейший способ потратить весь Опыт – начать с самого низа и двигаться вверх. Игрок начинает с выбора любой понравившейся Биографии и тратит свой Опыт, так как описано в «Базовой книге правил». Фактически, он выбирает улучшения для своего персонажа так же как, если бы он играл им все это время и довел бы героя до границ Ранга 8 – только сейчас все происходит значительно быстрее. Применяются обычные правила получения Рангов – игрок обязан потратить определенное количество Опыта перед тем как его персонаж перейдет на более высокий Ранг, игрок может выбирать улучшения из таблицы улучшений текущего Ранга или любого уже пройденного, или выбирать Альтернативные ранги, заменяющие обычные. Так же игрок делает выбор между различными ветками Рангов из схемы выбранной Профессии по обычным правилам. Как только он потратит 13 000 ОО, он получает готового агента Трона.

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

Нисходящий способ

Этот способ позволяет игроку довольно быстро создать персонажа. Для начала, игрок выбирает Биографию для своего героя – если хочет. Ему сразу стоит подумать над тем, будет ли он брать какие-либо Альтернативные ранги.

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

Затем игрок решает, сколько улучшений типа «Крепкое телосложение» он желает получить. Он может ознакомиться с нижеследующей таблицей вместо того, чтобы копаться в схеме улучшений своей Профессии.

Таблица 2-1 Максимальное количество талантов «Крепкое телосложение»

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

Каждый талант «Крепкое телосложение» стоит 100 ОО. Заметьте, что здесь может быть представлено меньшее количество улучшений, чем доступно в таблицах улучшений Профессии, но и цена их ниже.

После того как игрок получил «Крепкое телосложение» столько раз, сколько хотел, он может заняться тратой оставшегося Опыта. Лучшее решение – начать с таблицы улучшений Ранга 8 своей Профессии и двигаться вниз – так проще подобрать нужные таланты, выбрать ветки схемы, а что касается Альтернативных рангов – то решение о том, брать их и если брать, то какие, было уже принято, в самом начале.

Выбирая нужные улучшения, руководствуйтесь следующими правилами:

● Игрок не обязан тратить определенное количество Опыта на каждом Ранге. Он может потратить доступный ему Опыт на любых Рангах, каких пожелает.

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

● Игрок не обязан заменять Альтернативным рангом один из своих Рангов. Он может просто выбирать улучшения из Альтернативного ранга, если он его взял.

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

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

● На момент завершения своего создания персонаж должен полностью отвечать всем требованиям выбранных им талантов.

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

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

Этот способ представляется более простым методом создания персонажа, нежели Восходящий. Игроки получают больше свободы в вопросах траты Опыта. Это, однако, балансируется, немного возросшими ценами на Умения и ограничением количества Крепкого телосложения.

Готовые персонажи

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

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

Этот вариант идеален для тех, кто хочет как можно скорее начать играть в «Возвышение», побыстрее пройдя стадию создания персонажа. Конечно же, игрок, выбравший такой вариант, вполне может выбирать для своего героя дополнительные особенности (например, имперское предсказание или некоторые биографии из других книг линейки Dark Heresy).

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

<u>На заметку:</u> все готовые персонажи изначально имеют умения Язык (Низкий готик) и Грамотность. Улучшения Характеристик для них приобретены блоками по +5 за каждый (до максимума в +20), подразумевается, что готовые персонажи не могут иметь Героических и Мастерских улучшений Характеристик. Все готовые персонажи имеют дополнительные раны, которые дает им купленные таланты «Крепкое телосложение» – в профиле персонажа это помечено как «+(количество приобретенных Крепких телосложений) ран». Все стартовое снаряжение персонажей – Среднего качества, если не указано обратное.

Крестоносец

Предыдущая Профессия: Клирик

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

Стартовое имущество: силовой меч Высшего качества, щит-подавитель крестоносца, панцирный доспех Высшего качества, знак полномочий, вокс-бусина.

Стартовые умения: Бдительность+20, Обольщение, Командование, Обыденное знание (Экклезиархия, Имперская Вера, Империум, Война)+10, Уклонение+10, Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт)+10, Сбор Информации, Запугивание+20, Ученое знание (Имперская Вера)+10, Проницательность+10, Тайный язык (Аколиты), Язык (Высокий готик).

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

Убийца из культа Смерти

Предыдущая Профессия: Убийца

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

Стартовое имущество: два силовых меча Высшего качества, комбинезон из синтекожи Высшего качества или усиленный полевой комбинезон Среднего качества, инъектор с тремя дозами бойни, знак полномочий, вокс-бусина.

Стартовые умения: Акробатика+20, Бдительность+20, Химия+20, Лазанье+20, Обыденное знание (Имперская Вера, Империум, Преступность)+10, Скрытность+20, Побег+20, Обман, Маскировка, Уклонение+20, Вождение (Наземный транспорт,

Ховер-транспорт), Запретное знание (Культы)+10, Запугивание+20, Проницательность+10, Поиск+10, Тайный язык (Аколиты), Слежка+20, Бесшумный шаг+20, Ловкость рук, Плавание, Выслеживание.

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

Авантюрист

Предыдущая Профессия: Подонок

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

Стартовое имущество: два болт-пистолета Среднего качества или два лазпистолета Высшего качества с усиленными батареями или два стаб-пистолета с бронебойными патронами, флак-броня Высшего качества, мультиключ, знак полномочий, вокс-бусина.

Стартовые умения: Акробатика, Бдительность+20, Бартер+20, Треп+10, Стойкость+10, Обольщение+20, Химия+10, Лазанье+10, Командование, Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Империум, Преступность)+10, Скрытность+10, Обман+20, Маскировка+20, Уклонение+20, Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт)+20, Оценка+20, Запретное знание (Культы, Мутанты, Ересь)+20, Азартные игры+20, Сбор Информации+20, Запугивание, Пилотирование (все)+20, Проницательность+20, Поиск+10, Слежка+10, Бесшумный шаг+10, Ловкость рук+20, Выживание+10, Плавание, Технология, Выслеживание.

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

Понтифик

Предыдущая Профессия: Клирик

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

Стартовое имущество: цепной меч Высшего качества, огнемет или ручной огнемет, панцирный доспех или розарий, знак полномочий, вокс-бусина.

Стартовые умения: Бдительность+10, Бартер, Треп+10, Стокойсть+10, Обольщение+20, Командование+10, Обыденное знание (Экклезиархия, Имперская Вера, Империум)+10, Обман+10, Уклонение+10, Вождение (Наземный транспорт), Запретное знание (Ересь, Культы), Сбор информации+10, Запугивание+10, Медика+20, Ученое знание (Имперская Вера, Философия)+10, Проницательность+10, Язык (Высокий готик).

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

Инквизитор

Предыдущая Профессия: Арбитр

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

Стартовое имущество: автопистолет Высшего качества или болт-пистолет Среднего качества, силовой меч или цепной меч, инквизиторская инсигния, одно наперстное оружие по выбору игрока, вокс-бусина.

Стартовые умения: Бдительность+20, Обольщение+10, Шифры (Тайные общества, Преступность)+10, Командование+20, Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум, Империум, Технология, Преступность)+10, Скрытность, Обман+10, Уклонение+10, Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт)+10, Оценка, Запретное знание (Культы, Инквизиция, Ордосы)+10, Сбор информации+20, Допрос+10, Запугивание+20, Логика, Пилотирование (Воздушный транспорт), Ученое знание (Правосудие, Тактика Империалис), Внимательност+20, Поиск, Тайный язык (Аколиты), Слежка, Бесшумный шаг, Язык (Высокий готик), Выслеживание+10.

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

Дознаватель

Предыдущая Профессия: Гвардеец

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

Стартовое снаряжение: одно Основное оружие по выбору игрока (с Доступностью Редкое или более распространенное), одно оружие ближнего боя по выбору игрока (с Доступностью Редкое или более распространенное), флак-броня Высшего качества, знак полномочий, вокс-бусина.

Стартовые умения: Бдительность+10, Треп+10, Стокойсть+10, Обольщение+10, Шифры (Боевое арго, Тайные общества, Преступность)+10, Лазанье, Командование, Обыденное знание (Имперская Гвардия, Империум, Война)+10, Скрытность+10, Обман, Взрывотехника+10, Уклонение+20, Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт)+10, Сбор информации+10, Допрос+20, Запугивание+20, Пилотирование (Воздушный транспорт)+10, Проницательность+20, Поиск+10, Тайный язык (Аколиты), Бесшумный шаг+10, Язык (Высокий готик), Выживание+10, Плавание, Технология, Выслеживание.

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

Судья

Предыдущая Профессия: Арбитр

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

Стартовое имущество: боевой дробовик Высшего качества с патронами «Палач», болт-пистолет Среднего качества, панцирный доспех Арбитрес Среднего качества, силовая булава, знак полномочий, удостоверение арбитра.

Стартовые умения: Бдительность+10, Обольщение+20, Шифры (Преступность)+20, Командование+20, Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Империум, Преступность)+20, Обман+10, Уклонение+10, Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт)+20, Оценка, Запретное знание (Культы, Мутанты)+10, Сбор инфомации+20, Допрос+20, Запугивание+20, Ученое знание (Правосудие, Тактика Империалис)+20, Проницательность+20, Поиск+20, Слежка+20, Язык (Высокий готик), Технология, Выслеживание+10.

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

Магос

Предыдущая Профессия: Техножрец

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

Стартовое имущество: панцирный доспех Высшего качества или силовая броня Среднего качества, силовой топор или силовая булава, хеллган Высшего качества или болтер Среднего качества с лазерным целеуказателем, две бионические конечности или кибернетических имплантата Высшего качества на выбор, знак полномочий, ауспик, комби-инструмент, вокс-кастер.

Стартовые умения: Бдительность, Химия+10, Шифры (Боевой арго)+10, Обыденное знание (Культ Машины, Империум, Технология)+10, Взрывотехника+10, Уклонение, Вождение (Все)+20, Оценка+20, Запретное знание (Адептус Механикус, Археотех)+10, Запугивание+10, Логика+20, Медика+10, Пилотирование (Все)+10, Поиск, Безопасность.

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

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

Псайкер Примарис

Предыдущая Профессия: Имперский псайкер

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

Стартовое имущество: психосиловое оружие Среднего качества или силовое оружие Высшего качества, болт-пистолет Среднего качества или хеллпистолет, флак-броня Высшего качества, психофокус, знак полномочий, вокс-бусина.

Стартовые умения: Бдительность+10, Химия+10, Шифры (Один любой)+10, Обыденное знание (Имперская Гвардия, Империум)+20, Обман, Уклонние+10, Оценка+10, Запретное знание (Псайкеры, Варп)+10, Сбор информации, Инвокация+20, Медика+10, Навигация (Наземная), Психическое чутье+20, Ученое знание (Химия, Оккультизм)+20, Проницательность+10, Поиск.

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

Мудрец

Предыдущая Профессия: Адепт

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

Стартовое имущество: хеллпистолет Высшего качества, флак-броня Высшего качества, один кибернетический имплантат Высшего качества по выбору, автоперо, знак полномочий, инфопланшет, вокс-бусина.

Стартовые умения: Бдительность+10, Бартер+10, Треп+20, Химия, Шифры (Все)+20, Обыденное знание (все)+20, Обман, Уклонение+10, Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт)+10, Оценка+10, Запретное знание (Любые четыре)+10, Сбор информации+10, Логика+20, Медика+10, Навигация (Наземная), Ученое знание (Любые пять)+20, Язык (Высокий готик)

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

Штурмовик

Предыдущая Профессия: Гвардеец

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

Стартовое имущество: панцирный доспех штурмовика Хорошего качества, хеллган Хорошего качества, хеллпистолет Хорошего качества, три фраг-гранаты, три крак-гранаты, знак полномочий, «Памятка Имперского Гвардейца для поднятия боевого духа (Каликсидкое издание)».

Стартовые умения: Бдительность+20, Стойкость+20, Химия, Лазанье+10, Командоавние+20, Обыденное знание (Имперская Гвардия, Имперский Флот, Империум, Война)+20, Скрытность, Взрывотехника+20, Уклонение+20, Вождение (Все), Азартные игры, Допрос, Запугивание+20, Медика+10, Пилотирование (Воздушный транспорт)+10, Поиск+20, Безопасность, Выживание+20, Плавание+10, Технология, Выслеживание+20.

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

Ассасин Виндикар

Предыдущая Профессия: Убийца

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

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

Стартовые умения: Акробатика+10, Бдительность+20, Лазанье+20, Обыденное знание (Имперская Вера, Империум, Преступность, Война)+10, Скрытность+20, Обман, Маскировка+20, Уклонение+20, Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт), Запретное знание (Культы, Ересь, Мутанты)+10, Запугивание+20, Проницательность+20, Поиск+20, Тайный язык (Аколиты), Безопасность+10, Слежка+20, Бесшумный шаг+20, Плавание, Выслеживание+20.

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

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

Палатина

Предыдущая Профессия: Сестра битвы

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

Стартовое имущество: болт-пистолет Высшего качества, болтер Годвин Де'аз Высшего качества, цепной меч Высшего качества, силовая броня Сороритас Высшего качества, кольцо права голоса, копия Правил Сороритас, скориада, писчий набор, защитное облачение Высшего качества.

Стартовые умения: Бдительность+20, Обольщение, Обыденное знание (Экклезиархия, Имперская Вера)+10, Обыденное знание (Империум), Обыденно знание (Война)+20, Уклонение+10, Запретное знание (Ересь)+10, Исполнитель (Певец)+10, Ученое знание (Тактика Империалис), Проницательность, Поиск, Тайный язык (Боевое арго Сороритас)+10, Язык (Высокий готик).

Стартовые таланты: Основное оружие (Болтерное), Ненависть (Еретики), Литания битвы, Оружие ближнего боя (Цепное, Примитивное), Чудесное выживание, Пистолеты (Болтерные), Чистая вера, Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка, Снайпер, Испытания веры, Непоколебимая вера.

Таланты веры: Гнев праведника, Длань Императора, Божественное наведение, Божественная выносливость, Святое сияние.

Завершающие штрихи

Какой бы путь создания персонажа игрок не избрал, теперь у него, наконец-то есть персонаж с потраченными 13 000 ОО, что вступает на Ранг 9 как агент Трона. Игрок должен свериться с таблицей 1-2 «Дополнительные очки Судьбы», чтобы определить, сколько очков Судьбы будет иметь его агент Трона. После этого, игроку стоит обратиться в главе III этой книги и следовать описанным там указаниям.

The Path to Ascension

Transition Packages
•
Ascended Careers
•
Crusader
•
Death Cult Assassin
•
Desperado
•
Hierophant
•
Interrogator
•
Judge
•
Magos
•
Primaris Psyker
•
Sage
•
Storm Trooper
•
Vindicare Assassin
•
Inquisitor

Глава III

Путь к Возвышению

«Все, кто служит Императору – дети величия»

- древнее имперское изречение

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

Шаг 1. Выбор пути

Первый шаг в «Возвышении» – это выбор одной из Профессий Возвышения для персонажа. Эта новая Профессия добавляется к старой, символизируя прогресс в развитии вашего героя. Ниже указано, какие Профессии Возвышения подходят для каких Профессий Dark Heresy.

- Адепт – Инквизитор, Дознаватель и Мудрец.
- Арбитр – Инквизитор, Дознаватель, Крестоносец и Судья.
- Убийца – Инквизитор, Дознаватель, Крестоносец, Убийца из культа Смерти, Штурмовик и Ассасин Виндикар.
- Клирик – Инквизитор, Дознаватель, Крестоносец и Понтифик.
- Гвардеец – Инквизитор, Дознаватель, Крестоносец, Штурмовик и Ассасин Виндикар.
- Имперский псайкер – Инквизитор, Дознаватель и Псайкер Примарис.
- Подонок – Инквизитор, Дознаватель и Авантюрист.
- Техножрец – Магос и Мудрец.
- Адепта Сороритас – Инквизитор, Дознаватель, Крестоносец, Понтифик, Мудрец и Палатина (в зависимости от ордена).

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

Шаг 2. Выбор Набора перехода

После того как вы определитесь с Профессией Возвышения, необходим выбрать Набор перехода. Помните, что вы можете выбрать Набор перехода только один раз, при переходе вашего персонажа с Ранга 8 на Ранг 9. Вы не должны выбирать Набор перехода, если у вас уже есть персонаж «Возвышения», которому вы хотите сменить Профессию (как правило, это происходит, если Дознаватель становится Инквизитором). Превращение аколита в агента Трона не происходит за одну ночь! Набор перехода – это, по сути, способ объяснения того, что произошло в момент перехода с Ранга 8 на Ранг 9, что возвысило вашего персонажа.

Эти Наборы отражают определенные события, специальные тренировки или обстоятельства, приведшие аколита к Возвышению. Каждый Набор перехода содержит некий набор изменений – как правило, они касаются Характеристик, талантов или Порчи и Безумия – которые применяются к персонажу, чтобы показать последствия тренировок или событий, что привели его на новый путь.

Мастер вполне может создавать свои собственные Наборы перехода, отражающие уникальную природу своих персонажей и всей кампании.

Ниже вы найдете все подробности относительно Наборов перехода, их список и описание каждого.

Наборы перехода и время

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

Шаг 3. Выбор особенностей Возвышения

После выбора Набора перехода, вам необходимо определиться с особенностями Возвышения, что предлагает ваша Профессия. Каждая из профессий предоставляет несколько особенностей – могущественных способностей, отражающих специфику нового рода занятий персонажа. Все персонажи автоматически получают одну особенность (Дознаватель – две), и могут немедленно выбрать ещё одну. Это необходимо для большей индивидуализации вашего героя и демонстрации различных аспектов того, чем он будет заниматься в качестве агента Трона. Выбирайте с умом – вы не сможете потом изменить свой выбор или получить дополнительную особенность. Списки возможных особенностей вы найдете в описании каждой из Профессий прямо перед таблицами улучшений.

Шаг 4. Корректировка

Возвышение – важная веха в жизни персонажа, проходя которую, он может укрепить своё физическое и душевое здоровье, сгладить шрамы, что оставила на нем служба в Инквизиции. Воспользуйтесь руководством из главы I, чтобы скорректировать количество ран, очков Судьбы, Безумия и Порчи у вашего персонажа.

Шаг 5. Трата Опыта

Наконец, только что прошедший Возвышение персонаж немедленно получает 500 ОО, которые он может потратить на улучшения из Ранга 9 своей Профессии, но не на улучшения из предыдущих Рангов. По решению Мастера персонажи могут немедленно потратить остававшиеся у них ранее и ещё не потраченные очки Опыта на улучшения из Профессии Возвышения. Ваш персонаж готов дальше служить Императору!

Адептус Механикус и Инквизиция

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

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

Наборы перехода

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

Следующий раздел описывает правила, связанные с применением Наборов перехода. Каждый из них включает в себя своего рода объяснение то, каким образом ваш персонаж поднялся до столь высокого ранга и описывает события, что привели к его Возвышению. Кроме того, в описании Набора можно найти некоторые зацепки для дальнейшего развития персонажа, которыми могут воспользоваться, как игроки, так и Мастер. Иные включают и идеи по отыгрышу, как например предназначенный для Мудреца Набор, подразумевающий заражение его мемвирусом, или Набор для Понтифика, рассказывающий о долгом периоде отшельничества, через который ему пришлось пройти, чтобы стать таким благочестивым человеком, каким он является сейчас.

Кроме того, каждый Набор подразумевает некоторые игромеханические изменения в вашем персонаже. Как правило, это будут плюсы или минусы к Характеристикам, например увеличение Силы Воли или уменьшение Товарищества. Это символизирует какие-либо испытания, что выпали на долю вашего героя или просто изматывающие тренировки, что наложили свой отпечаток на его психику. Некоторые Наборы включают новые таланты или изменение количества Безумия и Порчи у персонажа, что отражает страшные и травмирующие впечатления, что пережил аколит в ходе своего Возвышения или же, наоборот – духовное и умственное очищение.

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

Использование Наборов перехода

Наборы перехода, по сути, являются пакетами из изменений Характеристик персонажа, количества его очков Безумия и Порчи или даже новых талантов. Все изменения, произошедшие с персонажем посредством Набора перехода, не считаются улучшениями, а даруемые Набором изменения Характеристик не учитываются в вопросах их дальнейших улучшений.

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

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

Пример:

Адам играет арбитром по имени Рекс. После долгих испытаний он достигает вершины своего последнего ранга, Юстициара. Мастер решает, что это персонаж готов к Возвышению. Игроки всей группы обсуждают свои планы на будущее персонажей и сходятся на том мнении, что Рекс – лучший кандидат на роль инквизитора. Адам просматривает возможные варианты Наборов перехода и останавливается на «Крещении огнем». Он обсуждает это с Мастером, и они решают, что суть этого Набора вполне согласуется с последним приключением, в котором только благодаря действиям Рекса удалось избежать разрушения целого шпиля в одном из ульев Фенксворлда. Адам прибавляет 10 единиц к Восприятию своего героя и бросает 1к5, чтобы определить количество полученных очков Безумия, в соответствии с условиями Набора перехода, и получает 5. Инквизитор Рекс родился!

Крестоносец

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Крестоносца в качестве своей Профессии Возвышения

Посвящение

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

- крестоносец Михаэль на конклаве Девятого солнца

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

Приглашение в ряды крестоносцев получают только поистине достойные кандидаты. К воину, чьи подвиги стали почти легендарными, может однажды подойти скромный служитель Дома. Лицо этого человека скрыто капюшоном, но сам он излучает почти осязаемую ауру силы и стойкости. Его голос тих, а движения плавны. Этот служитель будет говорить о чести, долге, о вершинах мастерства, которых может достичь воин, став одним

из тех, кем когда-то был сам Император. Он будет обещать научить воителя таким вещам, которые сложно даже представить. Однако у всего есть цена.

Здесь цена – это добровольное самоотречение и отказ от владения имуществом. Однако очень немногих аколитов это останавливает, ведь даже само предложение присоединиться к крестоносцам получают только те, за кем уже долго издали наблюдали слуги Дома.

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

После завершения своего обучения, крестоносец остается в своем Доме и ждет, когда его посетит инквизитор, которому требуются помощь. Члены Дома могут присоединиться к нему на время одной короткой миссии или на куда более долгий период. В любом случае, он отдает все свои силы защите члена Святых Ордосов. Некоторые крестоносцы остаются с одним инквизитором на всю жизнь, никогда не возвращаясь в свой Дом. Такие люди достигают полной гармонии во взаимоотношениях со своим господином, служа ему правой рукой. Они принимают и исполняют волю Инквизиции с несравненной преданностью.

Эффект:

Характеристики: увеличьте Выносливость на +5

Безумие: вы теряете 1к5 очков Безумия

Порча: вы теряете 1к5 очков Порчи

Убийца из культа Смерти

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Убийцу из культа Смерти в качестве своей Профессии Возвышения

Крещение кровью

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

- Джен Харрак, берсерк из культа Вдоводелов

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

Конечно, нечасто случается так, что аколит, проснувшись однажды утром, внезапно решает, что он может найти духовное утешение в объятиях такого культа. Гораздо чаще служитель Инквизиции постепенно становится все более одержим идеей нести правосудие врагам Императора – именно в виде смерти. Акт убийства для него становится не средством, но целью. Такой

аколит по-настоящему живет только в момент дикой, яростной резни. Он становится замкнутым и все время, которое не участвует в боях, проводит в беспрестанных тренировках или уходе за своим оружием. Впрочем, в Империуме существовало множество воинов-ученых, что одобрили бы такую жизнь, и немало святых мучеников, на руках которых была кровь миллионов.

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

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

Эффект:

Характеристики: увеличьте Ближний бой на +10

Безумия: вы получаете 1к5 очков Безумия

Каликсидский кандидат

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

- адепт Залков, виндиктор из культа Священного Клинка

Культы Смерти существуют по всему Империуму, и сектор Каликсида – родина для некоторых из них. Некоторые включают в себя всего несколько десятков членов, другие – многие тысячи. В некоторых люди рождаются и умирают – они даже не могут покинуть свой культ, иначе как через боль и смерть. В другие легко принимают чужаков, но уже посвященные члены держат тайны своей веры в секрете, до тех пор, пока не станет слишком поздно. Но есть и ещё один кошмарный способ попасть в культ Смерти.

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

То, как члены культа Смерти выбирают себе «рекрутов» зависит от многих причин. Быть может, будущий убийца, в свое время, служил в свите инквизитора бок о бок с культистом Смерти, который счел того, достойным вступления в их сообщество. Или наоборот – аколиту довелось скрестить клинки с культом Смерти, который – жестокая шутка судьбы! – счел его подходящим кандидатом.

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

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

Если это «посвящение» прошло успешно, и аколит сумел его пережить – он навсегда изменяется. Некоторые могут и не ощутить этих изменений, другие – чувствуют и приветствуют их. Новообращенный убийца был подвергнут мощному внушению и психологической обработке – отныне его верность догматам культа абсолютна. Его преданность – это фанатизм сектанта.

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

Эффект:

Характеристики: увеличьте Ближний бой и Силу Воли на +5

Безумие: вы получаете 2к5 очков Безумия

Авантюрист

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Авантюриста в качестве своей Профессии Возвышения.

Призрак прошлого

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

- приписывается убийце босса Драски

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

Однако всегда найдется какой-то хвост, который нужно убрать. Возможно, у аколита есть семья, возможно – он не выплатил кому-то долг, или связан договором с преступным боссом или продажным чиновником. Старые обиды, что требуют расплаты, невыплаченные или неполученные долги, ставшие ненужными союзники – перед тем, как отдать себя служению Инквизиции, подобные проблемы нужно решить. Для этого аколиту, как правило, требуется время.

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

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

Эффект:

Характеристики: увеличьте Силу Воли на +5

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

Крёстный отец

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

- Лорин Мартелл, «король» Инферниса

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

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

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

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

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

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

Эффекты:

Влияние: вы получаете бонус +5 к Влиянию, который применим к вашему персонажу, а также талант Равный (ваша преступная группировка или организация)

Характеристики: увеличьте Интеллект на +5

Тяжелые раны: вы теряете одну рану. Кроме того, одна часть вашего тела (по вашему выбору) заменена на бионический имплантат Среднего качества – таковы результаты ваших ранений.

Понтифик

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Понтифика в качестве своей Профессии Возвышения.

Путь паломника

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

- брат Кулуминий, ректор-кардинал

В Империуме существует целый класс людей, невидимых для большинства. Это паломники – бесчисленные миллиарды верующих, которые отбрасывают в сторону привычную жизнь и путешествуют меж звезд. Они слышат зов давно умерших святых и отвечают на него. Любой может услышать такой зов – от избалованных аристократов, до подонков из улья, ведь в глазах Бога-Императора все равны. Некоторые, отправляясь в путь, платят за роскошные апартаменты на борту одного из сотен кораблей сектора, другие же вынуждены скрываться в трюмах, молясь, чтобы грузовой контейнер, в котором они прячутся, защитил их от вакуума. Несмотря на риск и тот факт, что множество людей гибнет в пути, для множества обитателей Империума, причина, что подвигла их начать паломничество – это то, что невозможно оставить без внимания.

Паломники путешествуют от одного священного места к другому, часто надеясь прибыть к месту почитания какого-либо святого во время религиозного празднества, посвященного ему. Каждый год выходит бессчетное множество списков, в которые перечислены святые дни, месяцы и года каждого святого в секторе. Самые внушительные из них имеют вид огромных фолиантов, предназначенных для привилегированных слоев общества.

Нищим же паломникам, напротив, часто продают некачественные, плохо отпечатанные или попросту выдуманные путеводители, что обещают поведать о способах достижения нужного места без привлечения лишнего внимания.

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

Даже аколит может стать пилигримом и начать паломничество к одной из отдаленных святынь – Миру-усыпальнице Друза, Гробнице Орендала или Передышке Паломника. Некоторые посещают всего одно святилище перед тем, как вернуться к своим обязанностям, другие же тратят годы, странствуя от одного мира-храма к другому. Многие считают единение с огромной толпой верующих актом смиренным и благочестивым. Когда паломник вступает в этот океан воспеваемых молитв, он меняется навсегда. Он будто бы был свидетелем чуда и, в какой-то ничтожной степени, приобщился к акту великого самопожертвования Императора Человечества.

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

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Товарищество и Силу Воли на +5

Отшельничество

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

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

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

Ересь может принимать множество форм и столкнуться с ней можно повсюду – как изучая содержимое запретных архивов, так и сражаясь с врагами человечества на поле боя. После подобных контактов человек может войти в период тяжелого духовного кризиса и стремиться остаться в одиночестве. Некоторые буквально уходят в пустыню, пересекают сотни миль токсичных пустошей или путешествуют в хищных и опасных джунглях миров смерти, чтобы пережить душевные потрясения и укрепить свою веру. Там такой человек размышляет о природе своей веры, молясь и постясь день и ночь, пока его тело и душа не очистятся. Сколько времени он проведет в таком состоянии – зависит от конкретного человека и того, с какой ересью ему пришлось столкнуться. На теле и душе такого отшельника непременно останутся шрамы от ран, нанесенных мерзкими ксеносами или нечестивыми прислужниками Губительных сил. Некоторые из подобных людей в своей аскезе получают божественное откровение, достигая такой благодати и единства с Императором, что сама Экклезиархия не может даже вообразить. Другие постепенно теряют рассудок, проводя в пустыне год за годом до тех пор пока, однажды, не покинут её, оборванные и грязные, но преисполненные могущества самого Императора.

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Выносливость на 1к10

Порча: вы теряете 1к5 очков Порчи

Безумие: вы получаете 1к5 очков Безумия

Инквизитор

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Инквизитора в качестве своей Профессии Возвышения.

Крещение огнем

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

- инквизитор Саджинав, наставник третьего ранга

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

Одна из форм подобного испытания известна как «Протокол Армагеддона». Оно заключается в обнаружении все более тревожных предвестников «Армагеддона» - то есть разрушения

целого мира. Последующие действия аколита, старающегося предотвратит конец света, тщательно и детально оцениваются, на них подготавливается соответствующая реакция. Иногда, чтобы придать Протоколу Армагеддона правдоподобности, совершается настоящий Армагеддон – и множество невинных людей отдает свои жизни для того, чтобы на свет появился достойный инквизитор.

В большинстве случаев кандидат, конечно, не сможет предотвратить разрушение. Зачастую, у него вообще нет шансов на успех. Неизвестно, сколько раз счетчик времени до конца света достигал нуля, а конец не наступал – но, как правило, такое происходит в тех случаях, когда даже перед лицом неизбежного поражения аколит не опускал руки и продолжал исполнять свой долг.

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

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

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

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Восприятие на +10

Безумие: вы получаете 1к5 очков Безумия

Ритуальное испытание

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

- инквизитор Ордо Еретикус Квиллентий

В Инквизиции существует множество группировок. Некоторые из них вполне формальны, как, например, три Ордоса, другие – нет, и имя им – легион. Некоторые из них – не более, чем союз людей, сведенных вместе судьбой, в то время как другие напоминают тайные общества, существующие внутри Инквизиции.

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

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

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

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

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Силу Воли на +10

Безумие: вы получаете 1к5 очков Безумия

Духовное наставление

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

- инквизитор Донисс, Бич Заккона.

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

Такие убежища бывают очень разными. Некоторые – не более, чем часовня на вершине одинокой горы, другие – огромные каменные шпили, поднимающиеся над бушующим океаном. Тре-

тьи – безупречно ухоженные сады посреди города, четвертые – висячие дома, едва держащиеся за стену улья, к которой они прикреплены. В любом случае, подобное убежище хорошо скрыто от чужих глаз, и даже те из них, что, казалось бы, обслуживаются жалкой горсткой работников, всегда надежно защищены могучим оружием.

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

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

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

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Силу Воли на +5

Порча: вы теряете 1к5 очков Порчи

Дознаватель

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Дознавателя в качестве своей Профессии Возвышения.

Друзья в верхах

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

- дознаватель Максим Лок, перед миссией на Зел Секундус

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

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

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

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

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

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

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Товарищество на +5

Таланты: вы получаете таланты Равный (Инквизиция) и Хорошая репутация (Инквизиция)

Высочайшее внимание

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

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

Чтобы стать дознавателем, аколит должен привлечь внимание члена Святых Ордосов, который взял бы на себя ответственность за обучение подмастерья и наставление его в ремесле инквизитора. Получить подобное признание своих заслуг – уже большая честь и немалое достижение, ведь в Империуме чело-

век, который тяжело трудится всю свою жизнь, не получая ни слова благодарности – обычное дело. Избранный в ученики аколит, становясь доверенным слугой своего господина, должен понимать, что отныне каждый его шаг будет тщательно изучаться.

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

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

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

Эффекты:

Очки Судьбы: вы получаете дополнительное очко Судьбы

Судья

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Судью в качестве своей Профессии Возвышения.

Избранный повелевать

«Подкрепление, вериспик? Я – твоё подкрепление»

- судья Гордон Тит

Большую часть Адептус Арбитрес составляют рядовые арбитры и прокторы. Закованные в черные панцири, вооруженные дробовиками и щитами-подавителями, они – лицо имперского правосудия для обычного гражданина. Их обязанности – патрулирование, подавление беспорядков, исполнение приказов. Бок о бок с ними трудятся вериспики, что собирают улики, и каратели, занимающиеся допросами подозреваемых. Силами Арбитрес командуют маршалы, чьи полномочия могут простираться на целую планету.

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

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

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

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Интеллект и Товарищество на +3

Порча: вы теряете 1к5 очков Порчи

Магос

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Магоса в качестве своей Профессии Возвышения.

Доступ запрещен

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

- магос Дельтанак (ожидающий суда)

В ходе Поиска Знания некоторые члены Адептус Механикус открывают для себя истины, столь ужасные, что они тяжелым, почти невыносимым бременем ложатся на их душу. Это может произойти из-за исследований в областях, запрещенных и проклятых культом Механикус. Однако подобные ограничения не останавливают изыскания старых и опытных магосов, что часто считают себя стоящими вне тех законов, которым должны подчиняться те, кто ниже их.

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

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

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

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

Эффекты:

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

Ритуал Чистых помыслов

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

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

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

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

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

Неудивительно, что и психика технокреца, уверенного в превосходстве машины над биологическими организмами, сильно меняется. Он становится более сосредоточенным и целеустремленным, его ум строго дисциплинирован, а твердая и холодная логика приходит на смену эмоциям. Предельное следование учению Механикус – это ритуал Чистых помыслов.

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

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

Эффекты:

Требования: персонаж должен обладать талантом Ритуал Чистых помыслов

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

Псайкер Примарис

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Псайкера Примарис в качестве своей Профессии Возвышения.

Суд равных

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

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

Одна из целей этих испытаний – установить уровень силы псайкера. Не редкость, что взрослея, он открывает в себе новые способности. Обладатель дельта-уровня, может достигнуть гамма или даже бета-уровня. Однако намного больше Схоластику заботит стойкость псайкера к таким вещам как колдовство и одержимость. Поскольку статус псайкера Примарис обеспечивает его носителю определенную независимость, как от вечно бдящего ока Схоластики, так и от других имперских властей, они должны быть уверены, что не дадут эту независимость тому, что быстро падет жертвой тёмных сил.

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

Эффекты:

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

Безумие: вы теряете 1к5 очков Безумия

Порча: вы теряете 1к5 очков Порчи

Закаленный в огне

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

- сержант Виталий Оршенко, обращаясь к прибывшему на фронт пополнению

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

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

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

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

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

Эффекты:

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

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

Безумие: вы получаете 1к10 очков Безумия

Порча: вы получаете 1к5 очков Порчи

Мудрец

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Мудреца в качестве своей Профессии Возвышения.

Проклятие автосаванта

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

- адепт Лиссен, за 90 секунд до взрыва нуклонов на Новом Туле

Многие адепты очень трепетно относятся к тому, что считают своей областью знаний и специализацией. Некоторые ученые стремятся разузнать все, даже мельчайшие, факты, касающиеся их компетенции. Известны случаи, когда адепты-цензоры не покидали какой-либо мир, пока не переписывали всех его граждан до последнего. У некоторых из подобных людей эта увлеченность превращается в настоящую одержимость, обретая все признаки психоза, известного как мем-вирус.

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

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

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

Эффекты:

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

Бремя Истины

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

- адепт Вент, мнемоникус-логик Бюро Омега-М субархива 4949444.1

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

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

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

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Силу Воли на +10

Безумие: вы получаете 1к10 очков Безумия

Штурмовик

Следующие Набору перехода предназначены для персонажей, выбравших Штурмовика в качестве своей Профессии Возвышения.

Программа тренировок в Схоле Прогениум

«Первыми к победе!»

- девиз 1-ой Синтиллийской роты штурмовиков

Схола Прогениум существует для того, чтобы растить детей, чьи родители погибли на службе Императору, и делать из них опору Империума. Выпускники Схолы встречаются в имперском обществе повсеместно – в Экклезиархии, Администратуме, Адептус Арбитрес, Комиссариате, Адепта Сороритас и даже в Инквизиции, в зависимости от того, чему они обучались. Однако для тех, кто доказал свои выдающиеся боевые качества и агрессивность, Схола обеспечивает самые тяжелые и опасные тренировки – после них эти люди пополнят ряды знаменитых штурмовиков Имперской Гвардии.

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

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

Немногие становятся штурмовиками таким образом, и как правило – после какого-нибудь выдающегося акта храбрости или самоотверженности. Кандидат должен продемонстрировать отличные боевые навыки, устойчивость к страху и глубокую веру. Конечно, у инквизитора, что устроил это обучение, могут быть свои причины для такого поступка. Из штурмовиков получаются отличные агенты Трона, часто служащие инквизитору телохранителями в самых опасных ситуациях. Их знания и боевые умения всегда высоко ценятся.

Как правило, такой кандидат удостаивается немалого внимания аббатов-наставников, прежде чем они начнут тренировки. Для такого человека требуется некоторое предварительное обучение, что даст ему знания, уже имеющиеся у других проген – понимание принципов Тактики Империалис, навыки скрытного проникновения, общие приемы общения с духами машин и использование специального снаряжения, такого как наводчики или гравишюты. В большинстве случаев «правильные» штурмовики-прогены никогда не признают умений чужака и предпочтут держаться от него в стороне. В конце концов, его обучение в Схола – результат вмешательства покровителя, так что многие другие ученики будут сомневаться в качествах своего нового однокашника. Аббаты-наставники часто остаются в стороне от этих конфликтов, уделяя своему уникальному подопечному не больше и не меньше внимания, чем остальным. Многим седым ветеранам непросто принять то, что к ним относятся, также как к зеленым новичкам, не нюхавшим пороху. Впрочем, им придется смириться с этим, если они хотят завершить обучение и оправдать ожидания своего покровителя.

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

Эффекты:

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

Оффицио Ассасинорум

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

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

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

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

Ассасин Виндикар

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Ассасина Виндикар в качестве своей Профессии Возвышения.

Искусство смерти

«Только Император будет судить тех, кто бросил вызов Империуму.

Только после смерти ты сможешь предстать перед Его судом»

- девиз Оффицио Ассасинорум

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

Эти необычные люди, как правило, обнаруживаются инквизиторами, другими высокопоставленными имперскими агентами или сетью информаторов, поддерживаемой загадочными повелителями Оффицио Ассасинорум. Некоторые инквизиторы могут просить за одного из своих особенно многообещающих аколитов, рассчитывая на согласие, происходящее из желания Ассасинорума поддерживать хорошие отношения с Ордо Сикариус.

Если особенно одаренный убийца удовлетворяет нужным требованиям, ему дают шанс доказать свое мастерство. Ему тайно поручают убить особенно непростую цель – часто тоже убийцу такого же рода или дают иное сложное задание. Если кандидат справляется с ним, его отправляют на Терру, на борту быстроходного судна. В бессознательном состоянии будущего ассасина доставляют в избравший его Храм.

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

В конце своего обучения будущего ассасина, при помощи специальных химикатов, ненадолго вводят в кататонию и омывают в священных маслах. Его тело получает ритуальное благословление, аугментации и генетические усовершенствования, что повышают его скорость, точность и реакцию. Гипнотическое внушение делает убийцу стойким против любых способов воздействия, а все, что связывало его с прошлой жизнью, обращается в пепел в ходе церемонии сожжения.

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

Эффекты:

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

Безумие: вы получаете 1к10 очков Безумия

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

Храмы ассасинов

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

Виндикар: *ассасины Храма Виндикар специализируются на искусстве скрытности и убийства на расстоянии. Стрелки, не имеющие себе равных, ассасины Виндикар приносят бесславную смерть врагам Императора с точностью снайпера.*

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

Эверсор: *Храм Эверсор специализируется на тактике террора, и его члены – орудия беспощадного разрушения. Тела этих ассасинов были изменены, превратившись в сверхчеловеческие машины смерти, усиленные бионикой, генетическими и химическими улучшениями Кроме того, благодаря психическому вмешательству в разум, такой ассасин сосредоточен исключительно на уничтожении своего цели, а множество боевых наркотиков превращают его в поистину неостановимое орудие убийства. Между заданиями этих гиперагрессивных убийц, бережно содержат в криосуспензорных камерах.*

Кулексус: *самый зловещий из Храмов, Кулексус применяет своих ассасинов для того, что справиться с псайкерами, колдунами и всеми, другими врагами, что пользуются силами Варпа. В Храм Кулексус набирают неприкасаемых – людей с нулевым психическим потенциалом, антипсайкеров. Эти ужасные, бездушные убийцы всегда находятся под тщательным контролем своего Храма.*

Палатина

Следующие Наборы перехода предназначены для персонажей, выбравших Палатину в качестве своей Профессии Возвышения. Кроме того, эти Наборы можно использовать для любой другой подходящей Профессии Возвышения.

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

Цена благочестия (любой орден)

После долгого служения Инквизиции, многие сестры возвращаются в свой орден Адепта Сороритас, сломленные телом, но укрепившиеся в своей вере. Их встречают с распростертыми объятиями, но нелегкая роль на службе у Левой Руки Императора приучила таких сестер ценить редкие минуты одиночества.

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

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

Эффект:

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

Порча: вы теряете 2к10 очков Порчи

Повышение на поле боя (только боевые ордена)

В боевых орденах Адепта Сороритас присвоение сестрам новых званий часто происходит прямо в хаосе боя. Сестру, служившую Инквизиции, по возвращении в свой орден, часто ожидает такая же судьба.

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

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

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

Эффект:

Умения: вы получаете умение Командование. Если оно у вас уже есть, вы получаете талант Одаренный (Командование)

Чудесное спасение (только небоевые ордена)

Сестра, служившая инквизитору в качестве аколита, вернувшись в свой орден, входит в число приближенных к канониссе. Её знания и опыт могут направлять весь орден. Будучи частью свиты канониссы, сестра становится свидетельницей множества подвигов во имя Бога-Императора.

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

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

Эффект:

Очки Судьбы: вы получаете дополнительное очко Судьбы.

Общие Наборы перехода

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

Перестройка разума

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

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

- неизвестный, проходящий чистку разума

Профессия Возвышения: любая

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

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

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

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

Эффекты:

Безумие: вы теряете 1к10+4 очка Безумия. Также вы теряете все Ментальные расстройства, которыми обладаете.

Характеристики: навсегда уменьшите Интеллект на 1к5+2

Привычный образ мыслей: несмотря на то, что ваш рассудок был исцелен, он стремиться мыслить привычными шаблонами. По решению Мастера, любое полученное персонажем после применения этого Набора перехода Ментальное расстройство будет одним из тех, что имелись у него до взятия Набора.

Искупивший и очищенный

«В боли – искупление. В испытании – спасение»

- мантра Флагелланта

Профессия Возвышения: любая

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

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

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

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

Эффекты:

Порча: вы теряете 1к10+4 очка Порчи. Также вы теряете все Осквернения и Мутации, которыми обладаете.

Характеристики: навсегда уменьшите Выносливость на 1к5+2.

Тёмные склонности: несмотря на то, что ваше тело и душа были очищены, они стремиться вернуться к старому состоянию. По решению Мастера, любое полученное персонажем после применения этого Набора перехода Осквернение или Мутация будут одними из тех, что имелись у него до взятия Набора.

Герой Инквизиции

«Твое имя будут помнить тысячелетиями»

- надпись, выгравированная перед входом в Зал Героев Светозарного дворца

Профессия Возвышения: любая

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

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

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

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

Эффекты:

Характеристики: увеличьте Товарищество на +5

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

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

Единственный выживший

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

- отредактированный рапорт о Резне при высадке на Маре.

Профессия Возвышения: любая

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

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

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

Эффекты:

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

Шрамы: вы получаете 2к5 очков Безумия и навсегда лишаетесь одного очка Судьбы (после того как получите дополнительные очки Судьбы, становясь агентом Трона). Кроме того, одна часть вашего тела (по вашему выбору) заменяется на бионический имплантат Среднего качества – таковы результаты ваших ранений.

Психическое становление

«Я вижу такое… Ты не захочешь поверить»

- дознаватель Альбин Трейс, сразу после возвращения с санкционирования

Ограничения: Имперский псайкер или Техножрец не могут выбрать себе этот Набор перехода.

Требования: Пси-рейтинг 1 или талант Пробудившийся псайкер.

Доступные Профессии Возвышения: Дознаватель, Инквизитор, Псайкер Примарис и Мудрец.

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

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

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

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

Эффекты:

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

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

Характеристики: уменьшите Выносливость на 1к5.

«Вера будет твоим мечом, твоим щитом, твоей кровью и твоим предназначением. Без Веры нет одержать победы. Без Веры не совершить великих деяний. Во имя Его, все поступки - праведны и вечны»

«Вокруг все новых и новых звезд разгорается пламя войны. Повсюду твердыни Человечества утопают в крови, ибо из тьмы выступают наши древние враги. Чувствуя нашу слабость, они идут за своей добычей. Они знают – как и мы – что приходит ночь, и скоро огонь жизни смертных потухнет. Мы знаем – в отличие от них – что придет новый рассвет и настанет новый день, когда мы воспрянем, а они будут повержены во тьму навсегда»

Профессии Возвышения

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

- ассасин Виндикар, когномен-позывной LIIVI

Описанные ниже Профессии Возвышения используют ту же механику, что и обычные Профессии из главы II «Базовой книги правил». Все стартовое снаряжение – Среднего качества, если не указано обратное.

Умения

Если персонажи «Возвышения», по каким-либо причинам ещё не имеют умений Грамотность, Язык (Высокий готик) и Технология, они могут приобретать их как Элитные улучшения по цене 200 ОО.

Особенности Возвышения

Каждая Профессия Возвышения имеет несколько специальных возможностей, что отличают её от остальных. Кроме того, Профессии Возвышения предоставляют персонажам дополнительную особенность, по его выбору. Каждый персонаж получает одну особенность Возвышения автоматически и может выбрать ещё одну – возможные варианты смотрите в описании каждой профессии.

Становление Инквизитора

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

Многие инквизиторы, однако, проводят больше времени, служа дознавателями, и Мастер вполне может потребовать от игрока сначала преодолеть один или больше Рангов в Профессии Дознавателя, а потом получить титул инквизитора в качестве Элитного улучшения. Таким образом, доступ к инсигнии и власти, которая она дает, полностью регулируется Мастером. Это может быть полезным для отыгрыша. Тот агент Трона, что имеет Профессию Дознавателя, может по решению Мастера в любой момент перейти в Профессию Инквизитора – как только это будет уместно. Обычно это очень знаменательное событие, хотя обстоятельства конкретной кампании могут все сильно изменить.

Переход Дознавателя в Инквизиторы

Становление инквизитором – это Элитное улучшение, для покупки которого требуется 2000 ОО и разрешение Мастера. Дознаватель, становясь Инквизитором, оставляет свою Профессию – отныне он может выбирать улучшения только с Рангов Дознавателя, уже пройденных им до становления Инквизитором. Кроме того, персонаж-Дознаватель, становясь Инквизитором, теряет особенность Его правая рука, заменяя её на Несгибаемая воля Инквизиции. Он не получает других присущих Инквизитору особенностей Возвышения, но может заменить на них свою особенность Возвышения Дознавателя (но не Свободные умения и таланты).

Пример:

Персонаж Росса – Зейн Токари, клирик. Зейн достигает Возвышения и становится Дознавателем, выбирая соответствующую Профессию Возвышения. Поднявшись до Ранга 11, он получает разрешение Мастера и тратит 2000 ОО, становясь Инквизитором. Зейн теряет особенность Его правая рука и получает особенность Несгибаемая воля Инквизиции. Он также заменяет присущую Дознавателю особенность Мастер Вопрошающий на инквизиторскую – Закаленный разум. Отныне Зейн может выбирать для себя улучшения из Рангов 9-11 Дознавателя, Рангов 9-11 Инквизитора и Рангов 1-8 Клирика. Однако, достигнув Ранга 12, Зейн не сможет выбирать улучшения Дознавателя с Ранга 12 – он больше не Дознаватель и на 12-ом и далее Рангах ему доступны только улучшения Инквизитора.

Переход в Инквизиторы из других Профессий Возвышения

Если Мастер того хочет, он может позволить персонажам становиться Дознавателями в качестве Элитного улучшения. Прядок действий тот же, что описан выше, за тем исключением, что персонаж всегда сохраняет одну особенность Возвышения своей старой Профессии и получает особенность Его правая рука. Кроме того, новоиспеченный Дознаватель вполне может сам стать Инквизитором. Однако Мастеру стоит хорошо подумать прежде чем позволять игрокам такое.

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

Крестоносец

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

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

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

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

Долг каждого крестоносца – защита инквизитора, в чем он приносит торжественную, нерушимую клятву. Однако они больше, чем просто телохранители. Крестоносец – правая рука инквизитора, карающая длань, что наносит последний удар или отбивает выпады врага.

Для вступления в Дом воин должен быть признан чистым и незатронутым скверной – насколько это возможно для обычного человека. Новый член может вступить в Дом, только будучи приглашен одним из старших крестоносцев, и только после долгого рассмотрения этой кандидатуры. Вступая в ряды Дома, новичок должен избавиться от всех личных амбиций и посвятить свои тело и душу Дому и той великой цели, которую ставят перед собой Святые Ордосы Императорской Инквизиции. С этого момента у него больше нет никакого имущества, кроме его оружия и веры. Он живет в голой каменной келье, ожидая момента, когда он будет призван на службу инквизитору, а будучи призван – исполняет волю своего господина.

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

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

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

Стартовые умения, таланты и имущество

Снаряжение: силовой меч Высшего качества, щит-подавитель крестоносца, панцирный доспех Высшего качества, знак полномочий, вокс-бусина.

Особенности Возвышения

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

Щит от всякого зла

Часть занятий крестоносца – это защита инквизитора, даже ценой своей жизни, если это потребуется. Он всегда должен быть готов встать между ним и опасностью, принимая на себя урон, позволяя своему господину остаться невредимым. В сражении, Крестоносец, находящийся не более чем в 4 метрах от своего инквизитора может применять следующие способности:

● В качестве Реакции Крестоносец может совершить Парирование для того, чтобы отбить атаку, направленную в инквизитора.

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

Выберите одну особенность…

Бич еретиков

Крестоносец дал обет искать и истреблять еретиков везде, где бы он ни встретил их. Его ведет не кровавая ярость, а холодное, расчетливое мастерство, пробужденное и воспитанное в нем долгими часами тренировок и молитв. Крестоносец получает бонус +10 к Ближнему бою и +2 к Урону, наносимому оружием ближнего боя, когда сражается с еретиками. Окончательное решение вопроса о том, кто считается еретиком, остается за Мастером.

Охотник на ксеносов

Чужие – отвратительная и постоянная угроза Империуму, и крестоносец дал обет очистить галактику от неё. И хотя эта задача, очевидно, невыполнима в одиночку, крестоносец надеется, что каждая пролитая им капля крови ксеноса приближает день великой победы Империума на самым страшным из своих врагов. Крестоносец получает бонус +10 к Ближнему бою и +2 к Урону, наносимому оружием ближнего боя, когда сражается с ксеносами.

Убийца демонов

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

Улучшения Характеристик Крестоносца		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1000	1500
Дальний бой	3000	3500
Сила	1000	1500
Выносливость	1500	2000
Ловкость	1000	1500
Интеллект	3000	3500
Восприятие	1500	2000
Сила Воли	3000	3500
Товарищество	3000	3500

Улучшения Крестоносца на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Эксперт по основному оружию	500	Героический талант	-
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культы Смерти)	-100	Талант Влияния	-
Эксперт по оружию ближнего боя	500	Героический талант	-
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Крепкое телосложение*	500	Талант	-
Защитник	500	Талант	Ловкость 40
Кулачный боец	500	Талант	Ловкость 40
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители диких миров)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители ульев)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
** Этот талант на данном Ранге можно брать до трех раз*			

Примечание о «Книге инквизитора»

Стоит отметить, что некоторые придуманные для «Книги инквизитора» вещи – таланты Веры, Адепта Сороритас, защитные поля – были позже реализованы в других книгах в виде более комплексных и логичных систем. Довольно невнятная сороритка и горстка талантов Веры превратилась в нормальную Профессию, талантов стало в разы больше, а защитные поля обзавелись едиными правилами. В случаях, когда старые правила противоречат новым было бы логично применять новые.

Проблема талантов Веры заключается в том, что в Dark Heresy существует несколько талантов Веры, присутствующих в обеих системах – у них совпадают названия, но немного различается эффект. Таковы таланты «Гнев праведника» и «Божественное вмешательство», а также «Благословленное сияние», которое есть в «Крови мучеников» под названием «Святое сияние».

Нигде не указано, какие версии талантов должны применяться персонажами «Возвышения», но «Крови мучеников» говорится, что Мастер и игроки должны решить, о том, какую систему они будут использовать. В этой главе во врезках будут приведены оба варианта, хотя автор этих строк считает, что использовать более поздние правила просто логичнее.

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

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

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

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

Коренастый *(Sturdy)*

Коренастое существо трудно сдвинуть с места, оно получает бонус +20 к Тестам на сопротивление Захвату и таланту Нокдаун.

Улучшения Крестоносца на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Чистая вера	700	Талант Веры	-
Берсерк	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Невероятная ловкость	500	Героический талант	Ловкость 50, Уклонение
Равный (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Ученые)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ученые)
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Жители ульев)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители ульев)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Враг (Оффицио Ассасинорум)	-300	Талант Влияния	-

Улучшения Крестоносца на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Император защищает	500	Талант Веры	Чистая вера
Равный (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Мастерство в запретном знании	800	Мастерское умение	-
Благословленное сияние*	700	Талант Веры	Чистая вера
Крепкое телосложение**	700	Талант	-
Мастер боя без оружия	700	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Избранник судьбы	1000	Талант	-
** Талант Веры, см. врезку*			
*** Этот талант на данном Ранге можно брать до трех раз*			

Улучшения Крестоносца на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ритуал защиты	800	Дополнительный талант	Сила Воли 40
Покровители	800	Талант Влияния	-
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Механикус)
Хорошая репутация (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)
Хорошая репутация (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Хорошая репутация (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Гнев праведника*	700	Талант Веры	Чистая Вера
** Талант Веры, см. врезку далее в главе*			

Благословленное сияние *(Blessed Radiance)* из «Книги инквизитора»

Твоя святость сияет, позволяя всем видеть истину в собственных душах. Его последователям нечего бояться тьмы и терзаться неправедным искусом. Тратя очко Судьбы на активацию Чистой веры, персонаж распространяет свой иммунитет к Демоническому присутствию на количество целей, равное удвоенному Бонусу своей Силы Воли. В качестве Свободного действия персонаж может даровать одно очко Судьбы своему союзнику. Если это очко Судьбы не будет им потрачено, оно вернется назад в конце игровой сцены. Персонаж может сжечь очко Судьбы, чтобы он и количество его союзников, число которых может достигать удвоенного значения Бонуса Силы Воли персонажа, получили полную защиту от Демонического присутствия, Страха и Порчи. Вдобавок к этому все эти люди получают бонус +10 к Тестам на сопротивление психическим атакам или любым другим формам психических манипуляций – они получат лишь половину Урона, имеющего источником психическое явление или варп-сущность. Эти преимущества остаются в силе на протяжении одной игровой сцены.

Святое сияние *(Holy Radiance)* из «Крови мучеников»

Находиться в присутствии действительно преданного последователя Бога-Императора – значит купаться в лучах его веры и убежденности. С этим талантом верующий испускает почти осязаемую ауру веры и преданности Императору. Эта аура избавляет от страха и сомнений, укрепляя сердца и умы против зла Варпа, давая последователям Имперской Веры силу противостоять самым нечистым из противников. Все союзники верующего, которые могут видеть и слышать его, получают иммунитет к Демоническому Присутствию, как если бы у них был Талант Чистая Вера. Кроме того, успокаивающее присутствие верующего дарит союзникам уверенность, что с ними Император, и предоставляет бонус +10 на все Тесты Страха независимо от их источника. При **сжигании** очка Судьбы союзники верующего, которые могут видеть и слышать его, немедленно избавляются от эффектов Страха и любых длительных эффектов психосил, использованных демонами. Также, они становятся невосприимчивы к Страху до конца боя.

Убийца из культа Смерти

«Да будет эта смерть священным даром Императору, а эта кровь – причастием. Я благословляю тебя ударом этого клинка…»

- Даклосс, убийца из Внутреннего круга Трижды Благословленных

Во всем Империуме, от густонаселенных миров сегментума Солар до изолированных приграничных планет, повсюду существуют бесчисленные культы Смерти. Эти сообщества состоят из безжалостных убийц, готовых заставить врагов Империума проливать кровь, также как её проливали в его честь святые мученики и сам Император. Множество обрядов и глубокая секретность – обычные вещи для подобных культов. Большинство подобных сообществ стоит на опасной границе между фанатичной преданностью Имперской Вере (пусть и выраженной в весьма необычной манере) и настоящей ересью. Многие перешагивают эту границу, и, сами того не желая, становятся пешками в руках Губительных сил. Мрачные обряды приводят их в объятия Кровавого бога или Принца Наслаждений. Неудивительно, что Экклезиархия не доверяет культам Смерти, а Инквизиция всегда тщательно следит за их деятельностью.

Вся жизнь убийцы из культа Смерти посвящена ритуальным убийствам. Вряд ли найдется пара сильно схожих культов, но многие разделяют убеждение в том, что наивысший способ поклонения Императору – это убийство врагов Человечества. Члены культа постоянно тренируются в обращении с различным оружием, оттачивая своё мастерство до невиданных пределов. Каждый удар их клинка, каждая пролитая ими капля крови – дар Императору. Часто культисты Смерти принимают участие в жутких ритуальных практиках, вроде людоедских обрядов, в ходе которых они пожирают человеческую плоть, или церемоний причащения кровью.

Большинство подобных культов избегают применения стрелкового оружия, хотя некоторые вещи, вроде метательных ножей и звезд вполне могут быть дозволены. Многие культисты предпочитают использовать специально изготовленное оружие – такое как кинжалы, своей формой напоминающие терзающих врагов орлиные когти, или даже клинки, целиком вырезанные из костей праведников.

Жертвы убийц из культов Смерти – это те, кого лидеры культа сочли достойным смерти. Изредка, в изолированных районах Империума некоторые из культов начинают беспорядочную резню мирных жителей, тем самым бросая вызов местным властям. Но большинство концентрируют свои усилия на определенной группе врагов. Некоторые охотятся на тех, кого считают еретиками – возможно, это будут представители других культов Смерти или просто жители планеты, чьи предки однажды осмелились перечить воле Императора. Другие выслеживают ксеносов или защищают определенные территории, полагая, что когда-то по этим землям ступал сам Император, и любой, кто совершит грех на этой святой земле, должен быть убит. Иные и вовсе считают, что пожирание трупов врага приносит им ритуальное очищение, а выпитая кровь позволяет забирать себе силу и умение убитого. Во время паломничества к Великому Собору Экклезиархии можно видеть множество подобных приношений, посвященных Императору.

Не меньшую разборчивость культы Смерти выказывают в отношении того, кого они принимают к себе. Некоторые набирают людей только с определенной территории или только принадлежащих к определенному классу. Другие вербуют убийц среди тех, кому просто нечего терять – это могут быть одинокие обездоленные сироты, бандиты из ульев, беженцы. Ещё больше будущих убийц происходит из числа последователей определенного направления в Имперской Вере – такой способ набора создает

внутри обычной общины мощное боевое ядро. Ходят слухи, что некоторые культы похищают будущих убийц во младенчестве, унося их во тьму ночи, где этих детей будут воспитывать незнакомцы, скрывающие свои лица под капюшонами. В иные сообщества смерти принимают только мужчин, в другие – только женщин, чему у каждого культа есть множество своих причин.

Когда один из убийц не занят охотой на врагов, он может оттачивать свое искусство, медитировать, размышляя над некоторыми догмами своей веры или принимать участие в ритуалах культа. Большинство таких обрядов, так или иначе, связаны с кровью. Иногда это бывает кровь других членов культа, проливаемая в память о крови Императора, которой тот не пожалел во имя всего Человечества. Другие приносят в жертву пойманных врагов, и эти жуткие ритуалы стоят слишком близко к явной ереси и грозят отлучением.

Благодаря своим невероятным навыкам, некоторые убийцы из культов Смерти попадают на службу Инквизиции. Формально, между Святыми Ордосами и культом нет никакой связи. Как правило, конкретный инквизитор заключает нечто вроде соглашения с определенным сообществом, закрывая глаза на его опасные доктрины, за что и получает услуги умелых убийц. Изредка, сам инквизитор становится членом культа или убеждает культ принять к себе одного из своих доверенных аколитов для того, чтобы его обучили искусству смерти.

Чтобы стать членом культа Смерти, человек должен обладать выдающимися боевыми навыками и абсолютной преданностью Императору. Именно это сочетание религиозного рвения и умения убивать делает культы Смерти столь опасным оружием. Каждый член подобного сообщества – служитель, преданный своей цели, от которой он никогда не отступится.

Стартовые умения, таланты и имущество

Таланты: Равный (Культ (Культ Смерти)) (Талант Влияния)

Снаряжение: два силовых меча Высшего качества, комбинезон из синтекожи Высшего качества или усиленный полевой комбинезон Среднего качества, инъектор с тремя дозами бойни, знак полномочий, вокс-бусина

Особенности Возвышения

Выбирая путь Убийцы из культа Смерти, вы автоматически получаете особенность Запредельная скорость. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Запредельная скорость

Жизнь культиста Смерти – это непрекращающиеся тренировки и постоянное самопожертвование. Больше у них нет ничего – только отказавшись от всего, что связывало их с другими людьми, и, перешагнув через границы морали, они достигают высот своего кровавого мастерства в деле убийства, становясь воителями, способными на невероятные вещи, почти сверхъестественными в своем физическом совершенстве. Убийца из культа Смерти может использовать таланты Стремительная атака и Молниеносная атака, затрачивая на это Частичное действие, а не Полное, как обычно. Кроме того, Убийца из культа Смерти может применять этот талант в ходе Натиска.

Выберите одну особенность…

См. правее

Культ крови

В пределах Империума существует множество культов смерти, что по-разному поклоняются Императору. Но многие их подобных культистов долго и упорно обучаются искусству убийства, становясь лучшими в деле нанесение принесения боли и смерти. Убийца из культа Смерти автоматически подтверждает Праведную Ярость, когда сражается с врагом оружием ближнего боя. Кроме того, Бронебойность всего оружия ближнего боя, что Убийца из культа Смерти использует в бою, возрастает на 1.

Культ Смерти

Хотя некоторые культы возводят в объект поклонения средства исполнения убийства, другие поклоняются самой Смерти. По слухам, некоторые их таких культов обладают почти сверхъестественными познаниями в деле убийства. Один раз за бой, Убийца из культа Смерти может активировать Праведную Ярость при броске 7 или выше, а не 10, как обычно. Этот эффект длиться только один раунд и применим только для оружия ближнего боя. Кроме того, весь Критический урон, что Убийца наносит оружием ближнего боя, увеличивается на 1.

Культ боли

В то время как большинство культов Смерти занимается причинением боли другим, есть и такие, что обучают своих адептов самих противостоять боли, что причиняют им. Последователи таких культов могут причинять себе жуткие, почти смертельные раны, выпускать кровь из своих сосудов и переламывать кости. Такого убийцу не страшит боль, и он готов расправляться со своими врагами, даже когда за ним самим тянется смерть. Один раз за игровую сессию Убийца из культа Смерти может игнорировать весь урон, нанесенный ему одной атакой, включая все специальные эффекты этого урона. Кроме того, весь Критический урон, нанесенный персонажу, уменьшается на 1.

Улучшения Характеристик Убийцы из Культа Смерти		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1000	1500
Дальний бой	1500	2000
Сила	1500	2000
Выносливость	1500	2000
Ловкость	1000	1500
Интеллект	3000	3500
Восприятие	3000	3500
Сила Воли	1500	2000
Товарищество	3000	3500

Улучшения Убийцы из Культа Смерти на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Эксперт по основному оружию	500	Героический талант	-
Эксперт по оружию ближнего боя	500	Героический талант	-
Град ударов	500	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Мастерство в выживании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в скрытности	500	Мастерское умение	-
Равный (Жители диких миров)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (выберите один)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Сверхъестественная Ловкость (*2)	1000	Особенность	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Защитник	500	Талант	Ловкость 40
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-

Улучшения Убийцы из Культа Смерти на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Великолепный фехтовальщик	500	Героический талант	Ловкость 40, Ближний бой 40, Акробатика, Оружие ближнего боя (любое)
Мастерство в атлетике	500	Мастерское умение	-
Мастерство в запретном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в темных делах	500	Мастерское умение	-
Равный (Преступность)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Силовики)	-200	Талант Влияния	-
Боевое чутьё	500	Талант	Восприятие 40
Эксперт по метательному оружию	500	Героический талант	-

Улучшения Убийцы из Культа Смерти на Ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Всегда настороже	500	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Тайный культист	500	Талант Влияния	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Равный (Жители планеты) (выберите одну)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители ульев)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Адептус Арбитрес)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Жители диких миров)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители диких миров)
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35

Улучшения Убийцы из Культа Смерти на Ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ментальная преграда	500	Героический талант	Сила Воли 50
Невероятная ловкость	500	Героический талант	Ловкость 40, Уклонение
Криминальный барон	500	Талант Влияния	-
Равный (Ученые)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Культ) (выберите один)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Культ) (выберите один)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Паломники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Хорошая репутация (Преступность)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступность)
Равный (Силовики)	200	Талант Влияния	Товарищество 30
Враг (Силовики)	-200	Талант Влияния	-

Улучшения Убийцы из Культа Смерти на Ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Соперник (Экклезиархия)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Жители планеты) (выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (выберите одну)
Хорошая репутация (Преступная группировка) (выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступная группировка) (выберите одну)
Враг (Адептус Арбитрес)	-200	Талант Влияния	-
Мастер кулачного боя	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45

Улучшения Убийцы из Культа Смерти на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Чистая вера	500	Талант Веры	-
Равный (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Жители ульев)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители ульев)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Враг (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	-
Страх (1)	1000	Особенность	-
Мастер боя без оружия	1000	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45

Улучшения Убийцы из Культа Смерти на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Гнев праведника*	500	Талант Веры	Чистка Вера
Член каликсидской элиты	800	Талант Влияния	-
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Механикус)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Ученые)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ученые)
Хорошая репутация (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Враг (Экклезиархия)	-300	Талант Влияния	-
Сверхъестественная Ловкость (*3)	1000	Особенность	Сверхъестественная Ловкость (*2)
** Талант Веры, см. врезку*			

Улучшения Убийцы из Культа Смерти на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Ритуал защиты	500	Мастерское умение	-
Покровители			
Равный (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Оффицио Ассасинорум)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Сверхъестественная Ловкость (*4)	800	Особенность	Сверхъестественная Ловкость (*3)

Гнев праведника *(Wrath of the Righteous)* из «Книги инквизитора».

Персонаж – ангел возмездия, несущий праведное отмщение Императора на головы тех, кто отрицает Его владычество над звёздами и оскверняет то, что свято.

Эффект: совершая атаку, персонаж может потратить очко Судьбы, чтобы нанести дополнительно 1к5 очков Урона.

Сжигание: во время любой атаки персонаж может сжечь очко Судьбы, чтобы активировать Праведную ярость при успешном попадании этой атаки по цели. Эта атака автоматически наносит максимально возможный для оружия персонажа урон плюс 1к10 единиц Урона дополнительно. В случае выпадения на этом кубике «10» урон увеличивается ещё на 1к10.

Гнев праведника *(Wrath of the Righteous)* из «Крови мучеников».

Да направит Бог-Император руку мою на врага, чтобы я мог иссечь его своим праведным негодованием, сокрушая кости, проливая кровь и пронзая плоть своей верой! Эта способность фокусирует в атаках верующего дарованный Императором гнев, направляя Его божественную ярость и злость в каждый удар клинка, когда он обрушивается на еретиков и неверующих.

Эффект: под действием этого таланта верующий и его союзники, которые могут видеть его и слышать его голос, числом не более Бонуса Товарищества, наполняются гневом. Это увеличивает весь наносимый ими в ближнем бою Урон (то есть наносимый оружием ближнего боя или безоружными атаками) на 1к5.

Кроме того, этот Талант увеличивает вероятность срабатывания Праведной ярости так, что она проявляется при выбрасывании 9 и 10, а не только 10. Обратите внимание, что это касается только первого броска, который вызывает Праведную ярость, и не касается последующих бросков на урон (то есть бросков, повторно проводимых при получении максимального значения урона). Этот талант может быть объединен с талантом Мастер-оратор, чтобы повлиять на большее число союзников.

Сжигание: урон от Гнева праведника увеличивается до 2к10.

Авантюрист

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

- Нильс Боррес встревает в переделку в улье Вараксин

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Стартовые умения, таланты и имущество

Снаряжение: два болт-пистолета Среднего качества или два лазпистолета Высшего качества с усиленными батареями (или стаб-пистолеты с бронебойными патронами), флак-броня Высшего качества, мультиключ, знак полномочий, вокс-бусина.

Особенности Возвышения

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

Криминальный гений

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

Выберите одну особенность…

Искусный делец

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

Чутьё на неприятности

В преступном мире смерть может прийти откуда угодно, бросившись на тебя в самый неожиданный миг. Те, кто сумел пережить встречу с ней, обретают, казалось бы, сверхъестественное чутьё на неприятности. Агент Трона получает талант Мгновенная реакция, если ещё не имеет его. Кроме того, один раз за игровую сессию, Авантюрист может автоматически пройти один тест Уклонения, не бросая кубы. Если количество ступеней успеха будет важно, считайте, что Авантюрист выбросил 01 на кубах.

Мастер уловок

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

Улучшения Характеристик Авантюриста		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1000	1500
Сила	3000	5000
Выносливость	3000	5000
Ловкость	1000	1500
Интеллект	1500	2000
Восприятие	1500	2000
Сила Воли	1500	2000
Товарищество	1000	1500

Улучшения Авантюриста на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Сбор информации+20	500	Умение	Сбор информации+10
Запугивание+20	500	Умение	Запугивание+10
Мастерство в темных делах	700	Мастерское умение	-
Мастер рукопашной	700	Талант	Ближний бой 30
Молниеносные рефлексы	700	Талант	-
Эксперт по пистолетам	500	Героический талант	-
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (выберите один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители ульев)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (выберите одну)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Вольные торговцы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступность)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Мастерство в развлечениях	500	Мастерское умение	-
Соперник (Силовики)	-100	Талант Влияния	-
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-

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

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

Улучшения Авантюриста на Ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в убеждении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в выживании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в пилотировании	500	Мастерское умение	-
Эксперт по метательному оружию	500	Героический талант	-
Мастер боя без оружия	500	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Невероятная ловкость	500	Героический талант	-
Град ударов	600	Героический талант	-
Равный (Культ) (выберите один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	1000	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (выберите одну)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступная группировка) (выберите одну)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Серый кардинал	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Жители ульев)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители ульев)
Хорошая репутация (Средний класс)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Вольные торговцы)	1000	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Вольные торговцы)
Избранник судьбы	1000	Талант Влияния	-
Соперник (культ) (Выберите один)	-200	Талант Влияния	Товарищество 30*
Боевое чутьё	800	Талант	Восприятие 40
** Аналогично непонятная ситуация с требованиями*			

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

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

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

Улучшения Авантюриста на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Великолепный фехтовальщик		Героический талант	-
Равный (Оффицио Ассасинорум)		Талант Влияния	- *
Спящий агент		Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Правительство)		Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Враг (Капитаны-хартисты)		Талант Влияния	Соперник (Капитаны-хартисты)
Враг (Правительство)		Талант Влияния	Соперник (Правительство)
Враг (Вольные торговцы)		Талант Влияния	Соперник (Вольные торговцы)
Сеньор		Талант Влияния	-
** Вызвано отсутствие привычного требования «Товарищество 30» здесь опечаткой или намерено опущено – не берусь судить*			

Понтифик

«Не спрашивай меня, что такое вера. Вера не поддается определению. Вера – это то, что остается чистым, нетронутым и первозданным, когда все вокруг рушится и оказывается ложью».

- отец Милай, исповедник инквизитора Кранда, обращаясь к дознавателю Элису при очищении Дворца Греха

Понтифики – это члены Адептус Министорум, что поднялись до своего высокого сана из числа рядового духовенства. Они занимают высокое положение в Экклезиархии и несут на себе тяжкое бремя долга.

В каждом слове и поступке понтифика видна его решимость неустанно исполнять своё предназначение, и вера в неопровержимую истинность Имперской Веры. Эти святые люди поразному видят свой долг, диктуемый им волей Императора. Некоторые занимаются охотой на еретиков – и одно лишь присутствие такого понтифика наполняет ужасом сердца врагов Человечества, и укрепляет верность обычных граждан. Для таких священников их обычная работа мало отличается от службы Святым Ордосам. Другие же предпочитают работать тайно, в составе свиты какого-либо инквизитора, своей мудростью и верой укрепляя сердца своих товарищей, позволяя им встречать лицом к лицу самые жуткие ужасы вселенной. Часто обязанности инквизитора приводят к столкновениям с вещами, запретными для обычного человека – и в таких случаях понтифик позаботится о том, что никто не зашел слишком далеко, и не перешагнул черту, за которой начинается ересь. Некоторые понтифики, благодаря своей мудрости и проницательности, служат личными исповедниками своего инквизитора, храня его самые тяжелые тайны и признания. А если такой священник наделен правом отпущения грехов – это значит, что ему доверен один из самых ценных и тайных ресурсов Империума – душа его инквизитора.

Самый известный образ понтифика – закутанный в рясу или сутану человек, твердящий строки из священных писаний. Хотя такие встречаются очень часто, есть в Империуме и священники другого рода. Некоторые одним своим видом источают спокойствие и чистоту, и все приблизившиеся ощущают их исходящую от них благодать. Иные же выделяются мудростью или властным характером.

Именно из числа понтификов происходит множество имперских святых. Экклезиархия канонизировала немало своих членов. Каждый из миллиона миров Империума имеет своих культовых и почитаемых героев, и за прошедшие тысячелетия бессчетное их количество было признано святыми. Огромное большинство этих канонизаций, конечно, произошло через века или даже тысячелетия после смерти самого канонизируемого. Только после исчерпывающих проверок, проведенных целыми поколениями служителей Министорума, достойный человек может быть причислен к лику святых. Часто и титул понтифика присваивается вместе с канонизацией, через много лет после смерти «получателя», чтобы подчеркнуть истинность святости этого человека, невзирая на другие обстоятельства.

Однако случается и так, что некоторые понтифики признаются святыми ещё при жизни. Такие случаи очень редки, и не существует никакой официальной процедуры признания святого. Просто некоторые люди сияют светом славы Императора, привлекая миллионы последователей. Взывая к Императору, они способны являть его волю, творя чудеса, настолько поразительные, что верующие, узрев их, падают на колени и плачут, веря, что им довелось узреть человека, которого коснулся сам Спаситель Человечества. Проявляются эти чудеса по-разному. Иногда глаза святого сияют ослепительным светом, что опаляет саму душу. Порой святой парит в воздухе, будто бы вознесенный ввысь руками самого Императора. А иногда он обладает силой десятерых и способен сокрушать еретиков и богохульников одного за другим.

Каждый раз, при появлении такого «живого святого», Экклезиархия и Инквизиция проводят тщательное расследование, стремясь выяснить, не несет ли этот человек им какой-либо угрозы. И если таковая будет выявлена, они вполне могут расправиться с ним – как правило, скрытно, чтобы избежать попыток мести со стороны последователей убитого. Если же святой будет признан истинным, он вполне может работать бок о бок с Министорумом и Инквизицией, совместно исполняя волю Бога-Императора Человечества.

Стартовые умения, таланты и имущество

Талант: Равный (Экклезиархия) (Талант Влияния) и Чистая Вера

Снаряжение: цепной меч Высшего качества, огнемет или ручной огнемет, панцирный доспех или розарий, знак полномочий, вокс-бусина

Особенности Возвышения

Выбирая путь Понтифика, вы автоматически получаете особенность Избранный Императором. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Избранный Императором

Осиянный светом Императора живет, зная, что Его божественная длань защитит его ото всякого вреда. Для понтифика это больше чем просто вера, это действительная могучая защита от проклятых и изменяющего влияния Варпа. Это означает, что все существа с особенностью Демонический, должны преуспеть в Среднем (+0) тесте Силы Воли каждый раз, когда хотят атаковать Понтифика в ближнем бою. Кроме того, один раз за игровую сессию Понтифик может игнорировать получение очков Порчи, независимо от источника и количества.

Выберите одну особенность…

Голос Императора

Культ Бога-Императора зиждется на силе Его учения и Его прославлении. Поэтому его служители часто становятся опытными ораторами, способными на невероятно пылкие речи или проклинающие литании, приводящие толпу с состояние благоговения или убийственной ярости. Имея дело с верными Императору людьми (исповедующими Имперскую Веру), Понтифик получает бонус +30 ко всем Социальным тестам. Кроме того, если Понтифик обладает талантом Мастер-оратор, то он может, при помощи Социальных тестов, воздействовать на любое количество людей, которые слышат и видят его.

Гнев Императора

Император – гневный и мстительный бог, и понтифики принимают и пропускают через себя эту ярость, особенно когда сражаются с самыми ненавистными врагами Человечества – с созданиями Варпа. В ближнем бою все атаки Понтифика и его союзников, стоящих в радиусе 4 метров от него, при подсчете урона, считаются святыми и благословленными.

Помните, что эта особенность никак не взаимодействует с талантами Веры, которые Понтифик может иметь. Эта способность существует в дополнение ко всем талантам Веры.

Милость Императора

Умелый священнослужитель может использовать свою связь с Повелителем Человечества, для того чтобы исцелять чужие раны – это редкий дар, которым обладают немногие. За один день Понтифик может исцелять силой своей веры количество раз, равное его Бонусу Товарищества. Для совершения чуда он должен возложить руки на раненого и предпринять Рутинный (+20) тест Товарищества. В случае успеха, он восстановит 2 раны, плюс ещё 2 раны за каждую ступень успеха. В случае применения этой способности в бою она требует Полного действия. Такое исцеление можно предпринимать один раз на одно ранение одного человека. Помните, что эта особенность никак не взаимодействует с талантами Веры, которые Понтифик может иметь. Эта способность существует в дополнение ко всем талантам Веры.

Улучшения Характеристик Понтифика		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1500	2000
Сила	1000	1500
Выносливость	1000	1500
Ловкость	1500	2000
Интеллект	3000	3500
Восприятие	3000	3500
Сила Воли	1000	1500
Товарищество	1000	1500

Улучшения Понтифика на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Эксперт по основному оружию	500	Героический талант	-
Каменное сердце	500	Героический талан	Сила Воли 40
Благочестивое созерцание	500	Талант Влияния	-
Равный (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Полиглот	1000	Талант	-
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-

Улучшения Понтифика на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Чистая вера	500	Героический талант	-
Ментальная преграда	500	Героический талант	Сила Воли 50
Мастерство в убеждении	500	Мастерское умение	-
Равный (Ученые)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители диких миров)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители ульев)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-300	Талант Влияния	-

Улучшения Понтифика на Ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Очисти нечистое*	500	Талант Веры	Чистая вера
Эксперт по оружию ближнего боя	500	Героический талант	-
Безграничная ненависть	500	Героический талант	Товарищество 30
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Широкая переписка	500	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (выберите один)		Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Хорошая репутация (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Рабочие)
** Талант Веры, подробнее см. врезку*			

Улучшения Понтифика на Ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Божественное вмешательство*	500	Талант Веры	Чистая вера
Берсерк	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Глас народа	500	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Адептус Механикус)	800**	Талант Влияния	-
Соперник (Преступность)	800**	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Ученые)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ученые)
Хорошая репутация (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Жители диких миров)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители диких миров)
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Жители ульев)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители ульев)
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Жители планеты) (выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (выберите одну)
Враг (Преступная группировка) (выберите одну)	-300	Талант Влияния	-
Разжигатель войны	500	Талант Влияния	-
** Талант Веры, подробнее см. врезку ниже*			
*** Непонятно, почему таланты «Соперник» здесь стоят столько ОО, по логике, они должны иметь отрицательную стоимость.*			

Улучшения Понтифика на Ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Гнев праведника*	500	Талант Веры	Чистая вера
Смертельный удар	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Мастерство в наблюдении	700	Мастерское умение	-
Союзник Департаменто Мунитурум	700	Талант Влияния	-
Сеньор	700	Талант Влияния	-
Примиритель	700	Талант Влияния	-
Соперник (Астропаты)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Враг (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	-
** Талант Веры, подробнее см. врезку выше*			

Улучшения Понтифика на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Император защищает	500	Талант Веры	Чистая вера
Невероятная стойкость	500	Героический талант	Выносливость 40, Сила Воли 40
Град ударов	500	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Член Каликсидской элиты	700	Талант Влияния	-
Тайный культист	800	Талант Влияния	-
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адетус Астартес)
Хорошая репутация (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Враг (Адептус Механикус)	-300	Талант Влияния	-
Враг (Преступность)	-200	Талант Влияния	-
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 40

Улучшения Понтифика на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Благословленное сияние*	500	Талант веры	Очисти нечистое, Божественное вмешательство, Император защищает
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Наперсник лорда сектора	700	Талант Влияния	-
Соперник (один инквизитор)	-200	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (один аристократ)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Астропаты)	-100	Талант Влияния	-
Мастер кулачного боя	700	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45, Кулачный боец
** Талант Веры, подробнее см. врезку выше*			

Улучшения Понтифика на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	700	Мастерское умение	-
Покровители	700	Талант Влияния	-
Революционер	800	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Избранник судьбы	1000	Талант	-
Мастер боя без оружия	1000	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45
Крепкое телосложение*	700	Талант	-
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
** Этот талант на этом ранге можно брать до трех раз*			

Божественное вмешательство *(Divine Ministration)* из «Книги инквизитора»

Персонаж – воплощение милосердия и благости Императора, а его вера в Его божественную сущность помогает там, где не справляется одно лишь умение.

Эффект: бросая тест Медики, персонаж может потратить очко Судьбы, чтобы восстановить количество Урона, равное своему Бонусу Силы Воли вместо обычного значения. Затем это значение прибавляется и умножается согласно обычным правилам, зависящим от типа медицинской помощи (смотри описание умения Медика). В случае оказания первой помощи Легкораненому персонажу, персонаж восстанавливает Урон в количестве, равном сумме Бонусов за Силу Воли и Интеллект. Кроме того, потратив очко Судьбы, персонаж может удалить всю Усталость с группы людей, количество которых равно его удвоенному Бонусу Силы Воли.

Сжигание: персонаж может сжечь очко Судьбы, чтобы только что умерший персонаж вместо этого стал Критически Раненым. У силы, однако, есть ограничения (пуля в грудь – да, оторванная голова – нет), и все спорные вопросы решаются Мастером. Если Божественное Вмешательство в этом виде не сработало, очко Судьбы не теряется.

Божественное вмешательство *(Divine Ministration)* из «Крови мучеников»

Благословенны руки целителя, ибо они могут восстановить сломанные конечности верующего и послать его обратно в бой. Этот талант позволяет верующему повысить свои целительские способности и снимать усталость со своих союзников, восстанавливая их энергию и позволяя им продолжать нести смерть и разрушение врагам Бога-Императора.

Требования: Чистая Вера, Дар Мученика

Эффект: верующий может использовать этот талант, чтобы добавить свой Бонус Силы Воли к числу ран, которые он восстанавливает, используя умение Медика. Эта способность срабатывает единожды на каждый тест и может действовать на несколько тестов, пройденных в отношении разных целей. Верующий может использовать этот талант альтернативным образом для снятия всех уровней Усталости с союзников, которые могут видеть его и слышать его голос. Вдобавок ко всему, интуитивные целительские способности, даруемые этим Талантом верующему, таковы, что все Тесты Медики даже без активации Таланта становятся легче на одну степень (то есть Трудный (-10) Тест становится Серьезным (+0), Серьезный (+0) становится Обыденным (+10) и т.д.). Этот Талант действует на объекты с числом Очков Порчи равным или менее 20.

Сжигание: используя Медику для исцеления союзника, верующий восстанавливает ему все Раны.

Дознаватель

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

- дознаватель Ленк перед своей смертью на Зел Секундус

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

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

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

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

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

Стартовые умения, таланты и имущество

Талант: Покровители (Талант Влияния)

Снаряжение: одно Основное оружие по выбору (оно не может иметь Доступность выше, чем Редкая), одно Оружие ближнего боя по выбору (оно не может иметь Доступность выше, чем Редкая), флак-броня Высшего качества, знак полномочий, вокс-бусина.

Особенности Возвышения

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

Его правая рука

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

Свободные умения и таланты

На первых двух рангах Профессии Дознавателя присутствуют несколько улучшений Умение (любое) и Талант (любой). Эти умения или таланты игрок может быть из ЛЮБОЙ базовой Профессии, описанной в «Базовой книге правил» (исключая Техножреца и Имперского псайкера). Подобная возможность отображает широкий спектр умений и склонностей дознавателя. Требования к выбранным талантам должны быть соблюдены как обычно. С помощью этой способности нельзя выбирать талант Крепкое телосложение.

Выберите одну особенность…

Ученик инквизитора

Дознаватель – это ученик своего господина, постигающий тайны ремесла, которыми с ним сочтет нужным поделиться его наставник. Он перенимает умения своего господина, впитывает его знания и подхватывает его словечки, ускоряя своё обучение. Любое умение, талант, Мастерское умение или Героический талант, доступный Дознавателю для приобретения, уменьшает своё цену на 100 ОО (до минимума в 100 ОО), если такое же улучшение уже есть у Инквизитора.

Мастер Вопрошающий

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

Дар псайкера

Как и их наставники, многие из дознавателей – псайкеры, что под руководством инквизитора совершенствуют своё психическое мастерство. Персонаж уже должен быть псайкером, чтобы выбрать эту особенность. Вы можете получать в качестве Элитных улучшений: Малые психосилы – за 500 ОО, Психосилы – за 750 ОО, Высшие психосилы – за 2000 ОО. Также в качестве Элитного улучшения, вы можете увеличивать ваш Пси-рейтинг на 1 за 1500 ОО. Цена на Высшие психосилы может быть уменьшена обычным способом (см. раздел «Психическое Возвышение» в главе 5)

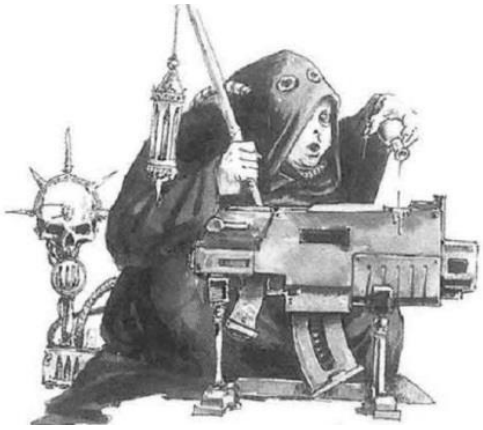
Улучшения Характеристик Дознавателя		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1500	2000
Сила	3000	3500
Выносливость	3000	3500
Ловкость	1500	2000
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила Воли	1500	2000
Товарищество	1000	1500

Улучшения Дознавателя на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Эксперт по основному оружию	500	Героический талант	-
Эксперт по пистолетам	500	Героический талант	-
Равный (Ученые)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Умение (Любое)	700	-	-
Умение (Любое)	700	-	-
Умение (Любое)	700	-	-
Талант (Любой)	700	-	Требования выбранного таланта
Талант (Любой)	700	-	Требования выбранного таланта
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	700	Талант	-
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-

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

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

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



Улучшения Дознавателя на Ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Эксперт по оружию ближнего боя	500	Героический талант	-
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в ученом знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в скрытности	700	Мастерское умение	-
Знаменитый воин	700	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)
Хорошая репутация (Жители ульев)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители ульев)
Хорошая репутация (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Хорошая репутация (Жители планеты) (выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (выберите одну)

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

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

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

Судья

«Ни с места, именем Лекс Империалис! Подчиняйтесь, или я, во имя Императора, убью вас немедленно!»

- судья Гордон Тит при зачистке Зоны 13 на Соломоне

Имперские законы абсолютны и нерушимы. Они должны быть такими, ибо они - единственная преграда, что отделяет человечество от хаоса и разрушения. Принуждение людей к соблюдению этих законов – Лекс Империалис или же Книги Правосудия – Империум возлагает на Адептус Арбитрес. Все законы всего Империума находятся под их юрисдикцией. Они – полиция Империума, его недреманное око, что следит за тем, чтобы планетарные губернаторы и другие наместники не изменили своей преданности. В Адептус Арбитрес служат арбитры – вооруженные силы, используемые для подавления мятежей – и судьи. Судьи – это повелители правосудия, которые обладают полномочиями, почти равными тем, которыми располагают инквизиторы. Им дана власть, как насаждать законность и порядок, так и вершить правосудие над теми, кто нарушает его.

Судья должен быстро и судить и выносить приговор. Лекс Империалис строг, но справедлив. Для каждого преступления есть наказание, обусловленное тысячами решений, законов и прецедентов. В определенный момент своей карьеры, судья – если, конечно, он не несет свою службу слишком далеко – совершает паломничество на Терру, чтобы посетить Залы Правосудия, в которых он изучает законы, среди огромных и постоянно растущих лабиринтов и из норм и постановлений, которые управляют каждым из разбросанных по галактике миров. Хотя переносные когитаторы судей содержат сокращенные версии Лекс Империалис, они годятся только для решения самых простых вопросов – вроде конфликтов юрисдикций или преступлений в Адептус Терра – тогда как при работе с более сложными и отвратительными преступлениями требуется вести долгий и утомительный процесс. Книга Правосудия очень велика, а имперское право – это отнюдь не точная наука, поэтому поиск верного решения может занять годы, десятилетия или даже века – в особенно сложных случаях. Конфликты противоречащих друг другу законов, что встречаются во многих делах, могут приводить к разным исходам для обвиняемого. Во внутренних святилищах Залов Правосудия, судьи проводят много времени, решая подобные вопросы до тех пор, пока они не будут по-настоящему готовы вынести справедливое решение. Многие из них не останавливают свои исследования, тщательно проверяя и обдумывая все аспекты дела в течение всей своей жизни, передавая дело следующему судье, а тот, в свою очередь – следующему, и так далее, тысячелетиями. Обвиняемый уже может быть давно мертв – но решение будет найдено, и правосудие падет на отдаленных потомков обвиняемого или людей, чьи предки хоть как-то косвенно были с ними связаны.

Все это, однако, не означает, что судьи чураются насилия и кровопролития. Напротив, нормы Лекс Империалис повелевают всякому судье быть готовым лично привести приговор в исполнение сразу же после его вынесения. Иногда наказанием может стать прилюдная порка, иногда – ссылка на тюремный мир, отправка в штрафной легион или даже публичная казнь. Казнь, как правило, проводиться без долгих судебных разбирательств, а приговор приводиться в исполнение на месте при помощи болт-пистолета. Иногда, для наказания самых опасных и отвратительных преступников, требуется полноценное развертывание боевых отрядов арбитров – жестокой и бескомпромиссной силы. А если Пакс Империалис по-настоящему нарушен – во власти судей будет призвать всю мощь армий Императора.

Как правило, судьи охотно становятся агентами Инквизиции. Они видят, что Святые Ордосы занимаются тем же, чем и они – несут правосудие злоумышленникам, преступникам и еретикам. Судьи часто поддерживают связи со своими старыми коллегами и вполне могут, в случае нужды, привлекать ресурсы, как Инквизиции, так и Арбитрес. В отличие от многих других агентов Трона, судьи, сопровождая инквизитора (как правило – пуританина) часто продолжают исполнять свои обязанности, что выгодно для них обоих. Умение, как вести расследования, так и сражаться – это то сочетание, что делает судей весьма привлекательными для службы в Святых Ордосах, в которых они считаются очень ценными агентами.

Однако многие судьи часто бывают излишне твердыми и неуступчивыми, когда дело касается имперского закона. Это может стать проблемой, если работа аколита требует его нарушать. Судьи обязаны быть непреклонными и неподкупными – даже в ходе важного расследования они не желают упускать правонарушителей или преступать закон сами. Они могут быть совершенно не готовы к сотрудничеству с агентами Трона, чье происхождение связывает тех с преступными кругами Империума. Потому чаще всегда судьи работают бок о бок с инквизиторами-пуританами и агентами Трона, разделяющими их убеждения.

Стартовые умения, таланты и имущество

Снаряжение: боевой дробовик Высшего качества с патронами «Палач», болт-пистолет Среднего качества, панцирный доспех Арбитрес Среднего качества, силовая булава, знак полномочий, удостоверение арбитра.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Судьи, вы автоматически получаете особенность Неоспоримая власть. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Неоспоримая власть

Для большинства жителей имперских миров, повиновение – это добродетель, часто необходимая для выживания. Абсолютное, слепое повиновение имперским властям и картины ужасных последствий отсутствия такового вбиваются гражданам с рождения. Персонаж-Судья может отдавать приказы гражданам Империума, готовым подчиниться. Если это происходит в бою, отдача подобного приказа считается Свободным действием, которое Судья может применить один раз за ход. Когда Судья отдает свой приказ, количество целей, равное Бонусу Силы Воли Судьи, должны пройти Легкий (+30) тест Силы Воли или подчиниться приказу. Эти люди должны быть имперскими гражданами, должны слышать и понимать приказ. Сам приказ должен быть простым (таким, чтобы его можно было отдать в течение одного хода), например «Стой!», «Прячься!», «Схвати этого человека!» Кроме того, Судья должен иметь при себе что-то, что позволило бы опознать в нем арбитра – удостоверение, силовую булаву с эмблемой Арбитрес и тому подобное. По решению Мастера, некоторые люди – закоренелые преступники или культисты – могут быть невосприимчивы к этой способности Судьи. Если Судья носит полный набор регалий Судьи Арбитрес (панцирный доспех Арбитрес и удостоверение), а цель видит его, отдающим приказ (даже на экране пикт-кастера), то её тест Силы Воли становиться Средним (+0). Если Судья также имеет талант Аура Власти, он может отдавать приказы количеству целей, равному 10 * Бонус Силы Воли.

Выберите одну особенность…

Гроза еретиков

Многие судьи специализируются на определенной угрозе, изучая все, что известно о каких-либо врагах, чтобы с большей эффективностью нести им правосудие. Еретики - привычный противник Арбитрес, вечная угроза закону и порядку. Судья получает бонус +20 к тестам Запугивания и Допроса, когда имеет дело с еретиками. Кроме того, еретики, все ещё остающиеся имперскими гражданами, получают штраф -10 к воздействию особенности Неоспоримая власть. Окончательное решение вопроса о том, кто из врагов считается еретиком, остается за Мастером.

Надзиратель за мутантами

Мутанты составляют немалую часть в населении многих имперских миров, где их используют как дешевую и многочисленную рабочую силу. Впрочем, некоторые судьи расскажут вам, что мутанты не приносят ничего, кроме проблем. Судья получает бонус +20 к тестам Запугивания и Допроса, когда имеет дело с мутантами. Кроме того, мутанты, все ещё остающиеся имперскими гражданами, получают штраф -10 к воздействию особенности Неоспоримая власть.

Улучшения Характеристик Судьи		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1000	1500
Сила	3000	3500
Выносливость	1000	1500
Ловкость	3000	3500
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1500	2000
Сила Воли	1500	2000
Товарищество	1500	2000

Улучшения Судьи на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Командование+20	700	Умение	Командование+10
Поиск+20	700	Умение	Поиск+10
Одаренный (Допрос)	700	Талант	-
Эксперт по основному оружию	400	Героический талант	-
Эксперт по пистолетам	400	Героический талант	-
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители ульев)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Силовики)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Соперник (Преступность)	-100	Талант Влияния	
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	

Улучшения Судьи на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Уклонение+20	700	Умение	Уклонение+10
Одаренный (Командование)	700	Талант	-
Одаренный (Запугивание)	700	Талант	-
Одаренный (Проницательность)	700	Талант	-
Мастерство в убеждении	400	Мастерское умение	-
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в расследованиях	400	Мастерское умение	-
Мастерство в наблюдении	400	Мастерское умение	-
Невероятная стойкость	400	Героический талант	-
Эксперт по оружию ближнего боя	500	Героический талант	-
Равный (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Жители ульев)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители ульев)
Безоговорочный монодоминант	400	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-100	Талант Влияния	-

Улучшения Судьи на Ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Одаренный (Поиск)	700	Талант	-
Мастерство в обыденном знании	400	Мастерское умение	-
Мастерство в атлетике	500	Мастерское умение	-
Истинный лидер	400	Героический талант	-
Святой стрелок	500	Героический талант	-
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступность)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (выберите одну)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Средний класс)	800	Талант Влияния	Товарищество 30, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Правительство)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Инквизиция)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Революционер	400	Талант Влияния	-
Благочестивое созерцание	500	Талант Влияния	-
Соперник (Культ) (выберите один)	-100	Талант Влияния	-

Улучшения Судьи на Ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в скрытности	500	Мастерское умение	-
Несравненный стрелок	400	Героический талант	-
Град ударов	400	Героический талант	-
Предусмотрительный разум	500	Героический талант	-
Равный (Экклезиархия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (выберите один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Знать)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Покровители	400	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-100	Талант Влияния	-
Враг (Преступная группировка) (выберите одну)	-200	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)
Враг (Преступность)	-200	Талант Влияния	Соперник (Преступность)
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35

Улучшения Судьи на Ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в темных делах	500	Мастерское умение	-
Мастер кулачного боя	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45, Кулачный боец
Каменное сердце	400	Героический талант	-
Равный (Ученые)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Жители планеты) (выберите одну)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (выберите одну)
Хорошая репутация (СПО)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Примиритель	400	Талант Влияния	-
Разжигатель войны	400	Талант Влияния	-
Соперник (Знать)	-200	Талант Влияния	-

Улучшения Судьи на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в ученом знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в криптографии	600	Мастерское умение	-
Всегда настороже	500	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Эксперт по тяжелому оружию	500	Героический талант	-
Великолепный фехтовальщик	600	Героический талант	-
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Ученые)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ученые)
Член Тирантийского кабала	500	Талант Влияния	-
Соперник (Капитаны-хартисты)	-200	Талант Влияния	-
Мастер боя без оружия	500	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45

Улучшения Судьи на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	Командование+10
Равный (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Капитаны-хартисты)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Капитаны-харстисты)
Серый кардинал	500	Талант Влияния	-
Член каликсидской элиты	500	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-100	Талант Влияния	-
Соперник (Культ) (выберите один)	-100	Талант Влияния	-
Враг (Преступная группировка) (выберите одну)	-200	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)
Враг (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	Соперник (Культ) (выберите один)
Враг (Знать)	-400	Талант Влияния	Соперник (Знать)
Боевое чутьё	700	Талант	Восприятие 40

Улучшения Судьи на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в запретном знании	700	Мастерское умение	-
Равный (Жители планеты) (выберите одну)	400	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Наперсник лорда сектора	700	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-100	Талант Влияния	-
Соперник (Вольные торговцы)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Преступная группировка) (выберите одну)	-200	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)
Враг (Капитаны-хартисты)	-200	Талант Влияния	Соперник (Капитаны-хартисты)

Магос

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

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

Магос – это приверженец культа Механикус, что служил Омниссии так долго и преданно, что ныне большая часть его тела приняла священный облик Машины. За десятилетия или даже века служения, конечности и органы магоса были заменены лишенной слабости кибернетикой, что не устает и не стареет. Но магос не останавливается и на этом – постепенно он заменяет все больше и больше плоти на аугментику. Старейшие из служителей Омниссии уже не имеют органических частей тела, кроме малого кусочка серого вещества, погребенного под бронированной корой мозга, кортикальными имплантатами и массой кабелей, портов и клапанов.

Когда техножрец все дальше и дальше продвигается в своем Поиске Знания, изменяется не только его внешность. Разум перестраивается так же как тело. Поиск Знания может столкнуть магоса с технологиями ксеносов или древними эзотерическими доктринами, чьи толкования природы реальности угрожают самому рассудку изучающего их. Многие техножрецы на десятилетия забрасывают все остальные обязанности, запираясь в лабораториях и изучая там остатки давно погибших цивилизаций. Постороннему может показаться, что в Адептус Механикус существует целое сословие техножрецов, которое занимается только тем, что плодит ереси. Впрочем, эти «ереси» не распространяются так, как они могли бы сделать это в других организациях. Разумно ожидать, что служитель культа Механикус, разыскивающий трактаты, посвященные демонологии, уже запятнан скверной, и скоро она, подобно раковой опухоли, будет разрастаться, затягивая сотни людей и приговаривая их к костру. Но это очень редко случается среди магосов – они настолько далеки от обычных людей и настолько целеустремлены, что сами понятия ереси и запретного для них ничего не значат. Они изучают тайны вселенной с отрешенностью и беспристрастностью, столь присущей их природе, а их аугментированные умы отсекают эхо голосов давно мертвых ксеносов.

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

В своем постижении эзотерических технологий, магос все больше и больше постигает волю Омниссии. По мере того, как тело и разум служителя становятся все более и более механическими, крепнет и его связь с Богом. Они проводят свои службы на Алтарях Машины на мирах-кузницах, каждый из которых соединен с остальными, образуя галактическую сеть, через которую передается воля Омниссии и накопленные братством Механикус знания. В своих постоянных исследованиях, собирая, изучая и накапливая информацию, магос сам все больше и больше превращается в совершенное хранилище знаний, так же как все жизнь до этого он, сбрасывая слабую плоть, превращался в совершенную машину. В конце концов, магос отвергает последнюю сохранившуюся в нем часть человечности и переносит данные со своих кортикальных имплантатов, а может быть и свою душу, в один из Алтарей Машины, становясь единым целым с Омниссией.

Но пока это не произойдет, магос продолжает свой Поиск Знания, куда бы он ни завел его. Некоторые из них в ходе своих исследований, могут работать бок о бок с Инквизицией, находя, что их интересы часто бывают сходными. Члены Святых Ордосов считает магоса ценным союзником, что может понять и использовать те знания, что свели бы с ума других.

Стартовые умения, таланты и имущество

Таланты: Равный (Адептус Механикус) (Талант Влияния), Знание – сила*.

Снаряжение: панцирный доспех Высшего качества или силовая броня Среднего качества, силовой топор или силовая булава, хеллган Высшего качества или болтер Среднего качества с лазерным прицелом, две бионические конечности или кибернетических имплантата Высшего качества по выбору, знак полномочий, ауспик, комби-инструмент, вокс-кастер.

Особенности Возвышения

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

*** Знание - сила**

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

На заметку: этот талант фигурирует только в мини-дополнении «Высший зов» и его название полностью совпадает с названием особенности Возвышения, которую получает Мудрец. Эффект у них совершенно разный.

Душа из железа

Истинные слуги Бога-Машины отбрасывают свою человечность, раскрывая объятия Омниссии. В особенности это верно для магосов, что уже с трудом могут вспомнить то время, когда их терзали какие-либо человеческие проблемы. Все Социальные тесты, направленные против Магоса получают штраф -30. Магос может выбрать одно умение из числа Обыденного, Ученого, Запретного знаний или Ремесла, которое является полем его деятельности и экспериментов. Магос получает одну дополнительную ступень успеха к каждому успешному тесту Технологии или выбранного умения, а также получает бонус +10 к любому Состязательному тесту, использующему Технологию или выбранное умение.

Выберите одну особенность…

Оружейник

Все магосы обладают огромным опытом работы с машинными духами и священными технологическими механизмами. Многие, однако, специализируются на изучении и благословлении отдельного вида устройств – например, оружия. Один раз за игровую сессию оружие, используемое самим Магосом (это может быть шоковое, силовое, лазерное, плазменное или мельта-оружие, а по решению Мастера – и Экзотическое) увеличивает свой Урон и Бронебойность на число, равное Бонусу Интеллекта Магоса. Это бонус действует в течение одного раунда.

Мастер брони

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

Специалист по механизмам

Отнюдь не все Магосы специализируются на военных технологиях. Некоторые предпочитают работать со множеством других видов устройств. Опытный Магос может заставить любой механизм работать лучше, расширяя его функционал или результативность. Один раз в день, в качестве Полного действия, Магос может увеличить эффективность любого устройства, не являющегося оружием или защитным приспособлением. Это повышает его производительность на 50%, будь то дальность сигнала, который оно передает, или количество продукции, что оно производит. Этот эффект длиться до конца сцены или столкновения (и может продолжать действовать – по решению Мастера). Окончательное решение того, какой именно эффект Магос может оказать на каждое конкретное устройство, остается за Мастером.

Улучшения Характеристик Магоса		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	3000	3500
Дальний бой	1000	1500
Сила	1500	2000
Выносливость	1000	1500
Ловкость	3000	3500
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила Воли	1500	2000
Товарищество	-	-

Улучшения Магоса на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Зов металла	500	Героический талант	Имплантаты Механикус
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в технологии	500	Мастерское умение	-
Равный (Адептус Механикус)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (выберите один)	-100	Талант Влияния	-
Плоть слаба (1)	500	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Крепкое телосложение*	500	Талант	-
Ремесло (любое)+10	500	Умение	-
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-
** Этот талант на этом ранге можно брать до трех раз*			

«Вселенная – это не мозаика, которую можно собрать и постигнуть. Она вечно изменяется лишь из-за того, что ты считаешь, что она изменяется лишь от того, что ты наблюдаешь за ней. Поистине могущественен не то, кто изучает каждую деталь мозаики, перебирая кусочек за кусочком, а то, кому достаточно лишь взглянуть на вселенную для того, чтобы изменить её»

- техномагос Гэл

Улучшения Магоса на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Эксперт по основному оружию	500	Героический талант	-
Родство с Машиной	500	Героический талант	Интеллект 30, Товарищество 30, Имплантаты Механикус
Равный (Ученые)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (выберите одну)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Механикус)
Соперник (Экклезиархия)	-300	Талант Влияния	-
Плоть слаба (2)	500	Талант	Плоть слаба (1)
Тяжелое оружие (выберите одно)	500	Талант	-
Крепкое телосложение*	500	Талант	-
Ремесло (любое)+20	500	Умение	-
Машинное облачение	1000	Талант	-
** Этот талант на этом ранге можно брать до трех раз*			

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

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

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

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

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

Улучшения Магоса на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Невероятная стойкость	500	Героический талант	Выносливость 40, Сила Воли 40
Чистка памяти	500	Дополнительный талант	Интеллект 45, Сила Воли 45
Покровители	800	Талант Влияния	-
Связан клятвами с Ангелами Смерти	800	Талант Влияния	-
Равный (Вольные торговцы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Культ) (выберите один)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Культ) (выберите один)
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Хорошая репутация (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Парящий (6)	2000	Особенность	Антигравитация
Сверхъестественная сила (*2)	2000	Особенность	Воплощение Машины

Парящий *(Hoverer)*

Существа с ограниченной способностью к полёту, неспособные подниматься над землей выше, чем на пару метров. Число в скобках обозначает скорость полёта. При полёте персонаж должен предпринимать как минимум одно действие Движения каждый Раунд, иначе он упадёт. Парящие в этом случае просто приземляются, не получая Урона. Подробности о полётах смотри в «Базовой книге правил и Книге инквизитора», стр. 420.

Бронированный *(Armor Plating)*

Существо заключено в бронированный панцирь, который увеличивает его Броню на всех частях тела на 2 единицы.

Коренастый *(Sturdy)*

Коренастое существо трудно сдвинуть с места, оно получает бонус +20 к Тестам на сопротивление Захвату и таланту Нокдаун

Псайкер Примарис

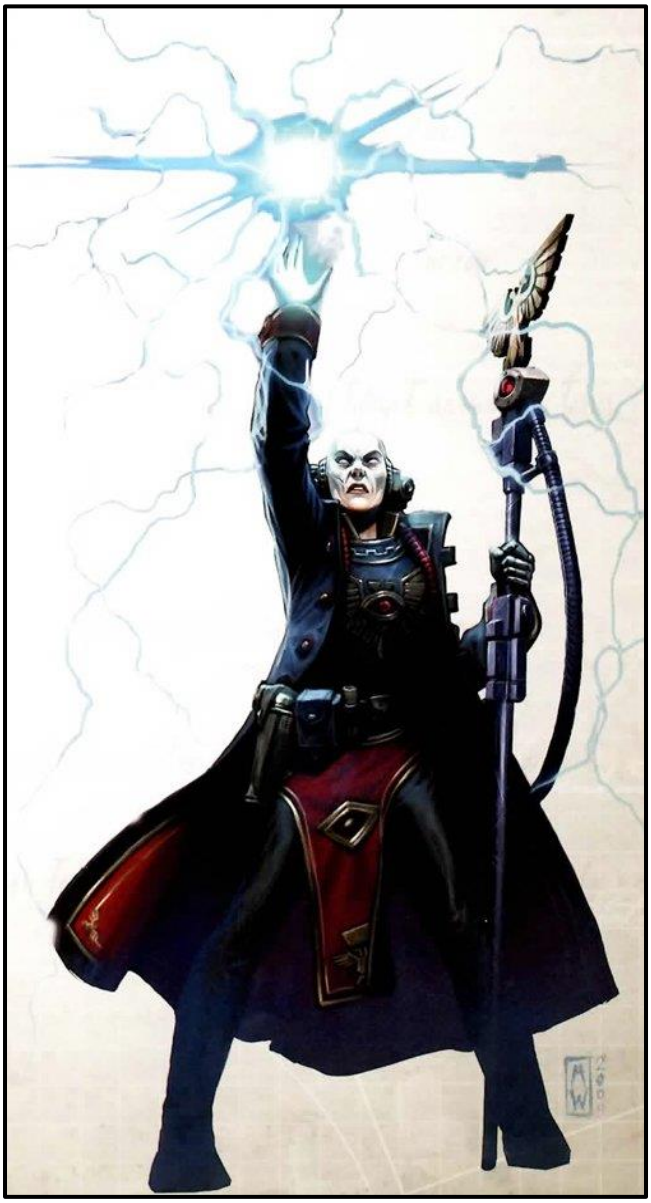
«Брось мне вызов, и я разорву твой разум и иссушу саму твою душу»

- псайкер Примарис Хаддрин Мальфум

В Империуме Человечества псайкера может ждать множество судеб. Большинство обречены с рождения – те, что слишком нестабильны или осквернены, отправляются поддерживать жизнь Императора и свет Астрономикона на Святой Терре, куда их отвозят Черные корабли. Остальные проходят подготовку в Адептус Астопатика, и некоторые, что выкажут надлежащие склонности, могут быть направлены для обучения в Инквизицию.

Отнюдь не все псайкеры равны по своей мощи. Те, что демонстрируют не только силу, но и способность контролировать её, отправляются на подготовку в Схоластику Псайкана. Там они учатся использовать свои таланты на благо Империума, искупая то, что они родились с греховной связью с ужасным Имматериумом. Те, кто смог пережить эти тренировки и испытания, становятся санкционированными псайкерами, а потом, развив свои способности до определенного уровня – псайкерами Примарис.

Как и санкционаты, псайкеры Примарис (также именуемые лордами-псайкерами) служат при одном из бесчисленных отделений Адептус Терра, будучи направлены туда Схоластикой Псайкана. К примеру, те, что выказывают большие способности в искусстве прорицания и телепатии, часто трудятся в рядах Администратума, где их способности могут очень помочь бюрократической машине Империума. Иных отправляют на службу в Имперскую Гвардию. И конечно, немалое число служит в Инквизиции, в качестве агентов Трона.



Для тех инквизиторов, что готовы им доверять, псайкеры Примарис предоставляют множество возможностей, которыми не обладают другие агенты Трона. Псайкер Примарис может превратить толпу врагов в пепел, узнать, что думает подозреваемый, сам не проронив ни слова, и даже выследить врага, перенеся своё сознание в Эмпирей.

Однако за эти невероятные способности нужно платить. Как и все их собратья, псайкеры Примарис вынуждены жить в вечном страхе, что их пожрет та стихия, из которой они черпают свои силы. Твари Варпа бродят на задворках сознания псайкера, только и, ожидая момента, когда он перенапряжет себя и его ментальная защита ослабнет. Чтобы помочь своим членам Схоластика Псайкана снабжает псайкеров Примарис некоторыми защитными системами. Некоторые из них вполне материальны – это микросхемы и нейроактивные кабели, вшитые в воротник или капюшон одежды, что носит псайкер. В пределах сектора Каликсида также существует практика вживления подобных устройств прямо в кости черепа. Эти системы позволяют носителю рассеивать избыток варп-энергии или легче переносить перегрузки. Кроме всего прочего, не следует забывать, что, как правило, псайкеры Примарис считаются очень ценным ресурсом, который стараются оберегать и не расходовать попусту.

Конечно, бывают ситуации, в которых даже самый могущественный и защищенный псайкер может поддаться пагубному влиянию Имматериума, что может привести к ужасающим последствиям вроде демонической одержимости или чего-то похуже. В такой ситуации, единственное, на что может рассчитывать псайкер – так это на то, что его ментальная подготовка позволит ему совершить самоубийство раньше, чем силы Варпа заставят его совершать убийства, расправляясь со своими товарищами, друзьями и просто невинными людьми.

Стартовые умения, таланты и имущество

Снаряжение: психосиловое оружие Среднего качества или силовое оружие Высшего качества, болт-пистолет Среднего качества или хеллпистолет, флак-броня Высшего качества, психофокус, знак полномочий, вокс-бусина.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Псайкера Примарис, вы автоматически получаете особенность Защитные системы Схоластики Псайкана. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Защитные системы Схоластики Псайкана

Охранные и психоактивные системы были хирургически имплантированы псайкеру Примарис, даруя ему некоторую степень защиты от сил Варпа. Каждый раз, когда Псайкер Примарис вынужден делать бросок по таблице Варп-прорывов (но не по таблице Варп-феноменов), он может изменить выброшенный результат на 1к5 (уменьшив или увеличив – по своему выбору). Кроме того, если Псайкер Примарис получает по этой таблице результат, связанный с одержимостью, он обязан предпринять Средний (+0) тест Силы Воли. Успех означает, что псайкер подчиняется вбитым в него рефлексам и совершает самоубийство, используя любое оружие, что держит в руках или свою мизерикордию. Псайкер может сжечь очко Судьбы, чтобы избежать смерти. В этом случае, псайкер вообще не считается подвергавшимся каком-либо эффекту.

Выберите одну особенность…

Боевой псайкер

Многие псайкеры Примарис служат в рядах Имперской Гвардии, среди высокопоставленных офицеров и командиров. Это, однако, не значит, что они не участвуют в битвах, и их довольно часто можно увидеть на линии фронта, где они учатся применять свои силы стремительно и безжалостно. Один раз за бой Псайкер Примарис может в качестве Свободного действия применить психосилу, что в обычных условиях требует Полного или Частичного действия для сотворения. Он может применить только одну психосилу в ход.

Укротитель Варпа

Некоторые псайкеры Примарис способны создавать островок спокойствия в Варпе вокруг себя, укрощая бушующие энергии Имматериума, и направляя их на сотворение своих психосил. Самоконтроль этих мастеров практически невозможно поколебать или разрушить даже варп-колдовством. Один раз за ход псайкер Примарис может игнорировать все исходящие из одного источника эффекты, влияющие на его способность вызывать Варп-прорывы или накладывающие какие-либо модификаторы на броски по таблице Варп-прорывов и Варп-феноменов. Если таковых источников несколько, персонаж должен в начале своего хода указать, эффект какого из них он хочет проигнорировать. Помните, что какие-либо факторы, блокирующие применение психосил (например, неприкасаемые) не могут быть проигнорированы с помощью этой способности, она действует только на те эффекты, что делают применение психосил более опасным или нестабильным.

Призрак в Варпе

Для Империума, и особенно, Инквизиции очень полезно иметь на службе псайкеров, что могут действовать, не оставляя следов. Таких людей боятся даже другие псайкеры, твердо уверенные, что подобные темные способности могут вести только ко злу. Один раз за игровую сессию, псайкер может использовать свою психосилу, не оставив никаких следов её применения. Кроме того, псайкер может применять её даже безо всяких звуковых или визуальных эффектов (если, конечно, они не требуются для успешной работы психосилы) Во всех остальных аспектах, эта психосила работает как обычно. Мастер может решить, что некоторые психосилы слишком могущественны или разрушительны, чтобы их мощь можно было скрыть подобным образом.

Улучшения Характеристик Псайкера Примарис		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	3000	3500
Дальний бой	1500	2000
Сила	1500	2000
Выносливость	1500	2000
Ловкость	3000	3500
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила Воли	1000	1500
Товарищество	3000	3500

Улучшения Псайкера Примарис на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Уклонение+20	700	Умение	Уклонение+10
Высшая психосила	1000	Талант	-
Варп-мастерство	400	Мастерское умение	-
Эксперт по оружию ближнего боя	400	Героический талант	-
Равный (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Революционер	800	Талант Влияния	-
Соперник (Экклезиархия)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Адепта Сороритас)	-200	Талант Влияния	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-

Улучшения Псайкера Примарис на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение*	700	Умение	-
Пси-рейтинг +1	800	Талант	Пси-рейтинг 1+
Мастерство в запретном знании	400	Мастерское умение	-
Эксперт по пистолетам	400	Героический талант	-
Предусмотрительный разум	500	Героический талант	-
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Астропаты)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астопаты)
Спящий агент	800	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Инквизиция)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Соперник (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	
Враг (Адепта Сороритас)	-400	Талант Влияния	Соперник (Адепта Сороритас)
** Этот талант на этом ранге можно брать до двух раз*			

Улучшения Псайкера Примарис на Ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Высшая психосила	1000	Талант	-
Мастерство в наблюдении	400	Мастерское умение	-
Каменное сердце	400	Героический талант	-
Равный (Культ) (выберите один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Ученые)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Навигаторы)
Хорошая репутация (Администратум)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Член Тирантийского кабала	400	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Преступность)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Экклезиархия)	-400	Талант Влияния	Соперник (Эккзелиархия)

Улучшения Псайкера Примарис на Ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Пси-рейтинг +1	800	Умение	Пси-рейтинг 1+
Крепкое телосложение	800	Талант	-
Мастерство в расследованиях	500	Мастерское умение	-
Мастерство в развлечениях	500	Мастерское умение	-
Тайный культист	700	Талант Влияния	-
Тайный культист	700	Талант Влияния	-
Равный (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Спящий агент	700	Талант Влияния	
Благочестивое созерцание	800	Талант Влияния	
Хорошая репутация (Ученые)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ученые)
Соперник (Средний класс)	-200	Талант Влияния	
Враг (Культ) (выберите один)	-300	Талант Влияния	Соперник (Культ) (выберите один)

Улучшения Псайкера Примарис на Ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Высшая психосила	1500	Умение	-
Мастерство в ученом знании	500	Мастерское умение	-
Всегда настороже	500	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Хорошая репутация (Военные)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Хорошая репутация (Знать)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Союзник Департаменто Мунитурум	400	Талант Влияния	-
Соперник (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Преступная группировка) (выберите одну)	-300	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)

Улучшения Псайкера Примарис на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Пси-рейтинг +1	800	Талант	Пси-рейтинг 1+
Град ударов	400	Героический талант	-
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (выберите один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Правительство)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Пустотники)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Сеньор	400	Талант Влияния	-
Враг (Адептус Арбитрес)	-300	Талант Влияния	-
Враг (Силовики)	-300	Талант Влияния	-
Сверхъестественная Сила Воли (*2)	1000	Особенность	-

Улучшения Псайкера Примарис на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Высшая психосила	1500	Талант	-
Великолепный фехтовальщик	500	Героический талант	-
Тайный культист	700	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Вольные торговцы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Имперский Флот)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Член каликсидской элиты	500	Талант Влияния	-
Соперник (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Правительство)	-300	Талант Влияния	-

Улучшения Псайкера Примарис на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Пси-рейтинг +1	500	Талант	Пси-рейтинг 1+
Истинный лидер	500	Героический талант	-
Невероятная стойкость	600	Героический талант	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (СПО)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Капитаны-хартисты)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Капитаны-хартисты)
Хорошая репутация (Вольные торговцы)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Вольные торговцы)
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Культ) (выберите один)	-300	Талант Влияния	Соперник (Культ) (выберите один)
Враг (Адептус Астартес)	-500	Талант Влияния	-
Враг (Оффицио Ассасинорум)	-500	Талант Влияния	-
Сверхъестественная Сила Воли (*3)	2000	Особенность	-

Мудрец

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

- адепт Гатасид (предположительно погибший)

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

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

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

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

Головы самых многознающих мудрецов полнятся сведениями, которые они постигли и отказываются забывать. Ум человека способен поглотить невероятные объемы информации, но лишь немногие используют этот дарованный Императором потенциал в полной мере. Некоторые, однако, сгибаются под тяжестью собранных знаний. Иногда они находят спасение в церебральных имплантатах, получаемых от Адептус Механикус, и жертвуют частью своей человечности ради увеличенного объема памяти. Другие освобождают часть своего мозга, удаляя воспоминания, которые они считают второстепенными, оставляя только самые важные. Такие люди становятся все более и более оторванными от реальности – как правило, они могут в мельчайших подробностях вспомнить любую минуту любого задания, возложенного на них инквизитором – но ничего не помнят о том, что происходит между этими заданиями. Выполняя свою миссию, мудрецы часто попадают в опасные ситуации, вытаскивать их из которых предстоит другим агентам. Очень часто, когда беглый осмотр информации сам собой переходит в полноценное исследование, мудрец может, увлекшись, и не подозревать, что его товарищи отбивают волны врагов, одну за другой, в то время как он работает с терминалом. Многие мудрецы имеют очень слабый инстинкт самосохранения, притупленный любопытством и жаждой новых знаний, которые ведут их вперед, невзирая на возможные риски. Но несмотря на все эти факторы, множество инквизиторов считают услуги доверенного мудреца совершенно незаменимыми в деле разоблачения врагов Империума.

Стартовые умения, таланты и имущество

Таланты: Равный (Ученые) (Талант Влияния)

Снаряжение: хеллпистолет Высшего качества или стаб-пистолет по выбору игрока, флак-броня Высшего качества, один кибернетический имплантат Высшего качества на выбор, церебральный разъем, автоперо, знак полномочий, инфопланшет, вокс-бусина.

Особенности Возвышения

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

Знание – сила

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

Выберите одну особенность…

Глубокая специализация

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

Неизвестное и безымянное

Во время своих исследований, мудрец собирает такое количество сведений, что, наверняка, будет знать хоть пару фактов о чем угодно. Мудрец считает все умения из группы Обыденного, Ученого и Запретного знания Базовыми. Кроме того, он может использовать эту способность для того, чтобы предпринять тест Знания (по своему выбору), чтобы узнать что-либо о какой-то вещи, для которой не существует отдельного умения из группы Обыденного, Ученого и Запретного знания. Впрочем, окончательное решение вопроса о том, что и о чем можно узнать таким образом, остается за Мастером. Кроме того, Мудрец получает дополнительную ступень успеха при любом успешном Следственном тесте.

Защищенный от скверны

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

Улучшения Характеристик Мудреца		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1500	2000
Сила	1500	2000
Выносливость	1500	2000
Ловкость	3000	3500
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила Воли	1000	1500
Товарищество	3000	3500

Улучшения Мудреца на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Предусмотрительный разум	500	Героический талант	Интеллект 40
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в языкознании	500	Мастерское умение	-
Широкая переписка	500	Талант Влияния	-
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Сверхъестественный Интеллект (*2)	1000	Особенность	-
Экзотическое оружие (Одно)	500	Талант	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Боевое построение	800	Талант	Интеллект 40
Полиглот	500	Талант	-
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-

Улучшения Мудреца на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в торговле	500	Мастерское умение	-
Мастерство в запретном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в ученом знании	500	Мастерское умение	-
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Эксперт по пистолетам	500	Героический талант	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Ментальная преграда	1000	Героический талант	Сила Воли 50
Широчайшие познания	700	Талант	-
Избранник судьбы	1000	Талант	-

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

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

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

Улучшения Мудреца на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Революционер	700	Талант Влияния	-
Союзник Департаменто Мунитoрум		Талант Влияния	-
Избранник судьбы		Талант	-
Равный (Адепта Сороритас)		Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)		Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)		Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Экклезиархия)		Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)		Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)		Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)		Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Астропаты)		Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Астропаты)

Улучшения Мудреца на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Член каликсидской элиты	700	Талант Влияния	-
Член Тирантийского кабала	800	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Культ) (выберите один)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Администратум)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Сверхъестественный Интеллект (*3)	2000	Особенность	Сверхъестественный Интеллект (*2)

Улучшения Мудреца на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Наперсник лорда сектора	700	Мастерское умение	-
Покровители	700	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Титаникус)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Ученые)	-100	Талант Влияния	-
Соперник (Инквизиция)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Враг (Экклезиархия)	-200	Талант Влияния	-
Сверхъестественный Интеллект (*4)	3000	Особенность	Сверхъестественный Интеллект (*3)
Избранник судьбы	1000	Талант	-

К вопросу о мудрецах-сороритас

Как и с системой талантов Веры, так и с игрой за Адепта Сороритас в Dark Heresy возникает определенная путаница.

● В «Книге инквизитора» нам представлена Профессия «Адепта Сороритас», которая отражает «сороритку вообще».

● В «Крови мучеников» нам представлена Профессия «Сестра битвы», которая отражает сороритку из боевого ордена, а также три Альтернативных Ранга – «Сестра-госпитальерка», «Сестра-диалогус» и «Сестра-фамулус» – предназначенных для женщин-Адептов и женщин-Клириков. Выбрав такой Ранг, персонаж игромеханически остается Адептом или Клириком, но с точки зрения игровой вселенной он является членом Адепта Сороритас.

● В «Возвышении» говорится, что персонажи-Адепта Сороритас (имеется в виду Профессия из «Книги инквизитора») могут становиться Инквизиторами, Дознавателями, Крестоносцами и Понтификами. Касательно персонажей с Профессией «Сестра битвы» из «Крови мучеников» или женщин-Адептов и Клириков, имеющих Альтернативные Ранги, не сказано ничего, но игромеханически, такие персонажи остаются Адептами и Клириками, а значит, им доступны стандартные варианты их Профессий, в т. ч. Мудрец.

● В мини-дополнении «Ересь порождает возмездие» нам представлена новая Профессия Возвышения – Палатина. Там указывается, что Палатинами могут (но не обязаны) стать сестры, как из «Книги инквизитора», так и из «Крови мучеников». В качестве вариантов Профессии Возвышения для Сестры битвы перечислены Крестоносец, Понтифик, Палантина и (очень редко) Инквизитор. Для «сестер из небоевых орденов» доступны Крестоносец, Понтифик, Мудрец и Инквизитор. При этом в следующем же абзаце упоминается, что для становления Палатиной необязательно быть сестрой битвы, а сороритка из «Книги инквизитора» может быть как сестрой из боевого, так и из небоевого ордена.

● Похоже, что ситуация тут такая же, как с талантами Веры – в более поздней книге изложена более стройная система, которую нужно использовать, а то, что было раньше – забыть как страшный сон.

Штурмовик

«Валькирия Бета, начинай снижение, высота пятьдесят метров. Отряд Прим, готовиться к высадке! Последний, кто очутиться на земле, потащит мой рюкзак!»

- сержант Марк Блайн готовит свою сотую высадку

Штурмовики, столь презираемые обычными гвардейцами – обычно они называют их «славными мальчиками» или «игрушечными солдатиками» – без сомнения, заслуженно считаются элитой Имперской Гвардии. Закованный в панцирные доспехи, вооруженный высокомощными бронебойными хеллганами и снабженный другим специальным снаряжением, один-единственный отряд штурмовиков может быть опаснее, чем целая рота обычных гвардейцев.

Большинство штурмовиков – это дети погибших имперских служащих высокого ранга – таких как офицеры Имперской Гвардии или Флота, члены Администратума или Адептус Арбитрес. Этих сирот принимают в один из приютов Схолы Прогениум, разбросанных по всей галактике, и воспитывают там. Воспитанники Схол получают выдающееся образование, которое им обеспечивает режим из непрекращающихся молитв, обучения и физических упражнений. Их учат любить Императора, превращая его почитание в абсолютную верность и готовность выплатить свой долг Империуму, что приложил столько усилий, чтобы воспитать их.

Вырастая, те ученики Схолы, что выказывают наличие должных навыков и склонностей, подвергаются ещё более изнурительным тренировкам. Немногие выдерживают их, а иные и вовсе не выживают. Остальные же становятся имперскими штурмовиками.

Штурмовики – бойцы специального назначения, отделения или роты которых придают обычным гвардейским полкам для их усиления или поддержки. Они готовы выполнить любое задание, будь то диверсия, десантная высадка, прямой штурм позиций противника или долгие действия в тылу врага.

В силу своей универсальности и компетентности, штурмовики часто привлекают внимание Инквизиции. Святые Ордосы не содержат больших армий, но отдельным их членам в ходе их расследований, часто нужны профессиональные солдаты. В таком случае они нередко прибегают к услугам отряда штурмовиков, переводя их из полка Гвардии под свое командование до конца операции. Некоторые, более воинственные инквизиторы вполне могут наладить отношения с определенным отрядом этих воинов и оставить их на своей службе на долгое время. Бывает и так, что впечатленный умениями одного из штурмовиков, инквизитор навсегда зачисляет его в свою свиту.

Обучение, которое проходили штурмовики, подразумевает, что они вряд ли будут принимать деятельное участие в тайных расследованиях и операциях инквизитора. Из их программ обучения в Схоле Прогениум ради сохранения их душевной чистоты, было намеренно исключено все, что касается эзотерики, древних и запретных тайн и знаний. Тем не менее, штурмовики – ценные слуги Инквизиции. Немногие из агентов Трона лучше подготовлены к сражениям против мутантов, ксеносов и еретиков. Имперские штурмовики – это истинные профессионалы, неважно, командуют они очищением подулья от еретического культа, высаживаются ли прямо на головы ксеносам или ведут остальных агентов Трона в вихре боя.

Стартовые умения, таланты и имущество

Снаряжение: панцирный доспех штурмовика Хорошего качества, хеллган Хорошего качества, хеллпистолет Хорошего качества, три фраг-гранаты, три крак-гранаты, знак полномочий, «Памятка Имперского гвардейца для поднятия боевого духа (Каликсидское издание)».

Особенности Возвышения

Выбирая путь Штурмовика, вы автоматически получаете особенность Привычка к снаряжению. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Привычка к снаряжению

Штурмовиков учат искусному обращению с любым оружием и снаряжением, что можно найти в арсеналах Империума. Однако наибольшее внимание уделяется их самой знаменитой экипировке – хеллганам и панцирным доспехам. Когда штурмовик стреляет из хеллгана или хеллпистолета, это оружие получает особенность Разрывное – таков результат долгих тренировок. Кроме того, когда персонаж носит стандартный панцирный доспех (выпущенный в Империуме), он считает его ничего не весящим и имеющим на одну ступень Качества выше – поскольку штурмовиков специально обучают использованию таких доспехов и уходу за ними. К примеру, если персонаж носит панцирь Среднего качества, то он считается для него панцирем Хорошего качества.

Выберите одну особенность…

Десантник

Полки штурмовиков используют множество видов техники, как транспортов, так и боевых машин. Десантные высадки со штурмовых транспортов «Валькирия» - это то, в чем они особенно искусны. Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам, сделанным для управления любой военной техникой – боевой машиной, шагателем, скиммером или воздушным судном. При использовании гравишютов, штурмовик автоматически проходит тесты, сделанные для того, чтобы раскрыть свой гравишют.

Разведчик

Подразделения штурмовиков нередко используют для разведки или секретных операций (это ещё одна из причин того, почему они столь любимы Инквизицией). Часто целые роты штурмовиков проходят специальное обучение искусству скрытности и тайного проникновения. Штурмовик получает бонус +10 к тестам Скрытности и Бесшумного шага и +2 к Инициативе. Однако панцирный доспех – это самый тяжелый вид брони, которую можно носить, не лишаясь этого бонуса. В игровых терминах, это значит, что любой доспех, предоставляющий более 7 очков Брони, отменяет эти преимущества.

Полевой командир

Всех штурмовиков обучают действовать стремительно и агрессивно. Особенно одаренные из них проходят дополнительные тренировки по командованию своими товарищами на поле боя. Один раз за бой, в качестве Полного действия, штурмовик может пройти Средний (+0) тест Командования, чтобы координировать и направлять действия своих союзников. Если тест пройден, все союзники штурмовика, слышавшие его приказы (включая и тех, что слышали его по воксу или посредством психосил), в течение этого хода получают бонус +2 к своей Инициативе и могут перебрасывать проваленные тесты на Дальний бой. Этот переброс допустим только для ручного оружия, он не распространяется на орудия, установленные на технике.

Улучшения Характеристик Штурмовика		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1000	1500
Дальний бой	1000	1500
Сила	1000	1500
Выносливость	1500	2000
Ловкость	1500	2000
Интеллект	3000	3500
Восприятие	1500	2000
Сила Воли	3000	3500
Товарищество	3000	3500

Улучшения Штурмовика на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	700	Умение	Бдительность
Химия+10	700	Умение	Химия
Командование+10	700	Умение	Командование
Скрытность+10	700	Умение	Скрытность
Допрос+10	700	Умение	Допрос
Запугивание+10	700	Умение	Запугивание
Бесшумный шаг+10	700	Умение	Бесшумный шаг
Стремительная атака	700	Талант	Ближний бой 36
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в атлетике	500	Мастерское умение	-
Мастерство в выживании	500	Мастерское умение	-
Эксперт по пистолетам	500	Героический талант	-
Эксперт по основному оружию	500	Героический талант	-
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Могучий разум	500	Талант	Сила Воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-

Улучшения Штурмовика на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	700	Умение	Бдительность+10
Химия+20	700	Умение	Химия+10
Командование+20	700	Умение	Командование+10
Скрытность+20	700	Умение	Скрытность+10
Допрос+20	700	Умение	Допрос+10
Запугивание+20	700	Умение	Запугивание+10
Бесшумный шаг+20	700	Умение	Бесшумный шаг+10
Молниеносная атака	700	Талант	Стремительная атака
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в вождении	400	Мастерское умение	-
Эксперт по тяжелому оружию	700	Героический талант	-
Эксперт по оружию ближнего боя	700	Героический талант	-
Несравненный стрелок	700	Героический талант	-
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)

Улучшения Штурмовика на Ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Одаренный (Командование)	700	Талант	-
Одаренный (Запугивание)	700	Талант	-
Мастерство в скрытности	400	Мастерское умение	-
Мастерство в технологии	700	Мастерское умение	-
Берсерк	700	Героический талант	-
Невероятная стойкость	700	Героический талант	-
Равный (Жители миров смерти)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители диких миров)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Силовики)	-200	Талант Влияния	-

Улучшения Штурмовика на Ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в наблюдении	400	Мастерское умение	-
Мастерство в пилотировании	400	Мастерское умение	-
Смертельный удар	500	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 40
Град ударов	500	Героический талант	-
Каменное сердце	600	Героический талант	-
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (СПО)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Жители миров смерти)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители миров смерти)
Кулачный боец	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35

Улучшения Штурмовика на Ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в развлечениях	500	Мастерское умение	-
Истинный лидер	600	Героический талант	-
Равный (Инквизиция)	700	Героический талант	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (выберите одну)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Жители диких миров)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители диких миров)
Хорошая репутация (Военные)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Знаменитый воин	1000	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Жители планеты) (выберите одну)	-300	Талант Влияния	-
Боевое построение	700	Талант	Интеллект 40
Защитник	500	Талант	Ловкость 40
Выбор цели	500	Талант	Дальний бой 40

Улучшения Штурмовика на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Святой стрелок	500	Героический талант	-
Равный (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Адептус Арбитрес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Имперский Флот)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Пустотники)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Пустотники)
Хорошая репутация (Инквизиция)	400	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Враг (Преступная группировка) (выберите одну)	-300	Талант Влияния	Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)
Мастер кулачного боя	700	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 45, Кулачный боец.

Улучшения Штурмовика на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в расследованиях	600	Мастерское умение	-
Безграничная ненависть	600	Героический талант	-
Равный (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (выберите один)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Культ) (выберите один)	-400	Талант Влияния	Соперник (Культ) (выберите один)
Враг (Жители планеты) (выберите одну)	-500	Талант Влияния	Соперник (Жители планеты) (выберите одну)
Член Тирантийского кабала	700	Талант Влияния	-
Крепкое телосложение (*3)	500	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Мастер боя без оружия	600	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45

Улучшения Штурмовика на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Равный (Адептус Титаникус)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Адептус Астартес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Покровители	500	Талант Влияния	-
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Культ) (выберите один)	-400	Талант Влияния	Соперник (Культ) (выберите один)
Избранник судьбы	1000	Талант	-

«Смерть – это не поражение, ибо смерть может быть славной. Страх – не поражение, ибо страх можно побороть; единственная возможность потерпеть поражение – это неисполнение приказа, ибо даже малейшее промедление в этом может привести к позорной гибели»

- Либер Прогениум, том 1

Ассасин Виндикар

«Exitus Acta Probat: Исход – вот суд деяний»

- диктат Виндикар

Имперские ассасины – это специально обученные, подготовленные и снаряженные убийцы, что служат Оффицио Ассасинорум, и, по приказу Верховных лордов Терры, устраняют угрозы Империуму Человечества. Набираемые среди самых безжалостных головорезов и охотников за головами всей галактики, имперские ассасины – устрашающий символ мощи Империума. Ассасинов обучают в специальных Храмах, каждый из которых обладает своим уникальным стилем и подходом к искусству смерти.

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

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

По прибытию будущие ассасины распределяются между Храмами Оффицио Ассасинорум и приступают к обучению, ещё более суровому и тщательному, чем было раньше. Рекрутов испытывают на пределе их возможностей – они целыми днями сражаются со сложными и смертоносными боевыми механизмами, осваивают оружие, специальное снаряжение и боевые техники своего Храма. Таким образом, Оффицио Ассасинорум создает для Верховных лордов Терры самое совершенное и эффективное живое оружие – смертоносных имперских ассасинов.

Ассасины Храма Виндикар – мастера снайперской стрельбы. Они не знают равных в том, чтобы оставаться невидимыми и неслышимыми; они – смертоносные тени, что скрытно наносят удар и исчезают. Эти ассасины убивают вражеских вождей одним точным, уверенным выстрелом. Невидимым и не оставляющим следов снайперам часто приходится приносить божественное возмездие лжецам и демагогам, что зажигательными речами подчиняют себе целые толпы простаков. Множество фальшивых священников, проповедующих лживые верования пали от пули Виндикара. Смерть прямо на площади или за трибуной – вечный страх всех мятежников, вождей культов и революционеров, выступающих против Империума. Когда такие харизматичные лидеры погибают от рук безликих слуг Императора, их последователи мигом теряют свою храбрость и запал. Так один выстрел уничтожает целую ересь.

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

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

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

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

Множество раз те, кто никогда не видел ассасинов Виндикар в деле, принимали их за обычных снайперов. Но агенты Трона, что работают бок о бок с имперским ассасином, знают, что эти выдающиеся убийцы – больше, чем просто сумма составляющих. Помимо своих отточенных навыков и снаряжения, эти люди обладают уникальным взглядом на любую ситуацию, в которой они всегда могут быстро оценить риски и последствия. Хотя ассасины Виндикар часто считаются мрачными и лишенными чувства юмора людьми, с довольно сухим и саркастичным складом ума, на деле среди них встречаются весьма нестандартно и творчески мыслящие личности. В ходе выполнения своих заданий имперские ассасины часто находят необычные решения тех проблем, что стоят между ними и их жертвой.

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

Стартовые умения, таланты и имущество

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

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

Особенности Возвышения

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

Храмовый ассасин

Тренировки и аугментации превращают имперских ассасинов в настоящие машины смерти. Они существуют только для исполнения своего долга, а их плоть и разум изменены так, чтобы быть наиболее полезными Императору и Империуму. Подобное физическое превосходство предоставляет имперским ассасинам следующие преимущества. Во-первых, благодаря совершенству своей физической формы, они могут перебрасывать тесты на Акробатику, Лазанье, Побег и Плавание. Во-вторых, невероятная ловкость ассасинов предоставляет им дополнительные Реакции, количество которых равняется Бонусу Ловкости персонажа. Эти Реакции можно использовать только для того, чтобы совершать Уклонения или Парирования. От одной вражеской атаки ассасин может применить Уклонение или Парирование только один раз. Кроме того, персонаж может попытаться с помощью Уклонения избежать атаки, от которой не смог бы спастись Уклонением обычный человек. Это может быть большой взрыв, в область поражения которого попал ассасин, огромная нога титана, что пытается растоптать его или направленная в героя невидимая психическая атака – окончательное решение о том, от чего может спасти эта способность ассасина остается за Мастером.

Выберите одну особенность…

Потерянное прошлое

Очищение памяти – обычная практика для тех, кого принимают в Храм. Эта процедура полностью стирает личность, но укрепляет разум. Выбрав эту особенность, ассасин теряет все накопленные им очки Безумия и Порчи, и все вызванные ими эффекты. Однако, кроме этого, он теряет текущие значения Интеллекта, Силы Воли и Товарищества, вместе со всеми уже приобретенными для них улучшениями. Игрок должен сгенерировать новые значения этих Характеристик – отныне они равны 2к10+20. Все эффекты от Наборов перехода оказывают свой эффект уже после генерации новых значений Характеристик.

На заметку: эта особенность не может сочетаться с Наборами перехода или талантами, что понижают количество Порчи или Безумия.

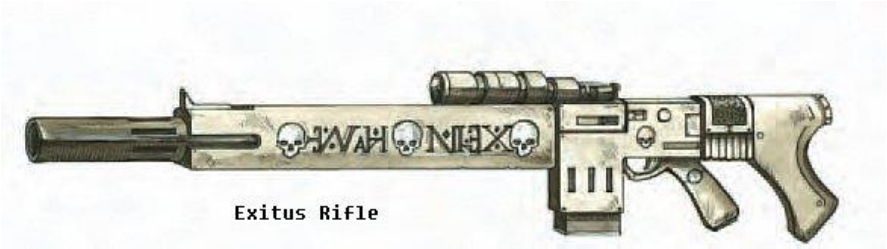
Серия убийств

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

Невосприимчивость

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

Улучшения Характеристик Ассасина Виндикар		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1000	1500
Сила	3000	5000
Выносливость	3000	5000
Ловкость	1000	1500
Интеллект	1500	2000
Восприятие	1000	1500
Сила Воли	1500	2000
Товарищество	3000	5000



Улучшения Ассасина Виндикар на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Инквизиция)	500	Умение	-
Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)	500	Умение	-
Тайный язык (Агенты Трона)	500	Умение	-
Ученое знание (Тактика Империалис)	500	Умение	-
Язык (Высокий готик)	500	Умение	-
Мастерство в атлетике	800	Мастерское умение	-
Бесстрашие	700	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Эксперт по основному оружию	800	Героический талант	-
Эксперт по пистолетам	800	Героический талант	-
Несравненный стрелок	800	Героический талант	-
Сверхъестественная ловкость (*2)	1000	Особенность	-

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

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

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

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

Улучшения Ассасина Виндикар на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Инквизиция)+20	700	Умение	Запретное знание (Инквизиция)+10
Ученое знание (Химия)+20	700	Умение	Ученое знание (Химия)+10
Ученое знание (Имперская Вера)+10	700	Умение	Ученое знание (Имперская Вера)
Ученое знание (Имперская Вера)+20	700	Умение	Ученое знание (Имперская Вера)+10
Экзотическое оружие (одно)	700	Талант	-
Равный (Инквизиция)	700	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Мастер боя без оружия	800	Героический талант	Ближний бой 45, Ловкость 45

Улучшения Ассасина Виндикар на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Шифры (агенты Трона)+10	700	Умение	Шифры (агенты Трона)
Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)+20	700	Умение	Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)+10
Тайный язык (агенты Трона)+10	700	Умение	Тайный язык (агенты Трона)
Ученое знание (Правосудие)+20	700	Умение	Ученое знание (Правосудие)+10
Язык (высокий готик)+10	700	Умение	Язык (высокий готик)
Экзотическое оружие (одно)	700	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-

Улучшения Ассасина Виндикар на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Шифры (Агенты Трона)+20	700	Умение	Шифры (агенты Трона)+10
Тайный язык (Агенты Трона)+20	700	Умение	Тайный язык (агенты Трона)+10
Язык (Высокий готик)+20	700	Умение	Язык (высокий готик)+10
Хорошая репутация (Инквизиция)	700	Талант	-
Экзотическое оруижие (Одно)	700	Талант	-
Крепкое телосложение	700	Талант	-
Невероятная стойкость	800	Талант	Выносливость 40, Сила Воли 40
Сверхъестественная скорость (*2)	600	Особенность	-

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

- Директива Ассасинорума

Инквизитор

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

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

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

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

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

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

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

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

Стартовые умения, таланты и имущество

Таланты: Равный (Инквизиция)

Снаряжение: автопистолет Высшего качества или болт-пистолет, силовой меч Среднего качества или цепной меч Высшего качества, инсигния инквизитора, одно наперстное оружие на выбор игрока, вокс-бусина.

Особенности Возвышения

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

Несгибаемая воля Инквизиции

Инквизитор должен обладать могучей силой воли, которая позволит ему без страха встречать страшнейшие ужасы галактики и противостоять им. Никто из носящих инсигнию не смог бы дей-

ствовать без поддерживающей его железной воли. Один раз за игровую сессию, инквизитор может автоматически пройти тест Силы Воли (это может быть не только тест Характеристики, но и тест умения, основанного на Силе Воли или сотворение психосилы). Если количество ступеней успеха будет важно, считайте, что инквизитор выбросил 01 на кубах. Эта способность может быть применена как до, так и после собственно броска кубов, а её использование допускается всегда, независимо от других модификаторов.

Выберите одну особенность…

Закаленный разум

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

Дар псайкера

Многие инквизиторы – психические одаренные люди, а их могучая воля и знания о Варпе ведут их по пути псайкера. Персонаж уже должен быть псайкером, чтобы выбрать эту особенность. Вы можете получать в качестве Элитных улучшений: Малые психосилы – за 500 ОО, Психосилы – за 750 ОО, Высшие психосилы – за 2000 ОО. Также в качестве Элитного улучшения, вы можете увеличивать ваш Пси-рейтинг на 1 за 1500 ОО. Цена на Высшие психосилы может быть уменьшена обычным способом (см. раздел «Психическое Возвышение» в главе 5)

Чистота – вот единственная защита

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

Улучшения Характеристик Инквизитора		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1500	2000
Сила	3000	3500
Выносливость	3000	3500
Ловкость	1500	2000
Интеллект	1000	1500
Восприятие	1000	1500
Сила Воли	1000	1500
Товарищество	1000	1500

Улучшения Инквизитора на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Эксперт по основному оружию	500	Героический талант	-
Мастерство в убеждении	700	Мастерское умение	-
Мастерство в вождении	500	Мастерское умение	-
Мастерство в запретном знании	700	Мастерское умение	-
Мастерство в расследованиях	700	Мастерское умение	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Равный (Жители диких миров)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители ульев)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Преступная группировка) (выберите одну)	700*	Талант Влияния	-
Равный (Капитаны-хартисты)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Навигаторы)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Преступный мир)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Агентурная сеть	700	Талант Влияния	-
Сверхъестественная Сила Воли (*2)	1000	Особенность	-
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-
** Очевидно, это опечатка, и стоить этот талант должен -200 или -100 ОО*			

Улучшения Инквизитора на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Истинный лидер	700	Героический талант	Товарищество 30, Сила Воли 30, Командование
Ментальная преграда	700	Героический талант	Сила Воли 50
Эксперт по пистолетам	500	Героический талант	-
Мастерство в языкознании	700	Мастерское умение	-
Широкая переписка	700	Талант Влияния	-
Равный (Ученые)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперская Гвардия)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители планеты) (Выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (Выберите один)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Преступный мир)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Преступная группировка) (Выберите одну)	-200	Талант Влияния	-
Мастерство в обыденном знании	500	Мастерское умение	-
Мастерство в наблюдении	700	Мастерское умение	-
Мастерство в скрытности	700	Мастерское умение	-

Улучшения Инквизитора на Ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Невероятная стойкость	700	Героический талант	Выносливость 40, Сила Воли 40
Мастерство в ученом знании	700	Мастерское умение	-
Мастерство в темных делах	700	Мастерское умение	-
Серый кардинал	700	Талант Влияния	-
Благочестивое созерцание	700	Талант Влияния	-
Сеньор	700	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Астропаты)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Жители миров смерти)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Пустотники)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Экклезиархия)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Жители диких миров)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, (Жители диких миров)
Хорошая репутация (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Хорошая репутация (Жители ульев)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители ульев)
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Эксперт по оружию ближнего боя	500	Героический талант	-
Несравненный стрелок	500	Героический талант	Дальний бой 40

Улучшения Инквизитора на Ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Мастерство в криптографии	700	Мастерское умение	-
Мастерство в выживании	700	Мастерское умение	-
Знаменитый воин	700	Талант Влияния	-
Революционер	700	Талант Влияния	-
Спящий агент	700	Талант Влияния	-
Примиритель	700	Талант Влияния	-
Соперник (Силовики)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Хорошая репутация (Ученые)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ученые)
Хорошая репутация (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Экклезиархия)
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Средний класс)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Жители планеты) (выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Жители планеты) (выберите одну)
Хорошая репутация (Рабочие)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Рабочие)
Соперник (одна фракция Инквизиции)	-300	Талант Влияния	-
Соперник (один инквизитор)	-300	Талант Влияния	-

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

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

Улучшения Инквизитора на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Чистая вера	700	Талант веры	-
Безграничная ненависть	700	Героический талант	Товарищество 30
Безоговорочный монодоминант	700	Талант Влияния	-
Связан клятвами с Ангелами смерти	800	Талант Влияния	-
Равный (Оффицио Ассасинорум)	800	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Адептус Механикус)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Капитаны-хартисты)	-100	Талант Влияния	-
Враг (Навигаторы)	-100	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	800	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Адептус Механикус)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Механикус)
Хорошая репутация (Культ) (выберите один)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Культ) (выберите один)
Враг (Адептус Арбитрес)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Администратум)	-200	Талант Влияния	-

Улучшения Инквизитора на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Очисти нечистое	700	Талант веры	Чистая вера
Град ударов	800	Героический талант	Ближний бой 35, Ловкость 40
Чистка памяти	800	Дополнительный талант	Интеллект 45, Сила Воли 45
Покровители	800	Талант Влияния	-
Соперник (Вольные торговцы)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Инквизиция)	-200	Талант Влияния	-
Соперник (Оффицио Ассасинорум)	-200	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адепта Сороритас)
Хорошая репутация (Преступная группировка) (выберите одну)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Преступная группировка) (выберите одну)
Хорошая репутация (Вольные торговцы)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Вольные торговцы)
Враг (Адептус Астартес)	-300	Талант Влияния	-
Враг (Адепта Сороритас)	-200	Талант Влияния	-
Враг (Астропаты)	-100	Талант Влияния	-
Враг (Навигаторы)	-100	Талант Влияния	-
Сверхъестественная Сила Воли (*3)	2000	Особенность	Сверхъестественная Сила Воли (*2)

+++ Доклад Ордо Редактус+++

+++ Выдержки из документа «Ветви Инквизиции» +++

+++ Выделено к удалению 978.M41 +++

НАЗВАНИЕ – ВРЕМЯ ОСНОВАНИЯ – РАЗМЕР – СФЕРА ИНТЕРЕСОВ

Ордо Эгис – M40 – Неизвестно – Кадианские врага

Ордо Астартес – M32 – Более 50 инквизиторов – Ордена Адептус Астартес

Ордо Астра – M34 – Менее 50 инквизиторов – Звездная картография

Ордо Барбарус – Неизвестно – менее 10 инквизиторов – Преиндустриальные миры

Ордо Кустодиум – M35 – Более 50 инквизиторов – Терра

Ордо Десолатус – Неизвестно – 1 инквизитор – Неизвестно

Ордо Экскориум – Неизвестно – Более 100 инквизиторов – Наблюдение за экстерминатусами

Ордо Милитарум – M35 – Более 500 инквизиторов – Имперская Гвардия

Ордо Некрос – M37 – 5 инквизиторов – Неизвестно

Ордо Санкторум – M36 – Неизвестно – Экклезиархия

Ордо Скриптус – M38 – 6 инквизиторов – Оффицио Хисторика на Терре

Ордо Сенаторум – M33 – Неизвестно – Неизвестно

Ордо Танатос – Неизвестно – Неизвестно – Неизвестно

Ордо Вигилус – M37 – Неизвестно – Ордо Некрос

Палатина

«Пусть тебя одолевают сомнения, пусть вихрь войны грозит поглотить тебя, а все известные тебе истины окажутся ложью – будь силен, ибо Император с собой. Ни одна армия не устроит против Него, ни один ксенос не останется живым, и ни один еретик не уйдет от возмездия. Не бойся, ибо с тобой мы – Его дочери, несущие его святой гнев в очищающем пламени!»

- проповедь Экстермис канониссы Вейл при Второй осаде Ваксанида.

Адепта Сороритас – искусные служители Экклезиархии, несущие возмездие врагам Императора и милосердие – его верным подданным. Палатины Адепта Сороритас – это заслуженные и испытанные члены Сестринства, что исполняют какие-либо важные задания или возглавляют сестер на поле боя. Эти женщины обладают немалым влиянием и часто работают бок о бок с инквизиторами или имперскими генералами, в своем стремлении защитить человечество в эти темные времена.

Несмотря на то, что палатины всегда хорошо разбираются в писаниях, житиях святых и ежедневных молитвах, их главное предназначение – вести за собой своих сестер. Многие палатины на всю жизнь остаются чрезвычайно воинственными и уделяют много времени тренировке, заботясь как о себе, так и отданных под её командование.

Получение сана палатины в боевых орденах Сороритас, как правило, – результат обычного продвижения вверх по служебной лестнице, в чем особенно преуспевают сестры-ветераны, не раз испытанные на поле битвы. Как правило, будущих палатин отбирают их числа старших сестер, проявивших лидерские качества и твердую веру. В Каликсиде, однако же, нередко решающим фактором становится служба сестры в качестве аколита при инквизиторе Ордо Еретикус. Служение Святым Ордосом делает таких сестер орудиями божественной справедливости. Сороритас должны быть первыми, кто откликается на зов инквизитора, которому нужны лучшие из тех, что может дать Экклезиархия.

Будучи ответственной за важное задание, палатина должна сдерживать бушующее в ней пламя веры, одновременно воспитывая такое же в своих подопечных. Многие палатины и вовсе могут работать бок о бок с такими одиозными личностями, как инквизиторы-радикалы или даже ксеносы. Непоколебимая вера сестры до поры сдерживает ненависть к ним, что однажды выплеснется с непредставимой яростью, предавая каре и проклятию бывших «союзников».

Сестра, служащая Святым Ордосам, будто бы обитает в двух мирах. В первом есть лишь её орден и её вера, во втором – лишь её долг как агента Трона. Это очень опасный путь, ведь каждое задание инквизитора подвергает палатину и её миссию опасности встрече с ересью.

Род занятий палатины, во многом, определяется её орденом. Боевые ордена редко взаимодействуют с каким-либо имперскими организациями, кроме Имперской Гвардии, Экклезиархии, и, изредка, Инквизиции. Присутствие Сестринства обеспечивает им духовное наставление и руководство. Сороритас – очень ценные союзники для Инквизиции, что не раз пресекали деятельность еретиков ещё до того, как она начинала распространяться.

Сестринство первым наносит удар, как только ересь поднимает голову. Палатина, несмотря на то большая часть её времени уходит на обучение новых поколений Сороритас, также принимает участие в битвах, и палатина в бою – это зрелище, которое нужно видеть. Кроме лучшего оружия, доспехов и священных реликвий ордена, она вооружена многолетним опытом и знанием природы ереси. Каждое сражение, которым палатина командует с линии фронта, может стать для неё последним, и если это действительно окажется так – она готова принять свою судьбу и предстать перед Императором.

В Каликсиде множество палатин, которых возвели в этот сан, вместо их предшественниц, принявших мученичество на поле боя. Несмотря, что по-настоящему тяжелые потери в этом секторе Сестринство не несет, очень многие отправляются к Императору именно в результате насильственной смерти. Этот факт немало говорит о том, с какой охотой палатины подвергают себя опасности, сражаясь вместе с теми, кто находится под их командованием. Они – истинные мученики Его воли.

Ордена Фамулус и Диалогус, обладают немалой политической силой и влиянием в Трезубце и Сияющем соборе, как и боевые ордена. Госпитальерки, напротив, не вмешиваются в политические интриги, если это не связано с их работой. Однако за пределами ученых сообществ и дворцов Инквизиции именно боевые ордена обладают наибольшим влиянием на обычных имперских граждан.

Стартовые умения, таланты и имущество

Снаряжение: болтер Годвин-де'Аз Высшего качества, болт-пистолет Высшего качества, цепной меч Высшего качества, силовая броня Сороритас Высшего качества, кольцо Права голоса, копия «Правил Сороритас», писчий набор, защитное облачение Высшего качества. Кроме того, Палатина может, как свободно реквизировать любое снаряжение из арсеналов своего ордена (см. книгу «Кровь мучеников»), так и использовать Влияние для реквизиций.

Особенности Возвышения

Выбирая путь Палатины, вы автоматически получаете особенность Любимица Императора. Также вы можете выбрать одну особенность из перечисленных ниже.

Любимица Императора

Сила веры палатины настолько сильна, что порча Варпа не властна над ней. Палатина невосприимчива к эффектам накопленных ей очков Порчи. Кроме того, все полученные ей очки Порчи и Безумия уменьшаются на её Бонус Силы Воли до минимума в 1. Когда Палатина достигает 100 очков Порчи, персонаж должен покинуть игру. Как именно это произойдет – решать Мастеру, но многие палатины искупают свои грехи мученичеством.

Выберите одну особенность…

Чудотворица

Палатина принадлежит к тем немногим людям, что способны совершать чудеса во имя Императора, что многими считается безоговорочным доказательством его божественного могущества. Один раз за игровую сессию Палатина может, потратив очко Судьбы, получить такой эффект, как если бы она сожгла его. Эффект такой силы длиться только в течение одной сцены, даже если в нормальных условиях, он должен сохранятся дольше.

Героиня ордена

Бесчисленное множество битв на разных мирах отточило умение палатины обращаться с оружием. В бою с врагами, против которых у Палатины есть талант Ненависть, её оружие считается имеющим особенности Освященное и Проверенное (3). Кроме того, Палатина автоматически подтверждает Праведную ярость, сражаясь с такими противниками.

Улучшения Характеристик Палатины		
Характеристика	**Героическое улучшение**	**Мастерское улучшение**
Ближний бой	1500	2000
Дальний бой	1000	1500
Сила	1500	2000
Выносливость	3000	3500
Ловкость	1500	2000
Интеллект	3000	3500
Восприятие	1500	2000
Сила Воли	1000	1500
Товарищество	1500	2000

Улучшения Палатины на Ранге 9			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Хорошая репутация (Экклезиархия)	500	Талант Влияния	Равный (Экклезиархия)
Хорошая репутация (Адепта Сороритас)	500	Талант Влияния	Равный (Адепта Сороритас)
Безоговорочный монодоминант	500	Талант Влияния	-
Равный (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Мастерство в наблюдении	500	Мастерское умение	-
Эксперт по основному оружию	500	Героический талант	-
Истинный лидер	700	Героический талант	Товарищество 30, Сила Воли 30, Командование
Эксперт по оружию ближнего боя	500	Героический талант	-
Тайный язык (агенты Трона)	500	Умение	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-
Талант Веры*	700	Талант	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-
Стремительная атака	500	Талант	Ближний бой 35
Стена стали	500	Талант	Ловкость 35
** Список талантов Веры см. в главе IV книги «Кровь мучеников»*			

Улучшения Палатины на Ранге 10			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Равный (Ученые)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Администратум)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Благочестивое созерцание	500	Талант Влияния	-
Мастерство в обыденном знании	700	Мастерское умение	-
Каменное сердце	700	Героический талант	Сила Воли 40
Несравненный стрелок	700	Героический талант	Дальний бой 40
Талант Веры	700	Талант	-
Широчайшие познания	500	Талант	Интеллект 40

Улучшения Палатины на Ранге 11			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Хорошая репутация (Адептус Арбитрес)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Арбитрес)
Хорошая репутация (Инквизиция)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)
Равный (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Соперник (Культ) (выберите один)	-300	Талант Влияния	-
Мастерство в ученом знании	700	Мастерское умение	-
Святой стрелок	1000	Героический талант	Дальний бой 40, Ловкость 40, Пистолеты (любые)
Всегда настороже	700	Героический талант	Ловкость 40, Восприятие 40
Император защищает	500	Талант	Чистая вера
Талант Веры	700	Талант	-
Молниеносная атака	500	Талант	Стремительная атака

Улучшения Палатины на Ранге 12			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Хорошая репутация (Ученые)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Ученые)
Хорошая репутация (Администратум)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Администратум)
Хорошая репутация (Средний класс)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Средний класс)
Хорошая репутация (Военные)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Военные)
Равный (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (Паломники)	700	Талант Влияния	Товарищество 30
Мастерство в атлетике	700	Мастерское умение	-
Ментальная преграда	700	Героический талант	Сила Воли 50
Боевое чутьё	700	Талант	-
Талант Веры	700	Талант	-

Улучшения Палатины на Ранге 13			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Враг (Культ) (выберите один)	-300	Талант Влияния	-
Знаменитый воин	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперская Гвардия)
Равный (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Равный (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Берсерк	700	Героический талант	-
Выбор цели	700	Талант	Дальний бой 50
Талант Веры	700	Талант	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Крепкое телосложение*	500	Талант	-
** Этот талант на этом ранге можно брать до двух раз*			

Улучшения Палатины на Ранге 14			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Примиритель	700	Умение	-
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Знать)	700	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Знать)
Хорошая репутация (Паломники)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Паломники)
Равный (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 30
Глас народа	700	Талант Влияния	-
Разжигатель войны	700	Талант Влияния	-
Широкая переписка	700	Талант Влияния	-
Мастерство в вождении	1000	Мастерское умение	-
Мастерство в языкознании	700	Мастерское умение	-
Талант Веры	700	Талант	-
Защитник	700	Талант	Ловкость 40
Полиглот	700	Талант	Интеллект 40, Товарищество 30
Сила Веры	1000	Талант	Чистая вера

Улучшения Палатины на Ранге 15			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Хорошая репутация (Силовики)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Силовики
Хорошая репутация (СПО)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (СПО)
Мастерство в убеждении	1000	Мастерское умение	-
Великолепный фехтовальщик	1000	Героический талант	Ловкость 40, Ближний бой 40, Оружие ближнего боя (люое), Акробатика
Смертельный удар	1000	Героический талант	Ближний бой 50, Сила 50
Невероятная ловкость	700	Героический талант	Ловкость 50, Уклонение
Сила Веры	1000	Талант	Чистая вера
Талант веры	700	Талант	-
Избранник судьбы	700	Талант	-
Крепкое телосложение	500	Талант	-

Улучшения Палатины на Ранге 16			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Член Тирантийского кабала	1000	Талант Влияния	-
Связана клятвами с Ангелами Смерти	1000	Талант Влияния	-
Наперсник лорда сектора	700	Талант Влияния	-
Хорошая репутация (Правительство)	500	Талант Влияния	Товарищество 50, Равный (Правительство)
Мастерство в запретном знании	1000	Мастерское умение	-
Невероятная стойкость	700	Героический талант	Выносливость 40, Сила Воли 40
Безграничная ненависть	1000	Героический талант	Товарищество 30
Сила Веры	1000	Талант	Чистая вера
Талант Веры	700	Талант	-

Новый талант: Сила Веры

Один раз за игровую сессию агент Трона может активировать талант Веры без траты очка Судьбы, но только если у персонажа уже не осталось очков Судьбы, которые можно было бы потратить. Активированный таким образом талант оказывает свой обычный эффект – как если бы очко Судьбы было потрачено. Этот талант можно брать несколько раз, каждый из которых дает персонажу право один дополнительный раз активировать талант Веры без траты очка Судьбы.

Ascended Skills and Talents

Mastered Skills

•

Paragon Talents

•

Talents of Influence

•

Other Ascended Talents

Глава IV

Умения и таланты Возвышения

«Древние считали, что человеческий разум не в состоянии вместить все – что это невозможно, что даже попытка этого ведет лишь к ужасу и безумию. Как один из тех, кто достиг невозможного, я могу сказать – древние ошибались. Я не чувствую ужаса, и я полностью в своем уме».

- из незавершенных записей охотника на ведьм Морндарка

Те немногие, что возвысились на службе Инквизиции, пройдя через испытания огнем и смертью, обладают знаниями и умениями, приобретенными в течение своей жизни, полной опасностей и авантюр. Власть и ресурсы Инквизиции открывают им новые горизонты. Возможности гипнопереноса множества знаний позволят почтенному мудрецу покорить новые интеллектуальные вершины, а ноэтическое программирование и обучение у лучших наставников доведет навыки умелого воина до поистине великого и ужасающего уровня. Но не только знания или ловкость в обращении с клинком и болтером выделяют этих людей среди прочих. Власть, то насколько сильно они могут влиять на шестеренки огромного механизма под названием «Империум» и то, как они будут применять это влияние – вот то, что делает этих людей чем-то большим, нежели простыми слугами Бога-Императора.

Эта глава описывает то, как подобные таланты и умения используются персонажами «Возвышения».

Получение умений и талантов Возвышения

Приобретение для персонажа талантов и умений, описанных в этой главе, дает персонажам могучие способности, что отражают их положение и статус, которого они достигли. Эти умения, как правило, включают в себя несколько малых способностей, которые персонажи могут получить отдельно, и они специально сделаны столь сильными, ибо они предназначены для могущественнейших людей Империума. В отличие от персонажей, созданных по обычным правилам Dark Heresy, персонажи «Возвышения» имеют меньшее число способностей, которые, однако, обладают более широкой сферой применения и эффективностью. Кроме того, такие умения занимают гораздо меньше места в листе персонажа, а игрокам проще их запоминать.

Мастерские умения

«Знание – это сила. Сила, большая чем пушки, мечи или целые армии. Это сила, ведь в царстве невежества обладающий знанием будет повелевать всем»

- мудрость Корвина

Мастерские умения отражают собой постижение персонажем той или иной области знаний или навыков. Мастерские умения заменяют собой группы обычных навыков и предоставляют персонажу бонус. Тесты Мастерских умений могут бросаться против разных Характеристик – в зависимости от того, какие умения были заменены на Мастерское, и от конкретной ситуации. Кроме того, персонаж может иметь специализацию внутри Мастерского умения, что дает ему дополнительные преимущества.

<u>Пример:</u>

Персонаж имеет навыки Акробатика, Лазанье, Побег, Уклонение и Плавание – на разных уровнях. Приобретя для себя Мастерство в атлетике, он заменяет все эти умения на Мастерство в атлетике и отныне использует его, и предоставляемый им бонус, для всех уместных для этого тестах (то есть всех тестах на Акробатику, Лазанье, Побег, Уклонение, Плавание и, возможно, некоторых других – по решению Мастера).

Применение Мастерских умений

Мастерские умения применяется в тестах, так же как и обычные (как это описано в основной книге правил Dark Heresy). Мастерское умение всегда предоставляет бонус +20 к тесту, в котором используется. Такое умение можно применять во всех обстоятельствах, в которых можно было бы применить любое из умений, замененных Мастерским, или в любых других обстоятельствах, в которых Мастер сочтет это уместным. Рассматривайте описание умений, входящих в Мастерское, как руководство для того, в каких условиях можно применять Мастерское.

Характеристики

Как правило, умения всегда связаны с какой-либо Характеристикой, которая используется для тестов. Но Мастерские умения не связаны с какой-либо одной Характеристикой, они используются в связке с той, которая будет выглядеть уместно в каждой конкретной ситуации. В том случае, если прямо применяется одно из тех умений, что входит в Мастерское, может быть использована та Характеристика, с которой это умение связано. Если игрок хочет использовать Мастерское умение каким-либо нестандартным образом, решение об управляющей Характеристике остается за Мастером.

<u>Пример:</u>

Персонаж пытается уклониться от вражеского удара. У него есть Мастерство в атлетике, в которое входит умение Уклонение. Игрок уклоняется, бросая тест Ловкости (Характеристика, связанная с умением Уклонение) с бонусом +20, который ему дает его Мастерство.

Описания умений

Как правило, каждое умение имеет своё описание, поясняющее игрокам и Мастеру, для чего оно может применяться (смотрите главу III в «Базовой книге правил»). Мастерские умения не имеют единого описания – ведь каждое из таких умений заменяет собой несколько обычных, и может применяться для боя, ремесла, общения, расследования, движения или управления – в зависимости от конкретного Мастерского умения и конкретной ситуации.

Специализации

После того как персонаж получил Мастерское умение, он может ещё больше улучшить свои способности в какой-то конкретной его области. Эта возможность выражается в Специализациях, которые можно приобретать для любого умения, входящего в Мастерское умение, имеющееся у персонажа. Всякий раз, когда персонаж успешно проходит тест умения, в котором у него есть такая специализация, он получает дополнительную ступень успеха.

Получение специализаций: Например, персонаж, имеющий Мастерство в атлетике, может получить специализацию в Лазании. Для этого он покупает умение Лазанье ещё раз – за 100 ОО, получая специализацию. Персонаж может иметь столько специализаций в Мастерском умении, сколько умений заменяет собой Мастерское умение.

Пример:

Персонаж, имеющий Мастерство в атлетике и специализацией в Лазании, будет бросать тесты на Лазанье с бонусом +20. Если тест проброшен удачно, он получает дополнительную ступень успеха.

Таланты и правила, связанные с умениями

Существует некоторое количество правил, влияющих на умения – таких как талант Одаренный. В сочетании с Мастерскими умениями, эти правила оказывают свой обычный эффект.

Пример:

Персонаж, обладает Мастерством в атлетике и талантом Одаренный (Акробатика). Последний дает ему бонус +10 ко всем тестам Акробатики. Бонус +20, предоставляемый Мастерством в атлетике складывается с бонусом +10 от таланта Одаренный, и вместе они дает совокупный бонус +30 к тестам Акробатики.

Ограничения Мастерских умений

Мастерские умения имеют некоторые пределы. Они не универсальны, хотя и имеют множество вариантов применения. Даже истинный мастер своего дела может быть незнаком с некоторыми его аспектами. Это особенно важно для тех Мастерских умений, что заменяют собой очень много различных умений. В таких случаях считается, что обладатель Мастерского умения не имеет доступа к тем областям знания, что не были указаны в описании каждого из оригинальных умений.

Пример:

Персонаж, имеющий Мастерство в языкознании, может читать и писать на высоком готике, низком готике, различных корабельных арго, племенных и ульевых диалектах. Но он не обладает такими же умениями в языке эльдаров.

Получение Мастерских умений

Персонажи может получать Мастерские умения двумя способами – приобретая их за Опыт (как улучшение из списка улучшений своей Профессии или как Элитное улучшение) или получив уровень +20 во всех умениях, входящих в Мастерское – в таком случае, игрок может просто заменить все эти умения на одно Мастерское.

Приобретение Мастерских умений: Мастерские умения доступны для персонажей «Возвышения», они есть в списках возможных улучшений в различных Профессиях Возвышения.

Замена обычных умений: если персонаж постиг на уровне +20 все умения, входящие в одно из Мастерских умений, он получает это Мастерское умение бесплатно. Игрок может стереть с листа персонажа все отдельные умения, заменив их Мастерским.

Таблица 4-1 Мастерские умения

Мастерское умение	Какие умения заменяет
Мастерство в атлетике	Акробатика, Лазанье, Побег, Уклонение, Плавание
Мастерство в торговле	Бартер, Оценка, Ремесло (Купец)
Мастерство в обыденном знании	Обыденное знание (Все)
Мастерство в криптографии	Шифры (Все), Тайный язык (Все)
Мастерство в развлечениях	Стойкость, Азартные игры, Исполнитель (Все)
Мастерство в убеждении	Треп, Обольщение, Командование
Мастерство в вождении	Вождение (Все)
Мастерство в выживании	Навигация (Наземная), Выживание, Выслеживание, Звероводство
Мастерство в запретном знании	Запретное знание (Все)
Мастерство в расследованиях	Сбор информации, Допрос, Запугивание
Мастерство в языкознании	Чтение по губам, Грамотность, Язык (Высокий готик, Низкий готик, Корабельный Арго, Диалект улья, Племенной диалект)
Мастерство в наблюдении	Бдительность, Проницательность, Поиск
Мастерство в пилотировании	Пилотирование (Все), Навигация (Космическая)
Мастерство в ученом знании	Ученое знание (Все), Логика
Мастерство в темных делах	Обман, Маскировка, Безопасность, Ловкость рук
Мастерство в скрытности	Скрытность, Бесшумный шаг, Слежка
Мастерство в технологии	Химия, Взрывотехника, Медика, Технология
Варп-мастерство	Запретное знание (Варп), Инвокация, Психическое чутьё

Мастерство в атлетике *(Athletic Mastery)*

Заменяет: Акробатика, Лазанье, Побег, Уклонение, Плавание

Мастерство в атлетике отражает полный контроль над своим телом и совершенную координацию, которой обладает персонаж.

Мастерство в торговле *(Commerce Mastery)*

Заменяет: Бартер, Оценка, Ремесло (Купец)

Мастерство в торговле – это искусное владение всеми способами проведения финансовых операций и получения прибыли.

Мастерство в обыденном знании *(Common Lore Mastery)*

Заменяет: Обыденное знание (Все)

Мастерство в обыденном знании отражает глубокие познания персонажа об Империуме и тех, кто его населяет.

Мастерство в криптографии *(Cryptological Mastery)*

Заменяет: Шифры (Все), Тайный язык (Все)

Персонаж с этим умением – эксперт во всех способах тайной передачи информации. Он способен взломать любой шифр или разработать собственный секретный язык.

Мастерство в ученом знании *(Scholastic Lore Mastery)*

Заменяет: Ученое знание (Все), Логика

Владеющий этим умением персонаж постиг все отрасли ученого знания в Империуме.

Мастерство в убеждении *(Charismatic Mastery)*

Заменяет: Треп, Обольщение, Командование

Такое умение отражает несравненную способность персонажа влиять на других силой своей личности, ораторским мастерством или искусной лестью.

Мастерство в вождении *(Driving Mastery)*

Заменяет: Вождение (Все)

Персонаж, обладающий таким умением, способен управлять любым транспортным средством с равным искусством.

Мастерство в выживании *(Fieldcraft Mastery)*

Заменяет: Навигация (Наземная), Выживание, Выслеживание, Звероводство

Это умение содержит полный набор навыков, необходимых для существования в диких краях вдали от цивилизации.

Мастерство в запретном знании *(Forbidden Lore Mastery)*

Заменяет: Запретное знание (Все)

Обладающим этим умением персонаж владеет множеством сведений о том, чего лучше не знать – от знаний о чужаках до тайн Варпа и демонов.

Мастерство в расследованиях *(Investigation Mastery)*

Заменяет: Сбор информации, Допрос, Запугивание

Это умение позволяет искусно применять все навыки, необходимые для ведения следствия – от получения информации от свидетелей до вырывания признаний из подозреваемых.

Мастерство в языкознании *(Linguistic Mastery)*

Заменяет: Чтение по губам, Грамотность, Язык (Высокий готик, Низкий готик, Корабельный арго, Диалект улья, Племенной диалект)

Персонаж, владеющих мастерством в языкознании прекрасно знает Высокий и Низкий готик, способен разобраться во всех его диалектах и понять их вербальные и невербальные формы.

Мастерство наблюдения *(Observation Mastery)*

Заменяет: Бдительность, Проницательность, Поиск

Это мастерство отражает отточенную способность подмечать мелкие детали – как в людях, так и в различных местах и ситуациях.

Мастерство в пилотировании *(Piloting Mastery)*

Заменяет: Пилотирование (Все), Навигация (Космическая)

Персонаж, овладевший мастерством пилотирования, способен поднять ввысь любой летательный аппарат и искусно вести его сквозь воздух или пустоту.

Мастерство в развлечениях *(Decadent Mastery)*

Заменяет: Стойкость, Азартные игры, Исполнитель (Все)

Это умение – плод целой жизни проведенной в эпикурейском потакании своим прихотям. Персонаж, обладающий им, прекрасно разбирается во всякого рода наркотических веществах, азартных играх и отлично умеет проводить время.

Мастерство в тёмных делах *(Shadow Craft Mastery)*

Заменяет: Обман, Маскировка, Безопасность, Ловкость рук

Такие навыки – для тех, кто обитает в мире лжи, фальши и тайн, и обладающий ими человек станет повелителем этого мира.

Мастерство в скрытности *(Stealth Mastery)*

Заменяет: Скрытность, Бесшумный шаг, Слежка

Персонаж-мастер скрытности передвигается подобно призраку, и никто не увидит и не услышит его – если он сам того не захочет.

Мастерство в технологии *(Tech Lore Mastery)*

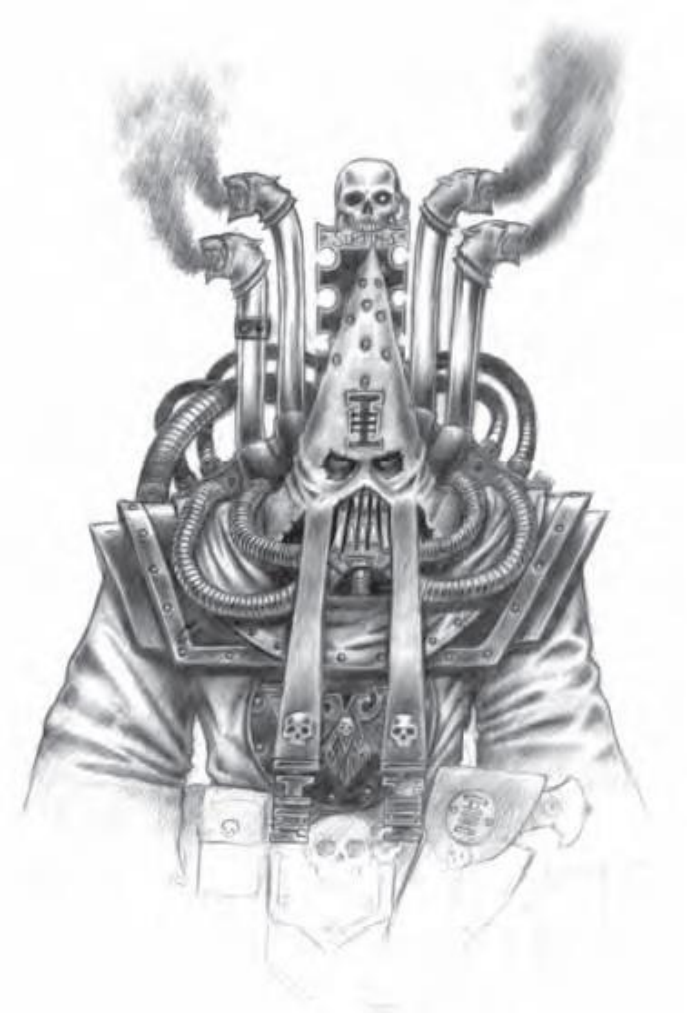
Заменяет: Химия, Взрывотехника, Медика, Технология

Мастерство в технологии представляет собой знание машин и их духов, тайн биологии и алхимии.

Варп-мастерство *(Warp Lore Mastery)*

Заменяет: Запретное знание (Варп), Инвокация, Психическое чутьё

Варп-мастерство – это искусное чутье потоков Варпа и понимание способов проявления психосил.



Новые умения

Шифры (Агенты Трона) *(Ciphers (Throne Agent))*

Используется для передачи информации с помощью специальных кодов между агентами Инквизиции. Помните, что эти коды отличны для каждого из ордосов Инквизиции.

На заметку: это умение просто заменяет и улучшает умение Шифры (Аколиты)

Запретное знание (Оффицио Ассасинорум) *(Forbidden Lore (Officio Assasinorum))*

Тайные знания об Оффицио Ассасинорум, различных храмах ассасинов, их снаряжении, стилях и методах работы.

Тайный язык (Агенты Трона) *(Secret Tongue (Throne Agent))*

Комбинации специальных кодовых фраз и движений, понятных только агентам Трона. Помните, что каждая группа агентов Трона имеет свою версию этого «языка».

На заметку: это умение просто заменяет и улучшает умение Тайный язык (Аколиты)

Создание новых Мастерских умений

Описанные здесь Мастерские умения покрывают все умения из «Базовой книги правил», и игроки могут использовать их без разрешения Мастера. Мастерские умения представляют собой группы навыков, объединенных какой-либо тематикой. Если игроки или Мастер желают создать новые или альтернативные Мастерские умения, они могут просто выбрать несколько умений и подумать над тем, что может её объединять. Лучший вариант – когда Мастерское умение отражает какую-либо область знаний, а входящие в него умения – её части. Другой вариант – Мастерское умение предоставляет новые способы использования входящих в него умений.

Героические таланты

«Конечно, многие говорят, что они – лучшие стрелки, что когда-либо рождались в Свинцовом городе. Но, в случае с моей подругой, это так и есть – и вы только что могли в этом убедиться»

- инквизитор Каид стращает магуса Зеркального Лика

Героические таланты отражают вершину возможностей персонажа в какой-либо области. Они объединяют преимущества нескольких обычных талантов и, как правило, дают какой-либо дополнительный бонус. Героические таланты имеют свои требования, которым персонаж обязан удовлетворять для того, чтобы получить даваемые ими возможности (см. главу IV «Базовой книги правил»). В описании Героического таланта указаны те таланты, комбинацией которых он является. Если персонаж, получающий Героический талант, при этом уже имеет один или несколько талантов, входящих в этот Героический, они просто стираются с листа персонажа. Персонаж, обладающим Героическим талантом считается обладающим всеми входящими в него талантами при определении требований к другим талантам, особенностям и правилам.

Получение Героических талантов

Персонажи могут получать Героические таланты двумя способами – приобретая их за Опыт (как улучшение из списка улучшений Профессии или как Элитное улучшение) или получив все таланты, входящие в Героический – в таком случае, игрок может просто заменить все эти таланты на один Героический талант.

Приобретение Героических талантов: эти таланты доступны для персонажей «Возвышения», они есть в списках возможных улучшений в различных Профессиях Возвышения. Цена на Героический талант не уменьшается, если персонаж уже владеет несколькими талантами из тех, что входят в этот Героический.

Замена обычных талантов на Героический: если персонаж имеет все таланты, входящие в один Героический, он может бесплатно заменить их все на этот Героический талант. Например, если у персонажа есть таланты Амбидекстрия, Две Руки (Дальний бой), Двойной выстрел, Независимое прицеливание и Стрелок, то он может заменить их все на Героический талант Святой стрелок, не тратя Опыт.

Эксперт по основному оружию *(Basic Weapon Expertise)*

Требования: нет

Заменяет: Основное оружие (Болтерное, Огненное, Лазерное, Пусковое, Мельта, Плазменное, Примитивное, Стаб)

Персонаж может использовать все виды основного оружия, за исключением Экзотического, без штрафов.

Берсерк *(Berserker)*

Требования: Ближний бой 50, Сила 40

Заменяет: Боевая ярость, Яростный натиск, Неистовство, Неистовый натиск

Персонаж сражается с неостановимой яростью, укротить которую может только смерть всех его врагов.

Совершая Натиск, персонаж получает бонус +20 к своему навыку Ближнего боя, вместо обычного +10, и может немедленно впасть в Неистовство в качестве Свободного действия. В состоянии Неистовства, персонаж получает +10 к Ближнему бою, Силе, Выносливости и Силе Воли, но -20 к Дальнему бою и Товариществу. Кроме того, находясь в состоянии Неистовства, персонаж обязан вступать в ближний бой с ближайшим противником. Если в непосредственной близости противников нет, персонаж обязан двигаться в сторону ближайшего врага, чтобы вступить с ним в схватку, если это возможно. В состоянии Неистовства, персонаж невосприимчив к эффектам Страха, Подавления, Оглушения и Усталости, он не может отступать или убегать, но может Парировать и Уклоняться от вражеских атак. Состояние Неистовства сохраняется на протяжении всей боевой сцены. Кроме того, всякий раз, когда персонаж атакует своего врага, применяя Атаку Всеми Силами, он может потратить свою Реакцию на то, чтобы совершить ещё одну атаку (тест на которую получает все те же бонусы и штрафы, что и у первой атаки).

Чистая вера *(Pure Faith)*

Чтобы узнать больше о таланте Чистая вера и связанных с ним других талантах, обратитесь к «Книге инквизитора».

Примечание переводчика: как ни странно, здесь начисто игнорируется наличие целой системы талантов Веры из «Крови мучеников».

Таблица 4-2 Героические таланты		
Героический талант	**Требования**	**Какие таланты заменяет**
Эксперт по основному оружию	-	Основное оружие (Болтерное, Огненное, Лазерное, Пусковое, Мельта, Плазменное, Примитивное, Стаб)
Берсерк	Ближний бой 50, Сила 40	Боевая ярость, Яростный натиск, Неистовство, Неистовый натиск
Великолепный фехтовальщик	Ближний бой 40, Ловкость 40, Акробатика, Оружие ближнего боя (Любое)	Танец смерти, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Контратака, Стена стали
Зов металла	Имплантаты Механикус	Железное влечение, Железный призыв
Предусмотрительный разум	Интеллект 40	Дальновидность, Абсолютная память
Смертельный удар	Ближний бой 50, Сила 40	Калечащий удар, Сокрушительный удар, Точный удар, Верный удар
Сияние энергий	Имплантаты Механикус (Электротатуировки/Конденсаторная катушка)	Энергетический кэш, Светоносный заряд, Светоносный разряд, светоносный удар
Воплощение Машины	Имплантаты Механикус	Улучшенный бионический каркас, Машинное облачение, Механодендрит (Оружейный, Манипуляторный, Медицинский, Оптический, Ремесленный), Плоть слаба
Антигравитация	Имплантаты Механикус	Левитационная благодать, Левитационная трансценденция
Святой стрелок	Дальний бой 40, Ловкость 40, Пистолеты (Любые)	Амбидекстрия, Две руки (Дальний бой), Двойной выстрел, Независимое прицеливание, Стрелок
Эксперт по тяжелому оружию	-	Тяжелое оружие (Болтерное, Огненное, Лазерное, Пусковое, Мельта, Плазменное, Примитивное, Стаб)
Истинный лидер	Товарищество 30, Сила Воли 30, Командование	Аура Власти, Железная дисциплина, В демону в пасть, Мастер-оратор
Всегда настороже	Ловкость 40, Восприятие 40	Боевое чутье, Быстрое выхватывание, Паранойя, Быстрая перезарядка, Мгновенная реакция, Подскок, Чуткий сон, Молниеносные рефлексы
Невероятная стойкость	Выносливость 40, Сила Воли 40	Крепкий орешек, Крепкий, Железная челюсть, Сопротивляемость (Жара, Холод, Токсины), Истинная стойкость
Родство с Машиной	Интеллект 30, Товарищество 30, Имплантаты Механикус	Бинарный диалог, Электропривой, Благословление оружия, Ритуал Освобождения
Эксперт по оружию ближнего боя	-	Оружие ближнего боя (Цепное, Силовое, Примитивное, Шоковое)
Ментальная преграда	Сила Воли 50	Ментальная крепость, Сопротивляемость (Психосилы), Могучий разум
Несравненный стрелок	Дальний бой 40	Калечащий выстрел, Меткий выстрел, Меткий стрелок, Сокрушительный выстрел, Снайпер
Эксперт по пистолетам	-	Пистолеты (Болтерное, Огненное, Лазерное, Пусковое, Мельта, Плазменное, Примитивное, Стаб)
Чистота Машины	Имплантаты Механикус	Автосангвина, Химическое оскопление, Ортопраксия, Просангвина, Ритуал Чистых помыслов
Град ударов	Ближний бой 35, Ловкость 40	Амбидекстрия, Двойной удар, Молниеносная атака, Стремительная атака, Две руки (Ближний бой)
Каменное сердце	Сила Воли 40	Броня презрения, Бесстрашие, Исступленная вера, Пресыщенный, Сопротивляемость (Страх), Непоколебимая вера
Эксперт по метательному оружию	-	Метательное оружие (Примитивное, Цепное, Силовое, Шоковое)
Безграничная ненависть	Товарищество 30	Ненависть (Все), Литания ненависти, На крыльях гнева
Мастер боя без оружия	Ближний бой 45, Ловкость 45	Разоружение, Кулачный боец, Мастер кулачного боя, Нокдаун, Уличный боец
Невероятная ловкость	Ловкость 50, Уклонение	Отразить стрелу, Трудная мишень, Шаг в сторону
Глас Омниссии	Имплантаты Механикус	Пугающий голос, Акустический резонанс, Мимик, Ритуал трепета, Ритуал страха

Великолепный фехтовальщик *(Blade dancer)*

Требования: Ближний бой 40, Ловкость 40, Акробатика, Оружие ближнего боя (Любое)

Заменяет: Танец смерти, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Контратака, Стена стали

Персонаж сражается с устрашающей, смертоносной грацией; он скользит меж своих врагов, отражая удары и возвращая их со стремительной, убийственной точностью.

Сражаясь мечом, ножом или иным клинковым оружием, включая цепные и силовые мечи, персонаж может перебросить одну проваленную атаку за раунд. Персонаж получает одно дополнительное Парирование каждый раунд (фактически, персонаж получает вторую Реакцию, которую можно потратить только на Парирование, что позволяет ему совершать до двух Парирований в ход). Помните, что одну вражескую атаку можно Парировать только один раз. После успешного Парирования, персонаж может предпринять ещё одну атаку против того же врага, чья атака была парирована, тем же оружием. Эта атака получает штраф -10.

Кроме того, враги, сражаясь в рукопашной с персонажем, не получают преимуществ от своего численного превосходства.

После того как персонаж атаковал, он может бросить тест Акробатики, чтобы переместиться на дистанцию, равную его Половинной скорости перемещения. Это перемещение считается Свободным действием, а враг не получает своей Свободной атаки за перемещающегося рядом персонажа.

Зов металла *(Call of Iron)*

Требования: Имплантаты Механкус

Заменяет: Железное влечение, Железный призыв

Персонаж может усилием воли поднимать или перемещать незакрепленные металлические объекты в радиусе 40 метров, чей вес не превышает 2 килограмма на единицу Бонуса Силы Воли персонажа. Он может медленно перемещать эти объекты на расстояние до 30 метров, но не может атаковать врага с их помощью. Объект падает на землю, как только персонаж прекращает контролировать его. Кроме того, персонаж может просто призывать все металлические объекты к себе. Для активации этого таланта персонаж должен преуспеть в тесте Силы Воли и потратить Частичное действие. Поддержание действия таланта – Свободное действие.

Предусмотрительный разум *(Conditioned Intellect)*

Требования: Интеллект 40

Заменяет: Дальновидность, Абсолютная память

Потратив десять минут на размышления и анализ стоящей перед ним проблемы, персонаж получает бонус +10 к своему следующему тесту Интеллекта. Если это тест будет пройден удачно, персонаж дополнительно получает ещё одну ступень успеха. Кроме того, персонаж автоматически запоминает все, что когда-либо видел или слышал. Но пытаясь вспомнить какие-либо мелкие подробности или малоизвестные факты, вроде точной картины места преступления или страницы древнего гримуара, который он читал пять лет назад, персонаж обязан преуспеть в тесте на Интеллект.

Смертельный удар *(Death Blow)*

Требования: Ближний бой 50, Сила 40

Заменяет: Калечащий удар, Сокрушительный удар, Точный удар, Верный удар

Персонаж может убить врага одним точным, невероятно сильным ударом, нанесенным в самое уязвимое место цели.

Персонаж увеличивает весь наносимый в ближнем бою урон на +2. Персонаж увеличивает весь наносимый в ближнем бою Критический урон на дополнительные +4. Персонаж может выбрать зону попадания для любой своей успешной атаки в ближнем бою. Успешная атака приходится именно в эту зону.

Сияние энергий *(Electro Illumination)*

Требования: Имплантаты Механикус

Заменяет: Энергетический кэш, Светоносный заряд, Светоносный разряд, Светоносный удар

Техножрец – повелитель электрических энергий, что проходит через его органические и механические компоненты; он может использовать их как смертоносное оружие или питать ими голодные механизмы.

Техножрец может поразить врага разрядом своей энергии. Цель должна находиться на дистанции до 10 метров. Техножрец бросает тест на Дальний бой, без любых модификаторов за дистанцию (но бонус за Прицеливание возможен) и, в случае успеха, поражает врага. Также техножрец может использовать электрические энергии и в ближнем бою или при Захвате по обычным правилам. Любой вариант такой атаки наносит 1к10+Бонус Силы Воли Энергетического урона с Бронебойностью, равной Бонусу Силы Воли техножреца. Техножрец также может увеличивать наносимый Урон и Бронебойность, потратив свои раны. Урон и Бронебойность увеличивается на 1 очко за каждую потраченную таким образом рану. Если такая трата ран привела к Критическому урону, он считается Энергетическим и направленным в тело техножреца.

При помощи успешного теста Выносливости техножрец может использовать своё биоэлектрическое поле для того, чтобы запитать энергией машины и механизмы. Этот процесс – минута медитации и ритуал. Сложность теста на Выносливость зависит от сложности механизма (см. таблицу). Помните, что некоторые механизмы могут быть слишком сложными, поврежденными или чрезвычайно энергоемкими для того, чтобы запитать их подобным образом – решение за Мастером.

Сложность	**Пример**
Простая (+10)	Химическая батарея, светосфера
Средняя (+0)	Батарея для лазгана, инфопланшет, персональный обогреватель
Трудная (-10)	Усиленная батарея, блок кондиционера, сервочереп
Сложная (-20)	Двигатель «Ленд Спидера», батарея для лазпушки, сервитор
Очень сложная (-30)	Промышленный пресс, механизм когитатора, ксенотех

Воплощение Машины *(Exemplar of Metal)*

Требования: Имплантаты Механикус

Заменяет: Улучшенный бионический каркас, Машинное облачение, Механодендрит (Оружейный, Манипуляторный, Медицинский, Оптический, Ремесленный), Плоть слаба

Окруженный хваткими механдендритами, несущими клинки, инструменты и оружие, слуга Омниссии уже далеко ушел от слабой человеческой формы и обрел силу Машины. Техножрец достиг той точки, где его всё тело стало могущественной металлической конструкцией, приводимой в движение поршнями и сервомоторами, заменившими мышцы.

Этот талант полностью заменяет те преимущества, что дает входящие в него таланты на свои (включая изменения Характеристик от Машинного облачения или очки Брони, что дает Плоть слаба). Все эти таланты заменяются Воплощением Машины, и персонаж лишается возможности получать их впоследствии. Сила и Выносливость персонажа возрастают на +10, а Ловкость и Товарищество падают на -5 единиц. Отныне персонаж весит примерно втрое больше чем любое другое существо такого же размера, больше не может плавать и получает особенности Автостабилизация и Машина (7). Техножрец может использовать любой тип механдендритов и может установить на оружейный механдендрит любое оружие ближнего боя (чтобы пользоваться им, необходим соответствующий талант) или любой пистолет вместо стандартного компактного лазпистолета.

Антигравитация *(Gravic Levitation)*

Требования: Имплантаты Механкус (Конденсаторная катушка)

Заменяет: Левитационная благодать, Левитационная трансценденция

Персонаж постиг все тайны антигравитации. Он может подняться над землей и вознестись ввысь, бросая вызов законам тяготения.

Персонаж может парить в 20 или 30 сантиметрах над землей и двигаться в таком состоянии со своей нормальной скоростью. Он может включать и выключать этот режим перемещения по желанию, в качестве Свободного действия. При падении персонаж не получает урона, если он этот талант был активирован в момент приземления. Один раз в 6 часов персонаж может, в качестве Частичного действия, получить особенность Летун (6), которая действует на протяжении количества минут, равного его бонусу Выносливости.

Святой стрелок *(Gunfighter Saint)*

Требования: Дальний бой 40, Ловкость 40, Пистолеты (любой)

Заменяет: Амбидекстрия, Две руки (Дальний бой), Двойной выстрел, Независимое прицеливание, Стрелок

Персонаж – стрелок поразительного мастерства. Пистолеты в его руках, кажутся продолжением его воли, воли убивать все живое.

Когда персонаж вооружен двумя пистолетами, он может стрелять из обоих одновременно, не получая штрафов. Используя Множественную атаку в бою, он может стрелять из обоих пистолетов в одну цель, бросая один тест на Дальний бой, или стрелять в две разных цели, бросая два теста на Дальний бой.

Эксперт по тяжелому оружию *(Heavy Weapon Expertise)*

Требования: нет

Заменяет: Тяжелое оружие (Болтерное, Огненное, Лазерное, Пусковое, Мельта, Плазменное, Примитивное, Стаб)

Персонаж может использовать все виды тяжелого оружия, за исключением Экзотического, без штрафов.

Истинный лидер *(Heroic Leadership)*

Требования: Товарищество 30, Сила Воли 30, Командование

Заменяет: Аура Власти, Железная дисциплина, К демону в пасть, Мастер-оратор

Слова, поступки и одно лишь присутствие персонажа вдохновляют окружающих его людей встречать тьму лицом к лицу без страха и совершать деяния, достойные величайших героев Империума.

Одним успешным тестом Командования персонаж может повлиять на количество дружественных ему целей, равное 1к10 * Бонус Товарищества. Все, находящиеся под действием данного теста, «вдохновлены» словами персонажа. Он может приказывать даже тем, кто не находится под его командованием – но со штрафом -10. Пока «вдохновленные» персонажем и его подчиненные видят его, они невосприимчивы к Страху и Подавлению и могут перебрасывать все проваленные тесты Силы Воли. Учтите, что с помощью этого таланта можно повлиять даже на тех, кто с формальной точки зрения, не должен повиноваться персонажу – его слова и поступки вдохновляют всех вокруг, несмотря на ранги и звания. Кроме того, все остальные тесты Товарищества и тесты, основанные на Товариществе, могут подействовать на количество людей вдесятеро большее, чем обычно.

Всегда настороже *(Heightened Reactions)*

Требования: Ловкость 40, Восприятие 40

Заменяет: Боевое чутьё, Быстрое выхватывание, Паранойя, Мгновенная реакция, Быстрая перезарядка, Подскок, Чуткий сон, Молниеносные рефлексы

Персонаж постоянно ожидает опасности и всегда готов нанести ответный удар во мгновение ока.

Определяя свою Инициативу, персонаж всегда добавляет к броску +2 и удвоенное значение Бонуса Ловкости или, вместо последнего, сумму Бонусов Ловкости и Восприятия. Попав в засаду или будучи застан врасплох, персонаж может, не получить эффектов от внезапного на него нападения, если преуспеет в тесте Ловкости. Персонаж всегда считается бодрствующим, даже когда спит – в том числе, в отношении тестов Бдительности. Кроме того, Мастер может скрытно бросать тесты Бдительности персонажа, чтобы проверить, не заметил ли он какую-нибудь скрытую угрозу. Персонаж может подниматься на ноги или выхватывать оружие в качестве Свободного действия и может перезаряжать оружие вдвое быстрее – Полное действие становиться Частичным, Частичное – Свободным, и так далее (округлять вниз).

Невероятная стойкость *(Indomitable Fortitude)*

Требования: Выносливость 40, Сила Воли 40

Заменяет: Крепкий орешек, Крепкий, Железная челюсть, Сопротивляемость (Жара, Холод, Токсины), Истинная стойкость

Несгибаемая воля персонажа и его тело, будто бы сделанное из закаленной стали, позволяют ему не обращать внимания на ранения, что неотвратимо покалечили бы любого другого человека.

Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам Выносливости, сделанным для того, чтобы сопротивляться воздействию жары, холода, токсинов, удушья, вакуума, эффектам Критического урона и потере конечностей. Каждый раз, когда персонаж получает Критический урон, уменьшите его количество вдвое (округлять вверх). Когда персонаж страдает от Кровотечения, он может бросать кубик дважды, чтобы избежать смерти. Независимо от количества полученного урона, персонаж всегда считается Легко Раненым. Кроме того, будучи оглушенным, он может предпринять тест Выносливости с бонусом +10 для того, чтобы сбросить эффект Оглушения.

Родство с Машиной *(Machine Spirit Empathy)*

Требования: Интеллект 30, Товарищество 30, Имплантаты Механикус

Заменяет: Бинарный диалог, Электропривой, Благословление оружия, Ритуал Освобождения

Персонаж может создать прочные связи между собой и духами машин окружающих его механизмов, обмениваясь данными с ними, успокаивая их гнев и убеждая их исполнять своё предназначение.

Персонаж получает бонус +10 ко всем попыткам инструктировать, программировать или извлекать информацию из сервиторов, полуразумных устройств, хранилищ данных и им подобных систем, и получает дополнительный бонус +10 к тестам Обыденного знания, Сбора информации или Технологии, будучи подключен к подобным устройствам через порт данных. При помощи Среднего (+0) теста Товарищества он может восстановить деятельность отказывающихся от работы, но неповрежденных машин. Кроме того, персонаж может снимать клин с оружия простым прикосновением, что занимает Частичное действие, или, в качестве Полного действия, снимать клин с оружия в пределах 10 метров при помощи Среднего (+0) теста Интеллекта. В случае успеха этого теста, он снимает клин с количества единиц оружия, равного его Бонусу Интеллекта плюс число достигнутых в этом тесте ступеней успеха.

Ментальная преграда *(Mental Aegis)*

Требования: Сила Воли 50

Заменяет: Ментальная крепость, Сопротивляемость (Психосилы), Могучий разум

Благодаря постоянному бессознательному повторению слов защиты или просто могучей силе воли, персонаж огражден от ведьмовства и сил Варпа. Такова мощь этой защиты, что псайкеру лучше отвратить от ей носителя свой взор, иначе она может убить его на месте.

Персонаж получает бонус +10 ко всем тестам, предпринятым для того, чтобы сопротивляться всем психосилам и другим основанным на Варпе (включая демонические способности и колдовство) эффектам. Кроме того, он может перебрасывать тесты Силы Воли, сделанные для того, что сопротивляться психосилам, воздействующим на его разум. Кроме того, будучи избранным целью для любой психической атаки (включая прямые псайкерские атаки, использующие Телекинез) персонаж принуждает псайкера пройти тест Силы Воли и, в случае провала, получить 1к10 очков Урона плюс 1 очко за каждую единицу Бонуса Силы Воли персонажа. Этот урон считается Ударным и нацеленным в голову (а точнее – в лицо). Псайкер может уменьшить полученный урон на количество единиц равное своему Бонусу Силы Воли, но ни Броня, ни Бонус Выносливости от этого урона не помогают.

Эксперт по оружию ближнего боя *(Melee Weapon Expertise)*

Требования: нет

Заменяет: Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное, Силовое, Шоковое)

Персонаж может использовать все виды оружия ближнего боя, за исключением Экзотического, без штрафов.

Эксперт по пистолетам *(Pistol Expertise)*

Требования: нет

Заменяет: Пистолеты (Болтерные, Огненные, Лазерные, Пусковые, Мельта, Плазменные, Примитивные, Стаб)

Персонаж может использовать все виды пистолетов, за исключением Экзотических, без штрафов.

Несравненный стрелок *(Peerless Marksman)*

Требования: Дальний бой 40

Заменяет: Калечащий выстрел, Меткий выстрел, Меткий стрелок, Сокрушительный выстрел, Снайпер

Меткость персонажа настолько велика, что он может уложить даже самую далекую цель одним-единственным выстрелом.

Персонаж увеличивает весь наносимый дистанционным оружием урон на +2. Персонаж увеличивает весь наносимый дистанционным оружием Критический урон на дополнительные +4. Совершая Объявленный выстрел, персонаж не получает обычного в таких случаях штрафа -20 и не получает штрафов за стрельбу на Дальнюю или Экстремальную дистанцию.

Чистота Машины *(Purity of the Machine)*

Требования: Имплантаты Механикус

Заменяет: Автосангвина, Химическое оскопление, Ортопраксия, Просангвина, Ритуал Чистых помыслов

Отныне персонаж свободен от слабости плотских влечений и физических уязвимостей. Благословленные механизмы фильтруют кровь персонажа, успокаивая её и даруя защиту от слабости тела, а черепные контуры хранят его мысли в целости и сохранности под множеством слоев двоичных молитв.

В вопросах исцеления урона персонаж всегда считается Легко Раненым. Кроме того, персонаж быстрее исцеляется, восстанавливая 2 единицы Урона каждый день. Каждые 12 часов персонаж может предпринять тест Технологии. В случае успеха, он восстанавливает 1к5 единиц Урона плюс 1 единицу за каждую ступень успеха. Это требует десятиминутной медитации и совершения специального ритуала.

Кроме того, этот талант дает персонажу бонус +20 ко всем попыткам сопротивляться контролю разума, допросам и угрозам, делает его невосприимчивым к Страху и Подавлению, Все попытки соблазнения такого персонажа автоматически проваливаются, а сложность всех тестов на Обольщение усложняется на два шага. Например, Средний (+0) тест Обольщения станет Сложным (-20).

Приобретая это талант, персонаж получает 1к5 очков Безумия. Мастер должен избавить персонажа ото всех Ментальных расстройств, несовместимых с обновленной, более машинной, чем человеческой психологией персонажа, и заменить их другими, более подходящие, такой же серьезности.

Град ударов *(Storm of Blows)*

Требования: Ближний бой 35, Ловкость 40

Заменяет: Амбидекстрия, Двойной удар, Молниеносная атака, Стремительная атака, Две руки (Ближний бой)

Персонаж налетает на своих врагов, подобно жестокому, несущему смерть шторму и обрушивает на них шквал беспощадных ударов.

В качестве Полного действия, персонаж может произвести три атаки в ближнем бою. Если персонаж несет оружие ближнего боя в каждой руке, он может произвести четыре атаки, сам выбрав, сколько раз какой рукой ударить. Эти атаки не получают штрафов. Как вариант, вместо четырех атак, каждая из которых требует теста на Ближний бой, персонаж может бросать один тест на Ближний бой за каждые две атаки, направляя их в одну цель. В случае успеха этого теста, цель считается пораженной обоими оружиями. Показатель Брони цели вычитается из каждой атаки отдельно, а Бонус Выносливости – из суммы нанесенного урона. Одно успешное Уклонение или Парирование позволяет противнику уйти от обеих атак.

В один ход обладатель этого таланта может совершить четыре одиночных атаки, либо две «двойных» (нанося два удара одной цели и бросая тест Ближнего боя один раз), либо одну «двойную» и две одиночных.

Каменное сердце *(Soul of Stone)*

Требование: Сила Воли 40

Заменяет: Броня презрения, Бесстрашие, Исступленная вера, Пресыщенный, Сопротивляемость (Страх), Непоколебимая вера

Сердце и душа персонажа холодны и бесчувственны как камень. Вещи, что ужаснули бы других – ничто для него, и даже губительные объятия Варпа не смогут сломить или совратить этого человека.

Персонаж невосприимчив к эффектам Страха, Подавления и Запугивания, он никогда не получает очков Безумия от вида крови, смерти, насилия и любых других «мирских» ужасов. Всякий раз, когда персонаж получает очки Порчи, уменьшите их количество на 5. Кроме того, персонаж может в качестве Свободного действия предпринять тест Силы Воли для того, чтобы игнорировать эффекты накопленной Порчи в течение 1 минуты.

Безграничная ненависть *(Transcendent Hate)*

Требования: Товарищество 30

Заменяет: Ненависть (Все), Литания ненависти, На крыльях гнева

Ненависть персонажа к своим врагам, настолько велика, что выходит за рамки отдельных групп и распространяется на любого, кто осмелится выступить против него.

Персонаж может объявить врага своим ненавистным врагом и получить бонус +10 к Ближнему бою в схватке с ним. В качестве Полного действия, персонаж может предпринять Рутинный (+20) тест Обольщения, чтобы распространить эффект своей ненависти на всю группу. Успешный тест до конца сцены дает бонус +10 к Ближнему бою в схватке с ненавистным врагом двум союзникам за каждое очко бонуса Товарищества персонажа. Кроме того, персонаж получает бонус +20 ко всем Социальным тестам, призванным разжечь гнев или ненависть, а максимальное количество целей такого теста при этом удваивается. Это талант может комбинироваться с талантом Мастер-оратор, ещё больше увеличивая возможную «аудиторию».

Мастер боя без оружия *(Unarmed Ascendant Mastery)*

Требования: Ближний бой 45, Ловкость 45

Заменяет: Разоружение, Кулачный боец, Мастер кулачного боя, Нокдаун, Уличный боец

Персонаж достиг такого совершенства в искусстве боя без оружия, что может легко убивать голыми руками, выбивать оружие из рук врага или отправлять его в нокаут ловким ударом.

Все безоружные атаки персонажа в ближнем бою наносят 1к10+Бонус Силы единиц Ударного Урона и не считаются Примитивными. Если персонаж наносит Критический урон, сражаясь без оружия или будучи вооруженным импровизированным оружием или ножом, этот Критический урон увеличивается на +4 очка. Перед броском теста Ближнего боя персонаж может заявить, что он пытается оглушить врага. Если в этом тесте, персонаж нанес хотя бы одно очко урона врагу, оно игнорируется, но оппонент должен пройти тест Выносливости или получить Оглушение на количество раундов, равное Бонусу Силы персонажа. Сражаясь с вооруженным врагом, персонаж может потратить Полное действие на Состязательный тест Ближнего боя, чтобы разоружить противника. В случае успеха, враг роняет своё оружие себе под ноги. В случае успеха на три или более ступеней, персонаж вырывает оружие у врага из рук и может пользоваться им сам.

Эксперт по метательному оружию *(Thrown Weapon Expertise)*

Требования: нет

Заменяет: Метательное оружие (Примитивное, Цепное, Силовое, Шоковое)

Персонаж может использовать все виды метательного оружия, за исключением Экзотического, без штрафов.

Невероятная ловкость *(Unassailable Grace)*

Требования: Ловкость 50, Уклонение

Заменяет: Отразить стрелу, Трудная мишень, Шаг в сторону

Персонаж настолько быстро и плавно уходит из-под вражеских ударов, что кажется будто он танцует средь сверкающих клинков и летящих пуль, отбивая их в полете и без малейшего труда избегая ударов.

Персонаж получает одно дополнительное Уклонение каждый раунд (фактически, персонаж получает вторую Реакцию, которую можно потратить только на Уклонение, что позволяет ему совершать до двух Уклонений в ход). Помните, что от одной вражеской атаки можно Уклониться только один раз. Персонаж может потратить свою Реакцию на то, чтобы отбить стрелковую атаку врага своим оружием ближнего боя (это возможно, только если персонажа атакуют Примитивным или Метательным оружием). Если персонаж не сумел отбить атаку в воздухе, он может попробовать Уклониться от неё (если у него ещё есть Реакции на это). Кроме того, всякий раз, когда персонаж Бежит или совершает Натиск, все враги получают штраф -20 на тесты Дальнего боя при стрельбе по этому персонажу. Этот эффект продолжается до начала следующего хода персонажа.

Глас Омниссии *(Voice of the Omnissiah)*

Требования: Имплантаты Механикус

Заменяет: Пугающий голос, Акустический резонанс, Мимик, Ритуал трепета, Ритуал страха

Персонаж может использовать свои вокс-имплантаты для того, чтобы говорить жутковатым механическим голосом, выдавать потоки пугающего двоичного кода, подражать чужим голосам или искажать свой синтезированный голос, превращая его в пугающий скрежет.

Персонаж может разговаривать устрашающим голосом, что предоставляет бонус +10 к тестам Допроса и Запугивания. Включение и выключение этого голоса – Свободное действие.

Персонаж может попытаться сымитировать чужой голос. Для этого он должен слушать этот голос не меньше десяти минут, чтобы хорошо его запомнить. Персонаж должен понимать язык, на котором его цель говорит, и принадлежать к одной с ней расе (человек, например, не сможет имитировать голос орка). Впоследствии все слышащие голос персонажа, изображающий кого-то ещё, должны преуспеть в Трудном (-10) тесте Внимательности, для того, чтобы понять, что персонаж – это не тот, чьим голосом он говорит.

В качестве Полного действия, персонаж может заставить всех в радиусе 50 метров пройти тест Силы Воли или потерять Частичное действие в следующем ходу и получить штраф -10 на следующий тест. Все враги в течение двух минут считают персонажа имеющим особенность Страх (1). В течение этого времени персонаж не может говорить, но в остальном, может действовать как обычно.

Таланты Влияния

«О, я вижу, вы собираетесь обсудить этот вопрос с лордом-маршалом, верно? Но, боюсь, что касательно этого дела, лорд Гореман и я пришли ко взаимному согласию определенного рода… Я уверена, вы понимаете, моя дорогая».

- слова инквизитора Рэтбоун, произнесенные в споре со старшим арбитром Друзиллой

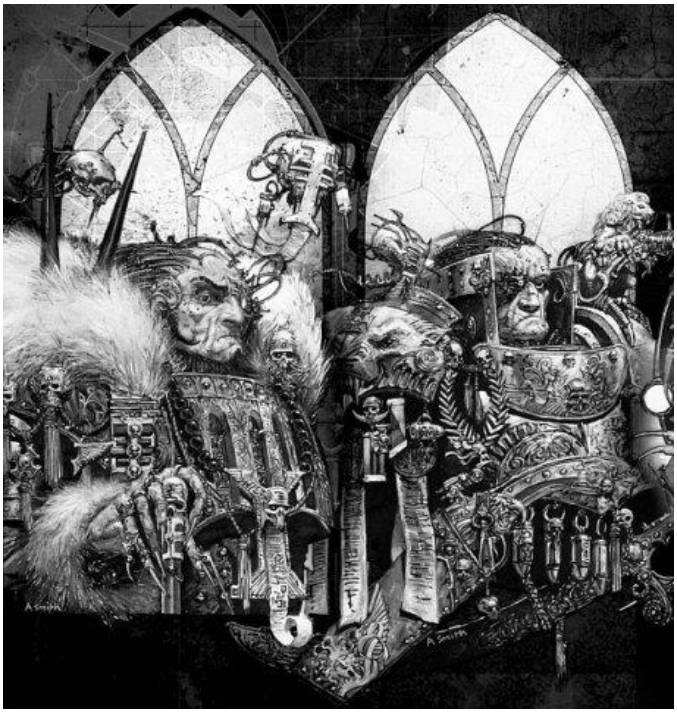
Таланты Влияния – это черты, что отражают отношения персонажа с различными организациями в Империуме. Получая таланты «Равный» по отношению к определенному имперскому учреждению, или вставая в оппозицию той или иной группировке, персонаж постепенно выстраивает своё положение среди центров силы Империума. Таланты из этого раздела работают совместно с механикой Влияния и реквизиций, описанной в главе I, хотя некоторые из них оказывают свой эффект постоянно.

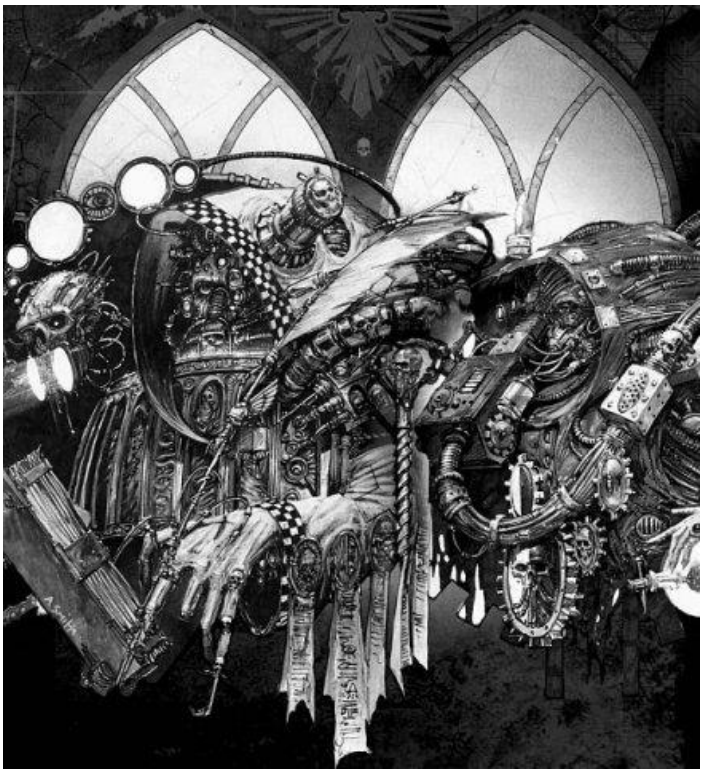
Положительные и отрицательные эффекты

Таланты, связанные с Влиянием, могут оказывать как положительный, так и отрицательный эффект на использование Влияния по отношению к определенной группе или организации. Таланты, приносящие как положительный, так и отрицательный эффект, одинаково доступны персонажам для приобретения обычным способом (см. главу III). Как правило, оказывающие положительный эффект таланты стоят определенное количество очков Опыта, а оказывающие отрицательный – приносят очки Опыта. Таланты с отрицательным эффектом отражают наличие врагов у персонажа, или просто то, что определенные организации воспринимают его присутствие негативно. Таланты, несущие позитивный эффект обозначают хорошую репутацию персонажа и почести, которые он заслужил своими деяниями.

Дурные связи

Персонаж, имеющий плохие отношения или паршивую репутацию у определенной группы людей оказывает отрицательный эффект на все попытки применения Влияния всей группой – дурная слава одного вредит всем. Конечно же, агенты Трона могут попытаться применить свое Влияние скрытно, чтобы сократить потери от негативного восприятия своей команды имперскими организациями – но тайное воздействие на эти организации, как правило, ещё сложнее (подробнее см. главу I)





Приобретая таланты Влияния, персонаж выстраивает для себя систему взаимоотношений с различными силами Империума. Комбинируя таланты Влияния всех членов группы, вы можете создать общую схему связей и Влияния вашего инквизитора и его ближайших соратников, чтобы понимать, где его позиции сильны, где он всем безразличен, а где ему нужно вести себя очень осторожно или мгновенно окунуться в пучину заговоров, соперничества и вражды.

Организации и фракции

Империум – огромный и сложный механизм, состоящий из множества частей, обладающих властью, влиянием и сферой полномочий. Кроме того, в нем существует бессчетное множество организаций, лежащих вне официальной структуры власти, или присутствующих лишь в отдельных частях галактики. Часть этих организаций включена в список, что вы видите выше.

Организации Адептус Терра

Организации Адептус Терра формируют важную часть имперской власти, они охватывают всю галактику, независимо от местных особенностей правления, общества и обычаев. Тот факт, обращаетесь вы к организации из числа Адептус Терра или к какой-то другой, может быть очень важен при применении Влияния. Для простоты считайте, что все нижеперечисленные организации входят в Адептус Терра, а все остальные – нет. Помните, что существуют и другие части Адептус Терра, но встретиться с их представителями в ходе партии в Dark Heresy довольно маловероятно. Если они все-таки появились, то определение их статуса и принадлежности – дело Мастера.

Организации Адептус Терра: Адептус Арбитрес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Астартес, Адептус Астрономика, Адептус Кустодес, Адептус Механикус, Адепта Сороритас, Адептус Титаникус, Адептус Администратум, Адептус Министорум, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Навис Нобилитэ, Оффицио Ассасинорум, имперские управители, Департаменто Муниторум, планетарные губернаторы, Схола Прогенум, Схоластика Псайкана.

Социальные слои

Население Империума разбито не только на бесчисленное количество организаций – оно ещё и принадлежит ко множеству различных социальных слоев, объединяющих людей схожей культурой, взглядами и обычаями. Близость персонажа к одной из таких групп приносит ему связи и контакты внутри неё. Во многих организациях, существующих в Империуме, состоят представители разных социальных групп. Представленные в этой таблице социальные слои – самые распространенные и легкоузнаваемые в Империуме, но кроме них, есть и бессчетное множестве других, и игроки могут свободно придумывать новые.

Таблица 4-3 Организации и фракции

Организация	Описание
Администратум	Огромная бюрократическая машина Империума, управляющая владениями Бога-Императора
Адептус Арбитрес	Хранители имперского закона, вбивающие в людей верность Золотому трону
Адептус Астартес (один орден)	Генетически улучшенные, закованные в силовую броню Ангелы Смерти
Адептус Механикус (один мир-кузница)	Техножрецы – хранители технологий, создатели машин
Адепта Сороритас (один монастырь)	Женские священные ордена на службе Церкви, включая и Сестер битвы
Адептус Титаникус (один Легио Титаникус)	Легионы Титанов, состоящие из огромных боевых машин, сотрясающих планеты своей поступью
Астропаты	Телепаты, чьи души связаны с Императором, и чьи способности сохраняют Империум единым.
Капитаны-хартисты	Хозяева космических кораблей, путешествующих по Империуму
Культ (один)	Одно из бесчисленных ответвлений Имперской Веры, еретическая секта или культ Хаоса
Экклезиархия	Хранители веры в божественность Императора
Силовики (одной планеты, субсектора или сектора)	Местные хранители закона и порядка одной из частей Империума, подчиняющиеся местному правительству
Правительство (одной планеты, субсектора или сектора)	Административные органы одной из частей Империума
Имперская Гвардия	Бесчисленные армии Империума
Имперский Флот (один линейный флот)	Флоты кораблей, защищающих Империум, везущих солдат на театры военных действий и ведущие свои войны в межзвёздной тьме
Инквизиция (один Ордос или фракция)	Тайная организация, защищающая владения Императора
Навигаторы (один Дом)	Мутанты, чьи способности позволяют космическим кораблям путешествовать сквозь Варп, преодолевая огромные межзвездные расстояния (варианты специализации – Модар, Решар, Рей'а'Нор, Банетек, Газмати, Терм'Л)
Оффицио Ассасинорум (один Храм)	Тайные слуги Империума, несущие смерть (варианты специализации – Виндикар, Каллидус, Эверсор, Кулексус)
СПО (одной планеты или системы)	Вооруженные силы планеты или звездной системы, созванные для защиты её от вражеских вторжений
Преступная группировка (одна)	Одна из множества тайных организаций, что ютятся в темных уголках Империума
Вольные торговцы (одна династия)	Владельцы патентов, что дают им право свободно путешествовать за пределы Империума, обладатели огромных состояний
Схола Прогениум	Школа для детей-сирот имперских служащих, чьи воспитанники посвящают свои жизни служению Императору
Схоластика Псайкана	Организация, обучающая и санкционирующая имперских псайкеров

Таблица 4-4 Социальные слои

Группа	Описание
Ученые	Ученые, архивисты и мудрецы, что трудятся в библиотеках и инфохранилищах по всему Империуму
Жители миров смерти	Те, что родились и выросли на мирах, где природа – враг человеку, а существование целых человеческих поселений, само по себе чудо
Жители диких миров	Те, что родились на мирах, скатившихся в первобытную дикость
Жители ульев	Те, что родились на одном из огромных городов-ульев
Средний класс	Те, кого можно назвать скорее профессионалами, чем ремесленниками или трудягами – медики, переписчики, торговцы, инженеры и адепты могут считаться типичными представителями этого социального слоя
Военные	Те, чье ремесло – война
Знать	Высокородные представители элиты Империума
Паломники	Те, что странствуют меж звезд по зову веры
Жители планеты (выберите одну)	Те, что родились и выросли на определенной планете или провели там немалую часть своей жизни
Преступный мир	Те, кто связан с преступниками или сам является таковым
Пустотники	Те, что родились не на твердой земле, но в пустоте меж звезд – на борту космического корабля или станции
Рабочие	Те бесчисленные трудяги, что вкалывают на заводах, в полях или занимаются ремеслом

Свои и враги

Каждый из талантов, перечисленных в этом разделе, отражает отношения персонажа с какой-либо определенной организацией или социальной группой, как дружественные, так и нет. Эти таланты появляются и в других книгах по Dark Heresy, но здесь они немного изменены для того, чтобы отобразить их эффекты на применение Влияния и дать персонажам «Возвышения» больше возможностей. В вопросах применения Влияния эти таланты заменяют таланты с такими же названиями из других книг.

Хорошая репутация *(Good Reputation)*

Требования: Товарищество 50, Равный (с той же группой)

Группа талантов: Ученые, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Адепта Сороритас, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Капитаны-хартисты, Культ (выберите один), Жители миров смерти, Экклезирхия, Силовики, Жители диких миров, Правительство, Жители ульев, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Средний класс, Военные, Навигаторы, Знать, Оффицио Ассасинорум, СПО, Паломники, Жители планеты (выберите одну), Преступная группировка (выберите одну), Вольные торговцы, Преступный мир, Пустотники, Рабочие.

Вы пользуетесь немалым уважением в какой-либо организации или среди представителей определенного социального слоя. Вы получаете дополнительный бонус +10 к тестам Товарищества, имея дело с людьми из этой организации или выходцами из этого социального слоя. Вместе с талантом Равный это приносит вам общий бонус +20. Мастер может награждать игроков талантами из этой группы, если это будет уместно в ходе кампании.

Соперник *(Rival)*

Группа талантов: Ученые, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Адепта Сороритас, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Капитаны-хартисты, Культ (выберите один), Жители миров смерти, Экклезирхия, Силовики, Жители диких миров, Правительство, Жители ульев, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Средний класс, Военные, Навигаторы, Знать, Оффицио Ассасинорум, СПО, Паломники, Жители планеты (выберите одну), Преступная группировка (выберите одну), Вольные торговцы, Преступный мир, Пустотники, Рабочие.

Этот талант – противоположность таланта Равный, он отражает наличие соперничества и конкуренции, возможно – определенной вражды, между персонажем и представителями какой-либо организации или социальной группы. Вы получаете штраф -10 на тесты Товарищества при взаимодействии с представителями этой организации или группы.

Мастер может «награждать» игроков талантами из этой группы, если это будет уместно в ходе кампании. От этого таланта можно избавиться, предприняв какие-либо действия для того, чтобы заслужить доверие своих соперников, и приобретя Элитное улучшение. Все это – по согласованию с Мастером.

Равный *(Peer)*

Требования: Товарищество 30

Группа талантов: Ученые, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Адепта Сороритас, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Капитаны-хартисты, Культ (выберите один), Жители миров смерти, Экклезирхия, Силовики, Жители диких миров, Правительство, Жители ульев, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Средний класс, Военные, Навигаторы, Знать, Оффицио Ассасинорум, СПО, Паломники, Жители планеты (выберите одну), Преступная группировка (выберите одну), Вольные торговцы, Преступный мир, Пустотники, Рабочие.

Вы знаете как вести дела с определенной организацией или социальной группой. Вы получаете бонус +10 на тесты Товарищества, когда взаимодействуете с представителями данной организации или группы. Мастер может награждать игроков талантами из этой группы, если это будет уместно в ходе кампании.

Враг *(Enemy)*

Группа талантов: Ученые, Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Адепта Сороритас, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Капитаны-хартисты, Культ (выберите один), Жители миров смерти, Экклезирхия, Силовики, Жители диких миров, Правительство, Жители ульев, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Средний класс, Военные, Навигаторы, Знать, Оффицио Ассасинорум, СПО, Паломники, Жители планеты (выберите одну), Преступная группировка (выберите одну), Вольные торговцы, Преступный мир, Пустотники, Рабочие.

Этот талант – противоположность Хорошей Репутации, он подразумевает, что какая-либо социальная группа или организация попросту презирает персонажа. Вы получаете дополнительный штраф -10 на тесты Товарищества, когда имеете дело с представителями этой группы. Вместе с талантом Соперник это приносит вам общий штраф -20.

Мастер может «награждать» игроков талантами из этой группы, если это будет уместно в ходе кампании. От этого таланта можно избавиться, искупив свои грехи перед врагами, и приобретя Элитное улучшение. Все это – по согласованию с Мастером.

Репутация и власть

Таланты, перечисленные в этом разделе, отражают то, как свершения и достижения персонажа могут повлиять на его известность в Империуме и обогащают возможности применения Влияния всей группой. Они оказывают свой эффект на тесты Влияния и Реквизиции. Используя их, персонаж может обзавестись определенной репутацией, которая поможет ему в исполнении его долга. Например, имя репутацию милитариста, готового разжечь войну по любому поводу, легко обзавестись хорошим оружием и привлечь на свою сторону столь же воинственных союзников – но другие верные слуги Империума, что привыкли действовать тоньше, наверняка, не захотят иметь дел с подобным грубым солдафоном.

Союзники и враги инквизитора Главия Росса

Главий Росс – амалатианин, создавший себе репутацию прагматичного, но непреклонного защитника порядка и стабильности в Империуме. Лично участвуя во многих операциях, он также поддерживает широкую сеть контактов, имея множество союзников и немало врагов. Не последнюю роль среди них играют и несколько могущественных инквизиторов Каликсидского конклава.

Ближайшие союзники: у Росса прочные связи с Адептус Арбитрес, в высших эшелонах которой он и находит себе друзей, таких как Кайя Друзилла из Дивизио Имморалис или лорд-маршал Гореман, самый старший представитель Арбитрес в секторе. Кроме того, его связывает крепкая дружба с генералом Касиром, возглавляющим имперские силы на Тренче. В Экклезиархии Росс завязал множество полезных знакомств, в первую очередь, подружившись с дьяконом Приамом. Верховный префект Момул, смотритель Администратума в пределе Голгенны, уже давно служит одним из самых близких союзников и информаторов Росса во всем, что касается внутренней политики и событий, затрагивающих имперскую бюрократию сектора.

Потенциальные союзники: Росс с огромным уважением относиться к лорду-инквизитору Кайдену, который платит Россу тем же, признавая его могучим защитником порядка и стабильности. Кроме того, Росс состоит в тайной переписке с загадочным инквизитором Марром – эти отношения приносят пользу им обоим.

Конфликты интересов: Росс считает лорда Каликсиды Мария Хакса фанатиком, страдающим манией преследования, и долговременной угрозой спокойствию сектора – это мнение Росс не очень успешно скрывает от сторонников Хакса в рядах Инквизиции. Росс несколько раз сталкивался с выскочками из Червонного комиссариата – военной полиции, учрежденной правителем Каликсиды – с этими «псами Хакса» у инквизитора Росса никогда не было большой любви. Ещё Росс не одобряет секретность, которой окутана деятельность Тирантийского кабала, и отношения между ним и большинством членов Кабала оставляют желать лучшего, а его обвинения двух инквизиторов-радикалов поставили его в оппозицию всем приверженцам радикализма в секторе.

Враги: хотя сам Росс об этом ещё не знает, но с недавних пор он стал врагом лорда-инквизитора Антона Зербе, создателя Тирантийского кабала. Подозрения Росса относительно деятельности кабала и те сведения о тайнах Тенебра Коллегиум, что ему удалось собрать, делают его явной угрозой для планов Зербе, угрозой, которую тот не намерен терпеть.

Таблица 4-5 Таланты власти и репутации

Название таланта	Профессии, которым доступен этот талант
Агентурная сеть	Инквизитор
Союзник Департаменто Мунитoрум	Понтифик, Магос, Псайкер Примарис, Мудрец
Примиритель	Понтифик, Инквизитор, Судья, Магос, Палатина
Убежденный ксантит*	Инквизитор
Криминальный барон	Авантюрист, Убийца из культа Смерти
Обвинитель	Инквизитор
Тайный культист	Убийца из культа Смерти, Авантюрист, Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Псайкер Примарис
Сеньор	Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Мудрец, Псайкер Примарис
Член Тирантийского кабала*	Все
Связан клятвами с Ангелами Смерти	Инквизитор, Магос, Палатина
Безоговорочный монодоминант*	Инквизитор, Судья, Палатина
Благочестивое созерцание	Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Судья, Псайкер Примарис, Мудрец, Палатина
Знаменитый воин	Инквизитор, Дознаватель, Штурмовик, Палатина
Революционер*	Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Судья, Магос, Мудрец, Псайкер Примарис
Серый кардинал	Авантюрист, Инквизитор, Судья, Мудрец
Спящий агент	Авантюрист, Инквизитор, Дознаватель, Псайкер Примарис
Наперсник лорда сектора	Понтифик, Инквизитор, Судья, Мудрец, Палатина
Глас народа	Понтифик, Авантюрист, Палатина
Разжигатель войны	Понтифик, Инквизитор, Судья, Магос, Палатина
Покровители	Все
Широкая переписка	Понтифик, Инквизитор, Судья, Мудрец, Палатина
Член каликсидской элиты	Убийца из культа Смерти, Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Судья, Мудрец, Псайкер Примарис
** Персонаж может обладать только одним талантом из тех, что обозначены таким значком*	

Для чего эти Таланты

Таланты, перечисленные в этом разделе, предоставляют персонажу преимущества при использовании Влияния, как правило – давая право на переброс теста. И наоборот, некоторые таланты могут препятствовать применения Влияния в определенных обстоятельствах, принуждая перебрасывать успешные тесты, либо вовсе не позволяя бросать их. Другие таланты открывают новые способы использования Влияния, доступные только обладателям таких талантов.

Перебросы

Многие из этих талантов дают персонажам право на переброс теста или заставляют перебрасывать успешные тесты. Независимо от количества имеющихся у вас талантов, дающих в определенных обстоятельствах, право на переброс, воспользоваться этим правом можно один раз для одного теста. Если у вас есть два таланта, один из которых дает право на переброс, а второй – принуждает перебрасывать успешные тесты, то эти таланты просто взаимно нейтрализуют друг друга, и никакие перебросы не применяются.

Получение талантов Влияния

Таланты из этой главы доступны персонажам, как улучшения в рамках их Профессий. Их получение отражает то, как растет влияние персонажа в секторе Каликсида, выражая это игромеханически. Однако Мастер вполне может использовать эти таланты как награду за ролевой отыгрыш или какие-либо выдающиеся деяния. К примеру, персонаж, совершивший множество богоугодных деяний, может получить талант Благочестивое созерцание, что послужит наградой за хороший отыгрыш и стимулом не отходить в будущем от своих убеждений. Мастер и игроки вполне могут изменять или ограничивать эффекты этих талантов, «подгоняя» их под нужды кампании или к образу персонажа.

Ограничения Профессий

Указанные здесь таланты имеют определенные ограничения по Профессиям – персонаж должен развиваться в рамках определенной Профессии Возвышения для того, чтобы иметь возможность получить тот или иной талант. Эти ограничения введены специально для того, чтобы игроки могли получать таланты, обладание которыми обоснованы образом действий и статусом их персонажа. Мастер вполне может изменять или отменять эти ограничения как сочтет нужным, если того требуют нужды его кампании.

Агентурная сеть *(Acolyte Network)*

Профессия: Инквизитор

Персонаж поддерживает существование одной или нескольких ячеек избранных им аколитов, выполняющих его задания и способных служить его агентами и посредниками. Действуя самостоятельно или направляемые своим господином, эти умелые слуги ведут расследования и выполняют рискованные поручения. Количество агентурных ячеек, что организует инквизитор, сильно зависит от его личных нужд и предпочтений. Некоторые создают огромные сети, в которые вовлечены десятки аколитов, работающих вместе или поодиночке, другие используют очень небольшое количество избранных, преданных слуг. Преимущества агентурной сети очевидны – с её помощью, инквизитор может заниматься несколькими делами одновременно, не присутствуя лично при каждом допросе, и, кроме того, всегда располагает кадровым резервом из опытных агентов, преданных лично ему.

Эффект: получая этот талант, персонаж должен уменьшить свое Влияние на 5 очков за каждую ячейку аколитов, которую он хочет организовать. Эти потери отражают затраты, что потребовались инквизитору на создание с нуля своей агентурной сети. Впоследствии персонаж может аналогичным образом тратить Влияние на создание новых ячеек, желая расширить свою сеть или заменить уничтоженные команды. Персонаж может использовать аколитов двумя способами – поручая им какие-либо задания или привлекая к своим операциям в качестве специалистов.

Задания: для того, чтобы отправить аколитов на какое-либо задание, персонажу достаточно указать им их цель. Мастер тайно принимает решение, была ли миссия выполнена и насколько успешно. Если Мастер хочет довериться случаю – он может бросить тест Влияния игроков, модифицировав его в соответствии со своими представлениями о сложности задания. Этот тест получает штраф -20, если инквизитор не принимает в этой миссии непосредственного участия.

Помощь инквизитору: инквизитор может решить, что некоторые аколиты – как правило, специалисты в различных областях – должны постоянно сопровождать его лично. Для этого применяются обычные правила реквизиции услуг (с помощью тестов Влияния), но без отрицательных модификаторов за длительность. На каждого аколита, которого инквизитор хочет заполучить в свою персональную свиту, должен бросаться отдельный тест Влияния.

Союзник Департаменто Мониторум *(Ally of the Departamento Munitorum)*

Профессия: Понтифик, Магос, Псайкер Примарис, Мудрец

Персонаж – близкий союзник Департаменто Мониторум, военного крыла Адептус Администратум, ответственного за распределение всех ресурсов, требующихся имперским вооруженным силам. Быть может, персонаж вовлечен в процессы поставки материалов или людей Мониторуму, занимает важный пост в самом Департаменто, или попросту имеет хороших знакомых в его рядах. Подобные связи очень полезны, когда необходимо срочно получить оружие, снаряжение или организовать военную операцию.

Эффект: персонаж может перебрасывать все проваленные тесты Влияния, сделанные для реквизиции войск или снаряжения у Имперской Гвардии, Имперского Флота или Сил Планетарной Обороны.

Примиритель *(Conciliator)*

Профессия: Понтифик, Инквизитор, Судья, Магос, Палатина

Персонаж имеет репутацию человека, что работает в единстве и согласии со множеством организаций, фракций и группировок, существующих в Империуме. Обо многих инквизиторам-амалатианах и их доверенных товарищах идет именно такая слава. Подобная репутация позволяет персонажу получать помощь от самых разных организаций, в том числе тех, что по праву считаются столпами Империума.

Эффект: этот талант дает персонажу возможность перебрасывать проваленные тесты Влияния, сделанные для реквизиции снаряжения или получения услуг у Адептус Администратум, Имперской Гвардии, Экклезиархии или Адептус Механикус. Этот талант допускается использовать, только если игроки применяют Влияние открыто; при скрытном применении Влияния, талант не оказывает своего эффекта.

Убежденный ксантит *(Committed Xanthite)*

Профессия: Инквизитор

Персонаж известен в Святых Ордосах как радикал, придерживающийся ксантиткого учения, призывающего бить врага его же оружием. Инквизитор может заслужить такую «славу» своими поступками, слухами, ходящими о нем, или просто открыто высказывая свою приверженность к учению Ксанта. Это довольно опасно, ведь среди всех радикалистских фракций Инквизиции, пожалуй, именно ксантиты более всего нелюбимы своими коллегами-пуританами.

Эффект: это талант даёт персонажу возможность получать предметы опасной и запретной природы, используя свои связи среди других ксантитов. Он также может перебрасывать проваленные тесты Влияния, предпринятые при взаимодействии с ксантитами или их слугами. Однако радикализм персонажа приводит к тому, что любые попытки открытого применения Влияния по отношению к инквизиторам-пуританам и их слугам автоматически проваливаются.

Криминальный барон *(Crimelord)*

Профессия: Авантюрист или Убийца из культа Смерти

Персонаж – уважаемая и устрашающая фигура в преступном мире Каликсиды. Его связи с Инквизицией неизвестны никому из сообщников, а слухи о могуществе персонажа вкупе с его действительным влиянием помогают сохранять тайну. Конечно, сотрудничество инквизитора и криминального барона предоставляет много возможностей обоим, но также это означает то, что вести дела с хранителями закона им будет намного труднее.

Эффект: этот талант дает персонажу возможность перебрасывать проваленные тесты Влияния, предпринятые при взаимодействии с криминальным миром, преступными организациями, а также всевозможными отбросами – бандами из ульев, гильдиями убийц и контрабандистами. Этот талант нельзя использовать, открыто демонстрируя свои инквизиторские или любые другие официальные полномочия. Кроме того, присутствие в свите инквизитора подобного человека означает то, что любые успешные тесты, предпринятые при взаимодействии с Адептус Арбитрес или силовиками, должны быть переброшены. Если Влияние используется тайно, этот переброс не требуется.

Тайный культист *(Hidden Cultist)*

Профессия: Убийца из культа Смерти, Авантюрист, Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Псайкер Примарис

Персонаж состоит во внутреннем круге одного из культов. Скрывая от собратьев свою истинную личину, он может манипулировать членами культа и его деятельностью, используя их как оружие против своих врагов или как часть куда более широкого и тайного заговора. Этот культ может быть как одной из сект Имперской Веры, так и более зловещей организацией – обществом, проповедующим еретические учения, или даже вовлеченным в поклонение демонам и Тёмным богам. Последнее, как правило, означает вступление персонажа на опасный путь радикализма, на котором он может столкнуться как с обвинениями в ереси и предательстве со стороны своих коллег-инквизиторов, так и с гневом культистов, осознавших свою роль бессловесных инструментов в манипуляциях персонажа.

Эффект: Мастер и игрок должны определить культ, в который внедряется персонаж и деятельностью которого может отчасти управлять. Это может быть Красное Искупление, Бледная Толпа, Братство Рогатой Тьмы или любое другое сообщество, играющее какую-либо роль в вашей кампании (за подходящими идеями можно обратиться к книге «Последователи Тёмных богов»). Персонаж может управлять деятельностью культа только при помощи скрытного применения Влияния. Эти тесты Влияния не получают обычный штраф за скрытное его применение. Провал такого теста Влияния на четыре или более ступени, означает, что истинная личность персонажа и его роль в манипулировании культом раскрыта членами самого культа или другими людьми (например, сотрудниками Инквизиции). Мастер определяет, где и при каких обстоятельствах произойдет это разоблачение.

Обвинитель *(Denouncer)*

Профессия: Инквизитор

Персонаж обвинял одного или нескольких других инквизиторов, объявив их запятнавшими себя перед Императором и предъявив доказательства их преступлений. Некоторым проведенные персонажем процессы доказали, что он – непреклонный сторонник справедливости, другие же посчитали его предателем самих устоев Инквизиции как организации равных. Отнюдь не всякое обвинение заканчивается приговором; если действия персонажа не достигли цели, значит, он приобрел, самое меньшее, одного врага, который никогда его не простит.

Эффект: Мастер и игрок должны определить, кто был целью обвинения, что проводил персонаж, и то, как эта оно проходила. Если обвинения были поддержаны другими инквизиторами, персонаж может перебрасывать тесты Влияния, включающие его агрессивное применение внутри Инквизиции и её ближайших вассалов. Мастер может, от случая к случаю, накладывать на подобные тесты Влияния персонажа штраф -20, чтобы отразить, что даже успешно проведенное обвинение может не пользоваться поддержкой отдельных членов Святых Ордосов. Если Мастер и игрок договариваются считать проведенное персонажем обвинение неудачным, персонаж отныне должен перебрасывать все успешные тесты Влияния, включающие агрессивное его использование в Инквизиции. Выбравший этот талант игрок также получает упрямого и опасного врага – члена Инквизиции – которого должен придумать и проработать Мастер.

Сеньор *(Lord of Domains)*

Профессия: Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Мудрец, Псайкер Примарис

У персонажа есть определенные владения на некоторых мирах Каликсиды. Это могут быть, как огромные поместья с целым армиями слуг, так и небольшие убежища на отдаленных райских мирах. Эти имения могут служить базами для деятельности персонажа и его товарищей, крепостями, защищающими их от врагов или просто тайными убежищами и хранилищами. Некоторые из подобных владений поглощают средства как обжора за пиршественным столом – ведь нужно постоянно закупать припасы и материалы, содержать слуг и охрану, без которых ни одно имение не будет достойно служителя Инквизиции.

Эффект: получая этот талант, персонаж должен определить тип, количество и местоположение владений, которыми он хочет обладать. За каждое из таких имений Влияние группы навсегда снижается на величину, указанную в соответствующем месте таблицы 4-6 «Стоимость владений». Созданное персонажем владение считается организацией, подчиняющейся персонажу.

Таблица 4-6 Стоимость владений

Тип владения	Цена в очках Влияния	Примеры
Тайное святилище	3	Маленькое здание или квартира, неизвестные посторонним
Небольшое убежище	5	Среднего размера здание, небольшой дом или башня в удаленной от людей местности
Укрепленное владение	10	Большое здание с несколькими крыльями, многочисленной охраной, библиотекой, подземельем и другими помещениями
Огромное поместье	15	Огромный участок земли или район улья, огражденный и охраняемый; несколько отдельных зданий внутри него; главное здание очень велико и роскошно

Таблица, приведенная выше, содержит лишь примеры и рекомендации, которые Мастер может изменять в соответствии со своими желаниями и нуждами кампании. Мастер и игроки должны прийти к согласию по всем важным пунктам, касательно своих владений (название, расположение и др.), возможно, оставив некоторые неопределенными. Члену команды, берущему себе этот талант, также рекомендуется обсудить с группой все аспекты их нового имения.

Когда персонажи пожелают использовать какие-либо ресурсы своих владений (например, солдат), Мастер может решить вопрос о доступности необходимого сам или предоставить все на волю случая. Чтобы определить, если ли в имении какой-либо предмет, его хозяин может пройти тест Влияния, используя Влияние владения. Например, разыскивая определенную книгу по древней истории в библиотеке Огромного поместья, он должен сделать тест против Влияния поместья – 15. Успех означает, что персонажу удалось разыскать нужную ему книгу, а провал – что такой книги вообще нет в библиотеке или что её просто не удалось найти.

Член Тирантийского кабала *(Member of the Tyrantine Cabal)*

Профессия: любая

Персонаж – член Тирантийского кабала, носящий его знак – электротатуировку в виде звезды и чаши, знака спектарианцев. Он посвящен в тайны кабала и его главную цель – сбор информации и постижение сущности Звезды-Тирана и пророчества Тьмы. Кроме того, он имеет доступ к хранилищам знаний, лабораториям, оружейным, артефактам и прочим ресурсам, собранным лордом-инквизитором Зербе в Змеином бастионе на Лахезис – спутнике Синтиллы. Персонаж так же вполне может просить о содействии других спектерианцев или даже пытаться направить волю всего кабала на достижение какой-то определенной цели. Правда, очень много зависит от положения персонажа в кабале и отношения к нему других членов. Немалая часть наиболее ценной информации и ресурсов доступна только самому Зербе и его ближайшим соратникам, оставаясь недостижимой для большинства членов кабала.

Эффект: персонаж получает доступ в Змеиный бастион и может пользоваться им без тестов Влияния. Он также может перебрасывать все проваленные тесты Влияния, с помощью которых пытается повлиять на других членов Тирантийского кабала или заполучить какое-либо снаряжение, предоставляемое кабалом для своих членов.

Связан клятвами с Ангелами Смерти *(Oath bonded with the Angels of Death)*

Профессия: Инквизитор, Магос, Палатина

Славные узы связывают персонажа с одним из орденов Адептус Астартес; узы, выкованные из крови и почтения; узы, что скреплены торжественными клятвами. Это очень редкое явление даже в Святых Ордосах, и это – ярчайшее проявление военного могущества инквизитора. Адептус Астартес соблюдают свои клятвы с почтением, но помните, что они – не послушные инструменты инквизитора, а гордые и самостоятельные слуги Императора.

Взывая к принесенным обетам, персонаж может призывать мощь Космического десанта и получить его помощь с быстротой, которой никогда не добьется даже самый могущественный инквизитор, чье прошение к магистру ордена будет подкреплено лишь авторитетом Святых Ордосов. Однако принесенные друг другу клятвы могут затруднить работу с другими орденами Астартес – скрепив обетами свою связь с одним орденом, персонаж не сможет столь же тесно сотрудничать с другими.

Эффект: Мастер и игрок должны определить орден космодесанта, с которым персонаж связан клятвами. При попытке получения помощи (реквизиции чего-либо) от этого ордена все отрицательные модификаторы доступности, сильнее чем -30, считаются -30 (см. таблицу сложности тестов в главе I). Также персонаж может перебрасывать проваленные тесты Влияния, связанные с этим орденом (в т. ч. тесты на реквизицию). Но, имея дело с любым орденом космодесанта, с которыми он не связан такими клятвами, персонаж получает штраф -20 на все тесты Влияния.

Безоговорочный монодоминант *(Outspoken Monodominant)*

Профессия: Инквизитор, Судья, Палатина

Персонаж – фанатичный пуританин, исповедующий учение монодоминантов, что громко и пылко провозглашает свои убеждения, и история деяний которого окрашена в цвета огня и крови. Другие инквизиторы считают подобных пламенных пуритан, в лучшем случае, недостаточно тонко действующими, а в худшем – грубыми и опасными слепцами. Но для тех, кто разделяет яростную нетерпимость монодоминантов, каждый из них – сияющее воплощение истинного слуги Бога-Императора. Сами монодоминанты вполне могут с большой пользой применять свою репутацию, ведя дела со своими единомышленниками. Однако нетерпимость монодоминантов к псайкерам и мутантам всех мастей часто приводит к конфликтам с Адептус Астра Телепатика, Навис Нобилитэ и даже другими инквизиторами.

Эффект: персонаж и его свита получают штраф -50 на все попытки скрытного применения Влияния (вместо обычных -20). Они должны перебрасывать все успешные тесты, сделанные в отношении астропатов, навигаторов и инквизиторов-радикалов. Однако они могут перебрасывать все проваленные тесты, направленные на людей и организации, что разделяют нетерпимость монодоминантов ко всем ересям, мутациям и отклонениям. Например, в Каликсиде одной из таких организаций является культ Красного Искупления.

Благочестивое созерцание *(Pious Observation)*

Профессия: Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Судья, Псайкер Примарис, Мудрец, Палатина

Персонаж не раз доказывал свою великую преданность Имперской Вере, и его несокрушимая вера в Императора хорошо известна не только среди его соратников. Он выглядит просветленным и величественным, часто цитирует священные книги, иллюстрируя свою точку зрения, носит одеяния, на которых вытканы слова из святых писаний или ищет наставления в молитве. Подобная репутация делает его естественным союзником Экклезиархии и всех, кто прочно связан с Имперской Верой.

Эффект: персонаж может перебрасывать проваленные тесты Влияния, предпринятые при открытом взаимодействии с членами Экклезиархии (этот переброс дозволяется только при открытом применении Влияния)

Знаменитый воин *(Renowned Warrior)*

Профессия: Инквизитор, Дознаватель, Штурмовик, Палатина

Персонаж – воин, прославленный за свою храбрость и мастерство, о чьих подвигах с почтением говорят другие солдаты. Такой герой может использовать свою репутацию для того, чтобы манипулировать людьми, восхищающимися им. Эта заслуженная собственной кровью слава может предоставить доступ к засекреченным записям Каликсидского линейного флота, убедить офицеров Имперской Гвардии изменить свои планы, и открыть ещё много дверей так далеко от поля битвы.

Эффект: персонаж может перебрасывать проваленные тесты Влияния, с помощью которых он пытается воздействовать на членов Имперской Гвардии, Имперского Флота или СПО. Этот переброс дозволяется только при открытом применении Влияния.

Революционер *(Revolutionary)*

Профессия: Понтифик, Инквизитор, Дознаватель, Судья, Магос, Мудрец, Псайкер Примарис

Персонаж разделяет опасную философию, говорящую о необходимости множества перемен в Империуме. Подобные взгляды, как бы они не скрывались, вызывают отторжение у всех консервативных сил. Однако подобные «революционеры» часто поддерживают близкие связи с самыми блестящими умами в Империуме, и находят союзников в самых неожиданных местах, как среди низов, так и на самых высоких постах.

Эффект: персонаж должен перебрасывать успешные тесты Влияния, при попытках открытого использования Влияния по отношению к Администратуму, Экклезиархии, Адептус Арбитрес или инквизиторам-пуританам, следующим амалатианской философии. Кроме того, персонаж может выбрать несколько организаций, в которых у него есть товарищи, разделяющие его убеждения. Количество этих организаций равно Бонусу Товарищества персонажа. Имея дело с организациями, в которых он имеет союзников, персонаж, при скрытном применении Влияния, может перебрасывать проваленные тесты Влияния, и не может быть принужден к перебросам успешных тестов Влияния.

Серый кардинал *(Shadow Lord)*

Профессия: Авантюрист, Инквизитор, Судья, Мудрец

Персонаж обитает в царстве тайн и фальши, где он – один из повелителей скрытого и незримого. С несравненным искусством используя шпионов, уловки и тайные манипуляции, он достигает своих целей так, что его враги даже не осознают, кем они были побеждены, а союзники – не знают, кому помогали. Подобные люди – истинные мастера той тайной войны, что со всей яростью кипит в самом сердце Империума.

Эффект: штраф за скрытное применение Влияния уменьшается до -10. Кроме того, персонаж никогда не теряет Влияние при провале теста на четыре или больше ступени (см. «Потери Влияния от злоупотребления» в главе I)

Спящий агент *(Sleeper Agent)*

Профессия: Авантюрист, Инквизитор, Дознаватель, Псайкер Примарис

Персонаж внедрил агента в дружественную или враждебную организацию. Эти агенты вынуждены скрывать свои истинные личности. Они могли проходить психическую обработку или просто быть мастерами тайного проникновения и обмана. Такие агенты могут годами работать в самом сердце организации, в которую они были внедрены, ожидая приказа. Большинство спящих агентов может свободно действовать очень небольшой срок после своего «пробуждения», и задействовать их стоит лишь в час величайшей нужды.

Эффект: внедряя своего агента в организацию, агенты Трона навсегда уменьшают свое Влияние на 5. Персонаж может заявить, что он хочет «пробудить» своего агента при любом скрытном применении Влияния, сделанным с цель манипулирования кем-либо, но до броска теста. При использовании спящего агента успех тест автоматически считается пройденным. Если количество ступеней успеха важно, бросьте 1к5. Как только эффект успешного теста проходит, агент пропадает и не может быть использован вновь. Однако агенты Трона могут вновь уменьшить своё Влияние на 5 единиц, чтобы разместить другого спящего агента в другой организации.

Наперсник лорда сектора *(The Ear of a Lord Sector)*

Профессия: Понтифик, Инквизитор, Судья, Мудрец, Палатина

Персонаж способен оказывать влияние на одного из самых могущественных людей сектора – лорда Мария Хакса, имперского управителя, что царит в Каликсиде именем Бога-Императора. Персонаж может сам быть доверенным наперсником или советником Хакса, а может, подкупив нескольких продажных членов его внутреннего круга, приказать им шептать на ухо великому человеку нужные советы. Возможность манипулировать столь могущественным аристократом – неотразимое оружие, использование которого может иметь последствия, далеко выходящие за рамки способностей персонажа. Однако водить за нос лорда Хакса – это очень опасное дело. Правитель Каликсиды умен, подозрителен и страшен в своем гневе. Один неверный ход может стать роковым.

Эффект: агент Трона может попытаться незаметно воздействовать на губернатора сектора для того, чтобы достичь своих целей. Подобные манипуляции требуют теста Влияния со штрафом -20 (за скрытное использование Влияния), с помощью которого персонаж может убедить Мария Хакса использовать свою власть в его интересах. Это не состязательный тест. Если этот тест будет провален на две или более ступени, персонаж навсегда лишается этого таланта и больше никогда не сможет его получить. Если этот тест будет провален на четыре или более ступеней, персонаж навсегда лишается этого таланта, а лорд Марий Хакс становится личным врагом всей группы. Если тест был успешен, персонаж может немедленно использовать Влияние лорда Хакса – 130 единиц – для одного любого теста Влияния.

Глас народа *(Voice of the Masses)*

Профессия: Понтифик, Авантюрист, Палатина

Персонаж обладает тщательно взращенной и широко распространенной репутацией человека, что сочувствует и помогает всем, кто находится вне сферы действия имперских властей. Он мог говорить в своих проповедях о равной важности всех верных подданных Бога-Императора или поддерживал маленькую местечковую фракцию в борьбе с могущественными имперскими организациями. Вне зависимости от источника, это репутация дает персонажу немалый вес среди тех, кто не живет в тени столпов имперской власти.

Эффект: персонаж может перебрасывать все проваленные тесты Влияния (как при скрытном, так и при открытом его применении) при взаимодействии с людьми и организациями, не принадлежащими к Адептус Терра.

Разжигатель войны *(Warmonger)*

Профессия: Понтифик, Инквизитор, Судья, Магос, Палатина

Персонаж известен благодаря своему методу решать любую проблему при помощи насилия, огня и стали. Подобная репутация приносит ему немало союзников в военном крыле Империума, но отторгает от него тех, кто придерживается взглядов, проповедующих более мирное или тонкое решение проблем.

Эффект: персонаж может перебрасывать проваленные тесты Влияния, предпринятые открыто для того, чтобы получить в свое распоряжение оружие или солдат. Однако он получает штраф -20 всякий раз, когда пытается применить своё Влияние каким-либо другим образом.

Покровители *(Watched From On High)*

Профессия: любая

Персонаж удостоен внимания неких влиятельных сил, что следят за его карьерой с неослабевающим интересом. Каждый успех персонажа подтверждает ожидания этих покровителей, и его власть и слава растут благодаря им. Подобные благодетели могут быть как неизвестными самому персонажу наблюдателями, так и могущественными наставниками и старшими членами той организации, которой служит сам персонаж.

Эффект: когда группа награждается увеличением Влияния за успешно завершенную миссию, она получает ещё +1 к Влиянию сверх уже полученного.

Широкая переписка *(Wide Correspondence)*

Профессия: Понтифик, Инквизитор, Судья, Мудрец, Палатина

У персонажа есть множество знакомых, и нет числа тем людям, с которыми он обменивается сведениями, слухами и идеями. Их переписка может принимать множество форм – зашифрованные астропатические сообщения, скрепленные печатью пергаментные конверты, что вручаются адресату доверенным курьером, или пиктографические записи на инфопланшетах, переданные через посредников. Некоторые из подобных сообщений могут нести в себе сведения великой важности, другие же – будут переполнены досужими сплетнями, но все они – неисчислимое богатство для того, кто знает, где и как применить эту информацию.

Эффект: персонаж может попытаться получить сведения по любой теме из любого источника в Империуме, при помощи скрытного применения Влияния. Кроме того, Мастер и игрок могут сообща придумать несколько людей, что поддерживают с персонажем более близкую и постоянную переписку. Максимальное количество таких корреспондентов равняется Бонусу Товарищества персонажа. Для каждого из этих людей должно быть определено, кто он такой, и какое положение в Империуме занимает. Персонаж может просить своих корреспондентов оказать ему «небольшую услугу», что позволяет ему скрытно применять своё Влияние на организацию, в которой состоит его друг, не получая штрафа за скрытность. Однако если персонаж, попросив о «небольшой услуге», провалил свой тест Влияния на три или более ступени, его корреспондент прекращает переписку и теряется. Игроку и Мастеру рекомендуется иногда писать письма от лица персонажей, что добавит игре немало удовольствия.

Член каликсидской элиты *(Worthy of the Calixian Elite)*

Профессия: Убийца из культа Смерти, Понтифик, Инквизитор, Судья, Мудрец, Псайкер Примарис

Персонаж возвысился над всеми простыми жителями сектора и как равный вступил в узкий круг самых богатых и влиятельных людей сектора. Подобные связи дают ему огромное влияние и осведомленность во всем, что касается каликсидской знати. Однако, персонаж, как и любой высокорожденный, сам того не желая, притягивает к себе соперников и врагов, как огонь – мотыльков.

Эффект: персонаж может перебрасывать проваленные тесты Влияния при взаимодействии со знатью и теми, кто считает себя частью такой (как, например, очень богатые купцы). Кроме того, у персонажа появляются враги, что ведут борьбу против него из-за реальных или воображаемых оскорблений, нанесенных им персонажем или малейшего проявленного им неуважения. Количество этих врагов равно Влиянию группы, разделенному на 10 (округлять вверх). При увеличении Влияния персонаж обзаводиться новыми врагами среди знати сектора. Каждый из этих врагов действует против персонажа, пытаясь навредить ему, сорвать его планы или убить. Каждый враг должен быть личностью, определенной Мастером – при этом сам персонаж может и не знать о том, кто его враг. Каждый из врагов обладает Влиянием, равным Влиянию группы агентов Трона в момент создания этого врага -10. Это отражает то, что по мере роста власти персонажа, у него появляются все новые и более могущественные противники среди каликсидской элиты.

Отлученные предатели

Есть один талант Влияния, который игроки не могут просто так получить. Этот талант подразумевает объявление всей команды отлученными предателями, что оказывает немалое влияние на её положение в Инквизиции. Быть отлученным предателем – значит быть врагом всего Империума, но анафеме не предают за каждое преступление. Мастеру стоит быть очень осторожным при «награждении» группы таким талантом – агентов Трона могут признать предателями лишь после долгих слушаний и дебатов, с приведением множества доказательств. Вручая такой «титул» Мастер должен хорошо поразмыслить о последствиях для всей кампании.

Отлученные предатели *(Excommunicate Traitoris)*

Профессия: любая, но действие таланта распространяется на всех членов группы

Персонаж был осужден и признан виновным в измене тем идеалам, которые клялся защищать, в предательстве доверия Бога-Императора Человечества. Отныне, он – враг для тех, кто раньше называл его братом и стоял плечом к плечу с ним. Отлучение означает то, что инквизитор и его слуги больше не могут находиться рядом со своими бывшими коллегами, не рискуя своими жизнями. Отныне у них больше нет доступа ко всем тем ресурсам, которыми они могли наслаждаться раньше. Другие инквизиторы будут охотиться за ними до конца жизни. Однако положение изгнанного и приговоренного вовсе не означает немедленной утраты власти и влияния. Даже отлученный инквизитор может многого добиться, используя сочувствующих ему товарищей и союзников в Святых Ордосах. Многие миры Империума не имеют возможности подтвердить или опровергнуть подлинность полномочий инквизитора, и очень немногие вообще осмелятся даже пробовать сделать это.

Эффект: персонаж и вся команда больше не могут открыто применять Влияние, воздействуя на Инквизицию, однако они могут делать это скрытно. В любых обстоятельствах, при которых игрок открыто использует свою власть и полномочия инквизитора по отношению к другим имперским организациям, существует шанс, что об этом узнают другие инквизиторы, и попытаются схватить персонажа. Величина этого шанса определяется Мастером, но в большинстве случаев можно просто считать её равной Влиянию организации или человека, с которым пытается открыто взаимодействовать отлученный персонаж. Например, если имперский чиновник имеет Влияние 45, Мастер делает бросок к100, и, если результат равен или ниже 45, значит, отлученный персонаж вскоре обнаружит аколитов или агентов Трона, севших ему на хвост с самыми недобрыми намерениями.

Другие таланты Возвышения

«Не упивайся своим величием; оно – лишь пепел, а твоя гордость – хрупка, как выбеленная солнцем кость. Вспомни о свете Его-на-Земле, свете, что освещает жизнь и смерть, взлеты и падения; свете, немеркнущем в своем величии»

- из «Размышлений о Чистоте», продиктованных архидьяконом-прокуратором Приамом

В этой части книги представлены новые таланты, предназначенные для персонажей, созданных по правилам «Возвышения». Они отражают способности, что не нашли своего отражения ни в Героических талантах, ни в других талантах, используемых в Dark Heresy.

Высшая психосила *(Ascended Physic Power)*

Требования: Пси-рейтинг 1+

Агент Трона может выбрать одну Высшую психосилу. Он может использовать её версию 1-ого Ранга, но в любой момент, потратив указанное в описании психосилы количество очков Опыта, может научиться применять версию 2-ого и 3-его Рангов. Больше информации об этом вы найдете в главе V. Заметьте, что получение этого улучшения позволяет персонажу получить доступ к получению новых, более высоких уровней этой Высшей психосилы. Чтобы получить эти уровни персонаж может просто потратить указанное количество ОО в любой момент.

Боевое построение *(Combat Formation)*

Требования: Интеллект 40

Под руководством одного из агентов Трона, вся группа постоянно готова к опасности и имеет план действий в ответ на любое непредвиденное нападение. Перед броском на Инициативу, все члены группы могут решить использовать Бонус Интеллекта персонажа, владеющего этим талантом, для определения Инициативы вместо своих собственных Бонусов Ловкости.

Боевое чутьё *(Combat Sense)*

Требования: Восприятие 40

Агент Трона обладает чутьем на опасность, что позволяют ему реагировать на неожиданности с невероятной быстротой, которой немногие могут достичь. Персонаж может использовать свой Бонус Восприятия вместо Бонуса Ловкости при определении Инициативы.

Улучшенный бионический каркас *(Enhanced Bionic Frame)*

Требования: Машинное облачение

И без того достаточно впечатляющее бионическое тело агента Трона, было снабжено гироскопическими массивами и системой наведения, связанной с духом машины. Агент Трона получает особенность Автостабилизация.

Таблица 4-7 Другие таланты Возвышения

Название таланта	Требования	Эффект
Высшая психосила	Пси-рейтинг 1+	Персонаж получает Высшую психосилу
Боевое построение	Интеллект 40	Персонаж может использовать свой Бонус Интеллекта для определения Инициативы
Боевое чутьё	Восприятие 40	Персонаж может использовать свой Бонус Восприятия для определения Инициативы
Улучшенный бионический каркас	Машинное облачение	Персонаж получает особенность Автостабилизация
Избранник судьбы	-	Персонаж получает очко Судьбы
Защитник	Ловкость 40	Персонаж может поменяться местами с союзником в бою
Широчайшие познания	Интеллект 40	Персонаж считает все Обыденное и Ученое знание Базовыми умениями
Машинное облачение	Имплантаты Механикус	Персонаж получает улучшенную аугментику Механикус
Чистка памяти	Интеллект 45, Сила Воли 45	Персонаж может удалять воспоминания
Идеальный выстрел	Ассасин Виндикар, Дальний бой 60	Ассасин Виндикар после убийства цели может немедленно совершить Прицеливание в другую
Полиглот	Интеллект 40, Товарищество 30	Персонаж имеет природные способности к языкам
Ритуал защиты	Сила Воли 40	Персонаж может защитить себя и других от Безумия и Порчи
Выбор цели	Дальний бой 50	Персонаж может стрелять, находясь в ближнем бою, без штрафов
Плоть слаба	Имплантаты Механикус	Персонаж получает особенность Машина
Император защищает	Чистая вера	Персонаж может потратить очко Судьбы для того, чтобы вселить в союзников бесстрашие
Мастер кулачного боя	Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец	Удары голыми руками наносят 1к10+Бонус Силы единиц урона и не считаются Примитивными
Кулачный боец	Ближний бой 35, Ловкость 35	Удары голыми руками наносят 1к10-3+Бонус Силы урона

Избранник судьбы *(Faroured by Fate)*

Требования: Нет

Агент Трона, воистину, благословлен Императором, или, быть может, просто предназначен для величия. Персонаж получает 1 постоянное очко Судьбы.

Защитник *(Guardian)*

Требования: Ловкость 40

Годы службы телохранителем научили агента Трона в нужный момент бросаться на линию огня или принимать на себя убийственный удар, предназначенный другому. Персонаж может потратить все свои действия в следующем Раунде для того, чтобы поменяться местами с союзником, стоящим в пределах двух метров от него (на пути не должно быть препятствий). Этот маневр может быть предпринят в любой момент, даже во время совершения каких-либо действий другим персонажем. Персонаж-защитник становится целью любых атак, изначально нацеленных в союзника. Этот талант нельзя использовать больше одного раза за бой.

Широчайшие познания *(Infused Knowledge)*

Требования: Интеллект 40

Агент Трона обладает весьма широкими познаниями, полученными благодаря ли беспощадным ноэтическим практикам, или хранимым в тайне арканным методикам. Агент Трона считает все умения из групп Обыденного и Ученого знания Базовыми умениями. Кроме того, этот талант предоставляет бонус +10 ко всем тестам Обыденного и Ученого знания, которыми персонаж уже обладает.

Машинное облачение *(Machinator Array)*

Требования: Имплантату Механикус

Братство Механикус приблизило агента Трона к самой совершенной из форм жизни, облачив его в одеяние Машины, дополнившее его прежнюю аугментику. Сила и Выносливость агента Трона возрастают на +10, а Ловкость и Товарищество падают на -5. Отныне он весит примерно в три раза больше, чем обычный человек того же размера, и теряет возможность плавать или держаться на воде (или иной жидкости). Кроме того, отныне персонаж может устанавливать на каждый из имеющихся у него оружейных механодендритов оружие ближнего боя или один любой пистолет. Для использования этого оружия он все равно должен иметь соответствующий талант.

Чистка памяти *(Mnemonic Purging)*

Требования: Интеллект 45, Сила Воли 45

Персонаж обучен добровольно стирать фрагменты своих воспоминаний. Эту способность можно использовать для того, чтобы не выдать врагам ценную или опасную информацию или сопротивляться психическому вмешательству в свой разум. Персонаж также может применять эту способность, оберегая свой рассудок от безумия, а душу – от губительного касания Хаоса.

Используя этот талант, персонаж должен указать, от какого участка своей памяти он хочет избавиться. Затем персонаж должен предпринять тест Силы Воли, модифицированный Мастером в соответствии с длительностью отрезка времени, что агент Трона хочет навсегда выбросить из своей головы. Используйте таблица 4-8 «Модификаторы чистки памяти и требуемое время».

Таблица 4-8 Модификаторы чистки памяти и требуемое время

Размер воспоминания	Модификатор	Требуемое время
Мгновение	+30	5 минут
Несколько секунд	+20	10 минут
Несколько минут	+10	15 минут
Час	+0	Полчаса
День	-10	Час
Год	-20	День
Несколько лет	-30	Один день за каждый год

Если тест успешно пройден, вспоминания удаляются. Персонаж больше не может вспомнить ничего из того, что происходило в этом удаленном из его памяти отрезке времени, и никак не может получить доступ к этим воспоминаниям. Кроме того, все очки Безумия, полученные персонажем в период, воспоминания о котором он удалил, теряются, вместе с вызванными ими ментальными расстройствами. Также теряется половина очков Порчи, полученных в этот период (округлять вверх). Если персонаж проваливает тест Силы Воли, его воспоминания не удаляются, а он сам получает дополнительные очки Безумия за каждую ступень провала этого теста до максимума в пять очков.

Кроме того, для совершения очищения своей памяти, персонажу требуется, чтобы его не беспокоили некоторое время (продолжительность указана в таблице 4-8). Если попытка персонажа очистить свою память была как-либо прервана, тест Силы Воли автоматически считается проваленным, принося 1к5 очков Безумия.

Идеальный выстрел *(Perfect Shot)*

Требования: Ассасин Виндикар, Дальний бой 60

Ассасины храма Виндикар знамениты своим не имеющим равных мастерством снайпера – они легко могут, убив первую цель, мгновенно переключиться на следующую. Если персонаж убивает противника из оружия «Экзитус», он может потратить свою Реакцию на то, чтобы немедленно совершить Прицеливание в любую другую допустимую цель (эффект аналогичен тому, если бы персонаж потратил Частичное действие на Прицеливание)

Полиглот *(Polyglot)*

Требования: Интеллект 40, Товарищество 30

Агент Трона обладает врожденными способностями к языкам – он кое-как может понять даже совершенно незнакомую речь и объясняться на ней сам. Все языки для персонажа считаются

Базовым умением. Это не означает истинного знания данных языков – поэтому все тесты, задействующие этот талант, получают штраф -10 из-за того, что персонаж использует для перевода простейшие фразы и понятия.

Ритуал Защиты *(Rite of Protection)*

Требования: Сила Воли 40

Персонаж способен на определенный период добровольно входить в состояние сознания, при котором он впоследствии навсегда забудет все, что происходило с ним в этот отрезок времени. Этой способности, называемой Ритуалом Защиты, обучают тех агентов Инквизиции, которые могут столкнуться с вещами, что способны разрушить разум и проклясть душу даже самого закаленного служителя. Перед тем как отправиться на самую опасную часть своей миссии, персонаж прибегает к этому Ритуалу для того, чтобы впоследствии ничего не помнить обо всех тех ужасах, что он повстречал. Благодаря этой способности, агент Инквизиции может столкнуться с врагами, будучи во всеоружии и, если он выживет, его рассудок будет неповрежденным, а душа – незапятнанной.

Используя этот талант, персонаж должен преуспеть в Простом (+10) тесте Силы Воли, указав, как долго он хочет поддерживать ритуал. Если тест провален, персонаж не получает преимуществ Ритуала защиты, и не может пытаться провести ритуал в течение следующих 24 часов. Указываемая продолжительность ритуала не может превышать одного дня, хотя может быть выражена относительно, допустим «Пока мы не зачистим храмовые катакомбы». Если тест Силы Воли удался, персонаж может действовать как обычно, но он потеряет все воспоминания о том, что происходило во временной промежуток между совершением ритуала и временем окончания его действия. Все очки Безумия, что персонаж получает во время действия ритуала, удаляются, эффекты шока, Душевных травм и Ментальных расстройств также теряются. Количество очков Порчи, которое персонаж получает во время действия ритуала, ополовинивается.

Выбор цели *(Target Selection)*

Требования: Дальний бой 50

Персонаж способен с ужасающей точностью выцелить свою жертву и поразить её даже в хаосе и сумятице ближнего боя. Персонаж получает возможность стрелять без штрафов, находясь в ближнем бою.

Император защищает *(The Emperor Protects)*

Требования: Чистая вера

Могущество самого Императора исходит от агента Трона, защищая верных Ему, и побуждая их к великим подвигам.

Потратив очко Судьбы, персонаж может предоставить себе и числу союзников, равному своему Бонусу Силы Воли, невосприимчивость к Страху и Подавлению. Кроме того, все атаки, как дистанционные, так и рукопашные, направленные против персонажа и его союзников, находящихся под действием этой способности, получают штраф -10. Действие этого таланта длиться до конца сцены.

Сжигая очко Судьбы, персонаж может позволить одному своему союзнику (не себе) избежать эффекта от попадания в него одной любой атаки, чудесным образом оставляя того невредимым. Очко Судьбы для этого должно быть сожжено после того как атака попадет в цель, но до подсчета Урона.

Плоть слаба *(The Flesh is Weak)*

Требования: Имплантаты Механикус

Тело агента Трона подверглось сильной бионической аугментации, сделав его более похожим на машину, нежели на человека.

Талант представляет агенту Трона особенность Машина (см. «Базовую книгу правил»), дающую столько очков Брони, сколько раз этот талант был взят. Агент Трона может получать этот талант несколько раз, в соответствии со схемой улучшений своей Профессии. Записывайте, сколько раз талант был взят, например, «Плоть слаба 3».

Мастер кулачного боя *(Unarmed Master)*

Требования: Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец

Агент Трона достиг невероятного мастерства в искусстве рукопашного боя. Его безоружные атаки в ближнем бою наносят 1к10+Бонус Силы Ударного урона и не считаются Примитивными.

Кулачный боец *(Unarmed Warrior)*

Требования: Ближний бой 35, Ловкость 35

Долгие тренировки в искусстве рукопашного боя позволяют агенту Трона наносить своими безоружными атаками в ближнем бою 1к10-3+Бонус Силы Ударного урона, вместо 1к5-3+Бонус Силы. Поскольку, персонаж готовился к сражениям, как с вооруженными, так и с безоружными противниками, он не считается Безоружным, когда сражается голыми руками с вооруженным врагом. Атаки персонажа все ещё считаются Примитивными.

Ascended Psychic Powers

Manifesting Psychic Powers

•

Psychic Ascendancy

•

New Psychic Powers

Глава V

Психосилы Возвышения

«Я насчитал двадцать тысяч душ, предназначенных для служения. Мужчины, женщины и дети. Молодые и старые. Больные и здоровые. Я чувствовал их боль, я чувствовал их цепи так, словно они сковывали меня самого. Но не я решил, что должно отделить тех, кто будет жить, от тех, кому предназначено умереть. Я – лишь страж Адептус, а души, подобные этим, подаются к столу Императора»

- из исповеди неизвестного адепта

Стать санкционированным псайкером – удел очень немногих. Огромное большинство наделенных даром признаётся слишком нестабильными для того, чтобы обучаться, и слишком слабыми для того, чтобы сопротивляться порче Варпа, что проникает в их беззащитный разум. Судьба этих несчастных определяется на Святой Терре, куда их привозят печально известные Чёрные корабли Инквизиции, что собирают свой урожай по всему Империуму.

Схоластика Псайкана – имперская организация, готовящая псайкеров для Адептус Астра Телепатика. Её высшая цель – защитить Человечество от тех псайкеров, что готовы злоупотреблять своим даром. Поэтому из всех людей, собранных Черными кораблями, Схоластика выбраковывает самых опасно слабовольных и безумных и отправляет их на заклание, ради поддержания жизни Бога-Императора и света Астрономикона – маяка, что сияет в Варпе и позволяет навигаторам находить путь через Имматериум. Те псайкеры, что сумели пройти испытания, распределяются согласно нуждам Адептус Терра. Часть проходит через ритуал Духовных Пут, лишаясь выгоревших отныне глаз и присоединяясь к рядам астропатов – людей, чьи способности к передаче психических посланий сквозь Варп связывают Империум воедино. Немногие оставшиеся отправляются на специальные боевые тренировки, обучаясь обрушивать свою психическую мощь на головы врагов Императора в пламени битвы.

Схоластика Псайкана и Инквизиция

Святые Ордосы и Схоластика Псайкана сектора Каликсида поддерживают предсказуемо близкие отношения. Причина тому проста – чтобы выполнять свой долг Инквизиции требуется постоянный приток самых талантливых, надежных и дисциплинированных псайкеров, обученных Схоластикой.

Случается, что выдающихся псайкеров отличают ещё во время обучения на Терре и отправляют к определенному инквизитору сразу после выпуска. Иногда сами наставники Схоластики Псайкана отмечают в одном из своих воспитанников особый талант и извещают об этом Инквизицию. И, конечно, не редкость такие случаи, когда Святые Ордосы сами обнаруживают подходящего им кандидата и принимают его в свои ряды, постфактум извещая об этом Схоластику.

Изредка случается так, что высокопоставленный агент Инквизиции (иногда даже сам инквизитор) проявляет зачатки психических способностей. В Каликсиде таких людей, как правило, отправляют в Схоластику Псайкана, где их научат применять свой дар. В порядке вещей послать такого человека на Святую Терру. В единичных случаях бывает так, что инквизиторы и агенты Трона, благодаря своему статусу, получают посвящение «в поле». Кандидат должен пройти изнуряющие тренировки и обряды, чтобы стать санкционированным псайкером. Ему есть лишь одно утешение – скорее всего, служба в Инквизиции закалила его волю, и теперь его шансы быть принесенным в жертву Императору чрезвычайно малы.

Сотворение Высших психосил

Быть имперским псайкером – значит, постоянно заигрывать со смертью, безумием и вещами, что намного хуже и первого и второго. Чтобы питать свои сверхъестественные способности, псайкеры черпают силы из бескрайнего Имматериума – этого проклятия человечества, наполненного хищными тварями и отвратительными идеями. Зачерпнув слишком много энергии из Варпа, псайкер рискует привлечь нежелательное внимание его обитателей.

Псайкер, проживший достаточно долго для того, чтобы быть возведенным в ранг Примарис, уже знает как скрывать свое присутствие в Имматериуме. Он может сдерживать свои способности, не позволяя энергиям Варпа бесконтрольно проникать в его разум. За эту безопасность приходится платить меньшим количеством силы, что удается получить, но присутствие псайкера среди хаотичных волн Моря Душ останется незамеченным.

Конечно, иногда обстоятельства бывают столь серьезны, что всякая осторожность должна быть отброшена. Тем же образом, что псайкер может сдерживать себя, он способен и захватить в Варпе столько мощи, сколько сможет выдержать его разум и даже ещё больше. Это называют Усилием – с помощью этой психической техники можно достичь как впечатляющих результатов, так и обрушить на свою голову не менее впечатляющие последствия.

Всякий раз, когда псайкер хочет применить психосилу, он выбирает, будет он применять её с Осторожностью, как обычно, или с Усилием. Изложенное ниже – дополнение к правилам применения психосил, описанных в «Базовой книге правил». Псайкер может применять одним из этих трех способов любую из имеющихся у него психосил (Малых, обычных и Высших), если в описании самой психосилы не указано обратного.

Применяя психосилу, псайкер всегда бросает количество к10, зависящее от его Пси-рейтинга, складывает результаты, добавляет к сумме свой Бонус Силы Воли и сравнивает получившееся в итоге число с Порогом психосилы, которую он пытался сотворить.

Если псайкер хочет сотворить психосилу с Осторожностью, он должен бросать количество к10, равное половине своего Пси-рейтинга (округлять вверх) или ещё меньшее. При Осторожном сотворении психосил, псайкер не может вызвать варп-феноменов, сколько бы девяток ему не выпало.

Если псайкер хочет сотворить психосилу как обычно, он должен бросать количество к10, равное его Пси-рейтингу или меньшее. При этом псайкер вызывает варп-феномены как обычно (см. главу VI «Базовой книги правил»), бросая по таблице варп-феноменов за каждую выпавшую девятку.

<u>Пример:</u>

Скарус Вейн – псайкер Примарис с Силой Воли 51 и Пси-рейтингом 6. Он пытается сотворить психосилу «Моя воля – знание», имеющую Порог 20. Если он решит применять эту психосилу с Осторожностью (чтобы избежать Варп-феноменов), он сможет бросать лишь три к10 (половина от его Пси-рейтинга 6). Побить Порог 20, бросая три к10 возможно, но маловероятно.

Поэтому Скарус решает применять психосилу как обычно, бросая пять к10 (это меньше, чем ему позволяет Пси-рейтинг, но больше, чем при Осторожном применении, и для того, чтобы побить Порог вполне достаточно). На пяти к10 он выбрасывает результаты 9, 0, 1, 3 и 4. Итоговый результат броска – 32 (с учетом Бонуса Силы Воли), что позволяет применить психосилу с двумя уровнями Переполнения. Правда, один из результатов броска – 9, а это значит, что Скарусу придется делать бросок по таблице варп-феноменов.

Если псайкер хочет сотворить психосилу с Усилием, он должен бросать количество к10, равное его Пси-рейтингу плюс три дополнительных к10. При использовании Усилия, псайкер автоматически вызывает варп-феномен и должен сделать бросок по соответствующей таблице. К результату этого броска он добавляет +5 за каждую выпавшую девятку. Если после этого псайкеру приходится бросать по таблице варп-прорывов, к результату броска по ней +5 не добавляется.

Таблица 5-1 Уровни силы

Уровень	Количество к10	Последствия
С Осторожностью	Равное половине Пси-рейтинга или меньше	Варп-феноменов не происходит
Как обычно	Равное Пси-рейтингу или меньше	Варп-феномен происходит за каждую выпавшую девятку.
С Усилием	Равное Пси-рейтингу+3	Варп-феномен происходит автоматически, к результату броска по таблице добавляется +5 за каждую выпавшую девятку.

Психическое возвышение

Для удостоенных титула «Примарис» и равных им по мастерству псайкеров, идея психических дисциплин становится малозначимой. Вместо того чтобы ограничивать свои способности некой сферой специализации, они концентрируются на достижении совершенства в нескольких индивидуальных силах, учась применять их с непревзойденным мастерством. При этом псайкеры зачастую сознательно позволяют угасать своим способностям в других сферах психического искусства, выигрывая в глубине постижения не меньше, чем они теряют в широте познаний.

В дополнение ко всем накладываемым Профессиям ограничениям на получение Высших психосил, персонаж должен достичь, как минимум Ранга 9. Кроме того, получение таких способностей обладает довольно весомой стоимостью в очках Опыта. Псайкер может уменьшить количество ОО, которое ему придется потратить для получения таланта Высшая психосила (или покупки Рангов 2 и 3 для уже имеющейся), «продав» уже имеющиеся у него Малые и обычные Психосилы. «Продавая» психосилу, псайкер навсегда теряет возможность её применять, так, как если бы он никогда её не имел. За каждую «проданную» Малую психосилу, псайкер снижает стоимость покупки таланта Высшая психосила (или Рангов 2 и 3 имеющейся) на 100 ОО. За каждую «проданную» психосилу из той или иной Дисциплины, он получает скидку в 500 ОО. Псайкер может «продать» столько Малых и обычных психосил, сколько захочет, но цена таланта Высшая психосила (или Рангов 2 и 3) не может упасть ниже 500 ОО. Помните, что псайкер может «продавать» свои способности только для того, чтобы приобрести Высшие психосилы – «вырученный» таким образом Опыт нельзя потратить ни на что другое, если Мастер не позволит обратное.

Пример:

Скарус Вейн хочет приобрести талант Высшая психосила, чтобы получить психосилу Ярость шторма. На это требуется 1500 ОО, но у Вейна есть только 1000 ОО. Вейн решает «продать» несколько своих способностей, чтобы снизить цену. Он «продает» свою психосилу Силовая стрела (он считает, что Удар молнии будет гораздо эффективнее в деле нанесения урона), уменьшая, таким образом, цену на 500 ОО. Затем Вейн продает и несколько Малых психосил, которые он использовал очень редко – Белый шум, Увядание, Спазм, Дежавю, Призыв существ. Это снижает цену Высшей психосилы ещё на 500 ОО, позволяя Вейну приобрести Ярость шторма всего за 500 ОО и сохранить ещё 500 ОО про запас.

Приобретая Высшую психосилу, псайкер получает возможность применять её первый Ранг. Чтобы получить доступ к Рангам 2 и 3, псайкер должен выплатить количество Опыта, указанное в описании каждой психосилы. Псайкер может получать доступ к новым Рангам только тех психосил, что уже приобрел. На получение доступа к новым Рангам нет никаких ограничений по уровню, они просто покупаются как обычные Улучшения.

Пример:

Скарус Вейн приобрел способность «Удар молнии», что является Рангом 1 Высшей психосилы Ярость шторма. Через какое-то время после покупки этой психосилы он получает 500 ОО, и теперь располагает целой 1000 ОО, которую он тратит на приобретение Ранга 2 в Ярости шторма – «Щита молний», который стоит как раз 1000 ОО. Теперь Вейн может применять и Ранг 1 и Ранг 2 Высшей психосилы Ярость шторма.

Получение Высших психосил

Некоторые игроки могут удивиться тому, как работает механизм «продажи» психосил и решить, что эта система не совпадает их виденьем своего персонажа. В конце концов, как объяснить то, что псайкер «забыл» как творить Увядание взамен получив возможность применять Безграничную волю?

Конечно, «продавать» низшие психические способности совершенно необязательно. Если игрок готов выплатить полную стоимость Высшей психосилы – это его право. Эта возможность введена для того, чтобы персонажи могли избавиться от психосил, которые они сочли малоприменимыми. Достигая Ранга 9 псайкер, как правило, уже обладает десятками Малых и обычных психосил, многие из которых он уже никогда не применит. Избавление от них можно объяснить тем, что с возвышением способности псайкера обострились, и у него развилась определенная специализация. Или он просто стал слишком могуч, чтобы прибегать к таким ничтожным проявлениям своего искусства, что представляют собой Малые психосилы. Наконец, помните, что псайкеры – это не колдуны, и хотя их способности во многом бывают врожденными и часто применяются интуитивно, долгие годы практики могут отточить навык применения одних психосил, а пренебрежение к другим способностям легко приведет к их утрате.

Игроки заметят, что цены на талант Высшая психосила и разные Ранги разных Высших психосил различаются. Это сделано намеренно, для большего баланса.

Названия психосил

Читатель может заметить, что некоторые Ранги имеют названия, схожие с названиями уже существующих психосил, хотя оказывают иные эффекты. Так происходит потому что, в отличие от колдовства, истинные психические способности – врожденный талант, развитый и отточенный его носителем. Поэтому, одни и те же психосилы, применяемые разными псайкерами могут различаться в малозаметных, но очень важных деталях.

Конечно, все это не имеет большого значения для обычного имперского гражданина. С его точки зрения одна психосила, заставляющая руки псайкера светиться и позволяющая им ломать адамантиевые плиты, мало отличается от другой.

Сверхъестественная Сила Воли и Высшие психосилы

В «Возвышении» псайкер вполне может получить особенность Сверхъестественная Сила Воли. Мастеру следует быть осторожным, решая вопрос того, как эта особенность влияет на сотворение психосил. Как правило, псайкер с высоким Пси-рейтингом и Сверхъестественной Силой Воли становится слишком могущественным и опасным по сравнению со своими товарищами.

Специальные правила Высших психосил

Дистанционная атака: некоторые Высшие психосилы являются дистанционными атаками (см. описание). При этом псайкер не должен бросать тест Дальнего боя, чтобы поразить цель, если в описании психосилы не указано обратного; как правило, при успешном прохождении Порога цель поражается автоматически. Подобные попадания всегда считаются направленными в Торс цели, но псайкер может сам увеличить Порог психосилы на 4 для того, чтобы получить возможность выбирать зону попадания. Цель может пользоваться укрытиями, что дадут ей очки Брони и применять Уклонение. Если психосила наносит несколько атак, то количество выброшенных в тесте на Уклонение ступеней успеха равно количеству атак, которых удалось избежать. Псайкер может распределять свои атаки на любое количество целей, находящихся не дальше 10 метров друг от друга. Если цель сражается в ближнем бою, направленная в неё психосила с вероятностью 25% попадет в противника своей цели.

Атака по площади: некоторые Высшие психосилы поражают всех, находящихся в определенной области – и врагов псайкера и друзей. От таких атак не спасают ни укрытия, ни Уклонение. Размер зоны поражения указан в описании каждой подобной психосилы.

Ограничение на сотворение: псайкер может пытаться проявить Высшую психосилу только один раз за ход (хотя может поддерживать несколько других).

Поддержание Высших психосил: за каждые 10 раундов поддержания психосилы, псайкер должен сделать бросок на Проявление силы, такой же, как при её сотворении. Если ему удалось побить Порог, действие психосилы продолжается. Если при сотворении психосилы псайкер получил Переполнение, то ему не нужно получать Переполнение при броске для поддержания силы – простого успеха достаточно для того, чтобы продолжать пользоваться преимуществами Переполнения. Кроме того, бросок Проявления силы для поддержания всегда считается Свободным действием, предпринимаемым в начале хода псайкера. В ходе такого броска не происходит варп-феноменов.

Если псайкер теряет сознание или погибает, все поддерживаемые им психосилы мгновенно прекращают своё действие.

Правила на поддержание нескольких психосил см. в «Базовой книге правил», глава VI «Психосилы».

Таблица 5-2 Высшие психосилы

Название	Цена	Порог	Проявление	Поддержание	Дистанция
Ярость шторма					
Удар молнии	*	16	Частичное действие	Нет	30 м.
Щит молний	1000	21	Полное действие	Да	Сам
Буря	1000	30	Полное действие	Нет	20 м.
Вихрь разрушения					
Смертоносная длань	*	17	Частичное действие	Да	Сам
Ярость	1000	19	Свободное действие	Нет	10 м.
Кипящая кровь	2000	27	Полное действие	Нет	4 м.
Безграничная воля					
Моя воля – знание	*	20	Полное действие	Да	10 м.
Моя воля – подчинение	600	22	Частичное действие	Да	20 м.
Моя воля – освобождение	1200	30	2 Полных действия	Да	Сам
Огненный апокалипсис					
Пламенный покров	*	16	Частичное действие	Да	Сам
Сожжение	1000	24	Полное действие	Нет	20 м.
Инферно	1500	32	Полное действие	Да	20 м.
Погибель демонов					
Изгнание	*	18	Полное действие	Нет	5 м.
Прибежище	500	21	Частичное действие	Да	Сам
Слово Императора	1000	25	Полное действие	Нет	30 м.
Погибель ведьм					
Воля его да исполнится	*	20	Полное действие	Нет	20 м.
Молот ведьм	1000	22	Частичное действие	Нет	24 м.
Очищение	1000	24	Полное действие	Нет	36 м.
Психокинез					
Подъем	*	14	Частичное действие	Да/Нет	30 м.
Преграда	500	22	Полное действие	Да	Сам
Вихрь	1000	30	Полное действие	Да	100 м.
Управление временем					
Предчувствие	*	18	Свободное действие	Нет	Сам
Сфера безвременья	1000	24	Свободное действие	Нет	20 м.
Искажение времени	1500	36	Свободное действие	Нет	15 м.

** Первый ранг каждой высшей психосилы персонаж получает, выбирая эту психосилу при покупке таланта Высшая психосила и может тратить ОО на то, чтобы купить Ранги 2 и 3. Чтобы получить доступ к новой Высшей психосиле, персонаж должен ещё раз приобрести талант Высшая психосила.*

Ярость шторма *(Stormwroth)*

Владеющие этой силой псайкеры способны призывать разящие врагов варп-молнии или создавать защитные электрические поля. Мастера такого искусства очень высоко ценятся в Имперской Гвардии.

Ранг 1: Удар молнии *(Lighting Arc)*

Порог: 16

Проявление: Частичное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 30 м.

Псайкер направляет энергии Варпа, что, потрескивая, срываются с кончиков его пальцев, принимая форму испепеляющих молний. Используя эту психосилу, псайкер поражает врага (или врагов) количеством электрических разрядов, равному его Бонусу Силы Воли. Каждый разряд считается дистанционной атакой, наносящей 1к10+10 единиц Энергетического Урона с Бронебойностью 3 и особенностью Шоковое.

Переполнение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может создать ещё один разряд или увеличить дальность действия психосилы на 5 метров.

Ранг 2: Щит молний *(Lighting Field)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 21

Проявление: Полное действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Псайкер окружает себя сверкающим щитом, сотканным из потрескивающих электрических разрядов, защищающих своего хозяина от любого, кто осмелиться напасть на него. Независимо от того, куда нацелен удар противника, при его нанесении нападающий получает количество Энергетического Урона, равное 1к10 плюс Бонус Силы Воли псайкера. Этот урон имеет особенность Шоковое. Если враг атакует псайкера оружием с особенностью Шоковое, псайкер, находясь под защитой этой психосилы, автоматически проходит тест на Выносливость, определяющий то, оглушен он или нет.

Переполнение: нет

Ранг 3: Буря *(Lighting Storm)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 30

Проявление: Полное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 20 м

Наполняя воздух статическим электричеством и запахом озона, псайкер тянется в Варп и высвобождает эфирный шторм. Молнии бьют во всех направлениях, поражая тех, на кого укажет призвавший их. Любой находящийся в зоне действия психосилы противник, указанный псайкером, становится целью для дистанционной атаки, наносящей 2к10+10 единиц Энергетического Урона с Бронебойностью 5 и особенностью Шоковое.

Переполнение: за каждые 2 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он может расширить дистанцию поражения психосилы на 1 метр.

Вихрь разрушения *(Maelstrom of Destruction)*

Псайкеры, овладевшие этой силой, с наслаждением бросаются в бушующий хаос рукопашной схватки, превращая себя в неостановимого и смертоносного берсеркера.

Ранг 1: Смертоносная длань *(Malleus Hammerhand)*

Порог: 17

Проявление: Частичное действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Руки псайкера охватывает потустороннее свечение, заключающее в себе могучую силу. Он не может держать никакое оружие, но и не нуждается в нем, будучи способным дробить керамит ударами кулаков и вскрывать броню усилием пальцев. Руки псайкера считаются оружием ближнего боя – то есть даже безоружный псайкер под действием этой психосилы считается вооруженным, способен Парировать вражеские удары и может наносить своими безоружными атаками 2к10 единиц Урона, прибавляя свой удвоенный Бонус Силы. Этот урон не считается Примитивным. При Парировании руки псайкера считаются имеющими особенность Силовое поле (это работает и тогда, когда псайкер пытается Парировать вражескую атаку, и когда враг пытается Парировать атаку псайкера). Псайкер получает талант Две Руки (Ближний бой), если ещё не имел его, что позволяет ему наносить две атаки в ход, по одной атаке каждой рукой, как это описано в правилах боя двумя руками.

Переполнение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить Урон или Бронебойность своих рукопашных атак на 1.

Ранг 2: Ярость *(Enrage)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 19

Проявление: Свободное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 10 м.

Псайкер проникает в сознание своего врага, во мгновение ока наполняя его безумной яростью. Разум, чувства и даже умение владеть оружием пропадают, уступая место безудержному желанию немедленно уничтожить объект своей ненависти. Противник и псайкер должны пройти Состязательный тест Силы Воли. Если противник проваливает этот тест, в следующем ходу он бросает любое стрелковое оружие (если оно у него есть) и бросается к псайкеру, пытаясь завязать рукопашную схватку. Он направляет все свои атаки только против псайкера, используя любое оружие ближнего боя, что у него есть. При этом обезумевший от ярости враг получает штраф -30 на свои тесты Ближнего боя. Эффект длиться один ход.

Переполнение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может распространить эффект психосилы ещё на одну цель или получить дополнительную ступень успеха в Состязательном тесте Силы Воли (или лишиться одной ступени провала). При использовании психосилы на нескольких врагов одновременно, псайкер бросает тест Силы Воли один раз и сравнивает выпавшее значение с теми, что получили его противники.

Ранг 3: Кипящая кровь *(Bloodboil)*

Цена: 2000 ОО

Порог: 27

Проявление: Полное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 4 м.

Неистовая жажда разрушения пылает в самой душе псайкера. Она настолько сильна, что способна заставить кровь его врагов закипеть, а их плоть – вспыхнуть. Псайкер должен немедленно пройти Средний (+0) тест Силы Воли. В случае успеха, любой враг в радиусе действия психосилы, получает 1к10 единиц Урона, от которых не спасает ни броня, ни Бонус Выносливости. За каждую ступень успеха, каждый враг получает дополнительно 1к10 единиц Урона. Эта психосила не работает на боевые механизмы и других существ, у которых нет крови или какой-либо другой схожей субстанции, вроде ихора. Используя эту психосилу, псайкер получает 1 уровень Усталости.

Переполнение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, получить дополнительную ступень успеха в тесте Силы Воли (или лишиться одной ступени провала).

Безграничная воля *(Will Unleashed)*

Псайкер развивает свою ментальную мощь, открывая в себе новые способности. В какой-то момент его разум становится способным сбросить оковы плоти, путешествовать независимо от тела, куда пожелает, читать человеческие мысли и крошечным усилием поджаривать мозговые синапсы своих врагов.

Ранг 1: Моя воля – знание *(My Will, Known)*

Порог: 20

Проявление: Полное действие

Поддержание: Да

Дистанция: 10 м.

Усилием своей воли псайкер может получать знания отовсюду. Все окружающие его люди испытывают странное ощущение – будто чьи-то пальцы осторожно копаются в их головах. Псайкеру становятся известны местоположение и поверхностные мысли всех существ, находящихся в радиусе действия психосилы – если разумы этих существ не защищены от него каким-либо способом. Эта психосила не может принести псайкеру знание самых сокровенных тайн и секретов его жертв – но даст представление об их ближайших планах и намерениях. В бою эта психосила, до тех пор, пока она активна, предоставляет бонус +10 к тестам Ближнего боя, Дальнего боя, Уклонения и Парирования, поскольку планы врага становятся известны псайкеру в момент их создания.

Кроме того, псайкер может использовать эту психосилу для того, чтобы предупреждать своих союзников об опасности или направлять их движения. Он должен потратить Частичное действие и преуспеть в Трудном (-10) тесте Силы Воли для того, чтобы распространить получаемые им бонусы к тестам на одного своего союзника. В случае провала этого теста, сам псайкер не перестает получать эти бонусы. Кроме того, знание поверхностных мыслей других людей может быть очень полезно во множестве небоевых ситуаций.

Переполнение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить дальность действия психосилы на 5 метров или распространить её эффект на одного дополнительного союзника.

Ранг 2: Моя воля – подчинение *(My Will, Obeyed)*

Цена: 600 ОО

Порог: 22

Проявление: Частичное действие

Поддержание: Да

Дистанция: 20 м.

Псайкер вселяет свой разум в тело другого человека, чтобы управлять им как своим. Целью этой психосилы должен быть один человек, знающий о намерениях псайкера и готовый на его вселение.

Если цель психосилы знает о намерениях псайкера вселить свой разум в её тело и согласна на это, то вселение произойдет без особых проблем. До тех пор пока психосила остается активной, псайкер может управлять своей целью как своим собственным телом. В это время тело самого псайкера находится в трансе, но, несмотря на это, сам псайкер всегда знает и видит все, что происходит вокруг его тела. Если цель психосилы обладает психофокусом, дистанция действия психосилы изменяется на 20 км за каждое очко используемого Пси-рейтинга.

В период действия психосилы, псайкер может управлять действиями цели. Он не может прочесть воспоминания и глубоко запрятанные секреты того, кем управляет, но видит как ладони его поверхностные мысли. В бою тело, управляемое псайкером, сохраняет часть своих изначальных Характеристик (Ближний бой, Дальний бой, Силу, Выносливость, Ловкость, Восприятие), а также умения, связанные с этими Характеристиками, и боевые таланты (последним словом в процессе решения того, какие таланты являются боевыми, обладает Мастер). Остальные Характеристики, таланты и умения цели не используются – вместо них псайкер задействует свои собственные.

Псайкер может творить психосилы, когда занимает чужое тело, при этом дистанция действия этих психосил измеряется от тела, которое занимает разум псайкера, а не от его собственного. За каждые 10 минут, которые псайкер поддерживает эту психосилу, он получает 1 уровень Усталости (по решению Мастера это временное ограничение может быть ослаблено или ужесточено). Если занятое разумом псайкера тело было убито, сам псайкер получает 2к10 ран, от которых не спасает ни броня, ни Бонус Выносливости.

Переполнение: за каждые 2 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он увеличить дальность действия психосилы на 20 метров.

Ранг 3: Моя воля – освобождение *(My Will, Manifest)*

Цена: 1200 ОО

Порог: 30

Проявление: 2 Полных действия

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Разум псайкера сбрасывает оковы плоти и вырывается на свободу, обретая форму невидимого призрачного существа. В этом состоянии псайкер неуязвим для «мирских» угроз и может путешествовать на огромные расстояния от своего тела.

При сотворении этой психосилы, тело псайкера погружается в некое подобие глубокой комы. Псайкер же становится эфирным существом из света и потрескивающих энергий, обладающим особенностью Бесплотный. Отныне псайкер невидим для обычных людей, хотя любой, обладающий Пси-рейтингом, легко увидит его. Кроме того, присутствие псайкера в таком виде будет вызывать помехи и визуальные аномалии на ауспиках, сканерах и тому подобных приборах. Скорость передвижения псайкера в таком виде равна его Бонусу Силы Воли, хотя успешный Средний (+0) тест Силы Воли способен увеличить её вчетверо на 10 раундов. В такой форме псайкер может применять другие психосилы по обычным правилам. Кроме того, он начинает воспринимать мир по-другому – все пси-активные существа и предметы окрашиваются в яркие, сверкающие цвета, в то время как все остальное тускнеет.

В отличие от других существ, имеющих особенность Бесплотный, псайкер в таком состоянии способен атаковать не-Бесплотных существ, обладающих Пси-рейтингом, а они могут атаковать его. И псайкер и его противники могут сражаться в ближнем бою, используя Силу Воли вместо Ближнего боя и нанося 1к10 плюс Бонус Силы Воли единиц Урона, игнорирующего броню и Бонус Выносливости цели.

Если тело псайкера будет убито, псайкер умрет. Если псайкер хочет вернуться в обычное состояние, он должен вернуться к своему телу и потратить одно Частичное действие на то, чтобы вселиться в него. Кроме того, он может вернуться в своё тело мгновенно и из любого места – но при этом немедленно получит 2к10 единиц Урона, от которых не спасает ни броня, ни Бонус Выносливости.

Переполнение: нет.

Огненный апокалипсис *(Burning Apocalypse)*

Псайкеры-пирокинетики встречаются нечасто, а те, что способы контролировать свои способности настолько, чтобы не обратиться в пепел от едва сдерживаемого пламени, которым переполнены их души – ещё реже. Те немногие, что готовы сосредоточиться на своём «внутреннем огне», отвергнув все прочие способности, становятся одержимыми жаждой разрушения безумцами.

Ранг 1: Пламенный покров *(Flameshroud)*

Порог: 16

Проявление: Частичное действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Псайкер, желающий пережить им же самим вызванный апокалипсис, должен научиться переносить прикосновение пламени. Опытный пиромант способен создать огонь из пустоты и окутаться в сотканный из него пылающий плащ, что никогда не обожжет своего творца.

Несмотря на то, при применении этой психосилы, псайкера с головы до ног охватывает огонь, его одежда, снаряжение и оружие не терпят никакого урона. Псайкер невосприимчив к эффектам Огненного оружия до тех пор, пока поддерживает эту психосилу – окутывающий его покров будет лишь пылать чуть ярче от попавшего в него потока прометия. Кроме того, псайкер получает только половину урона от лазерного, плазменного, мельта-оружия и психосил, использующих огонь (исключая психосилу Холокост). Любая атака псайкера в ближнем бою (если она нанесена не силовым оружием) вынуждает цель этой атаки преуспеть в тесте Ловкости или загореться. Любой, кто сам атакует псайкера в ближнем бою, обязан прокинуть тест Ловкости или загореться. Все эти способности выглядят впечатляюще, но основное предназначение Пламенного покрова не в этом. Он позволяет псайкеру слиться с огнем и получить над ним бо́льшую власть. Поддерживая Пламенный покров, псайкер не получает штрафов на Пороги других психосил связанных с огнем и Пиромантией.

Переполнение: нет.

Ранг 2: Сожжение *(Conflagration)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 24

Проявление: Полное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 20 м.

Воздух вокруг псайкера раскаляется, обжигая глаза и горло, и заполняется пеплом, что кружит от порывов незримого ветра. Усилием воли псайкер может направить этот пепел к своему врагу и заставить несчастного сгореть во вспышке безжалостного пламени.

Эта психосила раскаляет воздух в области, на которую она направлена, и наполняет его золой и пеплом. Горючие материалы – например, бумага или прометий – загораются (несмотря на то, что время проявления психосилы – Полное действие, эти эффекты могут длиться дольше). Кроме этого, Сожжение имеет ещё два возможных эффекта.

Первый вариант: псайкер может выбрать количество находящихся в радиусе действия силы целей, меньшее или равное своему Бонусу Силы Воли. Каждая из выбранных целей получает 2к10 единиц Энергетического Урона с Бронебойностью 4. Это не считается стрелковой атакой, и от неё нельзя бросать Уклонение. Если цель этой атаки получает урон, она должна преуспеть в тесте Ловкости или загореться.

Второй вариант: псайкер может заполнить область действия психосилы удушливым дымом и пеплом. Эта зона считается погруженной во тьму (но псайкер в ней видит все как обычно), и каждый оказавшийся внутри неё обязан преуспеть в Среднем (+0) тесте Выносливости или начать страдать от Удушья. Это облако дыма продержится 1к10 раундов.

Переполнение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может выбрать одну дополнительную цель. За каждый 10 очков, на который псайкер превзошел Порог, он может удвоить дистанцию действия психосилы.

Ранг 3: Инферно *(Inferno)*

Цена: 1500 ОО

Порог: 32

Проявление: Полное действие

Поддержание: Да

Дистанция: 20 м.

Самые могущественные из пирокинетиков способны без следа уничтожить целую деревню или квартал улья вызванным ими пламенем. Такой огонь идет волнами, обращая в пепел тех несчастных, которым не повезло оказаться поблизости. Однако главная опасность этой психосилы – не в том, как легко призвать это всесжигающее пламя, а в том, как сложно его погасить.

Когда псайкер творит эту психосилу, огонь вырывается из него во всех направлениях, сжигая все на своем пути. Каждый, находящийся в дистанции действия психосилы, получает 1к10 * Бонус Силы Воли псайкера единиц Энергетического Урона и немедленно загорается (по решению Мастера, надежные преграды – например, толстые керамитовые пластины или большие объемы воды – могут спасти находящегося за ними от огня). Радиус действия психосилы увеличивается на 10 метров каждый ход, до тех пор, пока псайкер поддерживает психосилу. При этом, все находящиеся в зоне её действия, получает указанный выше урон и загорается, если он ещё не горит.

Эта психосила сильно истощает псайкера. Каждый ход, пока псайкер поддерживает психосилу (исключая первый), он должен преуспевать в Среднем (+0) тесте Выносливости или получать 1 уровень Усталости. Этот тест усложняется на одну ступень каждый ход. Для того, чтобы прекратить поддержание психосилы, псайкер должен преуспеть в Среднем (+0) тесте Силы Воли. Провал этого теста означает, что псайкер продолжает поддерживать Инферно. Само собой, если псайкер отключается, он теряет способность контролировать вызванное им пламя, которое начинает пожирать его, нанося вызвавшему его такой же урон, как и всем остальным. Этот урон начинает наносится после того, как псайкер теряет сознание. Такая ситуация является исключением из правил о поддержании психосил (см. «Базовую книгу правил»).

Переполнение: нет.

Погибель демонов *(Daemonsbane)*

Эта психосила отражает то, как инквизиторы и наделенные даром псайкера охотники на демонов из Ордо Маллеус способны направлять свою огромную психическую мощь на уничтожение порожденных Варпом противников.

Ранг 1: Изгнание *(Banishment)*

Порог: 18

Проявление: Полное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 5 м.

Псайкер концентрируется на узах, что связывают демона с Имматериумом, и разрывает их силой своей воли. Эта психосила может быть использована только против противников, имеющих особенность Демонический или Варп-нестабильность. Псайкер должен преуспеть в Состязательном тесте Силы Воли с целью этой психосилы. За каждую ступень успеха этого теста, цель получает 1к10 единиц Урона, от которого не спасает ни Броня, ни Бонус Выносливости. Если псайкер набирает пять или больше ступеней успеха, демон с воем низвергается в Варп и отныне считается уничтоженным.

Переполнение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить дальность действия психосилы на 5 метров или наложить штраф -10 на тест Силы Воли своей цели.

Ранг 2: Прибежище *(Sanctuary)*

Цена: 500 ОО

Порог: 21

Проявление: Частичное действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Ореол величия Бога-Императора сияет вокруг псайкера, заставляя всех, кто решиться напасть на него или просто подойти, дрожать от ужаса. До тех пор, пока эта психосила активна, любой, кто объявляет псайкера целью своей стрелковоq атаки или пытается приблизиться к нему на расстояние 3 метров, обязан преуспеть в Среднем (+0) тесте Силы Воли или пропустить свой ход. Кроме того, любые атаки, имеющие правило Варп-оружие, попадающие в псайкера, не игнорируют Броню и наносят лишь половину урона.

Если псайкер предпринимает любую стрелковую атаку, действие психосилы немедленно прекращается.

Переполнение: за каждые 4 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он может распространить эффект этой психосилы на одного союзника, находящегося не далее, чем в 3 метрах. Если союзник, получающий преимущества Прибежища, производит стрелковую атаку или удаляется от псайкера на расстояние, превышающее 3 метра, он теряет эффекты этой психосилы и не может получить их до тех пор, пока она не будет сотворена вновь.

Ранг 3: Слово Императора *(Word of the Emperor)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 25

Проявление: Полное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 30 м.

Вера псайкера в силу и могущество Бога-Императора столь велика, что преодолевает даже разум и волю демонов и неверных. Читаемые им священные литургии и песнопения разрушают их жалкие души. Псайкер может выбрать количество целей, равное его Бонусу Силы Воли. Каждая из выбранных целей должна преуспеть в Сложном (-20) тесте Силы Воли или пропустить свой следующий ход. Святые слова Имперской Веры терзают разум цели и заставляют её уши кровоточить. Если цель провалит этот тест на четыре или больше ступеней, она получает 2к10 единиц Урона, от которого не спасает, ни Броня, ни Бонус Выносливости.

Если цель провалила этот тест, она обязана предпринять Средний (+0) тест Силы Воли в свой следующий ход для того, чтобы определить, сможет она что-либо сделать или нет. Цель обязана проходить эти тесты каждый ход до тех пор, пока она не пройдет этот тест или пока бой не закончится.

Эта психосила не оказывает эффекта на стойких приверженцев Имперской Веры (решение о том, кто является таковым, а кто – нет, остается за Мастером)

Переполнение: за каждые 10 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может усложнить как первоначальный, так и последующие тесты Силы Воли на одну ступень.

Погибель ведьм *(Withesbane)*

Несмотря на то, что члены Ордо Еретикус преследуют ведьм и несанкционированных псайкеров, немногие способны сами отказаться от применения психических способностей. Немалая часть охотников на ведьм заявляет, что их силы дарованы самим Императором и потому богоугодны. Другие же просто считают, что цель всегда оправдывает средства.

Ранг 1: Воля Его да исполнится *(His Will Be Done)*

Порог: 20

Проявление: Полное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 12 м.

Сознание псайкера касается душ его товарищей и союзников, укрепляя их своей несгибаемой волей и превращая обычных людей в яростные воплощения Императорского правосудия.

Псайкер может выбрать количество союзников, равное его Бонусу Силы Воли. Выбранные им союзники не должны иметь особенностей Машина или Зверь. Каждый союзник, на кого подействовала эта психосила, обязан немедленно предпринять одну Стандартную атаку (стрелковую или рукопашную) против цели, которую выберет псайкер. При этом, все, на кого подействовала эта психосила, сохраняют возможность действовать как обычно в своем следующем ходу.

Переполнение: за каждые 4 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он может воздействовать этой психосилой на ещё одного союзника.

Ранг 2: Молот ведьм *(Hammer of Witches)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 22

Проявление: Частичное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 24 м.

Псайкер касается нитей, что связывают его противника с Имматериумом и стремительным ударом вырывает эти связи из-под контроля врага, оставляя его один на один с опасностями Варпа.

Псайкер выбирает одну цель, находящуюся в дистанции действия психосилы и обладающую Пси-рейтингом. Цель не может применять психосилы в своем следующем ходу и обязана предпринять Сложный (-20) тест Силы Воли. В случае провала, она немедленно должна сделать бросок по таблице Варп-феноменов.

Переполнение: за каждые 2 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он может заставить цель прибавить 10 очков к результату броска по таблице Варп-феноменов и Варп-прорывов. За каждые 6 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может усложнить тест Силы Воли для своей цели на одну ступень.

Ранг 3: Очищение *(Purgatus)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 24

Проявление: Полное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 36 м.

Взгляд псайкера пронзает разум еретика и терзает его до тех пор, пока тот отвергнувший Бога-Императора несчастный не лишиться рассудка и не превратиться в пустую, пускающую слюни оболочку.

Псайкер выбирает одну цель в дистанции действия психосилы. Псайкер и цель должна немедленно пройти Состязательный тест Силы Воли. За каждую ступень успеха, набранную псайкером, его противник получает 1к10 единиц постоянного Урона Силе Воли. Если Сила Воли цели опуститься до нуля, её рассудок будет бесповоротно разрушен, и она превратиться в овощ. В том случае, если псайкер проигрывает Состязательный тест Силы Воли, он получает 1 уровень Усталости.

Эта психосила не работает на существ, имеющих особенности Машина или Зверь.

Переполнение: за каждые 4 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он может усложнить тест Силы Воли для своих противников на одну ступень.

Управление временем *(Temporal Manipulation)*

Хорошо известно, что Варп способен влиять на течение времени. Этот феномен невольно испытало немало капитанов космических кораблей, что совершив краткое путешествие в Иммериуме, обнаруживали, что в остальной галактике прошли столетия.

Куда менее известно то, что некоторые псайкеры способы использовать дарованную Варпом возможность искажать время в своих целях. Расхожее мнение каликсидских представителей Схоластики Псайкана гласит, что такие псайкеры не управляют временем, а просто ускоряют или замедляют его восприятие для себя, своих союзников и противников. Кроме того, возможно, что они способны видеть подобные неясным проблескам видения ближайшего будущего, что дает им больше шансов на успех, но не более того.

Эти постулаты не слишком убедительны, но большинство членов Каликсидского конклава согласны с ними – быть может потому, что возможные последствия альтернатив страшно даже представить.

Ранг 1: Предчувствие *(Precognition)*

Порог: 18

Проявление: Свободное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Сам

Один из аспектов управления временем, которым владеют многие псайкеры – это возможность предчувствия, то есть видения миллионов возможных вариантов будущего. Однако даже сильнейшие псайкеры способны чувствовать лишь краткие озарения, говорящие о событиях нескольких ближайших секунд. Впрочем, зачастую и этого бывает достаточно.

В бою Предчувствие может быть использовано в любой момент в течение хода псайкера. Его эффект действует до начала следующего хода псайкера. Проявив эту психосилу, псайкер получает возможность перебрасывать все проваленные тесты на Дальний бой, Ближний бой, Парирование и Уклонение (поскольку сменяющие друг друга мгновенные видения будущего подсказывают ему, какие его действия будут удачными, а какие – нет).

Вне боя эта психосила действует схоже, позволяя псайкеру определить, увенчаются ли его действия успехом, до того как браться за дело. Такие видения позволяют заглянуть лишь в самое ближайшее будущее. Каждое из них поможет определить успешность действия, предпринятого лишь в ближайшие шесть секунд. Например, вводя пароль на кодовом замке, псайкер может попытаться понять, поднимется ли тревога, но не в силах предсказать, как поведет себя подозреваемый на допросе в зависимости от его действий.

Переполнение: за каждые 8 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может продлить эффект Предвиденья на один дополнительный раунд (если ситуация боевая) или на дополнительные шесть секунд (если небоевая).

Ранг 2: Сфера безвременья *(Stasis Shell)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 24

Проявление: Свободное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 20 м.

По воле псайкера в указанной им области пространства замирает течение времени, заставляя все, находящееся в её пределах, застыть в вечности. Находящиеся внутри не могут осознать, сколько времени они находились в таком состоянии даже после того, как эффект психосилы прекратиться.

Псайкер выбирает участок пространства сферической формы, приблизительно трех метров в диаметре. Эта сфера должна полностью находиться в дистанции действия психосилы. Все и вся находящиеся в пределах этой области мгновенно застывают во времени, лишаясь возможности предпринимать какие-либо действия, передвигаться, говорить или делать что-либо ещё. При этом, находящиеся внутри этой сферы невосприимчивы к любым внешним воздействиям и урону. Находящиеся снаружи не могут войти внутрь зоны безвременья или пройти сквозь неё – это непреодолимая преграда. Находящиеся на границе возникновения сферы в момент сотворения психосилы, делают бросок к10 – при результате 6 или выше они считаются находящимися внутри, 5 или меньше – снаружи. Эффект психосилы длиться в течение 1к5 раундов.

Псайкер может одновременно сотворить только одну сферу безвременья. Если псайкер пытается захватить сферой нечто явно слишком большое для того, чтобы влезть в неё целиком (например, танк «Леман Русс»), то психосила просто не подействует, а сам псайкер окажется в безвременье на 1к5 раундов (Мастеру стоит полагаться на здравый смысл – к примеру, сфера может захватить в себя часть пола в здании безо всяких проблем, хотя технически она не может охватить все здание, частью которого является этот пол).

Переполнение: за каждые 4 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить время существования сферы на 1 раунд. За каждые 8 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить диаметр сферы на 1 метр.

Ранг 3: Искажение времени *(Warp Time)*

Цена: 1500 ОО

Порог: 36

Проявление: Свободное действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 15 м.

Достигшие наибольшего мастерства в искусстве управления временем адепты способны течением времени, как для себя, так для своих друзей и даже врагов, замедляя или ускоряя его. Перед применением этой психосилы псайкер обязан заявить способ её использования – Замедление времени или его Ускорение.

Замедление времени: псайкер выбирает количество целей, равное его Бонусу Силы Воли, находящихся в дистанции действия силы. Каждая из целей теряет одной Частичное действие в своем следующем ходу.

Ускорение времени: псайкер выбирает количество целей, равное его Бонусу Силы Воли (включая себя, если захочет), находящихся в дистанции действия силы. Каждая из целей (включая псайкера) обязана преуспеть в Среднем (+0) тесте Силы Воли в начале своего следующего хода. В случае провала этого теста ничего не происходит. Прошедшие тест получают одно дополнительное Полное действие, которое они могут потратить в этом ходу. Все обычные ограничения на применение действий в течение одного хода действуют, с одним исключением – это дополнительное действие можно тратить на дополнительную атаку.

Психосила, независимо от способа применения, перестает действовать к началу следующего хода псайкера. Если псайкер вызывает Варп-феномен и вынужден бросать по таблице Варп-прорывов, то вдобавок к выпавшему эффекту, псайкер лишается возможности предпринимать какие-либо действия в течение 2к5

ходов – так реальность возвращает себе то время, что он украл у неё для своих целей.

Переполнение: за каждые 4 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить дистанцию действия психосилы на 5 метров. За каждые 8 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может воздействовать этой психосилой на одну дополнительную цель.

Психокинез *(Psychokinesis)*

Большинство псайкеров способны более или менее овладеть умением передвигать предметы силой своего разума. Куда реже встречаются истинные психокинетики, что способны одной лишь мыслью поднять в воздух многотонный погрузчик и жестом руки швырнуть его во врага.

Ранг 1: Подъем *(Lift)*

Порог: 14

Проявление: Частичное действие

Поддержание: Да/Нет

Дистанция: 30 м.

Большинство простых психокинетических способностей позволяет как-либо взаимодействовать с физическими объектами силой разума. Эта психосила применяется несколькими способами, выбираемыми псайкером перед сотворением.

Передвижение: псайкер может поднимать и перемещать объекты, вес которых составляет не более 50 кг на единицу Бонуса Силы Воли псайкера. За один раунд псайкер может, в качестве Частичного действия, переместить поднятый объект на расстояние, не превышающее его Бонус Силы Воли (в метрах). Если псайкер прекращает поддерживать объект, он падает как обычно. Эта версия психосилы может поддерживаться и должна поддерживаться, если псайкер хочет перемещать объект дольше одного раунда подряд.

Бросок: силой своего разума псайкер поднимает и метает во врага какой-либо находящийся рядом объект. Вес такого снаряда не должен превышать 10 кг за единицу Бонуса Силы Воли псайкера. Такой бросок считается дистанционной атакой и требует теста на Дальний бой. В случае успеха, запущенный предмет наносит 2к10 единиц Ударного Урона плюс ещё 2 очка урона за каждые 5 кг своего веса. Для того чтобы применять эту версию психосилы, недалеко от псайкера должен иметься подходящий предмет, который можно запустить во врага. В зависимости от конкретного «снаряда», Мастер может изменить наносимый им урон или дать ему дополнительные свойства.

Полет: псайкер получает особенность Летун (X), где X разве его Бонусу Силы Воли. Эта версия психосилы может поддерживаться и должна поддерживаться, если псайкер хочет находиться в полете более 1 раунда подряд.

Переполнение: эффект Переполнения зависит от того, каким способом применялась эта психосила.

Передвижение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить максимально перемещаемый вес на 50 кг или скорость перемещения объекта на 1 метр за раунд.

Бросок: за каждые 2 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он увеличивает наносимый броском Урон на 1. За каждые 10 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может бросить ещё один предмет в ту же или другую цель (тест Дальнего боя делается за каждый брошенный предмет)

Полет: за каждые 4 очка, на которые псайкер превзошел Порог, он увеличивает рейтинг особенности Летун на 1.

Ранг 2: Преграда *(Barrier)*

Цена: 500 ОО

Порог: 22

Проявление: Полное действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Быстрый разум позволяет псайкеру отклонять пули и снаряды прямо в полете, заставляя их пролетать в миллиметрах от себя, не нанося ни малейшего вреда. Псайкер становится невосприимчивым к урону, наносимому Примитивным и Стаб-оружием (а также любому другому оружию, использующему твердые боеприпасы – таковы, например, игольники и паутинное оружие). Болтерное, Пусковое, Лазерное, Плазменное и Мельта-оружие (а также любое другое оружие, что воздействует на свою цель высокой температурой или энергией, а не только вещественной поражающей частью боеприпаса) наносит половину выпавшего на кубах урона. Огненное оружие наносит урон как обычно.

Переполнение: нет

Ранг 3: Вихрь *(Tempest)*

Цена: 1000 ОО

Порог: 30

Проявление: Полное действие

Поддержание: Да

Дистанция: 100 м.

Самые могущественные психокинетики способы воздействовать на сам воздух вокруг, создавая вихри, из завывающего ветра и беспорядочно кружащихся предметов. Эта психосила довольно трудна в применении, но эффект от неё может быть поистине опустошающим.

Псайкер вызывает то, что, по сути, является психической бурей. Он сам оказывается в её центре, в то время как вокруг него, в дистанции действия силы, бушует ветер, холод или даже дождь с градом. Все незакрепленные объекты, весящие меньше 5 кг, поднимаются в воздух. Ветер, пыль, дождь и кружащиеся обломки снижают радиус видимости до 1к10 метров (сделайте один бросок в момент сотворения психосилы). На псайкера последний эффект не распространяется. На все тесты Дальнего боя в радиусе действия психосилы накладывается штраф -20. Кроме того, любой, оказавшийся в вихре, обязан пройти Средний (+0) тест Силы или каждый ход применять лишь одно Частичное действие.

Псайкер во время своего хода может потратить Частичное действие на то, чтобы при помощи теста Силы Воли обрушить на один из участков бури шквал из летающих в воздухе обломков. Эта стрелковая атака наносит 1к10 единиц Урона всем радиусе 2 метров от указанной псайкером точки, плюс ещё 1к10 единиц Урона за каждую ступень успеха. Эти атаки всегда нацелены в Торс жертвы. Поддерживая психосилу, псайкер обязан каждый раунд (исключая первый) предпринимать Простой (+10) тест Выносливости и, в случае провала, получать 1 уровень Усталости.

Переполнение: за каждые 5 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить урон одной из своих успешных атак на 1к10. За каждые 10 очков, на которые псайкер превзошел Порог, он может увеличить радиус Вихря на 100 метров.

Ascended Armoury

Ranged Weaponry

•

Melee Weaponry

•

Armour

•

Gear

Глава VI

Арсенал Возвышения

«Бог-Император, наполни это оружие яростью своей, дабы я мог поразить врагов твоих праведным гневом»

- боевое благословление Мунитoрума

Поскольку долг каждого агента Трона – сражаться с самыми ужасными врагами Человечества, Инквизиция снаряжает своих слуг так, чтобы этот долг был выполнимым. И хотя сильнейшее оружие воина Святых Ордосов – его стойкий дух и твёрдая воля, он не может выходить на бой с одной лишь решимостью да голыми руками. Оружейные Каликсидкого конклава открыты для агентов Трона – в пределах разумного, конечно – предоставляя им множество различных видов оружия, брони и оборудования.

Приобретение оружия и снаряжения на заказ

Хотя большинство агентов Трона ни в чем не испытывает нужды, многие из них очень внимательно относятся к вопросу подбора своего личного снаряжения. Часто они заказывают оружие, броню и другие предметы экипировки у самых искусных ремесленников, стремясь заполучить лучшее из доступного. А благодаря полномочиям и влиянию агентов Трона, доступно им очень многое.

Чтобы получить какой-либо изготовленный персонально для него предмет, агент Трона должен найти подходящего ремесленника и сделать ему заказ. Для того чтобы разыскать нужного человека и убедить его взяться за работу, необходим тест Влияния. К этому тесту не применяются модификаторы длительности (см. таблицу 1-6), а только модификаторы доступности (см. таблицу 1-5). Помните, что таким образом можно заказать лишь один предмет за раз. По решению Мастера, для одного агента Трона могут выполняться несколько параллельных заказов, но сам тест можно бросать лишь один раз за игровую сессию.

Заказанный предмет должен быть оружием, доспехом или другим предметом снаряжения имперского происхождения (никакого ксенотеха) и Высшего качества. Успешный тест Влияния означает, что заказ агента Трона принят к исполнению. Нужный предмет будет готов (или отремонтирован, если агенту требуется лишь ремонт) по истечению периода времени, равному 1к5 недель за каждую ступень Доступности предмета ниже Скудной, минус одна неделя за каждую ступень успеха в тесте Влияния (но минимум одна неделя). В зависимости от внутриигровых обстоятельств, этот период может быть изменен решением Мастера.

Мастер должен, опираясь на внутриигровые обстоятельства, определить, какой предмет, где возможно получить. Игрок, желающий приобрести плазменный пистолет, вряд ли сможет заказать его у обычного оружейника из улья. Технологии производства плазменного оружия очень сложны и применяются лишь на мирах-кузницах (где Механикус ревностно оберегают их от чужаков). Таким образом, персонажу придется совершить путешествие до мира-кузницы и сделать свой заказ там. Хотя, если у него уже есть не устраивающий его плазменный пистолет, тот же оружейник из улья вполне способен его усовершенствовать.

Новые особенности оружия

Освященное *(Sanctified)*

Урон, наносимый Освященным оружием, считается Святым уроном, что оказывает определенный эффект на демонов и созданий Варпа. Любое оружие с таким качеством обязано быть Хорошего или Высшего качества.

Штурмовое *(Storm)*

Оружие с особенностью Штурмовое удваивает количество попаданий по врагу. Каждая ступень успеха (при стрельбе Длинной очередью) или каждые две ступени успеха (при стрельбе Короткой очередью) заносят не одно дополнительное попадание, а два. Кроме того, оружие с правилом Штурмовое, потребляет боеприпасы вдвое быстрее (например, штурмовое оружие с режимом стрельбы О/2/- , стреляя Короткой очередью, тратит не 2, а 4 патрона).

Спаренное *(Twin-linked)*

Спаренное оружие представляет собой два одинаковых оружия, соединенных вместе и стреляющих одновременно, по нажатию на общий для них курок или гашетку. Такое оружие имеет более высокий шанс попадания в цель благодаря большему количеству выстрелов. Оружие с особенностью Спаренное получает бонус +20 на попадание, если стреляет из двух или более стволов. Кроме того, если при броске на попадания выпало две или более ступеней успеха, засчитывается одно дополнительное попадание. Наконец, время перезарядки такого оружия удваивается.

Проверенное (X) *(Proven (X))*

Оружие, имеющее качество Проверенное (X) любое значение урона, выброшенное на кубах, меньшее X, считает равным X. Например, оружие с качеством Проверенное (3) в вопросах подсчета урона, считает результаты бросков 1 и 2 равными 3.

Дистанционное оружие

В арсеналах Инквизиции можно найти множество необычных образчиков оружия. Большинство предназначено для ближнего боя, но стрелкового оружия тоже немало. В закромах Святых Ордосов найдется все, что угодно, от армейских хеллганов до арбалетов «Очиститель» ручной работы.

Таблица 6-1 Дистанционное оружие

Название	Класс	Дист	РС	Урон	Бро	Об	Пер	Вес	Особенности	Доступность
Лазерное оружие										
Хеллган	Основное	50 м	О/3/-	1к10+4 Э	7	30	2Полн	6 кг	-	Редкое
Хеллпистолет	Пистолет	20 м	О/2/-	1к10+4 Э	7	40	2Полн	4 кг	-	Редкое
Экзотическое оружие										
Наперстный лазер	Пистолет	3 м	О/-/-	2к5+5 Э	5	1	Особая	0,1 кг	-	Чрезвычайно редкое
Наперстная взрывчатка	Метательное	БС * 3 м	О/-/-	3к10 В	5	-	-	0,1 кг	Взрыв (3)	Чрезвычайно редкое
Арбалет «Очиститель»	Основное	50 м	О/-/-	1к10+5 У	2	5	2Полн	6,5 кг	Надежное, Освященное	Очень редкое
Пистолет «Палач» (болт-пистолет)	Пистолет	30 м	О/2/-	2к10+4 В	5	16	Полн	5,5 кг	Разрывное	Почти уникальное
Пистолет «Палач» (игольник)	Пистолет	30 м	О/2/-	1к10+5 Р	3	16	Полн	*	Токсичное	Почти уникальное
Пистолет «Экзитус»	Пистолет	30 м	О/3/-	2к10+2 У	9	5	Полн	5 кг	Точное	Почти уникальное
Винтовка «Экзитус»	Основное	200 м	О/-/-	2к10+2 У	9	10	Полн	9 кг	Точное	Почти уникальное
Мельта-оружие										
Хеллакс Инфернус	Пистолет	10 м	О/-/-	2к10+6 Э	14	5	2Полн	2 кг	Освященное	Уникальное
Плазменное оружие										
Плазменный пистолет образца «Риза»	Пистолет	30 м	О/2/-	1к10+6 Э	6	10	3Полн	4 кг	Перегрев	Очень редкое
Плазмаган образца «Риза»	Основное	90 м	О/2/-	1к10+7 Э	7	40	5Полн	9 кг	Перегрев	Очень редкое
Болтерное оружие										
Пси-пушка Ордо Малеус	Тяжелое	120 м	О/-/5	2к10+5 В	5	40	3Полн	20 кг	Разрывное, Надежное, Освященное	Чрезвычайно редкое
Штурмболтер образца «Риза»	Основное	90 м	О/2/4	1к10+5 В	4	60	Полн	9 кг	Штурмовое, Разрывное	Чрезвычайно редкое

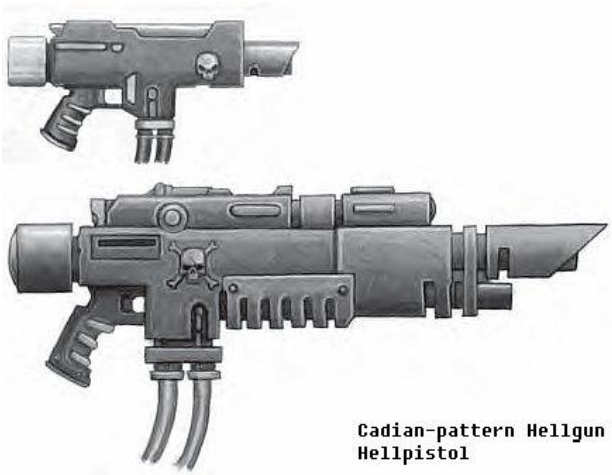
** Пистолет «Палач» сочетает в себе болт-пистолет и игольник, его общий вес указан в профиле болт-пистолета «Палача»*

Хеллган и хеллпистолет кадианского образца

Усиленное лазерное оружие – хеллганы и хеллпистолеты – существует во множестве вариантов, но его концепция едина – увеличенная, по сравнению со стандартным лазганом, мощность выстрела и бронебойность. Высокая сложность производства хеллганов, необходимость использования громоздкой заплечной батареи и невысокая надежность не позволяют массово применять их в Имперской Гвардии. Однако за свою мощь подобное оружие очень цениться штурмовиками, а также некоторыми агентами Трона.

Каликсидские роты штурмовиков предпочитают использовать хеллганы и хеллпистолеты кадианского образца – доведенное до совершенства оружие, что способно пробить даже силовую броню, отчего оно очень популярно в войсках.

Хеллган можно использовать со специальным заплечным блоком питания (см. ниже), либо малой батареей, которую можно носить за спиной одновременно с обычным рюкзаком. Такая батарея весит 10 килограмм. Время перезарядки и количество выстрелов при использовании заплечного блока питания указано в правилах на него, эти же параметры для малой батареи – в таблице 6-1. Хеллганы и хеллпистолеты кадианского образца также оборудованы встроенным наводчиком (наводчик предоставляет стрелку бонус +10 к Дальнему бою; подробнее см. раздел «Зоны военных действий» в «Книге инквизитора), кроме которого на оружие можно поставить ещё один прицел.



Cadian-pattern Hellgun and Hellpistol

Наперстное оружие

Наперстное или пальцевое оружие, зачастую, является весьма мощным, хотя и выглядит как обычное кольцо или другое ювелирное украшение. Как правило, это археo- или ксенотех. Самое обычное наперстное оружие (если так вообще можно говорить об это удивительном образчике технологии) изготавливается обезьяноподобными ксеносами, известными как джокаэро. Их творения настолько чудесны, что их не гнушаются носить даже агенты Святых Ордосов.

Самые распространенные среди членов Каликсидского конклава образцы такого оружия – это наперстные лазеры и взрывчатка. Наперстный лазер, как правило, выполненный в форме кольца, можно использовать в ближнем бою, как пистолет. Взрывные устройства такого типа, замаскированные под ювелирные украшения, используются подобно гранатам – владелец бросает их во врага, предварительно активировав нажатием на определенную точку устройства. Конечно, оба типа такого оружия имеют свои недостатки: наперстному лазеру требуется весьма продолжительное время на то, чтобы восполнить заряд энергии в своем маленьком конденсаторе (должно пройти, как минимум, 1к5 часов перед тем, как из оружия можно будет стрелять вновь), а дорогостоящую и редкую взрывчатку, по понятным причинам, можно применить в бою всего один раз, что делает её чрезвычайно дорогостоящим вложением.

Пистолет «Палач»

Этот комби-пистолет очень редко встречается во владениях Императора, несмотря на то (или скорее именно потому), что он используется самыми опасными убийцами Империума. Ассасины Эверсор, череполикие мясники из Оффицио Ассасинорум, используют «Палач» наряду с другим своим смертоносным оружием – нейроперчатками.

«Палач» – необычный комби-пистолет. Это скорее два объединенных в единую конструкцию оружия, чем просто пушка, которой приделали лишний ствол. «Палач» – это болт-пистолет с игольником, что позволяет стрелку поражать врага, как разрушительной мощью болта, так и бесшумной смертоносностью иглы. Эта универсальность, а также качество изготовления таких пистолетов делают их очень популярными среди ассасинов.

При создании такого оружия применяется множество технологических секретов. В «Палач» встроен двойной стабилизирующий прицел и система распознавания генокода, не позволяющая врагу стрелять из этого пистолета, если он каким-либо образом заполучит его. Игломёт «Палача» использует специальный нейротоксин выводящий цель из строя.

«Палач» считается оружием Высшего качества. Он может вести огонь в двух режимах – как болт-пистолет и как игольный пистолет, однако в один ход стрелок может использовать лишь один режим. Токсин, содержащийся в иглах настолько силен, что при попадании в любую часть тела вынуждает жертву пройти Средний (+0) тест Выносливости или получить 1к10 ран, игнорирующий броню и Бонус Выносливости (помните, что для этого эффекта выстрелу даже не требуется нанести урон). При создании «Палач» программируется так, что использовать его может лишь один человек. Перепрограммирование требует доступа к секретным мастерским Оффицио Ассасинорум (что практическим невозможно даже для членов Святых Ордосов) или успеха в Адском (-60) тесте Технологии.

Винтовка «Экзитус»

Характерное оружие Храма Виндикар, эта винтовка – один из шедевров имперского оружейного дела. Собираемая вручную магосами-ремесленниками Адептус Механикус, она – часть набора из двух предметов, винтовки и пистолета, конструируемых специально для каждого ассасина. Оружие «Экзитус» служит вместилищем для сложных духов машины и использует боеприпасы, изготовленные из специальных тяжелых сплавов, способные пробивать почти все известные формы защиты.

Винтовка «Экзитус» считается оружием Высшего качества. Она имеет встроенный оптический прицел, глушитель и селектор. Стрелок может зарядить в оружие один специальный патрон в качестве Частичного действия (или Реакции, если имеет талант Быстрая перезарядка)

Пистолет «Экзитус»

Пистолет «Экзитус» – шедевр оружейных мастеров Империума, оружие, столь же элегантное, сколь смертоносное. В отличие от винтовки, пистолет считается в Храме Виндикар вспомогательным оружием, применяемым в тех редких обстоятельствах, когда ассасину требуется высокая скорострельность или когда он был обнаружен и загнан в угол. В этих условиях «Экзитус» проявляет себя превосходно, и немало ассасинов Виндикар обязаны ему своими жизнями. Пистолет «Экзитус» считается оружием Высшего качества и имеет встроенный глушитель.

Хеллакс Инфернус

Во всей тёмной истории Каликсидского конклава есть лишь один человек, о котором говорят с равной долей ужаса и обожания – Кассильда Коньос. Об этом таинственном инквизиторе известно очень немного – с уверенностью можно сказать только то, что она – основательница Тирантийского кабала, и что она уже давно мертва. Однако её наследие живет – в глубоких инфохранилищах Змеиного бастиона, в самой деятельности кабала и в тех редких, разбросанных по всей Каликсиде, артефактах, что прочно ассоциируется с её именем.

Хеллакс Инфернус – это оружие, как изящное, так и могущественное. Оно создано с применением необычных, тайных технологий. Внешне оно выглядит как древний инферно-пистолет с фигурной рукоятью и длинным, тонким стволом, в котором постоянно мерцает пламя, что горит жарче, чем в любом другом мельта-оружии; говорят, что оно способно сжечь не только тело, но и душу.

Хеллакс Инфернус игнорирует любую защиту, даваемую цели защитными полями или психосилами (включая бонусы к Уклонению или особые силы, что уменьшают энергетический урон или урон от мельта-оружия). Кроме того, цель, пережившая попадание из этого оружия, должна пройти Средний (+0) тест Силы Воли или навсегда потерять 1к10 единиц Силы Воли.

Хеллакс Инфернус считается оружием Высшего качества и использует стандартные боеприпасы для инферно-пистолетов.

Пси-пушка Ордо Маллеус

Пси-пушки – могущественное оружие, зачастую, предназначенное только для Ордо Маллеус. Внешне напоминающая Святой Болтер, пси-пушка ведет огонь заряженными психической энергией боеприпасами с покрытыми ритуальными письменами серебряными наконечниками, изготовленными из редкого взрывчатого изотопа. Каждый из этих благословленных снарядов способен пробить психическую защиту цели, что делает пси-пушки ценным оружием для тех инквизиторов, что планируют охотить-

ся на демонов или ведьм. Кроме того, могущественный псайкер способен наделить залпы этой пушки частицей своей психической мощи, сокрушая врага каждым выстрелом. Такое оружие чрезвычайно редко – его изготавливают лишь лучшие мастера, под надзором и с благословлением Адептус Министорум и Святых Ордосов.

Болты пси-пушки игнорируют защиту цели, даваемую ей психосилами (включая различные бонусы к Уклонению) и увеличение Бонуса Выносливости цели от особенности Демонический. Это оружие имеет встроенный стабилизатор, что дает носителю особенность Автостабилизация. Наконец, носитель, имеющий Пси-рейтинг, может увеличить количество урона, наносимого пси-пушкой на число, равное своему Пси-рейтингу. Эта возможность считается Малой психосилой с Порогом 10 и может быть сотворена в качестве Свободного действия. Пси-пушка всегда считается оружием Хорошего качества, что отражено в её профиле.

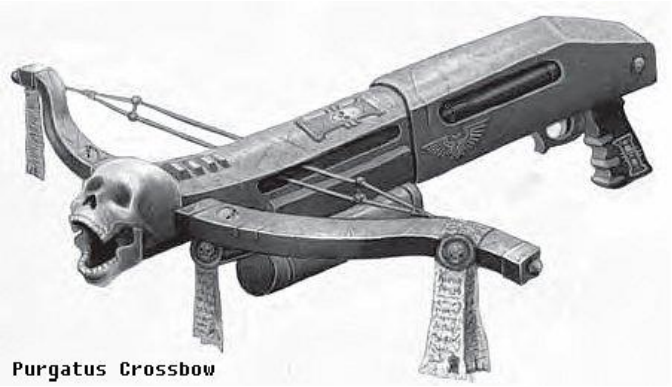
Боеприпасы: пси-пушка использует специальные болты ручной работы, которые считаются вещью с Чрезвычайно редкой степенью Доступности.

Арбалет «Очиститель»

За долгие тысячелетия охотники на ведьм сделали скромный арбалет символом своего ремесла, ценя его за возможность отправить тяжелый болт из трижды благословленного дерева прямо в сердце демону или еретику. Не ограничиваясь этим, некоторые инквизиторы поручают искусным ремесленникам превратить обычный арбалет в нечто куда более смертоносное.

«Очиститель» выглядит как помесь болтера с арбалетом, способным стрелять мощнее чем дробовик. Его боеприпасы воистину чудесны – это тяжелые деревянные и серебряные колья, покрытые оберегами и рунами, предназначенными для разрыва связи врага с Имматериумом.

Если «Очиститель» наносит хотя бы одно очко Урона, выпущенный им кол застревает в цели. Процедура извлечения этого кола, без специального медицинского оборудования и должных операций (как обычно и бывает на поле боя), занимает Полное действие и причиняет жертве 1к5+1 очков урона, который игнорирует броню и Бонус Выносливости.



Если кол застревает в существе, имеющим особенность Демонический, это существо обязано каждый ход, пока кол не будет извлечен, проходить тест на Варп-нестабильность со штрафом -10, даже в том случае, если этот тест не требуется. Если кол застревает в существе, имеющим Пси-рейтинг, Порог всех психосил для этого существа возрастает на 20 до тех пор, пока кол не будет извлечен. Арбалет «Очиститель» считается оружием Хорошего качества, что отражено в его профиле.

Боеприпасы: арбалет «Очиститель» использует благословленные колья только ручной работы. Колчан с 20 такими кольями считается вещью с Очень редкой степенью Доступности.

Армейское плазменное оружие образца «Риза»

Плазменное оружие, производимое для имперских вооруженных сил на мире-кузнице Риза намного более качественно и надежно, нежели то, что изготавливают для знатных дилетантов, капитанов-хартистов и прочих «гражданских». Плазменное оружие с Ризы в качестве боеприпасов использует флаконы с водородом увеличенного размера и за счет этого и улучшенной системы герметизации, обладает более высокой скорострельностью. Не менее важно и то, что такое оружие имеет специальный режим стрельбы повышенной мощности.

Плазменные пистолеты «Риза» высоко ценятся в армиях Империума. Как правило, их используют офицеры среднего и высшего ранга в Имперской Гвардии и Адептус Астартес, хотя такие пистолеты могут выдаваться и небольшим элитным отрядам, которым требуется оружие, совмещающее в себе огневую мощь и компактность. Плазмаганы образца «Риза» - редкое и ценное оружие, на получение которого твердо рассчитывать могут разве что штурмовики Имперской Гвардии, среди которых оно цениться за возможность с одинаковой эффективностью уничтожать как тяжелобронированную пехоту врага, так и легкую технику.

Стрельба из армейского плазменного оружия

Армейское плазменное оружие имеет два режима стрельбы – обычный и максимальный. При стрельбе в максимальном режиме оружие выбрасывает высокотемпературный сгусток плазмы на большую дистанцию, эффективно поражая удаленные цели. Однако такой режим стрельбы быстро истощает запасы плазмы, требуя делать паузы между выстрелами, чтобы восстановить запас плазмы.

Армейское плазменное оружие может переключаться между обычным и максимальным режимом стрельбы один раз за ход в качестве Свободного действия. В обычном режиме оружие использует параметры, что указаны в его профиле. В максимальном режиме оружие получает +10 к дистанции стрельбы, +1к10 к Урону и +2 к Бронебойности. Если оружие имеет правило Взрыв, оно увеличивает радиус этого взрыва на +2. Однако один выстрел в максимальном режиме потребляет 3 единицы боеприпаса, а оружие получает правило Перезарядка (учтите, что выстрелив в максимальном режиме, оружие должно потратить один ход, прежде чем оно сможет переключиться на обычный режим)

Штурмовой болтер образца «Риза»

Подобное оружие возникло как результат экспериментов по комбинированию оружия для достижения большей плотности огня. Штурмболтер образца «Риза» представляет собой два соединенных болтера, что одной очередью может разорвать на куски любого врага. Редко встречающиеся вне оружейных Адептус Астартес, такие реликвии, как правило, покрыты письменами и печатями чистоты, что говорят об их древнем происхождении.

Комби-оружие

Комби-оружие, как правило, представляет собой два разных ствола, объединенные в одну конструкцию. Это делается для того, чтобы дать стрелку тактическую гибкость на поле боя, без необходимости носить с собой несколько видов оружия и постоянно переключаться между ними.

В основе каждого комби-оружия лежит основное – как правило, это болтер, лазган или автоган. Под стволом основного оружия расположен ствол вторичного, рассчитанный на один выстрел. Как правило, вторичное оружие мощнее основного – это следствие его одноразовости. Комби-мельта, комби-плазма, комби-гранатомет – весьма популярные вариации (комби-оружие называют по типу его вторичного ствола). Такое оружие вполне обычно для Гвардии, Адепта Сороритас и агентов Трона, которые используют его для того, чтобы увеличить свою огневую мощь.

Любые два образца оружия дальнего боя или любые два пистолета могут быть объединены в комби-оружие. Во-первых, выберите, какое из них будет главным, а какое – вторичным. Главное оружие сохраняет свои характеристики, такие как режим ведения огня, вместимость обоймы и так далее. Вторичное оружие может стрелять только в режиме О/-/-, а вместимость его обоймы падает до 1. Вес комби-оружия равен сумме веса основного и половины веса вторичного оружия. Доступность комби-оружия на один шаг ниже Доступности его компонентов (наименьшей из них, если они различаются)

Доступность комби-оружия на один шаг ниже Доступности его компонентов (наименьшей из них, если они различаются)

Оружие ближнего боя

Долгая борьба Инквизиции со всевозможными злодеями, еретиками и ксеносами доказала, что зачастую простой меч или молот оказывается куда надежнее, нежели претенциозно выглядящее стрелковое оружие – шумное, зависимое от боеприпасов и склонное к поломкам. Хотя, конечно, в оружейных Святых Ордосов очень мало оружия, что можно назвать «простым».

Таблица 6-2 Оружие ближнего боя

Название	Класс	Дистанция	Урон *	Бро	Вес	Особенности	Доступность
Силовое оружие							
Силовая булава Арбитрес образца «Ультима» (низкая мощность)	Рукопашное	-	1к10 У	0	3 кг	Шоковое	Редкое
Силовая булава Арбитрес образца «Ультима» (высокая мощность)	Рукопашное	-	1к10+5 У	5	3 кг	Силовое поле	Редкое
Молот демонов	Рукопашное	-	2к10+1 У **	8	5 кг	Силовое поле, Освященное, Громоздкое	Чрезвычайно редкое
Силовой кол	Рукопашное	-	1к10+7 Э	5	1 кг	Силовое поле, Несбалансированное, Освященное	Очень редкое
Примитивное оружие							
Телекинетические клинки	Рукопашное	БСВ*5 метров	1к5 Р***	2	0,5 кг	-	Очень редкое
Шоковое оружие							
Щит-подавитель	Рукопашное	-	1к10 У	0	5 кг	Оборонительное, Перезарядка, Шоковое	Редкое
Экзотическое оружие							
Нейроперчатка	Рукопашное	-	1к10 Р	8	2,5 кг	Разрывное, Токсичное	Чрезвычайно редкое

** Используя оружие ближнего боя, персонажи добавляют свой Бонус Силы к наносимому Урону*

*** Бонус Силы персонажа, добавляемый к наносимому Урону, удваивается*

**** Псайкер, при использовании телекинетических клинков, добавляет свой Бонус Силы Воли к наносимому Урону вместо Бонуса Силы*

Силовая булава Арбитрес образца «Ультима»

Силовая булава Адептус Арбитрес – это не только оружие, но и символ власти, хорошо известный, как мелким нарушителям закона, так и закоренелым преступникам. Рядовые арбитры носят обычные шоковые дубинки, но опытные прокторы и устрашающие судьи предпочитают нечто более впечатляющее.

Силовая булава – универсальное одноручное оружие, имеющее два уровня мощности. На низком уровне булава может, как и обычная шоковая дубинка, нанести удар электрическим током, достаточный для того, чтобы парализовать, а то и убить противника. Но высоком уровне мощности вокруг ударной части оружия формируется разрушительное силовое поле, что может сокрушить сталь, броню и плоть.

Владелец булавы может переключать её из одного режима в другой один раз за ход в качестве Свободного действия.

Двенадцать молотов крестового похода

Молот демонов – больше, чем просто могущественная и легендарная вещь. В руках инквизитора это не просто оружие – это сам символ Ордо Маллеус. Эти громоздкие двуручные молоты изготавливаются из редких руд и материалов, что были известны лишь в древнем прошлом человечества. Их рукояти покрыты гексаграмматическими печатями и оберегами, а на ударной части высечена пылающая эмблема Инквизиции, что испускает чуть потрескивающее, разрушительное силовое поле.

Молот демонов – чрезвычайно редкое оружие, получить которое могут разве что самые доверенные и уважаемые инквизиторы Ордо Маллеус. Говорят, что весь Каликсидский конклав владеет считанными единицами таких молотов. Быть может, вообще все имеющиеся в секторе экземпляры входят в число легендарных Двенадцати молотов крестового похода, что принадлежали Конклаву Двенадцати – героическим демоноборцам времен Крестового похода Голгенны Анжуйского. Так или иначе, это оружие чрезвычайно востребовано среди самых могущественных членов Каликсидского конклава.

Говорят, что существует и тринадцатый молот, уже давно попавший в руки Великого врага. Если это правда, то тот, кто сумеет вернуть его Святым Ордосам, удостоится поистине высочайших почестей.

Использование молота демонов против существ с особенностью Демонический, вызывает у его носителя Праведную ярость, если при броске на урон выпало 8-10, а не только 10, как обычно.

Кроме того, молот демонов – это всегда оружие Высшего качества, что представляет бонус +10 к тестам Ближнего боя и +1 к Урону. Последнее уже включено в профиль оружия.

Дамасские телекинетические клинки

Истинные псайкеры-телекинетики брезгуют, подобно «затупленным», использовать обычное холодное оружие. Они полагаются на нечто куда более элегантное, скрытное и – будучи управляемо нужным разумом – смертоносное.

Внешне такие клинки больше всего напоминают ножи без рукояти, место которой занимает второе лезвие. Тонкие, но прочные режущие кромки такого оружия заканчиваются иглоподобными остриями, из-за чего обычный человек, не-псайкер, не сможет даже нормально держать в руках такой нож. Под внешними слоями металла скрывается сердцевина из психоактивных материалов, что позволяет владельцу управлять подобным оружием с великой искусностью. В руках опытного телекинетика эти клинки способны летать, пикировать и рубить так, будто они обладают собственным разумом.

Чтобы использовать телекинетические клинки, владелец должен применить любую психосилу, позволяющую поднимать и перемещать объекты (Спектральная длань, Бросок, Телекинез и Подъем вполне подойдут). Психосила выполняется по обычным правилам, но, вместо стандартного эффекта псайкер может привести в действие количество телекинетических клинков, равное половине его Пси-рейтинга (округлять вверх). Он должен поддерживать выбранную психосилу, если хочет, чтобы его клинки были активны несколько ходов.

Клинки будут летать или парить в воздухе. Они должны находиться на расстоянии не больше, чем 5 * Бонус Силы Воли метров от псайкера. Псайкер может перемещать клинки в любую точку в пределах этой области в качестве Свободного действия (разумеется, клинки не могут проходить сквозь твердые объекты). Во время своего хода псайкер может потратить Частичное действие на то, чтобы атаковать врага половиной своих клинков или Полное – на то, что атаковать всеми (в последнем случае, псайкер больше никого не может атаковать в этот ход). Для проведения атаки персонаж бросает тест Ближнего боя для каждого клинка. Он может атаковать ими несколько целей, а совершая Объявленный удар (удар в определенную часть тела врага) получает штраф только -10.

Как правило, истинную природу телекинетических клинков достаточно просто скрыть. Они могут быть зашиты в одежду, спрятаны в различных предметах снаряжения или замаскированы ещё одним из множества хитрых способов. Любой тест Поиска, предпринятый для того, чтобы найти спрятанный телекинетический клинок становится на три ступени сложнее, чем обычно.

Нейроперчатка

Нейроперчатка – хитроумное, но опасное оружие. Это высоко ценимое убийцами и палачами устройство выполнено в форме рукавицы из особого пластичного сплава адамантия. В каждом пальце такой перчатки установлены содержащие нейротоксин инъекторы, прочные как алмаз и острые, как бритва – они могут пройти сквозь броню так же легко, как сквозь плоть. Ранки, оставляемые этими инъекторами обманчиво малы – однако через них в организм жертвы попадает один из самых опасных и разрушительных ядов, известных Оффицио Ассасинорум.

Нейроперчатка имеет особенность Токсичное. Если цель проваливает свой тест Выносливости, сделанный, для того, чтобы сопротивляться яду, то в дополнение к обычному урону от Токсичного оружия, все её Характеристики уменьшаются вдвое на 1к5 минут. Этот эффект не накапливается и не действует на противников, имеющих особенности Демонический или Машина.

Нейротоксин, используемый в инъекторах перчатки, может быть заменен на какой-либо другой яд (включая тот, что по своему воздействию аналогичен галлюциногенной гранате).

Силовой кол Райкасса Искателя ведьм

Силовой кол – это ещё один предмет в арсенале инквизитора, что является больше символом, чем оружием. Он имеет форму прочного, метровой длины, стержня из холодного железа, сужающегося на одном конце. Другой конец кола снабжен рукоятью со встроенным генератором силового поля. По всей длине кол покрыт рунами и молитвами против псайкеров и сил Варпа. Силовые колья Райкасса Искателя ведьм были изготовлены по требованию последнего, чтобы служить могучим оружием против ведьм и колдунов. Всего было создано несколько десятков таких кольев, и ныне они, с благословления Райкасса, разошлись по Каликсиде, помогая своим хозяевам в их святом труде.

Если это оружие поражает противника, имеющего Пси-рейтинг, оно причиняет дополнительно 1к10 урона за каждую единицу Пси-рейтинга цели (например, враг с Пси-рейтингом 3 получит дополнительно 3к10 единиц Урона от удара таким колом).

Кроме того, силовой кол Райкасса Искателя ведьм – это всегда оружие Высшего качества, что представляет бонус +10 к тестам Ближнего боя и +1 к Урону. Последнее уже включено в профиль оружия.

Щит-подавитель образца «Гидрафур»

Щиты-подавители – часть обычного снаряжения Адептус Арбитрес, чья эффективность заставляет другие организации стараться заполучить себе подобное снаряжение. Щит-подавитель – это средство, как защиты, так и нападения. Это тяжелая керамитовая плита, достаточно большая, чтобы целиком скрыть своего владельца. Каждый из таких щитов оснащен встроенным люминатором в своей верхней части и шоковым элементом – в центре. Нанося удар щитом, владелец может разрядить конденсатор шокера, поражая противника мощным электрическим разрядом.

Щиты-подавители обладают особенностью Перезарядка – их шокерам требуется время на то, чтобы накопить заряд. Во время перезарядки щит все равно может быть использован для нанесения ударов, но в таком случае, он теряет особенность Шоковое и получает особенность Примитивное. Со щитом-подавителем можно управляться одной рукой, которой он предоставляет дополнительные 4 очка Брони. Кроме того, щит дает 4 очка Брони торсу владельца. Эта броня не становится Примитивной во время перезарядки шокеров щита.

Щиты-подавители арбитров оснащены специальным упором для стрельбы. Это позволяет персонажу вести огонь из основного оружия одной рукой, не получая штрафов. Щиты-подавители крестоносцев созданы для сражений с колдунами и отродьями Варпа и потому несут на себе гексаграмматические печати, которые предоставляют владельцу бонус +20 к сопротивлению любым психосилам, направленным непосредственно на него. Кроме того, щит-подавитель крестоносца удваивает свой показатель Брони против психосил, наносящих прямой урон, и сохраняет свой показатель брони против атак, имеющих особенность Варп-оружие.

Доспехи

Доспехи, что используют агенты Трона – пестрая коллекция, частично собранная из множества источников в имперских вооруженных силах, частично изготовленная по заказу могущественных инквизиторов. Эта броня зачастую призвана защитить душу своего владельца не меньше, чем его тело.

Панцирный доспех касркинов кадианского образца

Департаменто Муниторум сектора Каликсида уже давно одобрил оснащение местных подразделений штурмовиков панцирями кадианского образца, понимая, что сам факт использования таких доспехов на одном из важнейших имперских мировкрепостей о многом говорит. Штурмовики – элитные и универсальные солдаты, и их снаряжение должно соответствовать им.

Этот панцирь предназначен для ношения в виде полного доспеха. Он оснащен креплением для гравишюта и ауспиком с наручным экраном. В шлем встроен ребризер, фотовизор и вокс-бусина с зашифрованным каналом связи. На наружной стороне шлема есть крепление для фонаря или устройства видеозаписи. Эти системы потребляют энергию из небольшой энергетической ячейки (по размеру и стоимости соответствующей батарее для лазгана), которая должна быть заменена после недели непрерывного использования.

Панцирный доспех судьи образца «Гидрафур»

Красно-черные доспехи Адептус Арбитрес специально делаются легкоузнаваемыми и устрашающими, а в случае с броней судьи это верно вдвойне. Она должна отражать полномочия судьи как живого воплощения Лекс Империалис, сея страх среди преступников и бунтовщиков. Внешне панцирь судьи напоминает обычные доспехи Арбитрес, дополненные плащом и шлемом, увенчанным массивным золотым орлом.

Панцирный доспех судьи имеет встроенную в шлем вокс-бусину с зашифрованным каналом связи, фотовизор Хорошего качества (который дает особенность Ночное зрение и невосприимчивость к эффектам фотонных гранат) и вокс-усилитель (позволяющий носителю повышать свой голос до поистине оглушительного уровня). На наплечнике такого доспеха можно разместить небольшой фонарик. Эти системы потребляют энергию из небольшой энергетической ячейки (по размеру и стоимости соответствующей батарее для лазгана), которая должна быть заменена после недели непрерывного использования.

Силовой доспех образца «Игнатус»

Не такой прочный как доспехи, используемые Адептус Астартес, «Игнатус» намного превосходит образцы силовой брони, что обычно попадают в руки дилетантам из знати или торговых картелей. Такие доспехи создаются опытными ремесленниками Адептус Механикус для агентов Святых Ордосов. «Игнатус» защищает тела многих воинственных инквизиторов, так же как вера защищает их души.

Как и все силовые доспехи, «Игнатус» состоит из пластин керамита и сложной системы подобных мышцам пучков волокон, приводимых в действие электричеством, призванных увеличить силу и скорость владельца. Эта технология настолько чудесна, что позволяет носителю двигаться и сражаться не чувствуя огромного веса брони.

Силовой доспех «Игнатус» предоставляет носителю следующие преимущества:

Шлем костюма оснащен аналогом фотовизора Хорошего качества (дающего особенность Ночное зрение и невосприимчивость к эффектам фотонных гранат), вокс-бусиной и встроенным ауспиком. Этими устройствами можно управлять голосом, обращаясь к контролирующему их духу машины. Если владелец брони обладает церебральным разъемом, МИУ или подобным устройством, он может управлять своей броней сам, напрямую.

Когда шлем надет, «Игнатус» становится настоящей системой поддержания жизни, позволяя носителю игнорировать эффекты газов и токсинов в атмосфере и даже существовать под водой или в вакууме. Системы поддержания жизни функционируют до тех пор, пока у доспеха есть энергия.

Будучи облаченным в полный доспех (шлем не обязателен), владелец получает +20 к Силе и +1 к дальности Передвижения. Кроме того, Размер носителя возрастает на один шаг, при ношении нагрудника, поножей и заплечного блока питания.

Доспех комплектуется заплечным блоком питания, энергии в котором хватит на пять дней непрерывных боевых операций (если владелец не участвует в боях, энергии хватит на больший срок). Если запас энергии истощается, «Игнатус» превращается в тесную могилу для своего хозяина, который должен предпринимать Адский (-60) тест Силы для того, чтобы просто сдвинуться с места. Дух машины автоматически откроет вентиляционные отверстия перед выключением, чтобы владелец не задохнулся.

Создание первых силовых доспехов восходит ко временам Великого крестового похода Бога-Императора, завоевывавшего галактику, и немало из них пережили тысячелетия, будучи окруженными бережным уходом реликвиями или ценным защитным снаряжением. «Игнатус» – не исключение, и нет ничего необычного в том, что такие доспехи часто бывают украшены религиозной иконографией, покрыты святыми рунами или снабжены тайными защитными системами.

Большинство «Игнатусов» благословлено гексаграмматическими печатями – это уменьшает Доступность доспеха на один шаг. Гексаграмматические печати предоставляют носителю бонус +20 к любому тесту, предпринятому для сопротивления психическим силам и атакам, а также удваивают показатель брони против психических атак, наносящих прямой урон. Варп-оружие (и подобное ему) не может игнорировать броню доспеха, снабженного гексаграмматическими печатями.

Таблица 6-3 Доспехи

Название	Зоны защиты	Броня	Вес	Доступность
Панцирный доспех касркинов кадианского образца	Все	6	15	Очень редкий
Панцирный доспех судьи образца «Гидрафур»	Все	5	15,5	Очень редкий
Силовой доспех образца «Игнатус»	Все	8	65	Чрезвычайно редкий

Защитные поля

Несмотря на несомненные преимущества, что дает защитное снаряжение, отнюдь не всегда агент Трона сможет носить свои боевые доспехи. Не говоря уже о том, что существует немало видов оружия, созданного для того, чтобы пробивать даже крепчайшую силовую броню.

Энергетическое поле предоставляют своему владельцу совершенно иной уровень защиты. Оно имеет сразу два преимущества – во-первых, поле способно остановить даже очень сильный удар или чрезвычайно мощный выстрел, а во-вторых, его генератор, как правило, достаточно компактен и его легко спрятать. Однако, каждый из них – драгоценность, которой сотни, если не больше, лет. Воссоздание генератора защитного поля – сложная задача даже для технокрецов. Неудивительно, что такие реликвии имеются только у самых ценных служителей Империума – офицеров Имперской Гвардии, магистров орденов Адептус Астартес и старших членов Святых Ордосов.

Общие правила защитных полей

Персонаж может получать преимущества только от одного поля в один момент времени, независимо от того, сколько у него есть генераторов. Когда персонажа, носящего активированное защитное поле, атакуют, бросьте к100. Если результат равен или меньше Рейтингу поля, эта атака не наносит никакого урона защищенному полем персонажу (однако может поразить окружающих его людей, например, если оружие имеет особенность Взрыв).

Кроме того, поле может перегрузиться. Сравните результат броска к100, сделанного для того, чтобы избежать атаки с таблицей 6-5. Если результат равен указанному там числу или ниже его, защитное поле перегружается и не работает до тех пор, пока не будет перезаряжено или отремонтировано (для чего требуется Очень Сложный (-30) тест Технологии или талант Светоносный заряд)

Маккавейский розарий

Розарий – больше чем просто генератор защитного поля, он – символ Имперской Веры, вручаемый только самым доверенным и высокопоставленным служителям Экклезиархии. Его носят на шее или талии, прикрепляя к четкам. Розарий, как правило, выглядит как стилизованный крест из адамантия или другого прочного металла с драгоценным камнем или символом Экклезиархии в центре, внутри которого кроется мощный генератор защитного поля. Маккавейские розарии названы так, потому что каждый из них содержит в себе частицу камня, вырезанного из основания этого священного мира.

Розарий не светится подобно отражающему полю, однако часть поглощаемой им энергии проявляется в виде вспышек и искр. Он – святая реликвия и не переносит прикосновений врагов человечества. Розарий всегда перегружается при броске 20 или ниже, если используется прислужником Губительных сил, демоном, чужим или еретиком.

Отражающее поле образца Станков

Отражающие поля можно увидеть у многих высокопоставленных и доверенных имперских агентов. Размером не больше пистолетного магазина, эти устройства рассеивают энергию атаки по всей поверхности генерируемого поля. Работающее поле неярко светиться, что делает его очень заметным в полутьме или ночью.

Икона праведности

Как и розарий, икона праведности – это не только мощный генератор защитного поля, но и символ. Ордо Маллеус выдает такие устройства самым опытным охотникам на демонов для помощи в их работе. Часто они имеют форму инсигнии, но вариации в виде маленьких молотов или икон Бога-Императора, тоже весьма распространены.

На каждую икону праведности нанесены благословленные надписи и обереги, не позволяющие демонам приближаться к защитному полю. Все существа с особенностью Демонический, пытаясь атаковать носителя иконы праведности, получают штраф -10 к своей атаке.

Ноль-блокатор образца Станков

Эти маленькие, матово-черные коробочки выглядят совершенно непримечательно. Они изготавливаются из пси-инертных материалов, а их сложные схемы, как минимум частично, воссоздают тот же эффект, что производят неприкасаемые. Такие устройства выдаются инквизиторам для защиты от псайкеров и отродий Варпа. Блокатор можно носить на шее или прикрепленным к доспеху, но в любом случае, он может защитить лишь одного человека.

Ноль-блокатор работает как и любое другое защитное поле, однако его эффект распространяется лишь на психосилы. Если носитель этого устройства становится целью применения психосилы, он делает бросок к100. В случае успеха, психосила не оказывает действия на него. Само собой, ноль-блокатор бесполезен против непрямого применения психосил – от огромного камня, поднятого с помощью телекинеза и сброшенного на носителя блокатора с высоты, устройство не спасет.

Таблица 6-4 Защитные поля

Название	Рейтинг	Вес	Доступность
Рефракторное поле образца Станков	30	0,5 кг	Очень редкое
Маккавейский розарий	50	0,5 кг	Чрезвычайно редкое
Икона праведности	55	0,5 кг	Почти уникальное
Ноль-блокатор образца Станков	60*	0,5 кг	Чрезвычайно редкое

** Защищает только от психосил*

Таблица 6-5 Перегрузка защитных полей

Качество защитного поля	Перегрузка при броске…
Низкое	01-15
Среднее	01-10
Хорошее	01-05
Высшее	01

Оборудование

Агенты Трона имеют доступ ко множеству странных и древних устройств, что могут принести им немалую пользу. Это снаряжение может предоставлять своим слугам Инквизиция, Адептус Терра или куда менее известные организации и культы.

Таблица 6-6 Оборудование		
Название	**Вес**	**Доступность**
Знак полномочий	-	Почти уникальная
Ранец для боеприпасов/Блок питания	15 кг	Обычная
Церебральный разъем	-	Обычная
Гравишют	20 кг	Скудная
Комплекс «Страж»	12 кг	Почти уникальная
Прицельная система «свой-чужой»	-	Очень редкая
Маска разведчика храма Виндикар	2 кг	Почти уникальная
Маскировочный костюм храма Виндикар	5 кг	Почти уникальная

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 необходимой степени секретности. В любом случае, такие символы полномочий трудно подделать, а ещё труднее – опровергнуть их подлинность.

Независимо от формы, которую он принял, знак полномочий подтверждает, что его носитель – агент Святой Инквизиции, имеющий все соответствующие этому статусу права и обязанности. Однако это не полноценная инсигния инквизитора. Когда агент Трона получает знак полномочий, он должен указать, что тот из себя представляет.

Ранец для боеприпасов/Заплечный блок питания

Это устройство – вместительное хранилище боеприпасов для личного оружия носителя, чрезвычайно полезное при выполнении долговременных заданий или при невозможности пополнить боекомплект. Такой ранец или блок питания считается обычным рюкзаком, имеющим вдвое меньшую вместимость. Это вызвано тем, что вторая половина занята боеприпасами. Это могут быть дополнительные источники питания для энергетического оружия, топливные баки для огнемёта, просто большое количество болтов или патронов для стаб-оружия. В любом случае, ранец соединяется с оружием носителя специальными силовыми кабелями, патронными лентами или иными подобными устройствами.

Ранец для боеприпасов/Заплечный блок питания используется вместо стандартных магазинов. Большинство Пистолетов, Основного и Тяжелого оружия могут использоваться с таким ранцем или блоком, хотя есть и исключения. Например, боеприпасы для пускового оружия слишком велики и громоздки, чтобы их можно было подавать в ствол из ранца, а чрезвычайно мощное оружие (как, например, лазпушки) способно за один выстрел поглотить всю энергию блока питания, каким бы совершенным и ёмким он не был. Количество боеприпасов, предоставляемых этим устройством, зависит от используемого оружия. Он позволяет сделать: 200 выстрелов из болтерного, 200 – из стаб-оружия, 80 – из плазменного или мельта-оружия, 60 – из огнеметного, 300 – из лазерного (исключая высокомощные хеллганы и хеллпистолеты, что требуют вдвое больше энергии на каждый выстрел).

Церебральный разъем

Церебральные разъемы и подобные им устройства – обычное дело в Империуме, где привыкли использовать аугментику 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)

Гравишют

Высадка на гравишютах – излюбленный способ доставки элитных частей Имперской Гвардии в гущу боя. Гравишют – это устройство, носимое на спине, как рюкзак, и снабженное двумя закрепляемыми на плечах антигравитаторами. Последние недостаточно мощны по сравнению с прыжковыми ранцами и не позволяют владельцу взлететь. Однако они вполне способны превратить падение в контролируемое планирование, снизив его скорость до достаточной для выживания… как правило. В батареях большинства гравишютов хватает энергии лишь на один прыжок, для повторного использования их нужно перезарядить.

Гравишюты запрограммированы так, чтобы активироваться на некотором расстоянии над поверхностью земли – как правило, это несколько сот метров. При использовании гравишюта бросьте к10. При выпадении 1, гравишют не срабатывает. Персонаж должен предпринять Простой (+10) тест Ловкости для того, чтобы активировать устройство вручную. Пока персонаж этим занимается, он успевает пролететь ещё 100 метров.

При срабатывании гравишюта, его носитель начинает медленно снижаться к земле, превращаясь в движущуюся, но беспомощную мишень. Для безопасного приземления с использованием таких устройств, десантирование должно производиться с высоты не менее 50 метров.

Комплекс «Страж»

«Страж» – высокотехнологичный массив сканеров, сочетающий в себе датчики движения, температуры и системы захвата цели. Хотя, благодаря древним и 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.

Прицельная система «свой-чужой»

Очень редкие и зарезервированные для элитных боевых подразделений Империума, такие прицелы, представляют собой миниатюрные когитаторы и анализирующие системы, присоединяемые прямо к оружию. Эти устройства не позволяют стрелять, если на линии огня оказывается цель, помеченная как дружественная. Таким образом, случаи огня по своим, которые могли бы произойти в хаосе битвы, становятся практически невероятными.

В прицельную систему «свой-чужой» можно загрузить до 10 профилей союзников (этот процесс занимает 10 минут и требует Рутинного (+20) теста на Технологию). Оружие, оснащенное такое системой, не может стрелять в человека, чей профиль загружен в неё. Даже если направить ствол прямо на такую цель и нажать на спуск, ничего не произойдет. Это означает, что владелец оружия не получает штрафов на Дальний бой, если стреляет во врага, связанного ближним боем с человеком, чей профиль загружен в прицельную систему. Ни один из выстрелов оружия не может зацепить того, кого оно считает союзником.

Система «свой-чужой» считается прицелом – у оружия он может быть только один. Прицельной системой может быть оснащен любой Пистолет, Основное или Тяжелое оружие, если они не обладают особенностями Огненное, Взрыв или тому подобными. Установка прицельной системы требует некоторой модификации оружия, для которой необходимы запчасти, час работы и Трудный (-10) тест Технологии.

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 магнокулярами 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.

Необычные боеприпасы

В этом разделе вы найдете примеры нестандартных боеприпасов, используемых агентами Трона.

Патроны «Палач»

Эти редкие и специализированные патроны (как правило, доступные только высшим чинам и специальным подразделениям Адептус Арбитрес – судьям, карателям и мортиургам) содержат крохотный двигатель и системы стабилизации, позволяющие пуле самостоятельно наводиться на цель. Принципы действия таких устройств почти непостижимы и очень трудны для производства, заниматься которым способны лишь немногие магосы Мунитoрум, которые и обеспечивают Арбитрес этим священным оружием.

Эффект: оружие теряет правило Разброс, но получает +4 к урону и +1 к Бронебойности. Тест на Дальний бой при стрельбе на малой или стандартной дистанции может быть переброшен. Укрытие от выстрелов «Палача» не защищает. Кроме того, при стрельбе такими боеприпасами невозможно вести огонь Длинной или Короткой очередью.

Оружие: дробовики, помповые дробовики, боевые дробовики

Таблица 6-7 Необычные боеприпасы	
Название	Доступность
Патроны «Палач»	Очень редкие
Патроны «Экзитус»	Почти уникальные
Патроны «Экзитус Адский огонь»	Почти уникальные
Патроны «Экзитус Пробиватель щитов»	Уникальные
Патроны «Экзитус Турбопроникатель»	Уникальные

Патроны «Экзитус»

Все боеприпасы «Экзитус» (обычные и специальные) оснащены миниатюрным когитатором, рассчитывающим траекторию пули, из-за чего уклониться от выстрела почти невозможно. Любая попытка применить Уклонение, чтобы избежать выстрела из винтовки или пистолета «Экзитус» получает штраф -20. Боеприпасы «Экзитус» запрограммированы на самоуничтожение. Поразившие цель пули распадаются, не оставляя никаких следов собственного присутствия.

Патроны «Экзитус» специального назначения

Как правило, ассасины Виндикар, отправляясь на задание, снаряжаются целым набором различных боеприпасов. Эти необычные патроны чрезвычайно редки и невероятно сложны в производстве. Поэтому зачастую ассасины получают лишь по одному патрону каждого типа. Изредка могут выдаваться и другие боеприпасы специального назначения (например, «Hyphosphus incendiaries»).

Описанные ниже боеприпасы можно использовать только для стрельбы из винтовки «Экзитус» и пистолета «Экзитус».

Пробиватель щитов

Этот патрон покрыт специальными психически заряженными символами и несет в себе сложные антифазовые устройства, малопонятные даже Адептус Механикус.

Эффект: эти боеприпасы игнорируют особенность Демонический, а также любую защиту, предоставляемую психосилами или защитными полями. Когда такая пуля попадает в цель, использующую защитную психосилу или предмет с особенностью Защитное поле, эта психосила или поле перестают работать на 1 раунд.

Адский огонь

Патроны «Адский огонь» оказывают разрушительное воздействие на органику – их сердечники несут в себе емкость с мутагенной кислотой. Тысячи проникающих через любую броню микроигл впрыскивают эту кислоту, одинаково быстро разъедающую и плоть и металл.

Эффект: оружие получает +1к10 урона и вызывает Праведную ярость при выпадении 9 или 10. Кроме того, оружие получает правило Разрывное.

Турбопроникатель

Турбопроникатели – это сверхскоростные патроны в оболочке из адамантия, под которой кроются скрепленные воедино магнитным полем иглы. Такие боеприпасы известны за свою способность пробивать почти любые доспехи, а их скорость может оказать поистине разрушительный эффект на свою цель, проходя сквозь неё на молекулярном уровне.

Эффект: оружие получает +2к10 к Урону и +5 к Бронебойности. Кроме того, при подсчете урона игнорируется эффект Сверхъестественной Выносливости (но не игнорируется особенность Демонический и возрастание Бонуса Выносливости, вызываемое этой особенностью)

Имплантаты и аугментика

Плазменный резак

Плазменный резак – тяжелый промышленный инструмент для резки металла и керамита сфокусированным потоком пламени. Многие техножрецы используют такие устройства, прикрепляя их к своим механодендритам. А в отчаянных ситуациях плазменные резаки вполне можно использовать как импровизированное, но смертоносное оружие.

Плазменный резак – это механодендрит, работающий на фотоводородном топливе. Он может резать адамантий со скоростью 20 см в минуту (менее прочный материал поддается быстрее). Кроме того, носитель может пренебречь требованиями безопасности и усилить мощность устройства для того, чтобы использовать его в качестве оружия. Плазменный резак применяется один раз за ход, в качестве Реакции или Частичного действия. При проведении атаки резак считается плазменным пистолетом образца «Риза» с дистанцией стрельбы 10 м. и без возможности веси огонь в максимальном режиме.

Топлива в плазменном резаке хватит на 20 минут работы или 40 выстрелов, после чего он должен быть перезаправлен. Для использования этого механдендрита требуется талант Механодендрит (Оружейный).

Серворука

Члены Адептус Механикус, что работают с тяжелой машинерией или другими большими устройствами – как например технопровидцы Имперской Гвардии – часто сталкиваются в своей работе с вещами, слишком массивными, чтобы человек мог хотя бы сдвинуть их с места одной лишь силой своих мышц. Поэтому многие механикусы устанавливают себе специальные серворуки.

Серворука – это усиленная версия манипуляторного механодендрита. И хотя оба этих устройства монтируются на плечах носителя, серворука обладает дополнительными стабилизаторами и системами поддержки, проходящими через все тело техножреца. Оснащенный серворукой механикус вполне может с её помощью в одиночку поднять бронетранспортер «Носорог» с одной стороны для того, чтобы починить выбитый трак.

Серворука – монтируемый на плечах механодендрит, который может удлиняться до полутора метров. Используя серворуку, техножрец применяет её показатель Силы – 65 с особенностью Сверхъестественная Сила (*2), на который не оказывают эффекта какие-либо способности или снаряжение, модифицирующее Силу самого техножреца. Эта конечность оснащена устройствами в форме клешней или челюстей, которые позволяют техножрецу перемещать тяжелые объекты или надежно ухватиться за что-либо в качестве Свободного действия. Серворукой также можно разбивать предметы. Кроме того, серворуку можно использовать в качестве импровизированного, но от того не менее смертоносного оружия. Техножрец может задействовать её один раз за ход, в качестве Реакции или Частичного действия. Для совершения этой атаки применяется характеристика Ближнего боя техножреца со штрафом -10. Атака наносит 2к10+12 единиц Ударного урона с Бронебойностью 2.

Для использования серворуки требуется талант Механодендрит (Манипуляторный).

Священные реликвии

«Те, что отвратили свой взор от света Бога-Императора, сгорят в моем пламени»

- серафима Белинара

Перечисленные ниже вещи чрезвычайно редки в Каликсиде и часто бывают доступны лишь агентам Трона или особенно выдающимся аколитам.

Накидка святой Аспиры *(доступно только Палатинам)*

Эти подбитые мехом бархатные накидки благословляют во Дворце Экклезиархии на Святой Терре. Верующие высоко ценят их защитные качества, благодаря которым вражьи удары будто бы уходят в сторону.

Агент Трона, носящий накидку святой Аспиры, получает +3 очка Брони на всех зонах попадания.

Мантия Офелии *(доступно только Палатинам)*

Этот знак высокого положения высокопоставленных сестер битвы обладает поистине священными защитными свойствами. Чрезвычайно редкие в Каликсиде, эти мантии высоко ценятся героинями Адепта Сороритас. Видеть такую на поле боя очень важно для сестер.

Агент Трона, носящий мантию Офелии, считается имеющим особенность Сверхъестественная Выносливость (*2). Этот эффект не складывается с другой Сверхъестественной выносливостью.

Топор возмездия

Говорят, что такие могучие двусторонние топоры изготавливают по образу и подобию оружия святого Ясона Гуальского. Они украшены драгоценными камнями с острыми гранями, отчего такие топоры выглядят столь же прекрасно, сколь смертоносно. Иные и вовсе говорят, что это оружие настолько остро, что способно вырубать примеси из воздуха и грех из человеческих душ.

Клинок предостережения

Зеркальная поверхность клинка предостережения всегда показывает истинное лицо того, кто смотрится в неё. Нечестивцы в ужасе отводят свой взгляд от клинка, страшась того, кто они есть.

Палатина может использовать такой клинок, посмотрев на свое или чужое отражение и предприняв тест Запретного знания (Псайкеры). В случае успеха, она определяет степень Порчи цели. Кроме того, носитель такого клинка считается имеющим особенность Страх (1) против любого существа, имеющего 30 или больше очков Порчи.

Огненное копье/Пламенный молот

Это необычное оружие, используемое обычно стражей Сияющего собора при наказании грешников. Маленький резервуар с прометием разогревает острие или ударную часть оружия и оно, раскаляясь, заставляет вскипать кровь жертвы. Также в такое оружие встраивается приспособление, позволяющее разрядить этот резервуар, испустив вспышку божественного пламени.

Урон, наносимый этим оружием, игнорирует 3 очка Бонуса Выносливости цели (вычитание происходит после применения модификаторов, таких как Сверхъестественная Выносливость). Кроме того, огненное копье и пламенный молот прижигают нанесенные ими раны – таким образом, жертва не получает Кровотечение.

Это оружие может один раз выстрелить как огнемет, после чего требует заправки прометием. Пока оружие не заправлено, оно не нагревается, не прижигает раны, останавливая Кровотечение, и не игнорирует 3 очка Бонуса Выносливости.

Таблица 6-7 Священная броня

Название	Зоны защиты	Броня	Вес	Цена	Доступность
Накидка святой Аспиры	Все	+3	4 кг	-	Чрезвычайно редкая
Мантия Офелии	-	-	4 кг	-	Почти уникальная

Таблица 6-8 Священное оружие

Название	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Топор возмездия	Рукопашное	-	2к10 Р	8	Освященное	8 кг	-	Почти уникальное*
Клинок предостережения	Рукопашное	-	2к10 Р	4	Сбалансированное, Освященное	6 кг	-	Почти уникальное*
Огненное копье	Рукопашное	-	1к10 Р	0	Особое (см. описание)	4 кг	550	Редкое
Пламенный молот	Рукопашное	-	2к10 У	2	Громоздкое, см. описание	8 кг	800	Редкое
Все, перечисленное в таблице оружие – двуручное.								
** Это оружие доступно только Палатинам;*								

Serving the Inquisition

The Holy Remit

•

Sanctions

•

Bearers of the Seal

•

Factions

•

Becoming an Inquisitor

•

The Inquisitorial Rosette

•

The Ordos

•

Interaction

Глава VII

На службе Инквизиции

«Нынешние времена столь темны, а злоба еретиков столь велика, что вы не найдете ничего удивительного в наших словах. В Империуме нет ничего, совершенно свободного от ереси и влияния врагов Человечества. Потому Инквизиция и уделяет такое внимание охоте на еретиков и преданию их анафеме, а также насаждению и распространению истин Имперской доктрины. Мы не остановимся, даже если нас будут осуждать, проклинать и преследовать»

- декларация полномочий Инквизиции, представитель Инквизиции в Сенаторум Империалис

Все те долгие, темные и омытые кровью тысячелетия, что вынес Империум, ему служили люди, облеченные властью делать все, что потребуется для того, чтобы владения Бога-Императора продолжали существовать. Одни говорят, что предшественники тех, кто сейчас несет это тяжкое время, отстраненные, незаметные и терпеливые, ступали в тени Императора, когда Спаситель Человечества объединял разрозненные миры воедино и вел Великий поход. Иные считают, что эти люди появились позже – в те года, когда слава Великого похода была уничтожена чудовищной катастрофой, именуемой Ересью Гора. Похоже, что правда о тех временах погребена под пылью веков и скрыта в глубочайших хранилищах, входить в которые запрещено под страхом смерти.

Инквизиция, или, если вспомнить её древнее название, Святые Ордосы Императорской Инквизиции – одна из самых могущественных и самая таинственная организация в Империуме. В отличие от вооруженной длани Адептус Терра – Имперской Гвардии и Флота – Инквизиция борется со своими врагами, полагаясь не на превосходящую военную мощь. Вместо этого, Святые Ордосы принимают на службу людей несравненного мастерства и великой преданности, находя их умениям применение в охоте на Врага Внутреннего, Врага Внешнего и Врага Потустороннего. Обнаруженная угроза уничтожается способом, зависящим от её природы и предпочтений инквизитора. Некоторых противников сражают в поединках, на расправу с другими приходится призывать целые крестовые походы, перемалывающие еретиков в пыль, ценой жизней миллионов воинов, которые умирают, чтобы миллиарды продолжили жить.

Никто не сможет сказать, сколько в Империуме действующих инквизиторов. Одни не считают нужным обуздывать своё фанатичное рвение, другие же предпочитают действовать тихо и не раскрывать своего положения. Существуют миры и даже целые сектора, куда не ступала нога инквизитора – по крайней мере, так считают планетарные губернаторы. Другие же регионы известны сильным присутствием Святых Ордосов – и раздираемая войнами, ересями и коррупцией Каликсида тому пример.

Священные полномочия

«Вы говорите, что я сумасшедший. Кто дал вам право судить о том, кто разумен, а кто нет? Я сражался с тем, что ты едва видел. Я видел лица, что хохочут в твоих ночных кошмарах. Я чувствовал мерзостное дыхание, исходящее из пасти самой преисподней. Я слышал тихие голоса, что заставили бы тебя дрожать в ужасе. Я побывал там, где не ни времени, ни пространства. Я сражался с чудовищами, один вид которых свел бы тебя с ума. Я превзошел ужасы, от одного взгляда которых кровь стынет в жилах, а сердце трепещет, терзаемое беспричинным страхом. Я встречал смерть лицом к лицу и клинком к клинку. Я смотрел в глаза безумия и встречал его ответный взор. Я делал все это ради вас и ради будущего всего Человечества. И меня зовут безумцем те, чей разум никогда не подвергался таким испытаниям! Какое право клеймить меня еретиком и богохульником имеют те, когда никогда не слышал шепот Тёмных богов у своего уха? Вы слабы. Уязвимы. Жалкие людишки. Я силен. Вы же судите меня за мои грехи, нося куда больше грехов в своем сердце. Лишь безумец имеет силу процветать. Лишь тот, кто процветает, может решать, что разумно»

- инквизитор Фельрот Гельт

Миссия, которую взяла на себя Инквизиция, очень долгосрочна, а её конечная цель определена очень смутно. Полномочия её агентов почти не имеют пределов, что позволяет им отвечать на любую угрозу наилучшим образом. Кроме того, Инквизиция – это очень «горизонтальная» организация, в которой слабо разви-

та формальная иерархия. Это необходимо для того, чтобы Святые Ордосы могли защищать Человечество наилучшим образом.

У власти Инквизиции нет никаких формальных и очень немного практических ограничений. Инквизитор, обнаруживший среди жителей улья поклонение Тёмным богам, имеет право сжечь город дотла, если сочтет это необходимым. Вычислив среди членов планетарного правительства людей, порабощенных ксеносами-мозгоедами, инквизитор вправе уничтожить всю политическую элиту этого мира. Титул инквизитора не только дозволяет, но и требует совершения самых жестоких поступков во имя будущего Человечества.

Империуму угрожает много опасностей – от потери контроля над рождаемостью псайкеров до сношений с ксеносами.

Восстание

«Держите их в голоде, в усталости и болезни. Кормите их, балуйте их, помогайте им – и они отблагодарят вас черным предательством»

- герцог Каланак (смещенный) о тонком искусстве управления.

Империум ведет войну на множестве фронтов. Самое трагичное в том, что большая часть проливаемой в этих диких братоубийственных войнах крови – человеческая. Восстания, едва возникнув, подавляются беспощадно; правительство большинства миров не сможет само защитить себя, если все население возьмется за оружие и поднимется на борьбу с ненавистным режимом. У таких бунтов могут быть самые разные причины – от голода на планете до возмущения несправедливостью властей. И то и другое может встретиться на множестве имперских миров, так что восстания – не редкость. Некоторые из них ведут сильные вожди, способные сплотить вокруг себя миллионы. Под влиянием таких людей огромные массы сбрасывают свои оковы и расправляются с власть предержащими. Наступает безвластие и падает производство. Если вожди мятежа не смогут быстро навести порядок и прекратятся выплаты десятины, планету настигнет возмездие – неважно, придет эта кара через год или спустя столетие – но её не миновать.

Инквизиция отвечает на восстания быстро и жестоко. Специальные ликвидационные команды уничтожают зачинщиков бунта или захватывают их живыми для показательной казни. После подавления восстания инквизитор непременно начинает доискиваться до его причин. Тщательное расследование может выявить слабость и некомпетентность правящего режима, что приведет к новым публичным процессам и казням. Виновные могут обнаружиться даже в верхах правящего класса планеты, и даже сам имперский управитель может быть казнен в наказание и назидание своему преемнику.

Впрочем, случается и так, что Инквизиция позволяет восстанию произойти или даже сама организует его. Как правило, это происходит, если инквизитор считает, что планетарное правительство должно быть смещено, но не обладает достаточными ресурсами для того, чтобы сделать это самому. Кто знает, сколько красноречивых демагогов, обещающих избавление от гнета правительства, были агентами Святых Ордосов?

Бывает и так, что восстание поднимается и побеждает до того, как весть о нем выйдет за пределы планеты. Империум настолько велик, а связь настолько зависит от прихотливой природы астротелепатии, что Адептус Терра может вообще не услышать о случившемся бунте. Пока десятина продолжает выплачиваться, у Империума нет никаких резонов что-то подозревать. Даже если уже победившее восстание привлечет внимание Инквизиции, её агенты, проведя своё расследование, могут решить, что восстанавливать прошлый правящий режим уже ни к чему.

Сецессия

«Верно говорят, что Империум – это нечто большее, чем просто сумма его составляющих. Не будет скромного агро-мира – будет голодать мир-улей. Без ульев замолкнут миры-кузницы. Без кузниц падут миры-крепости. Не будет крепостей – погибнет все Человечество. Позволить одному миру утечь сквозь пальцы – значит, потерять все. Ну и кто теперь предатель?»

- префект Салланий

В то время как восстание подразумевает выступление населения против действующего правительства, сецессия – это выступление правительства против Империума. Верховная власть не навязывает отдельным мирам свою волю – до тех пор, пока с них поступает десятина, а правительство выказывает свою верность. В целом, это приводит к тому, что у большинства имперских управителей нет причин жаждать независимости. Тем не менее, некоторые губернаторы, настолько одержимы тем, что они считают своим предназначением, что готовы пойти даже на тягчайшее преступление – отделение от Империума и выход из-под власти Адептус Терра.

Подобное преступление не может оставаться безнаказанным. Империум и без этого каждый год теряет довольно миров, а освоение новых идет очень медленно. Уходят века на то, чтобы одна колония стала независимым миром-ульем. Уберечь людей от рождающихся псайкеров может лишь Адептус Астра Телепатика, чьи Чёрные корабли должны собирать свою добычу. Человечество сможет выстоять, только сплотившись против ужасов галактики, и потому любой управитель, отвергнувший идею единства миров, может не ждать от Инквизиции, ни пощады, ни милосердия. Весь его род будет уничтожен, а его имя – вычеркнуто из истории.

Инквизиция зорко следит за губернаторами, подозреваемыми в подобных амбициях. Часто агенты Святых Ордосов проникают в ближний круг потенциального мятежника и занимают там ключевые посты. Если губернатор любим своими подданными, то миссия по его устранению может стать самоубийственной – ведь убийце придется выбираться с планеты, полной озлобленных и скорбящих мятежников. В таких случаях Инквизиция предпочитает сперва очернить губернатора в глазах его народа, а уже потом убить и заменить на другого, более преданного Адептус Терра чиновника.

В Империуме существует и несколько других достаточно крупных организаций, что приглядывают за управителями, способными в один прекрасный день переступить через свои клятвы. Одна из них – ордена Фамулус, которые, в числе своих прочих обязанностей, заняты отслеживанием родословным имперской знати. Они быстро обнаружат любые следы генетических отклонений или влияния ксеносов и передадут эту информацию в Ордо Еретикус, что не замедлит послать своих палачей. Не раз случалось, что, вернувшись с успешно выполненного задания и принеся с тобой тело жертвы, агенты Инквизиции в ходе вскрытия обнаруживали в нем множество мутаций всех мастей. Лишь неусыпная бдительность орденов Фамулус и их сотрудничество с охотниками на ведьм позволяет надеяться, что наследник одного из таких оскверненных родов никогда не унаследует власть над Империумом.

Одна из организаций каликсидских Ордосов заходит настолько далеко, что способна предсказывать, когда тот или иной слуга Императора преступит свои обеты. Это окуларии, исключительно каликсидская фракция Инквизиции, полностью поглощенная поиском способа контролировать будущее. Инквизиторы-окуларии, в основном из Ордо Еретикус, известны тем, что им не требуется доказательств преступления, чтобы казнить за них имперского управителя. Представители этой фракции славятся своей склонностью к таинственности и паранойе. Они очень редко объясняют свои действия – да им и не приходиться, ведь они, в конце концов, инквизиторы. Истина кроется в том, что

окулярии определяют, что тот или иной человек когда-то предаст Империум при помощи эфиромантии, сциомантии и десятков других подобных эзотерических практик. Эти люди считают, что измену нужно предотвращать немедленно и, невзирая на последствия, до того как она свершится и даст плоды.

Ересь

«Будьте настороже, отпрыски Человечества! Вселенная велика и ужасна, а вы – просто пыль и прах. Но пусть ваша кажущаяся ничтожность не заставит вас забыть о своем долге! Безграничные ужасы кроются под тонким покровом цивилизации, что Человечество принесло к звездам. Страхи танцуют на грани восприятия, затаившиеся чудовища ждут своего часа. Каждый мужчина, женщина и ребенок несут в себе зерна нашего поражения. Искаженный геном порождает мутантов, а искаженный разум – еретиков. Мутант выставляет свою ересь напоказ, предатель прячет в глубине своей души. Не доверяйте никому! Страшитесь всех! Любой из ваших товарищей может нести в себе метку еретика. Лишь Волей Императора вы можете быть спасены. Будьте сильными! Вы должны присоединиться к крестовому походу и вступить в бесконечную борьбу!»

- инквизитор Танненберг, Ордо Еретикус

Каждый мир Империума имеет свои традиции, культуру, диалекты и особенности. Даже организации, что охватывают целые звездные системы, резко отличаются друг от друга. То, что сочтут ересью на одной планете, на другой будет обыденностью, а странные обычаи и предрассудки кочуют с одного мира на другой.

Ересь, как и красота – в глазах смотрящего. И если этот смотрящий – инквизитор, то есть человек с почти безграничными полномочиями и ресурсами, то последствия обвинения в ереси от него могут быть поистине ужасными.

Должно быть, самое распространенная форма ереси – богохульство в адрес Императора. В галактике, где способов поклонения Ему столько же, сколько планет, богохульство можно встретить на каждом шагу. Фанатичные инквизиторы видят ересь повсюду, куда упадет их взгляд, но большинство умеет смотреть глубже, отбрасывая поверхностные культурные наслоения и зря в корень местных верований. До тех пор, пока основа остается неизменной – Император жив и издали покровительствует Человечеству – различия в обрядах, даже очень большие, считаются нормой. Повод для тревог возникает, когда проповедники начинают говорить, что Император отвернулся от людей. А когда демагоги заявляют, что Император мертв, Инквизиции необходимо принять самые срочные меры, пока на планете не укоренилось поклонение другим богам.

Существует немало типов ереси, главным образом, связанных с организациями и доктринами, что объединяют сотни автономных миров в Империум. Очень редко культура какой-либо планеты объявляется еретической, для этого между всеми мирами слишком много различий. Однако общеимперские организации часто очень консервативны в отношении своих традиций, норм и доктрин. Например, в Администратуме ересью могут объявить предложенную архинадзирателем новую форму каталогизации; ересью в Оффицио Мунитoрум сочтут решение лорда-квартирмейстера изменить снаряжение войск целого сектора. Подобные организации очень крепко держаться за свои обычаи, без всяких сомнений следуя им из поколения в поколение. Некоторые изменения происходят, но с поистине геологическими скоростями, и зачастую в результате общего упадка или чьего-то невежества. Агенты Трона часто оказываются втянуты в дела, связанные с подобными ересями различных Адептус, ведь даже незначительное искажение догмы может скрывать под собой нечто куда более темное и опасное для всего Империума.

Коррупция

«В сердце человека гнездятся алчность и сребролюбие. И то, и другое нужно выжечь, ибо только вера должна жить там»

В сущности, грех коррупции совершается всякий раз, когда человек, будь то планетарный губернатор или заводской раб, ставят личные желания превыше своего долга перед Императором. Звучит просто, но на самом деле, как и в случае с ересью, очень многое зависит от точки зрения. Империум сверху донизу поражен коррупцией и несправедливостью – знать наживает свое богатство и могущество, угнетая тысячи рабов, а принцы торговых домов за обедом наслаждаются винами, привезенными из-за многих световых лет, в то время как нищие на улицах умирают от голода. Однако Инквизиция не может позволить себе заботиться о каждом угнетенном и поддерживать всеобщее равенство. Она вынуждена мыслить широко, безжалостно расправляясь с теми взяточниками и угнетателями, чья деятельность угрожает всему Империуму.

Имперские управители, набивающие свои кошельки, расхищая десятину, командиры ополчений, что оставляют своих лучших воинов при себе, не желая отдавать их в Имперскую Гвардию, горнодобывающие концерны, допускающие падение производства – все эти преступники, даже если сумеют избежать проверок одного из надзорных органов Администратума, рано или поздно, неизбежно привлекут внимание Инквизиции, и это не обойдется для них без последствий.

Многие члены Инквизиции считают возникновение коррупции лишь знаком куда худших преступлений. Для того чтобы отвергнуть свет Императора, нужны усилия и даже определенного рода храбрость. Вместе с тем, сам процесс совращения может протекать медленно и такими маленькими шагами, что его жертва не будет даже подозревать о своем падении. Небольшие темные делишки на стороне превращаются в организованную преступность. Простой торговец краденым однажды начнет спекулировать проклятыми артефактами или даже сам попадет под их влияние. Наконец, то, что выглядит обычной преступной организацией, может оказаться логовом культистов, мятежников или даже лазутчиков ксеносов.

Члены Инквизиции не могут и надеяться расправиться с каждым преступлением, ежедневно совершаемым в Империуме. Они позволяют силовикам и Адептус Арбитрес делать свою работу. Многие агенты Трона имеют собственных информаторов внутри этих и других организаций, благодаря чему могут заранее узнавать о действиях своих врагов.

Лорды-инквизиторы

Инквизиция – это организация людей, призванных защищать Империум. Какие методы применять в достижении своих целей – личное дело каждого из инквизиторов. Все члены Святых Ордосов считаются равными, однако, некоторые из них обладают титулом лорда-инквизитора. Как часто бывает в Инквизиции, не существует никаких четкий требований к носителю такого звания. За человеком, пользующимся огромным почетом от своих соратников в одном секторе, могут не признать его титула в любом другом краю Империума. В Каликсиде это звание означает признание первенства (не всегда охотное) и уважение со стороны больше части конклава. К словам лорда-инквизитора прислушиваются даже его злейшие враги, а перечить ему очень опасно. Инквизитор Силас Марр тому пример. Многие члены каликсидских Ордосов признают за ним титул лорда, но находятся и несогласные.

Наказания

«Освети каждую тень, загляни под каждый камень. Не позволяй ни жалости, ни сомнению остановить свою руку. Прощая врагов Императора, ты сам становишься Его врагом»

Святые Ордосы наделены правом браться за расследование любого из перечисленных выше преступлений, и не только их. Некоторые инквизиторы привыкли бороться против любого противника, другие же, объединяясь в ордосы, работают с определенным типом врага. Таковых множество, а их преступления против Человечества многочисленны и разнообразны. Когда ересь, коррупция или иной грех вскрывается, право и обязанность Святых Ордосов – свершить возмездие, сразившись с угрозой и убедившись, что она больше никогда не поднимет голову. Инквизиторы вольны сами решать, какой каре предать провинившихся. Самые распространенные меры наказаний описаны ниже.

Казнь

«За твои дела я приговариваю тебя к смерти. Своей рукой я положу конец твоим злодеяниям и отправлю твою душу на суд Императора»

Многие расследования Инквизиции заканчиваются казнями и то, будет ли это милосердно быстрая смерть или медленно и мучительное умирание от рук экскориатора, зависит от взглядов инквизитора и преступлений, что совершил виновный. Некоторые члены Святых Ордосов считают, что немедленное и полное признание дает право на быструю смерть, другие считают, что любая казнь бессмысленна, если не сопровождается очищающей душу болью. Инквизиция изобрела множество страшных и изощренных способов умерщвления преступников, от устройств, что даруют легкую и безболезненную смерть во мгновение ока, до устрашающей машинерии, что способна годами терзать виновного, поддерживая в нем жизнь. В конце концов, Инквизиция существует уже десять тысяч лет – а возможно и больше – и у неё было достаточно времени для того, чтобы создать множество самых необычных устройств.

Казнь, как правило, совершается лишь после судебного разбирательства, или хотя бы формального оглашения приговора. Однако не существует никакого единого свода законов, которым могли бы руководствоваться агенты Трона – им приходится самим определять степень вины и достаточное наказание. Некоторые устраивают скрупулезные, длящиеся годами, судебные процессы, в которых участвует целая армия чиновников, писцов, клерков и архивистов, но, несмотря на кажущуюся тщательность разбирательства, обвиняемому, как правило, не удается опровергнуть выдвинутые против него обвинения – если, конечно, он не занимает по-настоящему высокий пост в Империуме. Цель таких процессов – установить не факт виновности, но её степень и глубину. Десятки, сотни или даже тысячи свидетелей появляются пред ведущим разбирательство инквизитором, наперебой очерняя преступника, в надежде самим никогда не оказаться на его месте.

Иные инквизиторы не устраивают столь сложных процессов. Установив факт вины, и, вынеся приговор, они исполняют его, не слушая оправданий и не давая права обжаловать свой вердикт. И вновь, лишь самые высокопоставленные граждане Империума могут рассчитывать на оправдание – по крайней мере, до тех пор, пока у них есть столь же могущественные друзья, что не бросят их.

Сама казнь может произойти как в темной комнатушке без единого свидетеля, так и на глазах миллионной, специально собранной толпы. Тип казни зависит от того, какой урок инквизитор хочет преподать её свидетелям и того, хочет ли он, чтобы его вмешательство стало достоянием общества. Зачастую публичное умерщвление вождя мятежников деморализует его соратников, но случается, что оно, напротив, порождает новую волну восстания, если казненного начнут считать мучеником, погибшим за правое дело. Нередко в ходе допросов и разбирательств обнаруживается множество ранее неизвестных бунтарей или еретиков, которых тоже оправляют на судилище. Многие тысячи могут сгореть на кострах, целые поколения еретиков будут вычеркнуты из истории навсегда, и их потомки никогда не узнают о преступлениях своих предков.

Смена правительства

«Одного или тысячу, я убью их всех»

- ассасин Виндикар, когномен-позывной LIIVI

Несмотря на то, что каждый из имперских миров волен сам определять себе форму правления, Инквизиция вполне может поменять её, если будет необходимость. После подавления восстания или казни вождя мятежников, Адептус Терра должно позаботиться о новом, лояльном Империуму правительстве, и эта работа вполне может выпасть агентам Инквизиции.

Не существует и двух миров, что управлялись бы единообразно. Некоторыми правят советы старейшин, другими – благородные рода, на третьих установлена теократия, а четвертые держит под своей рукой сильнейших из военных вождей. Администратум не заботят ни подобные различия, ни права подданных.

Многие решения в этой сфере лежат на плечах имперских управителей, царящих на каждым из миров Империума. Губернаторы обладают огромной властью, но должны постоянно укреплять своё положение, ведь Адептус Терра – а точнее, Администратум – может сместить их, если сочтет слабыми или нечистыми на руку. Иногда Адептус призывают на помощь Инквизицию – впрочем, нередко случается так, что агенты Святых Ордосов уже работают на означенной планете.

Смена правительства на планете может стать результатом тайной операции, открытого обвинения или прямого завоевания мира инквизитором, ведущим за собой целые армии Имперской Гвардии и роты космического десанта. Нередко случается, что если виновным признают лишь губернатора, его просто заменяют полностью подконтрольным Инквизиции наследником. Иногда требуются более масштабные чистки – архивы Трезубца могут рассказать о случаях применения вирусов, настроенных на определенный генетический код, которые выкашивали всех наследников и членов семьи неугодного Администратуму правителя. Случается и такое, что приходится целиком избавляться от всего правящего аппарата, уничтожая всех планетарных чиновников, и надолго заменяя их сопоставимой по размеру миссией Администратума.

Убийство

«Один выстрел во тьме ночи или миллион при свете дня; скальпель или молот. И то, и другое – ценные инструменты. Все зависит от того, чего вы хотите достичь…»

- инквизитор Фельрот Гельт

Убийство – очень широко распространенное средство, которое применяют и самые дикие банды ульев, и наиболее утонченные из аристократов. Бесчисленные губернаторы-отступники, вожди бунтовщиков и архипредатели лишились своей власти благодаря одной точно и безжалостно нацеленной пуле, бесшумно сверкнувшему во тьме клинку или нужной порции яда. Убийцы – одни из самых ценных слуг Инквизиции, что способны не только неуклонно исполнять свой долг, но и тем самым внушать страх и преданность во всех эшелонах власти.

Существуют целая организация, что исполняет столь страшные обязанности – Оффицио Ассасинорум. Члены этой тайной, разделенной на несколько Храмов, организации приносят смерть тем, чье существования было сочтено угрозой благополучию Человечества. Хотя наиболее часто жертвами этих высококлассных убийц становятся мятежные губернаторы или генералы, отступившие от веры священнослужители и адепты, ассасины способны расправится с любым врагом – не исключая ксеносов и порождений Варпа.

Инквизиция поддерживает древние связи с Оффицио Ассасинорум, благодаря которым, она может призывать себе на помощь легендарных храмовых ассасинов. Члены каждого Храма действуют по-своему, и Инквизиция запрашивает помощь нужного в зависимости от природы стоящей перед Святыми Ордосами угрозы и способа, которым они хотят эту угрозу устранить. Храм Виндикар, например, обучает несравненных снайперов, а убийцы из Храма Каллидус способны менять свою внешность и убивать врагов, замаскировавшись под доверенного телохранителя жертвы или его обожаемую наложницу. Никто не скроется от возмездия, что несут имперские ассасины. Случалось, что мятежные губернаторы и им подобные отступники растрачивали ресурсы целых миров в тщетных попытках избежать гибели. Но от судьбы не ушел никто, и многие из предателей провели свои последние дни, прячась за метровыми рокритовыми стенами, подозревая всех и каждого, медленно сходя с ума от ужаса, и зная, что смерть уже близко.

Кроме легендарных Храмов Оффицио Ассасинорум существует и немало других типов людей, что готовы нести смерть врагам Человечества. Члены культов Смерти нередко предоставляют Святым Ордосам свои услуги. Эти фанатики поклоняются Богу-Императору, проливая кровь Его врагов. Немало инквизиторов поддерживают связи с культами Смерти, желая иметь среди своих соратников безжалостных и преданных им одним убийц.

Война

«На войне мы познаем себя. Узнаем, чего мы стоим, и что мы должны сделать по имя Человечества. Прими эту истину, поверь в неё, и перед тобой не устоит ни один враг».

В сорок первом тысячелетии войны непрестанно терзают галактику. Некоторые из них вызваны набегами ксеносов, мелкими территориальными конфликтами или попытками власть предержащих сохранить существующий строй. Другие ведутся за возвращение планет, систем или даже целых секторов, оказавшихся в руках повстанцев и еретиков. Нередко в подобные события ввязывается и Инквизиция. Зачастую губернаторы секторов или сегментумов обрушивают неисчислимые армии на врагов Человечества именно по совету инквизитора. При этом, сами члены Святых Ордосов зачастую остаются в тени, оставляя командование на лордов-милитантов Гвардии или магистров Адептус Астартес. Некоторые инквизиторы, однако, не чураются лично вести в бой огромные армии и совершать подвиги, становясь обожаемыми героями для миллионов людей, которые постепенно забывают о титулах своих кумиров и помнят их только как великих воинов-защитников Империума.

Сражаться на поле боя – святая обязанность каждого инквизитора. Многие из недавно получивших свой титул, с радостью и фанатизмом ведут армии на штурм вражеских крепостей. Взрослея и набираясь опыта, они становятся все более искусными в военном деле и принимают под своё начало все более крупные силы. Инквизитору, провоевавшему с десяток лет, уже необязательно вести своих людей в бой лично – он вполне успешно может командовать войсками из отдаленного бункера или с орбиты, стоя на корабельном мостике. А тому, кто имеет сотню лет боевого опыта за плечами, не составит труда координировать действия целых армий или организовывать полномасштабные планетарные вторжения. Таково разнообразие долга инквизитора.

Экстерминатус

«Сим я подписываю смертный приговор целому миру и предаю забвению миллиард душ»

Экстерминатус – последний довод, который может привести Империум, когда все остальные средства исчерпаны. Экстерминатус – это полное уничтожение мира, которое обрекает на смерть каждое существо на планете, обращает её поверхность в выжженную пустошь на долгие века очищенную от жизни. Чтобы заслужить такую судьбу, население мира должно безнадежно погрязнуть в ереси, запятнав себя худшими из преступлений.

Существует множество способов совершить экстерминатус. Один из их – использование вируса, что разлагает живые ткани в считанные часы, превращая их в гниющую массу и выделяя огромное количество кислорода, который, возгораясь, поджигает атмосферу планеты и обращает в пепел все, находящееся на её поверхности. Иной способ предполагает использование циклонных торпед, которые обрушивают на мир потоки нуклонного огня, плазмы или смертоносного излучения. Иногда на планеты запускают генетически закодированный вирус – например, нацеленный только на ксеносов или только на мутантов или только на повстанцев с определенным цветом волос.

Приказ об экстерминатусе может быть отдан лишь на самом высшем уровне власти, а прибегнувшему к этому средству придется отвечать перед Верховными лордами Терры. Живая сила – один из главнейших ресурсов Империума, замену уничтоженному миру найти нелегко, и тот, кто столь легко разбрасывается этими богатствами вряд ли останется у власти достаточно долго, чтобы хоть раз повторить свою ошибку. Практически никто, кроме Инквизиции, не обладает привилегией объявлять экстерминатус – это их абсолютное право и тяжелейше бремя. Хотя и другие имперские организации испросить применение этой последней мере наказания, но только Инквизиция может уничтожать миры одним словом. В действительности же, лишь самые старшие, опытные и могущественные члены Святых Ордосов прибегают к этому средству, ведь отвечать им приходится не только перед далёкими Верховными лордами, но и перед своими собратьями, чье правосудие над теми, кто злоупотребляет этим исключительным правом, крайне сурово.

Ограничения власти Инквизиции

Слово Святых Ордосов – закон для всех остальных ведомств Имперума, кроме лишь Сенаторум Империалис – совета Верховных лордов Терры. Теоретически, один-единственный инквизитор может свергать планетарных губернаторов, реквизировать для своих нужд целые армии имперских гвардейцев и решать судьбы народов. На деле все намного сложнее.

Во-первых, разные инквизиторы привыкли действовать по-разному, в соответствии со своим пониманием правосудия и характера своих агентов. Одни привыкли появляться с помпой, другие прячутся в тенях. Слухи о появлении одних вселяют ужас в сердца врагов Императора, другие путешествуют инкогнито, таясь, прежде чем нанести удар. Только очень глупый инквизитор способен явиться на планету, подозреваемую в склонности к сепаратизму и арестовать губернатора, провоцируя восстание. Гораздо лучше будет заранее обеспечить достаточными средствами для борьбы с повстанцами и заручиться помощью других организаций.

Несмотря на свои широкие полномочия, инквизиторы отнюдь не занимают уникального положения в обществе. Фактически они принадлежат к сословию «пэров Империума» – высокопоставленных служителей Человечества, обладающих властью, сопоставимой с той, которой располагают члены Святых Ордосов. К пэрам можно причислить планетарных губернаторов, генералов Имперской Гвардии, магистров орденов космодесанта, вольных торговцев, лордов-адмиралов, судей Адептус Арбитрес и представителей Администратума уровня сектора. Зачастую среди различных группировок идут распри и междоусобицы за власть и влияние. Имперские управители нередко ввязываются в территориальные конфликты, да и Инквизиция чрезвычайно далека от единства.

Империи зла

Некоторые имперские управители одержимы (иногда – в буквальном смысле) худшими проявлениями невежества и заносчивости, что подвигают их не только на отделение от Империума и превращение доверенных им планет в собственные вотчины, но и на поощрение подобных мыслей у своих соседей. Особенно это верно для регионов, отделенных от остального Империума большими участками межзвездного пространства или бушующими варп-штормами. Правители таких миров объединяются под властью сильного лидера и создают свои маленькие звездные империи. Им редко удается просуществовать хоть сколько-то значимый срок – агенты Империума, обитающие на подобных мирах, стараются немедленно поднять восстание против самопровозглашенных королей или позвать на помощь.

Некоторым их таких империй все же удается сохранить видимость легитимности и стабильность, держа свой народ в полном неведении о том, что их правители давно разорвали все связи с остальным Человечеством. Только самые глупые вожди открыто заявляют об отделении от Империума. Они уже обречены, ибо для того, чтобы вернуть потерянные территории, Империум пошлет могучий крестоносный флот, который непременно будут сопровождать или даже возглавлять агенты Святых Ордосов.

Непрекращающиеся внутренние войны привели к тому, что ныне ни одна из этих организаций не имеет полной власти над другой, что бы ни было написано в хартиях десятитысячелетней давности. Власть каждого конкретного инквизитора на деле определяется не сферой полномочий Святых Ордосов, а зависит от его постоянно меняющегося положения в темной и запутанной системе феодальных отношений, как в самой Инквизиции, так и вне её. Инквизитор, преследовавший могущественного еретика, может обнаружить, что того поддерживает его соперник и сам превратится из охотника в жертву. Агент Трона, собирающийся очистить планету, не заручившись поддержкой своих коллег, может столкнуться со множеством препятствий и потеряет много союзников, чья помощь в трудную минуту была бы бесценна. Эти и многие другие факторы ограничивают власть Инквизиции.

Носители печати

Носить инквизиторскую печать – величайшая честь и тяжелейшее бремя. Из бесчисленных миллиардов очень немногие удостаиваются благодати, ниспосланной Богом-Императором, и оказываются достойными её. Обычным людям редко удается достигнуть большего, чем им было дано при рождении. Инквизитор же вознесен к таким вершинам, и избран для такой судьбы, о которых немногие осмеливаются даже мечтать.

Несмотря на то, что инквизиторы обладают высочайшим положением, они далеко не хозяева своей же судьбы. Каждый член Святых Ордосов по рукам и ногам связан своим долгом. Для многих из них, сам титул инквизитора – проклятие, крест, который они несут во имя Императора и ради будущего всего человечества. Среди этих неусыпных стражей Империума есть и те, что готовы пожертвовать своими бессмертными душами во имя великой цели – таковы, например, облационисты, что, предаваясь Хаосу, становится оружием против него.

Для многих инквизиторов, жизнь – это череда страшных откровений, открывающая перед ними все более и более ужасные истины. Дознаватель, становясь полноправным членом Святых Ордосов, зачастую узнает, что все, во что он верил, было ложью. И хотя потрясение бывает велико, неспособный пережить его не рассматривался бы как кандидат в инквизиторы. Куда страшнее ему будет вновь испытать эти же чувства, когда ему откроется, что многие другие казавшиеся незыблемыми истины, тоже оказались фальшивками. Многие попросту сходят с ума, не выдерживая постоянного давления на свой разум. За такими людьми охотятся их бывшие товарищи, стремясь схватить безумцев до того, как те обернутся против всего, что защищает Инквизиция.

Несмотря на то, что все инквизиторы делают одно дело и несут одно бремя, своей внешностью, привычками и методами они различаются не меньше, чем те миры, на которых они родились. Некоторые, замкнутые и аскетичные, презирают всякие удобства, подавая своим последователям и врагам пример самопожертвования, сродни тому, на которое во имя всего Человечества пошел Император. Другие ведут себя как короли, стремясь впечатлить или устрашить окружающих их людей. Третьи выглядят невероятно благочестивыми, четвертые – почти атеистами. Некоторые инквизиторы чрезвычайно воинственны, другие же предпочитают действовать тихо или вовсе вести расследования, находясь в сотнях световых лет от места событий. Ниже приведено несколько примеров из множества типов инквизиторов, что можно встретить в Святых Ордосах.

Воитель

Среди носителей печати есть и те, кто считают, что единственный способ бороться с врагами Империума – это искать, убивать и сжигать их везде и всюду. Такие люди привыкли мыслить широко и вполне способны обрушить на целый город орбитальную

бомбардировку лишь для того, чтобы уничтожить анклав мутантов, прячущихся в его канализациях, или сбросить на поверхность планеты космическую станцию только из-за того, что десяток пустотников на ней одновременно увидели один и тот же странный кошмар.

Инквизиторы-воины привыкли сначала стрелять, а потом спрашивать. Многие из них и сами умеют обращаться с клинком и болтером не хуже иного ветерана Имперской Гвардии. Зачастую они собирают вокруг себя похожих людей, что вместе по огневой мощи превосходят отделение опустошителей Астартес. Не реже они забирают себе на пожизненную службу большие отряды гвардейцев, что действуют при них как постоянные боевые единицы, нередко со своей униформой. Такие инквизиторы ведут штурмы крепостей и покрывают себя славой, убивая врагов Императора. Они располагают лучшим оружием, доспехами и прочим снаряжением – некоторые получают его благодаря старым и хорошо налаженным связям, другим удается раздобыть вещи уникальные, неизвестные или даже созданные руками ксеносов.

Существует и другой тип воинственных инквизиторов. Подобно лордам-генералам, они изучают карты боевых действий и занимаются логистикой. Они командуют имперскими войсками и следят за боевыми действиями через вокс-системы и камеры, установленные на оружии, рассчитывая время для штурма с убийственной точностью, и используя все доступное им оружие, начиная с убийц из культов Смерти и заканчивая орбитальными бомбардировками, так же легко, как если бы оно было продолжением их тел.

Некоторые из таких инквизиторов достигают огромных высот, командуя не небольшим отрядом воинов, а целыми армиями или даже крестовыми походами. Граница между инквизитором и генералом сильно размывается, по крайней мере, на время. Нередко случается, что коллеги такого военачальника по Святым Ордосам выказывают недовольство его положением, что порождает новый конфликт.

Следователь

Ум инквизитора должен быть острее, чем силовой клинок, а его сердце – холоднее, чем у культиста Смерти. Многие носители печати считают выслеживание врага, сбор доказательств вины и постижение древних тайн своим истинным призванием. Они – великие следователи, что за половину сектора могут почуять запашок грязных тайн. Такие инквизиторы обладают невероятной способностью вычислять виновных, не имея улик, хватать их и предавать правосудию.

Многие инквизиторы-следователи окружают себя учеными адептами, мудрецами и огромным количеством специалистов во всех сферах знания, чьи уникальные способности они используют для того, чтобы объединить все ниточки расследования в своих руках и докопаться до истины. Часто такие люди выглядят земным воплощением безжалостного правосудия, вселяющего ужас в сердца преступников и заставляющих их бежать, раскрывая свою виновность ещё до того, как будет произнесено обвинение. Сами следователи обычно избегают вступать в бой, полагаясь на телохранителей – нередко это бывают крестоносцы. Впрочем, даже у самого старого и согбенного инквизитора найдется пара тузов в рукаве, припасенных на тот миг, когда придет время лично нанести удар загнанному в угол врагу, приводя приговор в исполнение.

Интриган

Интриганами называют инквизиторов, что выстраивают сложные и запутанные сети контактов и агентов, какие только можно вообразить, и виртуозно контролируют каждого из своих слуг с ловкостью кукловода, что одной рукой управляет тысячью марионеток. Интриганы скрывают свои личности от собственных аколитов, а послания и приказы передают по зашифрованным и неотслеживаемым каналам или через специальные тайники. Доходит до того, что агенты такого интригана могут столкнуться со своим господином лицом к лицу и не узнать его.

Инквизитор-интриган – это политик высшего уровня. Он не только борется с худшими ересями, но и участвует в политической борьбе внутри Святых Ордосов, где у него, наверняка, хватает врагов во всех лагерях, из-за чего он может не показываться своим коллегам на глаза десятилетиями.

Такие хитрецы продумывают и планируют свои маневры, загоняя врагов в угол и медленно внедряя агентов во вражеские структуры. Сбор улик – лишь первый этап в планах настоящего интригана. Пройдя его, он продолжает трудиться, не покладая рук, лишая врага ресурсов, подрывая его планы, убивая его союзников и слуг, разрушая его оборону.

Впрочем, даже такому инквизитору иногда приходиться действовать открыто и применять силу. В таких случаях он собирает свиту из самых доверенных слуг – тех, кто никогда не предаст его – и с убийственной точностью наносит свой удар в тот миг, когда враг не сможет защититься. Важные для противника объекты будут уничтожены, его слуги – убиты, а сама жертва поймет всю силу своего врага лишь, когда тот появится из клубов дыма с инсигнией в одной руке и болт-пистолетом – в другой.

В каликсидской Инквизиции немало таких людей. Должно быть, величайший из них – Силас Марр, которого многие считают пауком, сидящим в центре огромной сети, сотканной из тайн и интриг. Те, кто вмешиваются в дела Марра, получают предупреждение – не лично от него, и только на первый раз. Те, кто оказываются слишком высокомерны или невежественны для того, чтобы прислушаться к посланию, наживают себе могущественного врага. Случалось, что другие инквизиторы брались за сложное дело и вынуждены были бросать его, узнав, что за происходящим стоял Марр, чтобы не вызывать его недовольства. Никто не может точно, сказать до каких пределов простирается агентурная сеть Марра, и никто не осмеливается это обсуждать.

Фанатик

Инквизиторы – люди великой веры в Божественного Императора, но самые набожные из них делают эту веру оружием саму по себе. Эти фанатики стирают грань между священником и инквизитором, часто даже облачаясь в одеяния высших служителей Адептус Министорум. Их убежденность легко переходит в ярость, и ещё легче – в обвинения. Они повсюду видят ереси и грехи и с готовностью бросают на костры правосудия каждого, кого сочтут виновным. Такие инквизиторы извергают неостановимый поток священных проклятий, постоянно цитируют церковные писания и с каждым своим вздохом взывают к святым и мученикам. Они выглядят поистине пугающе, внушая страх неверным и ужас – еретикам.

Свиты таких инквизиторов непременно включают множество понтификов, экзорцистов и исповедников. Их связи с Экклезиархией часто обеспечивают им поддержку одной или нескольких сестёр битвы из Адепта Сороритас – могучих и фанатичных воительниц, известных своей ненавистью ко всем противникам Имперской Веры.

Фанатики часто не заботятся о сохранении в тайне своих действий и откровенно пренебрегают тонкостями следствия, что нередко приводит к конфликтам с другими инквизиторами. Прибытие подобного человека способно погубить годы работы целой агентурной сети. Случается, что более скрытные инквизиторы тайно следуют по пятам за фанатиком, следя за тем, не попытается ли кто-то из подозреваемых бежать и не выдаст ли себя чем-то ещё.

Несмотря на довольно топорный подход к своим обязанностям, фанатики – одни из храбрейших служителей Святых Ордосов. Вооруженные лишь словом Императора, они лицом к лицу встречают страшнейших из врагов Человечества и побеждают. Их деяния и слова способны подвигнуть население целой планеты поднять восстание против мятежного губернатора или дать отпор многократно превосходящим силам ксеносов. Они ведут вперед целые армии, сплоченные их горячей верой в Бога-Императора, что пылает настолько жарко, что передается всем вокруг.

Судия

Судия – это тот, чей образ действий противоположен следователю. Он не вычисляет виновного, а требует от человека доказывать свою невиновность. Будучи обвинителями, судьями и зачастую палачами в одном лице, такие инквизиторы редко склонны рассматривать какие-либо аргументы, идущие вразрез с их мнением.

Часто судии путешествуют от мира к миру с большой помпой, сопровождаемые целой армией клерков, слуг и лакеев. Прибывая на планету, они назначают заседание «суда», как правило, выбирая для него наиболее впечатляющее место, где и будут звучать обвинения. Лишь самые могущественные люди планеты могут надеяться опровергнуть их, но, скорее всего, отнюдь не они станут первыми жертвами. Детали каждого процесса тщательно записываются, создавая многие тома прецедентов. Судии часто включают эти прецеденты в планетарные законы, чтобы каждое их слово стало законом для будущих поколений. Целые армии арбитров, откомандированных к этим безжалостным инквизиторам, навязывают свои законы несчастным жителям планет, которые посещают судии. Во время таких визитов никто не может быть защищен от ночных вторжений, обысков и внезапных ужесточений законов.

Целые миры были сожжены по приказу таких инквизиторов, а их вселяющие страх имена на многие века остались в памяти миллионов.

Идеалист

Получив инсигнию, многие инквизиторы ещё питают слабую надежду на то, что человечество ещё способно свернуть с пути греха и дать отпор тьме, что грозит захлестнуть всю галактику. Пережитый горький опыт или преждевременная смерть сильно сокращают ряды приверженцев этой мысли.

Большинство идеалистов придерживаются пуританских учений, хотя есть и те, что выбирают иной путь. Они ищут в человеческом духе что-то достойное спасения, и отвергают все, что считают лежащим ниже своих стандартов. Они начинают собственные крестовые походы против преступности, стремясь сплотить людей вокруг себя. К сожалению, такие идеалисты зачастую остаются в одиночестве после того как более опытные инквизиторы отказывают им в помощи, зная к чему приведут подобные потуги. Немало постаревших и циничных членов калисидских ордосов с удовольствием наблюдают за тем, как тухнет пыл их пламенных коллег. Некоторые даже подстраивают ситуации, в которых молодым идеалистам не остается другого выхода, кроме принятия помощи от старшего инквизитора, который превращает своего мнимого друга почти что в раба.

Но несмотря на трудности, с которыми сталкиваются такие инквизиторы, некоторые из них достигают величия или даже провозглашаются святыми – настолько чисты и благи были их помыслы. В мире, настолько страшном и варварском, как Империум 41-ого тысячелетия, жизни и деяния таких людей – не более чем крохотные искорки во мраке наступающей ночи. Такие люди противостоят тьме и вносят свой, неважно насколько малый, вклад в дело выживания всего Человечества.

Проклятый космос

Во имя исполнения своего долга инквизиторы имеют право путешествовать куда угодно. За свою долгую жизнь они могут пересечь Империум из конца в конец и даже побывать за его пределами. Многие замечают, что Каликсида привлекает огромное количество агентов Инквизиции, которые застревают в нем, как мухи в меду. Непонятно, отчего в терзаемой войной и раздираемой интригами галактике именно этот сектор приковывает внимание Святых Ордосов. Возможно, ответ кроется в пророчестве Еретикус Тенебра, предвещающем гибель человечества, источником которой станет Каликсида. Кроме того, сектор порождает культы и ереси в тревожащих количествах – многие инквизиторы считают причиной тому жуткую Звезду-Тирана. Скорее всего, истина так и останется тайной до того мига, когда галактика уже будет пылать.

Фракции

«Тот, кто не был пуританином в молодости, лишен сердца; тот, кто остался пуританином в старости – лишен разума»

За те десять тысячелетий, что прошли с восхождения Императора на Золотой трон, его божественная воля подвергалась трактовкам и переосмыслениям бесчисленными поколениями смертных. Веками разные толкования слова Императора то получали признание, то отвергались. Единомышленники, как это часто случается с теми, кто разделяет общую философию, объединяются во фракции, соответствующие их убеждениям, и инквизиторы склонны к подобному не меньше обычных людей. В большинстве имперских организаций подобное разделение не приветствуется, но членов Инквизиции с самого начала учат сомневаться во всем – это часть их природы, что помогает им исполнять свой долг.

Членство инквизитора в одном из ордосов показывает то, от какого из многочисленных врагов Человечества он защищает людей, а его принадлежность к той или иной фракции говорит, насколько далеко он готов пойти во исполнение своей миссии. Рассмотрим, для примера, двух охотников на демонов из Ордо Маллеус. Один из них не принимает саму идею взаимодействия людей с Варпом и обвиняет всех обладающих даром псайкера в том, что они – порождения Варпа. Второй же считает, что оружие и артефакты Хаоса – например, демонические клинки или проклятые талисманы – вполне допустимо использовать против самих слуг Хаоса. Оба этих инквизитора принадлежат к одному ордосу и равно преданны идее уничтожения демонов, и оба считают друг друга ошибающимися, заблудшими или просто слабыми.

Существует множество фракций, но большинство их них принадлежит к одному из двух основных философских течений. Приверженцев одного из них называют пуританами. Благодаря

пламенным речам проповедников, их взгляды близки большинству имперских граждан. Пуритане считают себя первыми и единственными защитниками человечества. Их соперники – инквизиторы-радикалы, которые считают, что их высокое положение в Империуме позволяет им прибегать к методам, которые другие люди бы сочли еретическими. Радикалы верят, что для достижения цели можно использовать любые средства – в том числе, применение артефактов и знаний Хаоса и других методов, стоящих в шаге от открыто предательских.

Фракции редко существуют в виде устоявшихся организаций и, теоретически, убеждения каждого инквизитора вторичны по отношению к его миссии как агента Святых Ордосов. К примеру, кабал инквизиторов, исповедующих самые разные убеждения, может работать сообща, и общая цель сплачивает представителей разных учений, преодолевая межфракционную вражду. Однако методы инквизитора, действующего в одиночку, зачастую бывают продиктованы его убеждениями. Более того – на то, кого из своих коллег он считает другом, а кого - врагом, сильно влияет принадлежность к той или иной фракции, что нередко приводило к серьезным конфликтам.

Само существование фракций порождает междоусобные войны, которые тысячелетиями терзали Инквизицию. Некоторые не признают никаких доктрин, кроме своей совести, другие же верят, что постоянные внутренние распри приносят Святым Ордосам немалую пользу, служа средством изменения внутреннего баланса сил и естественного отбора среди философских школ.

Приверженность тому или иному учению часто передаются от учителя к ученику, хотя радикалы вряд ли станут посвящать аколитов в самые темные тайны своей философии, дабы те не узнали истин, что окажутся неспособны вынести, и не взбунтовались против своего господина. Считается совершенно нормальным, что молодой, недавно получивший свой титул идеалист будет пуританином, который с течением времени будет медленно, но неотвратимо превращаться в убежденного радикала. Это довольно мрачная точка зрения, но время идет, а она подтверждается раз за разом.

Но даже внутри самих пуританства и радикализма хватает распрей и разногласий. Перечисленные ниже школы мысли, существующие в рамках одного из основных учений, разделяет немало инквизиторов по всему Империуму, другие же существуют лишь в отдельных его регионах. К примеру, в Каликсиде действует немало уникальных для сектора фракций, таких как Ксенос Гибрис или Секулос Аттендус (подробнее см. «Книгу радикала»).

Ториане

«Император вернется вновь. Его Божественная Воля снова наполнит силой смертную оболочку. Его великий дух может покинуть небеса, сбросить оковы Золотого трона и закончить Великий поход, навечно отдав галактику Человечеству»

Торианская фракция, принадлежащая к пуританской школе мысли, получила своё название в честь святого Себастьяна Тора. Этот герой, почитаемый по всему Империуму, сверг тирана Гога Вандира – Верховного лорда, что захватил власть в М36, положив начало Эре Отступничества. Ториане верят, что святой был ведом светом Императора, пылавшем внутри него. Для многих ныне живущих инквизиторов очевиден тот факт, что Тор нес в себе частицу божественной воли и личности Повелителя Человечества. Они верят, что он уже не раз вселялся в людей, считая таких героев, как святые Капилен и Джосман вместилищами духа Императора.

Ториане верят, что оказавшийся почти смертельным удар Гора позволил Императору вознестись, сбросив оковы плоти и став истинным божеством. Его дух странствует в Варпе, путешествия

из одного места в другое и, быть может, из одного времени в другое. Учения ториан гласят, что Император не раз являлся в мир в миг острой нужды, но избранные им вместилища были слабы и могли удержать лишь малую часть его великой силы и быстро увядали. Ториане ждут, когда их повелитель вернётся и поведет все человечество во второй и последний Великий поход.

Ториане тщательно изучают то, как взаимодействуют друг с другом сознание, Варп и энергия, надеясь, что, вооруженные этим знанием, они смогут направить дух Императора в достойное вместилище и воскресить Повелителя Человечества. Ещё никому не удалось создать подходящее для ритуала тело, хотя попыток было немало. Последователи торианского учения постоянно странствуют по галактике в поисках существ, которых называют Божественными Воплощениями – людей, обладающих силой, достаточной для того, чтобы нести в себе душу Императора – или обратиться ко злу, поддавшись посулам Губительных сил.

Несмотря на то, что все ториане разыскивают Божественные Вместилища – людей, что однажды, быть может, смогут принять в себя дух Императора и хотя бы на время стать Божественными Воплощениями – внутри этой фракции тоже нет единогласия. Часть инквизиторов считает, будто ни один человек не может быть достаточно сильным или достойным для того, чтобы принять в себя дух Повелителя человечества, и потому то, что вселяется в них – не Император, но порождение Варпа. Ториане этого толка выслеживают и убивают всех, кого сочтут Божественными Вместилищами, считая это актом милосердия и необходимости.

Немало ториан можно найти в рядах Ордо Маллеус, члены которого обладают глубоким пониманием природы Имматериума, которое может подсказать, как достичь возрождения Императора. В Ордо Еретикус тоже служит немало ториан, в отличие от Ордо Ксенос, где можно увидеть лишь тех немногих, которые считают, что технологии психоинженерии чужаков – например, эльдар – могут помочь им. Инквизиторы всех орденов поощряют развитие культов воскрешения, которые легко могут обеспечить агента Святых Ордосов войсками, когда они ему потребуются.

Ториане отбирают себе в помощники способных и проницательных людей. Мудрецы, способные проследить судьбу каждой ветви генеалогического древа, уходящую корнями вглубь веков, и арбитры, искусные в охоте на людей – одинаково ценные союзники для торианина. Многие поддерживают связи с Адептус Министорум, и особенно – с орденами Фамулус, в чьи обязанности входит отслеживание родословных власть предержащих. Зачастую новости о Божественном Вместилище приходят от Экклезиархии, что сообщает о всплеске религиозной истерии вокруг деятельности ранее никому неизвестного проповедника.

Монодоминанты

«Ты спрашиваешь, почему мы должны истребить всех ксеносов. Я отвечу. Мерзкие чужаки и ведьмы должны быть уничтожены во имя сохранения чистоты человеческой расы. Мы сами выродимся, если позволим им жить»

- охотник на ведьм Тир на Венском конклаве

Учение монодоминантов корнями уходит в эпоху, почти забытую учеными сорок первого тысячелетия. В М33 инквизитор Голдо написал книгу «Монодоминирование: о единоличном праве Человечества царствовать в галактике во имя Императора». Этот многотомный труд основан на чрезвычайно обширном опыте автора в борьбе с ксеносами, который говорит, что единственный подходящий Человечеству путь – истребление всех иных рас. Только это позволит людям властвовать в галактике. В те времена идеи Голдо не получили широкой поддержки – его чрезвычайно пессимистичные взгляды многие сочли последними словами уважаемого, но уже состарившегося инквизитора. Лишь несколько столетий спустя пуританин Эрениний Пелутийский вновь открыл всем труд Голдо, чья философия в этот раз нашла себе немало сторонников среди молодых и горячих сердцем инквизиторов.

Цель монодоминантов очень проста: полное уничтожение всех ксеносов, еретиков, ведьм и неверных в галактике. Они совершенно нетерпимы к любым отклонениям и чрезвычайно склонны к крутым мерам. Никто другой с такой готовностью не прибегает к экстерминатусу, разрушая целые миры в стремлении сделать Человечество господствующей расой. В отличие от не столь воинственных группировок, монодоминанты не скрывают своих убеждений, распространяют ксенофобию и нетерпимость, призывая целые народы воспрять и очиститься от своих слабостей. Инквизиторы из этой фракции безжалостны, неумолимы и повсюду сеют смерть и разрушении.

Немало членов других фракций считают монодоминантов невероятно узколобыми фанатиками, которые приносят больше вреда, чем пользы. Впрочем, только очень храбрый инквизитор отважится громко озвучить такое мнение.

Монодоминанты – прямолинейные и искренне убежденные в своей правоте люди, окружающие себя столь же фанатичными слугами. Среди их соратников часто можно встретить отставных арбитров, чьи глаза видели слишком много, и чьи сердца ожесточились. Нередко монодоминантов сопровождают понтифики, которые своими пламенными проповедями укрепляют решимость всей свиты сделать то, что должно быть сделано.

Амалатиане

«Кто ты такой, чтобы рассуждать о воле Императора? Его план известен Ему и только Ему. Нам же достаточно знать, что великий замысел идет своим чередом. И чудовищное высокомерие являют те, что говорят, будто действуют от его имени – такие слова опасны и близки к ереси»

- инквизитор Барзано

Для тех, кто их застал, первые дни сорок первого тысячелетия были временем оптимизма и надежд, великого духовного и физического возрождения. Тогда у подножия горы Амалат, что на мире Гаталамор, был собран конклав из величайших военных, политических и религиозных лидеров Человечества, что вновь принесли обеты верности Императору. Говорят, что к этому празднику обновления клятв присутствовали восемь сотен магистров Адептус Астартес, прибывших на Гаталамор со всех концов галактики. Принеся свои обеты, лорд Солар Махарий, собрав огромные армии, повел их на галактический запад, начав крестовый поход, который вернет во владения Императора больше тысячи миров.

В те времена в Инквизиции стало распространяться мнение, что все, происходящее в Империуме соответствует планам Императора, и страшное чувство обреченности, зародившееся во времена Чумы Неверия и Царства крови, ушло в прошлое. Многих инквизиторов впечатлили страстные речи бесчисленных гаталаморских ораторов, и они поклялись, что никому не позволят помешать медленному возрождению Империума. Эти люди, назвавшиеся амалатианами, поддерживают порядок в Царстве Императора и уничтожают всех, кто пытается сеять смуту. Их мало беспокоят обычные ереси, мутации и колдовство – если, конечно, те не служат марионетками настоящим врагам Человечества. Куда больше внимания амалатиане уделяют борьбе с междоусобицами и политическими распрями внутри имперских ведомств, стремясь свести их к минимуму, провозглашая своим девизом старую мантру Инквизиции – «Сила в единстве».

Странствуя по Империуму, амалатиане предотвращают конфликты и препятствуют стремительным переменам – даже если

те очевидно необходимы. Они заявляют, что все события развиваются так, как того хотел Император и вмешиваться в его планы – чудовищное высокомерие, ибо кто может знать Его волю? Амалатиине полагают защиту Империума от всех, кто пытается ввергнуть его в пучину беззакония, и обеспечение того, что план Императора будет исполнен, своей священной обязанностью. Они часто сотрудничают с агентами других организаций и поддерживают хорошие отношения с Адептус Арбитрес, орденами Фамулус и космодесантом.

Многие сторонники перемен обвиняют амалатиан в том, что те прячут голову в песок и позволяют событиям идти своим чередом, и не желают защищать Империум более активно. Но амалатиане считают стремление к переменам недопустимым – ведь Император все предусмотрел, его план непогрешим и стараться разгадать замысел Повелителя Человечества – все равно, что пытаться постичь волю Бога. Кто из смертных может претендовать на такое знание?

Амалатиане гордятся своим здравомыслием и выбирают себе соратников с похожим образом мыслей. Они ценят мудрый совет ученого схолара, не меньше, чем тактические ухищрения опытного гвардейца и часто прислушиваются к мнению своих слуг перед тем как принять окончательное решение.

Ксантиты

«Уничтожить Хаос? Ха. С тем же успехом можешь пытаться уничтожить собственную тень. Философия простаков неприменима к Инквизиции. Можешь прятать голову в песок, я же предпочту держать глаза открытыми»

- из шестого заседания суда над инквизитором Лихтенштейном

Главный принцип радикальной ксантитской доктрины можно расценить как еретический, ибо он оправдывает использование сил Хаоса на благо Империума. Знать своего врага – это верный принцип, но ксантиты идут на шаг дальше. Они используют силы Варпа, веря, что хотя Хаос нельзя по-настоящему победить, его вполне возможно обуздать.

Ксантизм существовал задолго до того, как сложились многие пуританские фракции. Он всегда пользовался поддержкой некоторых могущественных и высокопоставленных членов Инквизиции, так что неудивительно, что ксантиты редко подвергаются обвинениям в ереси со стороны своих противников, как бы последние не желали этого. Самое известное исключение – сам магистр Заранчек Ксант, основоположник учения, убеждавший инквизиторов-судей в своей невиновности, пока не сгорел на костре, к которому был приговорен. При этом один из его самых известных учеников – инквизитор Летрей – успешно выдержал шестинедельное испытание чистоты, устроенное его обвинителем-монодоминантом, не выказав ни единого признака вины.

Ксантиты отнюдь не выступают за поклонение или служение Хаосу – они считают его лишь недооцененным инструментом, который может послужить Человечеству, и чей потенциал ещё не раскрыт. Путешествия в Варпе, астропаты, навигаторы, библиарии космодесанта, нелюди на службе в Гвардии – все они несут прикосновение Имматериума, но служат Богу-Императору, который и сам был сильнейшим из псайкеров. Ксантиты приводят существование всех этих существ как доказательство того, что Хаос может быть орудием Человечества, говоря что их доктрина лишь идет на шаг дальше. Многие последователи Ксанта используют демоническое оружие, артефакты Хаоса, ставят себе на службу псайкеров и демонхостов, изучают запретные гримуары, стремясь понять и использовать безграничные силы Варпа. Многие ксантиты – псайкеры, достигшие мастерства в той или иной психической дисциплине.

Существуют и необычное исключение, стоящее на грани пуританства и радикализма. Это горуситы, течение в составе ксантизма, чьи последователи, подобно торианам стремятся дать Империуму нового лидера. Обе фракции стремятся к созданию некой богоподобной фигуры, что поведет Человечество в новую эру. Горуситы верят, что безграничная сила Хаоса может быть обуздана великим человеком, благодаря которого Империум сокрушит всех своих врагов. Более того – они полагают, что примарх Гор именно таким, но несостоявшимся лидером, упущенной возможностью. Не стоит и говорить, что даже инквизиторы самых широких взглядов считают горуситов крайне опасными экстремистами.

Ксантиты часто берут себе на службу псайкеров всех мастей и ученых, склонных к изучению оккультизма. Им бывает сложно завербовать кого-то, имеющего отношение к Адептус Министорум, но известны случаи, когда ксантит объединялся с экзорцистом, который мог бы защитить его от того, кого радикал хотел призвать и поставить себе на службу.

Реконгрегаторы

«Посмотри вокруг! Мы должны сломать старую, проржавевшую клетку, в которую мы сами заключили себя, и выстроить вместо неё сверкающую башню, что позволит нам дотянуться до звезд. В эволюции – наша сила»

- инквизитор Лашия на Оланском совете

Реконгрегаторы считают, что Империум клониться к упадку и гибели, погрязает в скверне, а многие из общегалактических организаций уже прогнили целиком и полностью. Они верят, что вернуть Империуму дни былой славы можно лишь разбив сковывающие его путы, разрушив его до основания, и выстроив заново, сильнее и чище, чем прежде.

Бюрократия, политические дрязги и общая стагнация – главные враги реконгрегаторов, с которыми они борются, свергая неугодных им губернаторов и заменяя их радикалами и вольнодумцами.

Хотя реконгрегаторы стремятся избегать ненужных разрушений, они зачастую спонсируют восстания, разжигают беспорядки, сеют беззаконие, организуют бунты и призывают к переворотам. Стараясь сохранять инкогнито и оставаться в тени, в случае необходимости реконгрегаторы сами принимают участие в своих операциях.

Представителей этой фракции часто можно встретить в Ордо Еретикус, где они вместо разоблачения и уничтожения мятежников и еретиков, помогают им, пусть и преследуя собственные цели. Они стремятся свергнуть неэффективные или излишне коррумпированные режимы, приведя к власти людей, открытых к переменам. Само собой, что это приводит реконгрегаторов к конфликту с амалатианами, которые считают, что радикалы ничем не лучше обычных демагогов и подстрекателей. Немало благородных родов сохранило своё высокое положение, ничего и не слышав о тайной борьбе реконгрегаторов и амалатиан.

Зачастую радикалы этого толка – мрачные и зловещие люди, окружающие себя столь же темными личностями. У многих из них прочные связи с культами Смерти, чьих убийц (а также других, менее загадочных соратников) они очень часто привлекают к своим операциям.

Иставаанцы

«Неужели ты хочешь, чтобы Человечество старело и слабело, почивая на лаврах, в то время как враги уже подбираются к его границам? Я так не думаю. Каждое испытание делает нас сильнее. Я и мои собратья позаботимся об этом»

- приписывается инквизитору Вечорте

Члены радикальной фракции иствaанцев видят, что развитие Человечества все больше замедляется, а сами люди постепенно вырождаются и слабеют. Они боятся, что вскоре Империум падет к ногам своих врагов. И потому они сами повсюду распространяют распри и конфликты, сеют смуты и ненависть. Они верят, что переживая войны и катастрофы, Человечество становится сильнее, ведь выживают лишь сильнейшие.

Иствaанцы носят своё название в честь планеты, на которой произошла чудовищная бойня, начавшая самую ужасную войну в истории Человечества – Ересь Гора. Тогда по предательскому приказу магистра войны была начала вирусная бомбардировка планеты Иствaан-III. События, которые большинством ученых считаются одной из самых ужасных катастроф, когда-либо постигавших Империум, иствaанцы рассматривают как мощнейший катализатор, благодаря которому стали возможны многие достижения Человечества. Несмотря на явный радикализм такого учения, история показывает его правоту – в периоды величайших потрясений в Империуме произошли и великие события. Объективно рассматривая события прошлого, иствaанцы говорят, что Ересь очистила ряды Адептус Астартес, отсеяв предателей и слабых духом, и способствовала возвышению Императора, позволив Повелителю Человечества стать божеством. Эра Отступничества, во время которой Империум трясло в лихорадке религиозного раскола, по мнению иствaанцев привела к реформации Экклезиархии и явлению святого Себастьяна Тора. Они говорят, что великие свершения и подвиги веры возможны лишь, когда Человечество вынуждено действовать на пределе возможностей – именно поэтому иствaанцы так превозносят войну. Их modus operandi настолько радикален, что их методов чураются даже воинственные и бескомпромиссные монодоминанты.

Интересно, что несколько весьма уважаемых инквизиторов выступили в поддержку Плана Киниеля – предложения, выдвинутого пользующимся дурной славой иствaанцем Гастом Киниелем. План предполагает насильственный призыв на военную службу всех годных для этого граждан Империума. Учитывая огромное количество врагов, угрожающих будущему Человечества, это предложение вполне может быть рассмотрено Верховными лордами Терры и уже имеет немалую поддержку в рядах Инквизиции. Это немало говорит о таланте Киниеля к интригам и политическим махинациям – среди одобряющих его план немало монодоминантов, впечатленных его пламенной ксенофобской риторикой. Не стоит и говорить, что подобная милитаризация общества будет огромной победой для иствaанцев, а возможно – и для всего Человечества.

Свита инквизитора-иствaанца, скорее всего, будет состоять из изгоев всех мастей. Убийцы с очищенным разумом, солдаты, перешедшие все границы человечности, отчаянные авантюристы, которым нечего терять – вот лучшие слуги для инквизитора, что желает ввергнуть Империум в величайшую, общегалактическую войну за прекращение всех войн.

Баланс сил

Империум – это феодальное общество, включающее в себя миллион миров, каждый из которых обладает своей культурой и социальным строем, порождающим множество личностей и народов. Сколько же разных ведомств потребуется для того, чтобы уследить за каждым? Никто не сможет подсчитать все галактические организации, обеспечивающие управление владениями Императора – хотя этим вопросам занималось несколько специально созданных бюро (безрезультатно). Отношения между такими ведомствами окутаны ревностью и соперничеством, выпестованным за долгие тысячелетия, или вовсе бесповоротно испорчены взаимным невежеством и недоверием. Некоторые их организаций обладают внушительными полномочиями, распространяя свою власть почти по всему Империуму. Другие обладают куда более узкой сферой интересов, распоряжаясь в пределах субсектора или звездной системы и оставаясь совершенно неизвестными за их пределами. Неудивительно, что в таких условиях даже самые простые управленческие задачи выполняются невероятно долго и неэффективно.

И если с такими трудностями сталкиваются чиновники, что заняты столь прозаичной вещью как подсчет ввезенного гроксового масла, то что уже говорить об агентах Инквизиции, чья миссия состоит в защите Человечества. Некоторые считают, что агенты Трона, конечно, будут готовы плечом к плечу противостоять предателям и отбросам, но, как правило, все происходит с точностью до наоборот. Инквизиция и сама пропитана недоверием и враждой, проявляющимся как в горячих спорах между представителями разных школ мысли, так и в сражениях между сторонниками противоположных целей. Не редкость, что целые кабалы инквизиторов объединялись друг против друга и вели тайные междоусобные войны. Несколько раз случались и откры-

тые противостояния, в которых множество людей погибало от рук своих братьев из-за причин, которые никто другой просто не состоянии понять.

Нельзя забывать и о том, что Инквизиция – это организация равных. Фактически, в ней существуют всего два ранга – инквизитор и лорд-инквизитор. В теории это означает, что большинство инквизиторов равны, а несколько других чуть равнее. Но реальность очень далека от этой простой схемы. На практике, Святые Ордосы – это едва ли не самая скрытная, сложная, замысловатая до сумасшествия и пропитанная феодальным духом организация во всем Империуме. Это не простая двухуровневая схема, как кажется на первый взгляд, а непостижимая в своей запутанности паутина, сотканная из интриг и заговоров. Она разделена на ордосы, фракции и кабалы, чьи цели могут быть схожи в одних аспектах и совершенно противоположны в других. Лишь в теории любой инквизитор равен всем остальным – на практике же, его «равность» определяется его личными связями и влиянием.

Такое понятие как «баланс сил» становится ответом на многие вопросы. Как уже говорилось, миссия Инквизиции настолько важна, что ей дарованы почти безграничные полномочия. Для блага Империума инквизитор может отправиться куда угодно и схватить кого угодно. Власть инквизитора велика, но простой урок, который Человечеству преподала сама история, гласит, что власть развращает. Как целая организация, обладающая таким могуществом, может избежать этой участи? От этого её хранят постоянные, непрекращающиеся внутренние конфликты. Само существование фракций, ордосов и кабалов, каждый из которых в философских дебатах или открытых конфликтах отстаивает свои убеждения и доктрины – живое тому доказательство. За прошедшие тысячелетия огромное множество учений появилось только для того, чтобы через некоторое время подвергнуться нападкам приверженцев противоположной школы мысли. Такая постоянная вражда считается благом, не позволяющим представителям какой-либо одной силы захватить власть во всей Инквизиции и лишь сильнейшим позволяющим жить и процветать.

Вечное противостояние вынуждает действовать с оглядкой. Инквизитор, заслуживший клеймо отступника за свои убеждения, обнаружит, что доступные ему ресурсы ограничены, в то время как тот, что придерживается более широко распространённых взглядов, будет встречать меньше препон. Инквизитор может приказать провести очищение целого мира, но без поддержки своих коллег сделать это будет непросто. Некоторые даже обращаются за помощью к иным организациям, навлекая на себя ещё больше подозрений. При этом, инквизитор, добившийся высокого положения, способен собрать куда большие ресурсы для достижения великой цели Инквизиции. Так и поддерживается баланс сил – во имя общего блага.

Становление инквизитора

Как не бывает двух одинаковых инквизиторов, так не бывает и двух одинаковых способов добиться этого титула. Все их объединяет только то, что когда-то они привлекли внимание агентов Трона. Ни один человек не ставит целью своей жизни получение инсигнии. Члены Святых Ордосов – это люди, вызывающие страх и благоговение. Большинство людей не дерзнет даже задуматься о том, чтобы когда-то стать одним из них, не рискуя быть обвиненными в еретических помыслах. Даже воспитанники Схолы Прогениум – заведения, в котором сирот, оставшихся у имперских служащих, растят и говорят к будущей жизни – ничего или почти ничего не знают о том, что такое быть агентом Инквизиции.

Фактически, попасть в Святые Ордосы можно лишь по приглашению, для чего нужно привлечь внимание инквизитора своими смелыми или искусными деяниями. В галактике, терзаемой войной, есть много возможностей проверить себя и продемонстрировать те навыки, что могут заинтересовать инквизитора. Впрочем, есть немало людей, что никогда не встречали инквизитора и хотели бы, чтобы так продолжалось и дальше. Крайне редко случается, что человеку с большим потенциалом удается открыто доказать свои способности, и в случае успеха, попасть на службу и стать воистину незаурядной личностью.

Доказав – вольно или невольно – новому господину свою пригодность, будущий слуга невольно попадается в паутину тайн и интриг, зачастую не понимая истинной подоплеки происходящих с ним событий. Возможно, его прямо направят в ячейку в качестве аколита, а может быть, новоиспеченный и не подозревающий о своей новой роли агент Святых Ордосов будет просто получать неплохие деньги от неизвестных за очередное «простое дельце». Сам инквизитор может оставаться незримым покровителем, никогда лично не встречающимся со своим новым оперативником, а просто взваливающим на его плечи все более сложные поручения.

Хорошо проявив себя, агент попадет в команду к другим опытным аколитам. Он может все ещё едва догадываться о том, кто его господин, а может и наоборот, служить бок о бок с инквизитором. Заработав уважение и доверие господина, такой агент может быть однажды пожалован титулом дознавателя.

Жизнь дознавателя – тяжелое испытание. Будучи учеником инквизитора, он должен ловить каждое слово своего учителя и питать к нему беспредельную преданность. Зачастую на первое место встает именно преданность господину, а не Инквизиции в целом – впрочем, это не касается дознавателей, что проходят более формальное обучение в тайных комплексах Святых Ордосов. Агент может оставаться дознавателем долгие годы, впитывая знания, что передает ему учитель. Некоторые наставники ждут, когда их подопечные достигнут нужного состояния сознание, другим же хватает того, чтобы ученики усвоили некую основополагающую истину. Таким образом, не найти двух дознавателей, что служили бы одному господину одинаковое время, одинаково бы тренировались и переняли бы одни и те же знания к тому моменту, когда они получили, наконец, вожделенную инсигнию.

Инсигния

При мне - моя инквизиторская печать. Это маленький, совсем неприметный предмет в аккуратном футляре из плувианского обсидиана. Скромная вещица. Плоская, украшенная лишь орнаментом и кратким девизом. Тем не менее, с ее помощью, я могу подписать смертный приговор целому миру и предать забвению миллиард душ.

Каждому инквизитору, при возведении его в этот ранг, вручается инсигния. Казалось бы, это не более чем обычная регалия, знак полномочий, подобный тем, что носят сотни других слуг Империума. На самом же деле, это нечто куда большее.

Жители Империума, в большинстве своем, отличаются крайним суеверием, необразованностью и забитостью. С малых лет им внушают, что Император следит за каждым их поступком и знает каждую их мысль. В это безоговорочно верит каждый – и избалованный аристократ, и бродяга из подулья и жестокий дикарь. Инсигния же – неоспоримое доказательство того, что её владелец облечен высшей властью и действует от имени самого Императора.

Однако даже такого внушения недостаточно для того, чтобы ожидать полной покорности от каждого встреченного владельцем инсигнии. Избалованный аристократ может ходить в церковь каждый день, но верить, что законы писаны лишь для низших сословий. Бродяга из подулья может бормотать молитвы Императору, даже швыряя бутылки с зажигательной смесью в патруль силовиков. Жестокий дикарь может выставить голову сборщика десятины из Администратума на капище, посвященном могучему Богу-Императору, что царствует среди звезд.

Так что кроме простого знака власти, инквизитор должен иметь и более весомые средства обеспечить повиновение. Он должен быть тверд и безжалостен, должен излучать ауру уверенности в себе и одним своим видом требовать полной покорности. Инквизиторы – из тех редких людей, что способны достойно держаться и перед высокомерным губернатором и перед закоренелым преступником – со словом Императора на устах и инсигнией на груди.

В темном мире двуличия и интриг, в котором обитают инквизиторы, очень легко ожидать того, что иные её носители будут злоупотреблять своей властью, преступники будут пытаться подделывать инсигнии, чтобы выйти из-под контроля имперских организаций, а еретики будут ставить под сомнение подлинность инсигнии и право её обладателя говорить от имени Императора. И в самом деле, история сохранила сведения и о людях, выдававших себя за инквизиторов, и о том, какой каре их подвергли Святые Ордосы. И как доказать, что владелец инсигнии – действительно инквизитор?

Инквизиция внушает людям такой страх и ужас, что немногие могут даже помыслить о том, чтобы не подчиниться приказам инквизитора. Многие слуги Империума редко отваживаются даже думать об Инквизиции, опасаясь, что какой-нибудь мыслевор прочтет их нечистые помыслы, и на их головы обрушится кара. Немногие же решаются открыто говорить об агентах Трона, зная, что об их высказываниях будет сообщено «наверх» и эти агенты придут за ними. Встретившись же с инквизитором лицом к лицу, обычный адепт будет столь напуган, что пойдет на что угодно, лишь бы угодить требованиям своего этого страшного человека. Даже такие высокопоставленные имперские служащие как планетарные губернаторы или правители секторов неизменно прилагают все усилия для того, чтобы помочь инквизитору, не рискуя вызывать на свою голову гнев самых зловещих слуг Императора.

Если же агент Инквизиции собирается действовать в открытую, но не хочет провоцировать конфликт, у него найдутся способы подтвердить свои полномочия. Это будет особенно полезно, если агенту Трона придется иметь дело с теми, кто считает себя равными ему. Есть немало способов доказать своё право командовать даже при взаимодействии с магистрами Адептус Астартес, вольными торговцами и лордами-милитантами. Некоторые встраивают в свои инсигнии машинные энграммы, благодаря которым владелец инсигнии может, подключаясь к любому когитатору, пробуждать страж-процедуры, что подтвердят его личность. Другие наносят на лица психически активные татуировки, что проявляются только по желанию носителя и состоят из священных символов и рун, известных только самым высокопоставленным людям Империума.

Некоторые инквизиторы прибегают и к более изощренным способам, зачастую используя для этого опытных мастеров Адептус Механикус. Существуют инсигнии, защищенные генетическим кодированием, которые работают лишь в руках того, чей образец генного материала находится внутри. Всех остальных ждет лишь введение дозы яда контактного яда или активация крошечного, но разрушительного мельта-заряда.

Многие инсигнии оснащены инфозондами, позволяющими владельцу проникать в любую когитаторную сеть Империума. Инсигния пропустят её владельца в сеть, а высочайший уровень допуска, которым обладает инквизитор, позволит ему обойти любые системы защиты.

Несмотря на преимущества, что дает инсигния, не все инквизиторы носят её открыто. Находясь на секретной миссии, агент прячет её подальше от чужих глаз, так, чтобы её можно было достать лишь в час величайшей нужды. Другие же, держа себя как инквизиторы, все равно не носят инсигнии, чтобы сохранят в тайне свои намерения или обрести преимущество над противником.

В дополнение к той власти, что инсигния дает инквизитору, она наделяет некоторыми полномочиями и его спутников и агентов. О тех, кто работает на инквизитора – например, дознавателях – говорят, что они «обладают печатью». Это не значит, что такие люди тоже носят инсигниями, но мало кто осмелится выказывать им меньше уважения, чем их господину. Для многих граждан Империума нет разницы между инквизитором и одним из его соратников, и одного лишь упоминания Святых Ордосов хватает для того, чтобы вызвать полное подчинение.

Свита инквизитора

Каждый инквизитор – исключительная личность, стоящая наособицу от остальных людей и превосходящая в этом даже самых могущественных и влиятельных служителей Империума. Однако очень немногие работают сами по себе, ибо галактика – слишком опасное поле боя для одиночки, даже такого, что готов встречать врага, не имея рядом союзников. Потому многие инквизиторы создают ячейки аколитов – слуг, занимающихся делами, браться за которые лично инквизитор не считает нужным. В работе же над важной миссией он всегда окружен свитой из доверенных слуг, чьи уникальные навыки и умения дополняют его собственные.

Размер и состав такой свиты зависит от многих факторов. Должно быть, главнейший из них – текущая задача, над которым работает инквизитор. Дело, предполагающее скрытность и поиск улик требует совсем других спутников, нежели то, где неминуем бой. Таким образом, некоторые группы составлены из воинов и убийц, а другие – из ученых и техноадептов.

Вместе с тем, существуют и инквизиторы, по разным причинам ограниченные в выборе своих спутников. Недавно получивший свой титул обладает слишком малым количеством верных слуг, из которых можно было бы выбирать. Радикалам разного толка также готовы помогать немногие. Немало инквизиторов предпочитают иметь небольшую постоянную свиту самых верных союзников, обладающих разнообразными умениями, другие же имеют множество помощников, из числа которых выбирают себе сопровождающих на каждом задании.

Несмотря на то, что лидер в свите – всегда инквизитор, от других её членов в немалой степени зависит успех или провал очередного дела. Эффективная свита – это сплоченная свита, в которой каждый член способен предугадывать мысли и поступки других. Самих же инквизиторов с их агентами тоже зачастую связывают узы взаимного уважения и даже дружбы, ведь среди других членов Святых Ордосов инквизитору куда легче найти врага, чем друга.

Наконец, свита служит именно своему господину, а не всей Инквизиции. Его враги – это враги и его свиты. Судьба свиты тесно связана с судьбой инквизитора. Более того, многие члены Святых Ордосов привыкли брать на службу людей со схожими взглядами. Если инквизитор будет осужден за свои философские воззрения, та же судьба постигнет и всех его союзников. Трагично то, что немало свит распалось как только погибал их инквизитор, оказавшись отрезанными от всех остальных Святых Ордосов. Быть может, некоторым удастся войти в свиты союзников своего погибшего господина, остальных же ждет куда более мрачный конец.

Владения Инквизиции

Сама по себе Инквизиция имеет очень немного сотрудников, особенно в сравнении с чудовищно огромной бюрократической машиной Администратума. Большая часть работы выполняется инквизиторами и группами таковых. Со временем, такие группы становятся более или менее формализованными, обрастают своими традициями и устанавливают сферы влияния, обретают новых членов и теряют старых. Даже в случае с самыми формализованными и устоявшимися группами – например, ордосами Каликсиды – следует помнить, что их направляет не принцип единоначалия, но совокупная воля их членов.

Как правило, инквизиторы полагаются не на огромные штаты подчиненных, а на своих собственных людей. Хотя организации, вроде ордосов Каликсиды содержат немалое число сотрудников, большинство инквизиторов куда больше доверяет своим слугам и союзникам. Многие работают с небольшим кругом агентов, другие же содержат целые армии таковых.

В течение своей карьеры инквизиторы зачастую накапливают много ресурсов. И речь не только о реквизированном ими оружии или даже космических кораблях. Богатство также не слишком-то значимо для агентов Трона, но многие предпочитают иметь его в достатке. Памятуя о непрекращающейся межфракционной вражде, большинство инквизиторов привыкает держать свои активы в тайне, скрывая их даже от ближайших соратников.

Зачастую, инквизиторы, действующие в определенном регионе, организуют для себя опорную базу, которой они могут пользоваться для отдыха и восстановления сил. Хотя большинство располагает покоями в таких крепостях, вроде синтиллийского Трезубца, немногие всерьез полагаются на безопасность места, где легко можно наткнуться на своего врага. Это и не нужно, ведь агентурная сеть организует своему господину какую угодно резиденцию – хоть крохотное убежище в подулье, хоть роскошные апартаменты в шпиле. За такими резиденциями обычно присматривает штат слуг, которые могут и не подозревать об том, кто на самом деле их хозяин. Много таких безопасных убежищ существует десятилетиями, даже веками и обслуживается поколениями рабов только для того, чтобы быть использованными однажды, в час крайней нужды, после чего о них навсегда забывают, ведь на безопасность и секретность такого места уже нельзя будет полностью положиться. Некоторые инквизиторы также заботятся о запасах оружия и снаряжения, пряча их в диких пустошах или укрывая в стазис-хранилищах, защищенных сканерами генокода. Завладев проклятым артефактом, демоническим оружием или образцом ксенотеха, инквизитор может захотеть спрятать подальше от глаз своих коллег, если не хочет использовать их в качестве доказательства какой-либо ереси.

Помимо подобных владений, инквизиторы часто содержат множество помощников и обслуги. Иные организуют целые частные армии, набранные из рядов Имперской Гвардии или других частей имперской военной машины. Агент Трона, воспользовавшийся услугами взвода штурмовиков, как правило, совершенно не чувствует позыва вернуть солдат обратно в их полк, как только нужда в них минует, а оставляет их при себе. Постепенно такие подразделения вырабатывают свои традиции, обрастают славой историей и с гордостью носят герб своего господина. Власть и ресурсы, которыми располагает инквизитор, позволяют ему снабдить своих солдат таким оружием и снаряжением, которое и не снилось регулярной армии, и которому будут отчаянно завидовать бывшие сослуживцы его солдат, если им доведется встретиться.

Ордосы

Империум со всех сторон окружен самыми разными врагами – от не особо таящихся мятежных генералов до ужасов, скрывающихся в межзвездной пустоте. Псайкеры-бродяги, еретики, мутанты, чужие и порождения Варпа – все они стремятся разными способами уничтожить Человечество. Имперская догматика делит множество врагов на три больших категории – враги внутренние, враги внешние и враги потусторонние. За прошедшие тысячелетия в Инквизиции сложилось три большие организации, каждая из которых специализируется на одной из таких врагов. Это и есть три великих ордоса.

Ордос может быть определен как подразделение Инквизиции, составленное из людей, имеющих нужные знания и опыт в борьбе с определенной угрозой Империуму. Структура ордосов в разных секторах может различаться – например, в Каликсиде ордосы далеко не так формализованы как другие учреждения Адептус Терра – скорее они формируют внутренние круги внутри каликсидской Инквизиции, преследуют свои цели, соблюдают собственные догмы и ревностно оберегают добытое нелегким трудом знание.

Каждый каликсидский инквизитор состоит в том или ином ордосе. Важно, однако, понимать, что членство в одной из этих организаций не препятствует ему заниматься делами, относящимися

к компетенции другой. Формального разграничения полномочий не существует, и инквизитор может заниматься тем, чем захочет. Охотник на демонов из Ордо Маллеус с тем же пылом может преследовать и изничтожать ксеносов и мутантов. Членство в ордосе скорее указывает на склонность инквизитора к борьбе с определенным видом врагов, но никак не сужает круг его обязанностей. Многие агенты Трона и вовсе говорят, что подобное разделение было бы большой ошибкой, ибо иногда грань очень тонка. Мутагенная чума, например, может быть порождена ксеносами, а рост рождаемости псайкеров – предвестием вторжения из Варпа.

То, насколько инквизитор сосредотачивается на враге, борьбе с которым посвятил себя его ордос, зависит, не в последнюю очередь, об общей ситуации в регионе. Многие каликсидские инквизиторы обнаруживают повсюду такое количество угроз, что в ходе борьбы с ними, волей-неволей, столкнешься с врагом, как внутренним, так внешним, так и потусторонним. Другие – в частности, более опытные - занимаются конкретным типом врагов, к которому их ведут их расследования или познания.

Членство в определенном ордосе открывает инквизитору доступ к ресурсам, которыми готовы делиться другие члены. Немалая часть таких таковых – тайное знание, хранимое ордосом и ревностно оберегаемое от посторонних. Иметь доступ к нему – немалая привилегия, и потому переход инквизитора из одного ордоса в другой считается предательским поступком. И хотя новые коллеги такого «перебежчика» могут принять его с распростертыми объятиями, его старые товарищи уже никогда не будут ему доверять, а их хранилища знаний будут закрыты для него навсегда. Существуют и инквизиторы, что меняли свою принадлежность несколько раз и в итоге полностью отвергали систему деления на ордосы, вызывая недоверие и презрение своих бывших соратников.

Некоторые инквизиторы носят регалии, кричащие о принадлежности своих обладателей к определенному ордосу – по крайней мере, на взгляд посвященных. Член Ордо Маллеус может именовать себя «охотником на демонов» и носить на своем золотом доспехе печати чистоты со священными текстами, гибельными для порождений Варпа. Инквизиторы Ордо Еретикус могут выглядеть скорее как служители веры, чем как члены Инквизиции.

Представители Ордо Ксенос нередко, отправляясь на задание, облачаются в герметичные костюмы, в надежде избежать даже малейшего пятнышка скверны, исходящей от ксеносов. Впрочем, большинство инквизиторов предпочитает скрывать свою принадлежность, отказываясь носить подобные регалии, дабы держать своих врагов в неведении.

Кроме трех великих ордосов существуют и другие. Большинство из них неизвестно даже другим членам Инквизиции. Многие – не более чем кабалы инквизиторов, созванные для противостояния определенной угрозе, другие же – специализированные суб-ордосы в составе более крупных. Один из них, иногда называемый Ордо Сикариус, неусыпно следит за Оффицио Ассасинорум, стремясь не допустить повторения давних Войн Отмщения. Некоторые члены Ордо Еретикус рассматривают таких агентов как своих соперников на поприще противостояния Врагу Внутреннему. Другие почти неизвестные ордосы занимаются такими тайными или специализированными вещами, которые незнакомы даже их коллегам по Инквизиции.

Ордо Еретикус

«Еретик может узреть истину и молить о прощении. Его прошлое может быть прощено, ему может быть даровано освобождение в смерти. Предатель же не может быть прощен никогда. Предатель не будет знать покоя, ни в этой жизни, ни в следующей. Не существует в этом мире ничего более мерзкого и ненавидимого, чем предательство».

Ордо Еретикус – бич предателей, ведьм, мутантов и еретиков. Его члены борются с противниками, взращенными среди людей – с врагами внутренними. Угрозой может быть сочтено многое – от мятежного планетарного губернатора и развивающейся мутации до увеличения популяции псайкеров или недопустимого религиозного учения. Некоторые инквизиторы Ордо Еретикус следят за органами самого Империума, временами устраивая чистки в департаментах, что показались им коррумпированными или попросту бесполезными, другие выискивают у людей следы генетических отклонений. Ордо Еретикус также занимается псайкерами. Его членов нередко называют «охотниками на ведьм» – титулом, что вселяет страх в суеверных граждан Империума.

Многие инквизиторы Ордо Еретикус поддерживают тесные связи с Адептус Министорум. На многих мирах Экклезиархия обеспечивает контроль над массами населения. Её проповедники выступают перед людьми, требуя исповедаться в своих грехах и рассказать о чужих. Они учат свою паству бдительно следить за малейшими следами мутации, ибо внешняя и телесная нечистота есть знак глубокой, поразившей душу греховности. Имеющий хорошие связи охотник на ведьм может организовать чистку там, где потребуется, до того, как скверна разрастется настолько, что её уже нельзя будет сдержать. Само собой, инквизиторы Ордо Еретикус не испытывают большого пиетета перед Экклезиархией и вполне могут провести такие же чистки в рядах самой церкви. В прошлом такие события вызывали ожесточенные конфликты между двумя могучими организациями, и население целых планет обращалось в пепел.

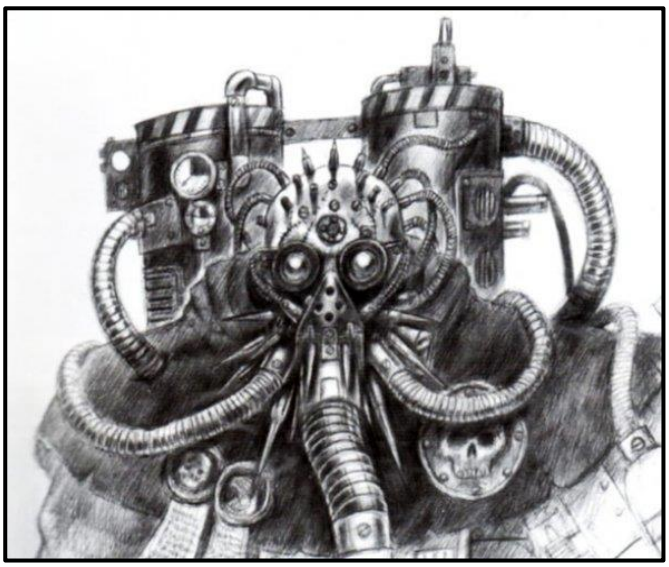
Среди убежденных пуритан Ордо Еретикус хватает монодоминантов – нетерпимых ко всему фанатиков, видящих грех и проклятие везде, куда ни упадет их взгляд. Такие охотники на ведьм обычно странствуют с одного мира на другой, устраивая чистки и ордалии, обрекающие на смерть миллионы. Некоторые заранее сообщают о своем прибытии в систему, вселяя ужас в сердца людей и требуя выдать виновных. Другие тайно ходят среди людей, прячутся в тенях и собирают доказательства, что приведут бесчисленных еретиков на костры. Третьи пользуются фальшивыми личностями, выдавая себя за служителя Адептус Терра или Адептус Министорум, раскрывая свою принадлежность к Инквизиции лишь в самом крайнем случае.

Как и во всех остальных ордосах, Ордо Еретикус числит в своих рядах немало радикалов. Множество охотников на ведьм поддерживают учение реконгрегаторов, повсюду сея семена будущих мятежей и разрушая до основания то, что должно выстроить заново. Преследуя свои цели, они внедряют своих агентов во множество организаций от запрещенных культов до планетарного ополчения. Они поощряют незаконные секты восставать против официальной церкви, а гарнизоны – против своих командиров. Иногда такие действия творятся тайно – путем подкупа нужных людей или перехвата и подделки писем и приказов. Временами инквизиторы сами проникают в высшие эшелоны власти и ведут избранную ими организацию к измене и проклятию, провоцируя Империум на удар возмездия, что ознаменует очередной успех реконгрегаторов.

Ордо Еретикус подвержен внутренним конфликтам не меньше любого другого ордоса. Много противоречий возникает вокруг псайкеров. Проповедники убеждают свою паству презирать псайкеров, но даже без подобных учений во многих культурах этих необычные люди считаются порождением Варпа и воплощением зла. Кроме того, каждый имперский губернатор обязан собирать всех, проявляющих психические таланты, и сдавать их на Чёрные корабли Адептус Астра Телепатика. Однако, в то время, пока Имперская Вера насаждает ненависть и нетерпимость к псайкерам, сам Империум продолжает существовать благодаря этим презренным. Экклезиархии выгодно представлять все в чёрно-белых тонах – благодаря этому даже невежественные дикари знают, что надо следить за ведьмами и бояться их. На более развитых мирах жители (по крайней мере, теоретически) понимают разницу между опасным только что открывшим в себе невероятные способности псайкером и тем, что уже совершил путешествие на Святую Терру и связал свою душу с Императором. Однако в Империуме есть немало людей, что по своему почину разжигает пламя ненависти и говорит, что человечество не должно терпеть существование этих выродков. Даже в рядах Инквизиции, где хватает мастеров психического искусства, есть немало сторонников таких убеждений, провоцирующих конфликты один за другим.

Большинство инквизиторов Ордо Еретикус невидимы для простых граждан, другие же не считают нужным скрываться. Они – персонажи множества страшных сказок, а сами их имена вселяют ужас в сердца целых народов и целых планет. Сообщение об их прибытии вызывает волну демонстративного благочестия и преданности вере даже на самом светском мире и провоцирует бесчисленные признания в ереси или мутации. Иные охотники на ведьм устраивают многомесячные судебные процессы, отделяя агнцев от козлищ. В конце таких слушаний несчетные тысячи будут сожжены на огромных кострах в наказание за свои преступления. Не раз случалось, что после подобных массовых казней население мира сокращалось настолько, что возникали проблемы с поставкой десятины, что уже само по себе – тяжкое преступление, как имперского управителя, так и его подданных.

Ордо Еретикус поддерживает связи с Адепта Сороритас, боевым крылом Адептус Министорум. Сестры битвы сражаются с еретиками и предателями в первых рядах, зачастую – плечом к плечу с охотниками на ведьм из числа пуритан. В час нужды Ордо Еретикус запрашивает у Экклезиархии помощь миссии Сестринства. Конечно, они могут этого просто потребовать, но немногие инквизиторы настолько явно рискуют испортить отношения между своим ордосом и церковью. Сестры битвы знамениты своей набожностью и нетерпимостью ко всем врагам Человечества и идеально подходят для штурмов крепостей мутантов или гнезд запретных культов. Они вооружены и снаряжены лучшим из того, что может предоставить Адептус Министорум. Характерное оружие сестер – огнемёт, способный очистить от скверны и ереси даже самые тёмные места и озаряющий их слепящим светом Императора. Сопровождаемый отрядом сестер битвы охотник на ведьм способен принести правосудие даже самым страшным врагам Человечества.



Ордо Хронос

Даже среди самых многознающих инквизиторов Каликсиды непросто найти того, кто хотя бы слышал об Ордо Хронос и ещё труднее – того, что хотя бы примерно представляет себе, чем этот ордос занимается. Считается, что он занимается изучением варп-путешествий и течения времени. Среди путешественников широко известно, что зачастую корабль может прибыть в пункт назначения куда позднее, чем рассчитывал навигатор – например, для экипажа корабля, путешествующего в Варпе, пройдет несколько месяцев, а в реальном мире – несколько столетий. Про такие случаи рассказывают много страшных историй, но это неизбежный риск для каждого путешественника. Куда менее известны случаи, когда судно выходило в Иллматериума в точке назначения раньше, чем входило в него. Для суеверных пустотников подобное – настоящий кошмар.

Считается, что Ордо Хронос был создан в Иерихонском пределе для борьбы с временными аномалиями, вызванными подобными обстоятельствами. Его члены обеспокоены тем, что люди, попавшие в прошлое, могут своими поступками изменить судьбу Человечества и намерения Императора. За прошедшие столетия ордос исследовал множество видов временных аномалий, в том числе тех, что, по-видимому, были созданы намеренно.

А потом Ордо Хронос просто исчез. Никто не знает, сколько в нем состояло инквизиторов, но выглядит это так, будто в один миг все, связанные с ордосом инквизиторы пропали или залегли на дно. Веками из уст в уста передаются легенды об участии в этом исчезновении отступников из Адептус Механикус, искавших какие-то древние и запретные технологии. Как и почему исчез Ордо Хронос и может ли он однажды вернуться – тема для рассуждений среди тех, кто вообще слышал о его существовании. Говорят, что некоторые уже готовятся к их возвращению, считая день, когда ордос вновь объявится, роковым для всего человечества.

Ордо Ксенос

«Человечество никогда не будет одиноко среди звезд. Во вселенной всегда будут существовать и другие расы. Как ни в природе Человека делить свой мир с чужаками, так ни в природе чужаков делить свой мир с Человеком. И потому между ними всегда будет война. Бесконечная череда войн. Войн на уничтожение. Войн на поголовное истребление. Чужие – мерзость. Мы должны сражаться с ними до последнего вздоха, не давая и не прося пощады. Их города должны быть стерты с лица земли, а места, где стояли эти города – прокляты и забыты, пока их скверна не отравила нас»

- инквизитор Грюнвальд, Ордо Ксенос

Члены Ордо Ксенос посвящают себя борьбе с чужими – врагом внешним. Империум – широко раскинувшееся и очень раздробленное государство; более миллиона его миров разбросаны по трем четвертям галактики, что насчитывает сотни миллиардов звезд. Сколько в ней найдется планет, на которых существует чуждая человеку жизнь? Точного ответа на этот вопрос нет даже у величайших мудрецов Инквизиции, а тот, что есть, звучит так – «слишком много». И пусть большая часть этой инопланетной жизни совершенно примитивна или относительно безобидна, нет числа разумным и опасным ксеносам, что отрицают право человечества властвовать в галактике. Уничтожение таких врагов – святая обязанность так называемых «охотников на чужих» из Ордо Ксенос.

Хотя Имперская Вера учит тому, что облик человека был создан по образу и подобию Императора и потому – совершенен во всех отношениях, и потому любой ксенос – отвратительная мерзость, отношение к разным расам чужих различается. На одних мирах могут вполне терпимо относиться к ксеносам-торговцам, в то время на как других одно лишь слово о присутствии чужаков вызовет массовую панику и истерию. Во многом это зависит от конкретного мира и его положения. Планеты, находящиеся на периферии могут взаимодействовать с Империумом раз в поколение, при этом по необходимости торгуя с своими соседями-ксеносами. В некоторых культурах, как правило, не испытывающих большого уважения к имперским законам, люди свободно смешиваются с чужаками, а в самом далеком захолустье галактики существуют и миры, на которых вместе с людьми обитают самые разномастные существа.

Облик чужаков может быть как соблазнительным, так и омерзительным и уже по одной внешности можно предположить, какую именно угрозу Империуму несут те или иные ксеносы. Некоторые пугающе похожи на людей – таковы, например, загадочные и коварные эльдары, что представляют немалую опасность для человечества, особенно, когда интересы этих двух рас пересекаются. Многие миры терпимо относятся к присутствию эльдар неподалеку и даже вступают с ними в некоторое взаимодействие. Эльдары – непредсказуемые существа, что могут в один прекрасный день потребовать ото всех жителей мира, столетиями принадлежащего Империуму, покинуть свою родину или погибнуть. Целью подобных угроз могут стать даже планеты, заселенные до начала Эры Империума и за обладание таковыми случилось немало страшных войн.

«Ксеносы – это мерзость, от которой нам должно очистить наши миры; освободить от них галактику; уничтожать их везде, где они появятся. Впрочем, иногда они могут оказаться очень полезным орудием…»

- инквизитор Таарн

Другие расы ксеносов грубы и жестоки – как, например, зеленокожие варвары орки. Хотя орков сложно назвать в полной мере разумными – они буквально порабощены жаждой войн и разрушений. Они совершенно не боятся смерти и с невероятной опрометчивостью идут на самый большой риск – это почти уникальное явления для вида, обладающего самосознанием. Для вторжения орков может не быть никаких разумных причин, хотя немало планетарных губернаторов безуспешно ломали головы в их поисках. Некоторым из имперских управителей даже удавалось подкупать орочьих вождей, снабжая их оружием и снаряжением в обмен на то, что те отправятся воевать куда-нибудь в другое место. В большинстве случаев такие губернаторы обнаруживали, что подаренное ими же оружие обращалось против них самих.

Многие виды ксеносов настолько отличаются от людей, что имперские ксенобиологи считают их не более чем животными. К примеру, тираниды – это просто почти бесконечная масса слюнявых тварей, хотя инквизиторы, сражавшиеся с ними, считают, что этот вид чужаков обладает единым, направляющим их разумом. В одиночку большинство тиранидов обладает умом и самосознанием не большим чем у монозадачного сервитора, но в больших количествах эти ксеносы способны применять очень сложные стратегии.

Немногим легче классифицировать множество существ-паразитов. Многие путешественники, странствующие по Каликсиде и за её пределами, рассказывают о тварях, называемых «трематодами» или «мозговыми червями», что медленно переписывают генокод своего носителя, размножаясь самым отвратительным способом, который только можно себе представить. Другие же просто пытаются поработить человечество, превратив его в послушных исполнителей своей воли.

Существуют и множество других ксеносов, ни на что не похожих, и не поддающихся никакой классификации. Некоторые формы жизни даже основаны не на углероде. Пример тому – столпники, распространившиеся по нескольким мирам каликсидской Периферии. В бестиариях Ордо Ксенос перечислено множество ещё более странных существ – одни описаны как облака газа, а другие – как нематериальные создания, питающиеся энергией звезд.

В Ордо Ксенос служит много видов инквизиторов, но почти все они делятся на два лагеря – на тех, кто занимает исключительно оборонительные позиции, и тех, кто призывает к более активным и агрессивным действиям. Первые странствуют по Империуму, выискивая следы ксеносов, вторые же путешествуют в межзвездной тьме, разыскивая логова чужаков и разрушая их прежде, чем их обитатели сделают то же самое с мирами человечества.

Охотники на ксеносов легко распознают следы присутствия чужаков. Они способны отследить поведенческие отклонения у населения зараженного мира. Они могут рассказать, чем отличается артефакт доимперских времен, созданный человеческими руками, от вещей, сотворенных лапами, когтями или щупальцами чужих. Они знают, чем могут закончиться сношения с ксеносами – генетическими манипуляциями паразитов, вторжениями, порабощением или уничтожениям населения целых планет. Среди инквизиторов Ордо Ксенос есть те, что готовы устраивать широкомасштабные чистки, так и те, что предпочитают действовать тайно. Затронутые скверной уже обречены – они будут либо уничтожены Инквизицией, либо попадут в руки чужих.

Более воинственные члены Ордо Ксенос открыто сражаются со своими врагами. Они командуют экспедициями на миры, где, по их подозрениям, существуют чуждые человечеству формы жизни, для того чтобы определить степень угрозы, исходящей от них. Если опасность невелика, инквизитор может разместить вокруг планеты коммуникационные маяки, транслирующие предупреждение для любого судна, что приблизиться к планете. Некоторые миры и вовсе объявлены запретными – сама высадка на них карается смертью. Такие жесткие меры принимаются для того, чтобы исключить возможность переноса инопланетных форм жизни на один из кораблей, а потом и миров Империума.

Некоторые ксеносы оказываются столь опасными или отвратительными, что столкнувшийся с ними инквизитор решает, что они должны быть полностью истреблены. В таких случаях может быть применена и последняя мера – экстерминатус – но если планета достаточно ценна, то достаточно будет вызова Имперской Гвардии или космодесанта.

Как было упомянуто выше, Империум занимает большую часть галактики, а это значит, что планеты, системы или даже целые империи ксеносов могут располагаться не только на её окраинах, но и в так называемом «диком пространстве» – зонах космоса, отделяющих один сектор от другого. Таким образом, даже далеко от Ореола можно встретить планету, которой правят мерзкая инопланетная раса, от нападений которой соседям придется постоянно обороняться. Зачастую инквизиторы Ордо Ксенос организуют местные вооруженные силы и наносят карающие удары или ведут целые крестовые походы, стремясь очистить владения человечества от подобных соседей.

В Ордо Ксенос существует такое же разделение на пуритан и радикалов, как и во всей Инквизиции. Пуритане пытаются уничтожить всякий след чуждых форм жизни в галактике, временами распространяя свою ненависть даже на тех существ, что не обладают разумом и сознанием. Эти люди верят, что человечеству предопределено править звездами и что любая жизнь, происходящая не со Святой Терры, должна быть уничтожена. Эта установка очень близка тем догмам, которые проповедует Экклезиархия, и потому охотнику на чужих не потребуется больших усилий, чтобы разжечь в людях пламя ненависти к ксеносам, когда это потребуется. На периферии контролируемого человечеством космоса ситуация куда сложнее, особенно это касается миров, имеющих слабые и нерегулярные контакты с остальным Империумом. Убедить население мира выступить против существ, с которыми они поколениями торговали пищей или сырьем, может быть очень непростым делом.

Впрочем, многие инквизиторы Ордо Ксенос готовы к мирным контактам с иными расами. Лишь самые фанатичные монодоминанты сочли бы сотрудничество с эльдарами великим грехом – в истории Империума немало примеров, когда эти расы действовали совместно, например, против орков или тиранидов. Куда больше разногласий вызывает использование ксеносов-наёмников, вроде крутов. Немало имперских губернаторов, столкнувшись с непосредственной опасностью, обращались к подобным солдатам, зная, что помощь от Империума придет слишком поздно. Как правило, после этого, инквизиторы Ордо Маллеус проводят расследования, пытаясь определить, не были ли солдаты, сражавшиеся плечо к плечу с ксеносами, затронуты скверной. Как правило, такие ситуаций обходятся без далеко идущих последствий, если, конечно, этот инквизитор не оказывается истовым пуританином, готовым подвергнуть очищению целые полки и низложить планетарное правительство.

Радикалы из Ордо Ксенос заходят куда дальше. Они могут открыто сотрудничать с ксеносами или даже вводить их в состав своей свиты. Реакция остальных инквизиторов на такое может быть очень разной и во многом зависит от природы ксеносов, которых касается дело. Например, в конце 977.M41 некий инквизитор Форстав явился в Трезубец на заседание конклава в сопровождении трех десятков крутов-телохранителей. Коллеги Форстава отреагировали на это по-разному, но значительное число пуритан обвинило его в отступничестве. Полилась кровь, и в завязавшемся бою несколько обвинителей было убито. К сожалению для Форстава, его телохранители, следуя обычаям своего народа, принялись пожирать плоть убитых, а такое зрелище переполнило чашу терпения даже самых широко мыслящих инквизиторов. Форставу пришлось с боем прорываться из Трезубца. Удивительно, но ему это удалось – он выбрался тяжело раненым и всего с десятком телохранителей. Считается, что Форстав скрывается где-то в Мальфийском субсекторе, и несколько инквизиторов охотятся на него и по сей день.

Крепкие узы связывают Ордо Ксенос с организацией под названием Караул Смерти. Она состоит из космодесантников, отобранных их своих орденов для службы в одной из тайных крепостей Караула, расположенных в стратегически важных местах по всему Империуму. В таких крепостях базируются истребительные команды – небольшие, но опытные и умелые отряды Астартес, по воле Инквизиции выполняющих жизненно важные миссии по защите Человечества от ксеносов. Караул Смерти существует благодаря древним клятвам, что повелевают орденам космодесанта отправлять своих боевых братьев на службу Инквизиции, где эти воины покрывают себя немеркнущей славой. Служба в Карауле Смерти – одна из величайших почестей, которых может удостоиться боевой брат, и одно из самых опасных испытаний, которое может ему встретиться.

Ордо Маллеус

«Я не заклинаю вас от страха – Император видит, что вы не боитесь. Но если ни пси-пушка, ни могучий молот не могут повергнуть такого врага, если болтер не поможет нам уничтожить ужас и безумие, что несут порождения Варпа, какое оружие нужно нам?

Вера! Вера – наш несокрушимый щит, против которого демон бессилен. Вера – наш огненный меч, которым мы вырежем дьявольскую опухоль Хаоса повсюду, где найдем!»

- приписывается лорду-инквизитору Гефесту Грудду

Инквизиторы Ордо Маллеус приносят клятвы защищать души Человечества от врагов, что обитают в Варпе, «врагов потусторонних». Само знание о существовании подобных созданий под запретом, но каждое течение Имперской Веры предупреждает своих последователей о существах, что пожирают людские души – и неважно, называют они их демонами, злыми духами или одним из миллиона других именований. На самом же деле, большинство проповедников в этом вопросе так же невежественны, как и их паства. Лишь членам Ордо Маллеус ведома истина о кошмарных созданиях, что рыскают за тонкой завесой, отделяющей реальный мир от Эмпирея, уничтожению которых они посвятили свои жизни.

Охотники на демонов посвящены в тайны, сами по себе способные повредить рассудок. Они изучают истинные имена демонов, рассчитывая получить власть над ними, исследуют множество богохульных способ призыва этих отвратительных созданий в материальный мир и их изгнания. От инквизиторов требуется огромная осторожность, ведь за одним призванным демоном могут последовать целые легионы, и начнется настоящее вторжение, которое способно уничтожить население целых планет.

Члены Ордо Маллеус пытаются предотвращать такие прорывы и бороться с демонами, все же проникнувшими в реальный мир. Немалая часть их обязанностей – преследование тех, кто продал свои души Губительным силам, богам Хаоса. А таких находиться немало, ибо рыскающие в Варпе создания обещают тем, кто достаточно безумен, чтобы взывать к ним, почти безграничную силу. Люди всегда жаждут того, что не могут получить, и служение Губительным силам предлагает быстрый путь получить то, о чем человек не осмеливался и мечтать. И хотя некоторые еретики действительно получают награду за свои деяния, большинство платят ужасную цену за глупость, продавая свои души и становясь игрушками в руках обитающих в Варпе хищников.

В Каликсиде, как и во всем Империуме, существует множество культов поклонения Тёмным богам. Все человечество стоит на грани гибели, ибо колдовские обряды, что проводят эти еретики, могут ввергнуть целые миры и пасть Варпа и бросить душу Человечества на потеху Хаосу. Потому инквизиторы из Ордо Маллеус повсюду разыскивают такие культы и уничтожают их до последнего человека.

Хотя большинство членов Ордо преданно идее уничтожения демонов во всех их проявлениях и тяготеет к пуританскому мировоззрению, в рядах охотников на демонов находится место и радикалам, большинство из которых – ксантиты, считающие, что вполне допустимо бить Хаос его же оружием. Они используют артефакты, созданные прислужниками Тёмных богов, или даже демоническое оружие, что пожирает душу своего владельца, так же как проливает кровь его врагов. Некоторые инквизиторы заходят так далеко, что начинают прибегать к по-настоящему тёмному колдовству – такому как, например, создание демонхостов – живых вместилищ для демонов, которых радикалы принуждают служить себе и сражаться против себе подобных.

Ордо Маллеус, должно быть, наиболее сильно терзаемый противоречиями и внутренними конфликтами ордос, особенно в Каликсиде. Вражда между отдельными группами поражает. Пусть противостояния пуритан и радикалов обычно не выливаются в вооруженный конфликт, но взаимная ненависть между ними почти осязаема, а кровавые счеты зачастую сводят за пару слов, десятки лет назад брошенных на конклаве.

Ордо Маллеус имеет в своем распоряжении одно из самых могущественных воинств Империума. Орден Серых Рыцарей – уникальная организация, целиком посвятившая себе борьбе с демонами и отвечающая только на запросы Ордо Маллеус. Серые Рыцари – лучшие из космодесантников. Их духовная чистота – пример для всего Империума; можно с уверенностью говорить, что за все десять тысяч лет ни один из братьев ордена не запятнал себя предательством. Кроме того, каждый Серый Рыцарь – великий воин и мастер психического искусства, способный биться с демоном, как в физическом, так и в духовном мире. Крепость-монастырь ордена расположена на Титане, на поверхность которого запрещено ступать посторонним, кроме лишь самых уважаемых и доверенных союзников. Из этой цитадели (и, вероятно других, разбросанных по Империуму) Серые Рыцари отправляются в бой на борту самых быстроходных кораблей, что только может предоставить им Адептус Механикус. Без благородных и самоотверженных деяний воинов этого ордена были бы потеряны тысячи миров, и триллионы душ были бы порабощены тварями Эмпирея.

Взаимодействие

Служители Святых Ордосов имеют право требовать всего, что потребуется им для исполнения своего долга от любой из множества имперских организаций. Их власть распространяется на всех и каждого, кроме, быть может, самих Верховных лордов Терры. Теоретически, полномочия инквизитора безграничны, но на практике же, обстоятельства в которых действует каждый инквизитор, могут накладывать определенные ограничения на его власть.

Более того, сами инквизиторы по-разному взаимодействуют со своими коллегами в разных частях Империума. В некоторых регионах, члены Святых Ордосов работают в одиночку, изредка встречая себе подобных. В иных местах инквизиторы объединяются в формализованные организации, которые постепенно вырабатывают свои традиции и обеспечивают себя ресурсами. За прошедшие тысячелетия возникло и погибло бессчетное множество таких объединений. Но могущество Инквизиции зиждется не на единстве, а на власти и влиянии каждого отдельного агента Трона. Сектор Каликсида породил такую организацию – Каликсидские Ордосы. Этот союз сложился около тысячи лет назад усилиями нескольких важных людей и по сей день обеспечивает зримое и весомое присутствие Инквизиции в этом кишащем ересями и раздорами секторе. Невзирая на неограниченную власть Каликсидских Ордосов, большинство миров сектора и его организаций сохраняет независимость, оставаясь частью сложной имперской системы феодальных взаимоотношений.

Ниже детально описываются тонкости взаимодействия инквизиторов с каждой из важных имперских организаций в Каликсиде.

Планетарные губернаторы

Вне зависимости от формы правления конкретной планеты, она подконтрольна человеку, занимающему пост планетарного губернатора или имперского управителя. Большинство миров Империума почти полностью независимы – по крайней мере, до тех пор, пока они продолжают выплачивать десятину, другие же находятся во владении Адептус Механикус, Оффицио Мунитарум или даже космодесанта. Но даже у таких миров существует свой правитель – в случае с Механикус это магос прим, с Администратумом – высший префект, с Адептус Астартес – магистр ордена или назначенный им регент. Титул может быть каким угодно, но общий принцип более или менее един для всех.

Если у инквизитора нет нужды скрываться, он часто отправляется непосредственно к правителю планеты. Если агенту Трона нужны ресурсы, которые он хочет получить быстро и без посредников, он просит – или требует – их у того, кто облечен здесь высшей властью.

В зависимости от своего характера, инквизитор может обставить свой визит к планетарному правителю как встречу равных, на которой будут соблюдены все подобающие церемонии. Это немало говорит о хитрости и уме такого агента Трона. В разговоре с губернатором он будет осторожно излагать свои требования, теша самомнение губернатора медовыми речами и знаками почтения. Впрочем, что бы ни говорил инквизитор, он никогда не поставит себя на одну доску с подобным чиновником. Иные инквизиторы не дают себе труда даже притворяться – они прямо и недвусмысленно требуют у имперских управителей все, что пожелают.

Подавляющее большинство губернаторов выполняют все требования инквизиторов без малейших колебаний – даже если народ планеты настолько невежественен, что и не подозревает о существовании других планет, его правитель прекрасно осознает, что его мир – лишь один из многих, и властью над ним он полностью обязан Адептус Терра. Некоторых имперских управителей задевают требования и методы Инквизиции, служащие им напоминанием об ограниченности собственной власти, но лишь

очень глупый губернатор будет прямо отказывать в помощи агентам Трона. Случается, что иные имперские управители ведут дела, что хотели бы скрыть от внимания Святых Ордосов. В таком случае инквизитор, поняв, что губернатору есть что прятать, может начать проверки, пытаясь вывести чиновника на чистую воду. Бывало, что особо дотошным агентам Трона удавалось таким образом раскрывать заговоры, на обнаружение которые иначе пришлось бы потратить много месяцев.

Имперская Гвардия

Огромные армии Имперской Гвардии набираются из лучших бойцов Империума – каждая планета отдает одну десятую часть своих вооруженных сил, когда это потребуется. На некоторых планетах гвардейской десятины не взывают поколениями, в то время как население других постоянно сокращается от непрекращающейся вербовки – все зависит от местоположения мира и того, ведутся ли рядом какие-либо войны. Все набранные войска выводятся из-под юрисдикции планетарных властей и становятся частью Имперской Гвардии, формируя полк, перевооруженный в соответствии со стандартами Оффицио Муниторум. Свежие полки направляются на ближайшие театры военных действий или, что реже, размещаются на гарнизонных мирах, формируя стратегический резерв и ожидая настоящего назначения.

Впрочем, отнюдь не все полки в итоге попадают на ту войну, для которой были набраны. Случается, что гвардейцев перехватывает инквизитор и ведет их в бой с совершенно другим противником. В зависимости от природы и длительности задания, агент Трона может реквизировать для своих нужд отделение, взвод, роту, а то и полк солдат.

Взаимодействие гвардейцев и инквизиторов, зачастую определяется характером последних. Некоторые являются к верховному командованию и, объявив начальнику штаба свои требования, отправляются за нужными войсками. Другие же, напротив, идут прямо к нужному им подразделению и сообщают ему о новом задании.

И вновь, нужно быть очень глупым командиром, чтобы отвергать требования инквизитора. Случалось, что некоторые офицеры посылали инквизиторов отправлять свои запросы на общих основаниях, неизбежно сопровождаемых бесконечной бумажной волокитой. Однако комиссары быстро заставляют таких людей изменить своё решение, прежде чем те успеют оскорбить инквизитора.

После того как носитель печати получит нужных ему солдат, роль Оффицио Муниторум снижается. Конечно, если агент Трона забирает солдат на долгое время, им потребуются поставки припасов и высылка подкреплений, чтобы компенсировать боевые потери. На деле же очень немногие инквизиторы реквизируют гвардейцев на столь длительный срок, чтобы эти вопросы стали настолько важны. Обычно, пережив одно задание, подразделение возвращаются в ряды Гвардии более или менее целым.

Одна из особенностей работы Инквизиции заключается в том, что она сражается с такими врагами, слухи о самой природе которых не должны дойти до лишних ушей. Зачастую бывает, что гвардейцы, пережившие сражение, уничтожаются силами самой Инквизиции, следящими за тем, чтобы у скверны не было ни малейшей лазейки. Особенно это верно для тех полков, что оказались на службе Ордо Маллеус и сталкивались с демоническими прислужниками Губительных сил. Такие части нередко уничтожались орбитальными бомбардировками – подобная смерть может считаться милосердной, учитывая то, что эти люди успели увидеть. Более везучие полки удостаиваются чистки памяти, хотя эта сложная процедура обычно применяется только для самых опытных бойцов, которых инквизитор планирует использовать и дальше.

Нет ничего неслыханного в том, чтобы инквизитор реквизировал для своих целей целый полк, который будет медленно редеть от сражения к сражению. Через несколько месяцев от пятитысячной части останется несколько десятков заматеревших ветеранов, способных справится даже с самым страшным врагом. Случается и что покрытый шрамами гвардеец, стоящий плечом к плечу с инквизитором – это последний выживший из целого полка, уже давно ставший не просто доверенным слугой, но аколитом.

Иногда у инквизитора бывает повод для сомнений в лояльности реквизированного им подразделения или его командира. Империум настолько огромен, что случается, что полки, а то и целые армии, просто теряются из-за логистических ошибок или не отвечают на приказы, отправленные им с расстояния в сотни световых лет. Иногда это делается намеренно. Агенты Трона, обнаружившие подобных отступников, часто призывают на помощь другие гвардейские полки, намереваясь их руками расправиться с мятежниками. Некоторые инквизиторы для того чтобы покарать отступников, намеренно используют солдат, набранных на том же мире, справедливо рассчитывая на рвение, которое выкажут гвардейцы, пытаясь искупить грехи своих сородичей.

Имперский Флот

Хотя услуги Флота требуются инквизиторам куда реже, чем помощь Гвардии, тем не менее, такие ситуации периодически случаются.

Самое очевидное требование – транспорт. Империум огромен, и межпланетное путешествие, даже в пределах одной звездной системы – далеко не обыденность. Инквизитор, которому срочно нужен транспорт, наверняка обратится к Имперскому Флоту. Зачастую предоставленный корабль будет фрегатом или иным судном малого класса, поскольку большие корабли требуют такого количества приготовлений, что не попросту не успеют прибыть в нужное место к нужному времени. Малые корабли сопровождения могут выйти в космос сразу же после того как запросивший их инквизитор взойдет на борт, в то время как крейсерам потребуется много дней на подготовку.

Инквизитор может заручиться поддержкой военного судна не просто из соображений удобства, ибо присутствие на орбите даже самого маленького корабля может обеспечить мир на планете. Даже фрегаты обладают существенной огневой мощью, которую легко могут обратить против наземных целей. Такая поддержка с воздуха может очень помочь находящемуся на планете инквизитору и его свите.

Как и в случае с Имперской Гвардией, временное откомандирование может превратиться в постоянное назначение. Часто корабли удерживают при себе инквизиторы, чьи расследования вынуждают их посещать много разных планет. Каликсидские инквизиторы, впрочем, редко прибегают в такой мере, поскольку сектор достаточно плотно пронизан торговыми путями, и по ним ходит множество принадлежащих разным синдикатам судов, которыми инквизитор может воспользоваться. Впрочем, те агенты Трона, что предпочитают определенную степень независимости, пользуются кораблями и экипажами Имперского Флота – к немалому огорчению последнего.

Флотские командоры куда реже преступают свои клятвы, чем их собратья-грязееды из Имперской Гвардии. И дело не в какой-то особой преданности – просто для того, чтобы оставаться в строю, корабль должен периодически пополнять запасы топлива и ремонтироваться – а в эти операции обслуживания вовлечен не только Флот, но и Адептус Механикус и много других организаций. Изменники погибнут, если не смогут добраться до нелегального порта, не примкнут к пиратской флотилии или если не сумеют сохранять видимость лояльности Империуму на мирах, где есть нужные им ресурсы. За такими отступниками обычно охотится сам Флот, но иногда к нему присоединяется Инквизиция, не оставляя предателям никаких шансов.

Адептус Министорум

Экклезиархия – сравнительно новая организация, сформированная после катастрофических событий Эры Отступничества. До этого Имперское Вера представляла собой множество разрозненных культов, грызущихся друг с другом за превосходство и сыплющих взаимными обвинениями в ереси. Реформация, что последовала после Эры Отступничества, создала Министорум – централизованную организацию, которая должна была гарантировать, что произошедшее никогда не повторится. Несмотря на то, что Имперская Вера все ещё существует во множестве видов и культов, над всеми ними есть власть, которой подчиняются миллиарды священнослужителей.

Отношения между Инквизицией и Адептус Министорум бывают очень разными. Экклезиархия крайне ревниво относится к своей роли пастырей человечества и земных представителей божественного Императора. Инквизиция же считает себя высшей инстанцией и судьей, что также отвечает лишь перед Императором. Не стоит и говорить, что у обеих организаций есть масса причин для конфликта. Между служителями Экклезиархии и инквизиторами часто сохраняется взаимное недоверие, которое усиливается, если инквизитор придерживается каких-то взглядов, кроме откровенно пуританских. Неудивительно, что большинство пуритан из Святых Ордосов, поддерживающих связи с Адептус Министорум, состоят в рядах Ордо Еретикус.

Как уже упоминалось, Инквизиции часто требуются услуги сестёр битвы, но агент Трона, демонстрирующий достаточно пуританские взгляды, может рассчитывать и на иных союзников – например, арко-флагеллантов. Арко-флагеллация – наказание, которого удостаиваются лишь самые мерзкие из богохульников. Приговоренный подвергается нескольким хирургическим операциям, вроде тех, что переносят будущие сервиторы, а его разум претерпевает ритуалы очищения, что безвозвратно разрушают личность и превращают человека в безумца, жаждущего искупить свои грехи в неистовстве битвы с врагами церкви. Более страшный способ кары – машины наказания. Это огромные, размером с дредноут космодесанта, украшенные печатями чистоты механизмы, управляемые кающимися грешниками. Экклезиархия использует такие машины для наказания виновных, заставляя еретиков сражаться с их бывшими товарищами. Инквизиция также ценит эти механизмы за их невосприимчивость к страху и тот факт, что их пилоты – расходный материал.

Инквизиторам, состоящих в особенно теплых отношениях с Адептус Министорум, может посчастливиться обрести надежного союзника в лице одного из понтификов. Эти опытные и благочестивые служители церкви часто идут своим путем, следуя туда, куда их призывает вера. Часто они попадают на службу в Святые Ордосы, и в первых рядах бьется в вечной войне за души Человечества.

Адептус Астартес

Ордена космического десанта – это самодостаточные и не подчиняющиеся никому (по крайней мере, теоретически) защитники человечества. Несмотря на свою независимость, Астартес полагаются на содействие других имперских организаций, с некоторыми из которых за прошедшие тысячелетия они заключили немало договоров. Среди связанных взаимными клятвами с космодесантниками хватает и агентов Святых Ордосов.

Полномочия инквизитора позволяют ему приказать космодесантникам сопровождать его на том или ином задании. На деле же никто не обладает силой, достаточной для того, чтобы заставить Астартес сделать что-либо, и потому ордена космического десанта – это одни из тех немногих организаций, которым Инквизиция демонстрирует вежливость, ища их помощи. Столкнувшись с угрозой, достойной того, чтобы ей занялись Астартес, инквизитор обращается к магистру ордена или его представителю, убеждая его выделить своих воинов. Иногда магистр немедленно соглашается просьбой и отправляет запрошенное подразделение куда требуется. С тем же успехом глава ордена может наотрез отказать, не потрудившись объяснить причин такого решения. Какие-либо меры воздействия на непокорный орден принимаются очень редко и считанные единицы инквизиторов могут принудить магистра помочь Святым Ордосам, если он решил этого не делать.

Несмотря на подобную напряженность в отношениях с Адептус Астартес, у некоторых инквизиторов сложились весьма тесные связи с отдельными орденами космодесанта. Другие, впрочем, нашли себе немало врагов. Многие союзы веками закреплялись и формализовались, и связанные клятвами Астартес всегда откликаются на зов того, кому они приносили обеты. Случалось, что такие договоры сохраняли свою силу даже после смерти инквизитора, чьи полномочия переходили к одному из его аколитов, удостоенного титула полноправного агента Трона. Подобные клятвы дают инквизитору огромное влияние, как в Святых Ордосах, так и вне их. Кроме вполне очевидных преимуществ в сражениях с врагами Человечества, инквизитор получает и некоторую защиту от козней своих противников, ведь любой соперник несколько раз подумает, прежде чем наносить удар тому, кого поддерживает космический десант.

Хотя между Инквизицией и Адептус Астартес в целом сохраняются нейтральные отношения, иногда Святым Ордосам приходится вести расследование, связанное с каким-либо орденом. Наиболее частая тому причина – подозрение в генетической нечистоте, выдвинутое пуританином, как правило, из Ордо Еретикус. Кроме того, орден вызвать недоверие отказами в помощи и непокорностью имперскому военному командованию.

Любое вмешательство в дела Адептус Астартес – немалый риск. Очень немногие ордена рады принимать в своих крепостях-монастырях посторонних, не говоря уже о тех, кто подвергает сомнениям их преданность. Выступивший против ордена будет лишен возможность вызвать помощь, а выдвинувший прямые обвинения может спровоцировать войну, в которой не сможет победить и обнаружить, что его былые союзники не готовы поддержать его в таком противостоянии.

Адептус Арбитрес

Адептус Арбитрес обеспечивают соблюдение законов Империума. На каждом из достаточно заселенных миров арбитры располагают крепостями, из которых они вершат своё правосудие. Так называемые силовики, за содержание которых отвечают имперские управители, защищают местные законы, а Адептус Арбитрес обеспечивают соблюдение тех, что распространяются на все владения Человечества и стоят превыше указаний местных властей.

Арбитрес имеют много общего с Инквизицией, и эти организации часто совместно работают против общего врага. Также нередко случается, что расследование, которое ведет один арбитр, работая против местной преступной группировки, приводит его к открытию куда более страшных деяний. Многие инквизиторы имеют союзников и агентов внутри Адептус Арбитрес, которые передают своим настоящим господам сведения, что могут их заинтересовать. Не раз случалось, что инквизитор приходил на помощь отряду арбитров будто бы из ниоткуда и помогал им победить врага, с которым они бы не справились в одиночку.

Инквизиторы очень часто прибегают к ресурсам Арбитрес. Арбитры – профессиональные и преданные служители Империума. Они – идеальные соратники в борьбе против врагов Человечества. Кроме того, арбитры обычно куда больше инквизитора осведомлены о расстановке сил на своей планете и могут указать ему как потенциальных союзников, так и заведомых врагов.

Адептус Арбитрес владеют огромными, мрачными громадами участков-крепостей. Такие цитадели закона надежно защищены, а их гарнизоны – превосходно вооружены. Крепости арбитров зачастую становятся главным оплотом Империума против беснующихся толп мятежников. В каждой из крепостей есть свой астропат, благодаря которому её обитатели могут известить Империум о восстании, даже если бунтарские настроения захлестнули весь мир. Зачастую участки-крепости оставались последней не охваченной беззаконием территорией на всей планете, а обитавшие там несколько сотен арбитров обороняли свой дом до тех пор, пока не приходила помощь извне. Случалось, что подмога являлась в лице одного-единственного инквизитора и его свиты, но даже этого оказывалось достаточно для подавления мятежа. Пережившие один из таких случаев арбитры часто попадали в число постоянных слуг Святых Ордосов. Высшие чины Арбитрес редко препятствуют таким переходам, считая помощь Инквизиции своим священным долгом. Например, когда на Бараспайне во время восстания, вызванного тем, что преступники называют «арбитрской жестокостью», пал участок Омега-14, инквизитор Валлакс завербовал каждого из семидесяти выживших арбитров. Сформированное элитное подразделение насаждало закон по всей Адрантиде, беспощадно карая тысячи преступников.

Инквизиция часто находит в Арбитрес соратников и чрезвычайно редко – врагов. И рядовые арбитры, и судьи практически неподкупны и зачастую служат за много световых лет от дома и почти никогда не оказываются втянуты в местные политические игры. Конечно, это не значит, что не было ни одного арбитра, что отверг бы Свет Императора, но немногочисленность предателей делает их преступления ещё тяжелее. Известен случай, когда маршал Горр объявил все население мира-фронтира Кудрун виновным в мятежных помыслах и приказал арестовать сто тысяч человек. Нечего и говорить, что люди воспротивились, и маршал был разорван на части яростной толпой. Расследование, что провела Инквизиция, показало, что Горр на склоне лет открыл в себе способности телепата и сошел с ума.

Адептус Астра Телепатика

Адептус Астра Телепатика ответственна за работу вселяющих страх Чёрных кораблей. Эти огромные, древние суда движутся по длинным, тянущимся десятилетиями маршрутам, забирая с каждой планеты родившихся там псайкеров. Их бросают в специальные, оберегающие их души камеры и привозят на Терру, где и будет решено, суждено ли каждому из них жить, служа Империуму, или умереть в единении с Императором. Впрочем, многих несчастных казнят прямо в пути – такое случается, если надзиратели сочтут некоторых своих подопечных слишком опасными для того, чтобы позволить им жить хотя бы одну лишнюю минуту, даже в застенках Чёрного корабля.

Между членами Ордо Еретикус и Адептус Астра Телепатика часто устанавливается взаимовыгодное сотрудничество – что неудивительно, учитывая, чем занимаются эти ведомства. Одна из немногих обязанностей имперских управителей – вести охоту на псайкеров и передавать добычу прибывающим Чёрным кораблям. Адептус Астра Телепатика использует множество тайных методик для предсказания того, какое число псайкеров родится на определенном мире за одно поколение, и это число растет с каждым годом. Неудивительно, что у агентов Телепатики появляется повод для беспокойства, когда пойманное на каком-либо мире число родившихся псайкеров оказывается меньше предсказанного. Иногда страхи Адептус оказываются достаточно велики, чтобы призвать Инквизицию расследовать эти несоответствия.

Последствия для планеты, правительство пренебрегло своевременным отловом псайкеров слишком ужасны для того, чтобы их осознать, и нередко для того, чтобы справится с этой угрозой Адептус призывают на помощь инквизиторов со специально обученными и санкционированными псайкерами. Пси-культы – опасный враг, способный подчинить себе кого угодно. Известны случаи торговли псайкерами-рабами – эти несчастных накачивают наркотиками и подвергают ритуальным истязаниям в попытках сдержать безумие, что исходит от них. Некоторые преступники даже применяли таланты псайкеров в своих личных целях. Но в конце концов, любая подобная деятельность неизменно заканчивается катастрофой. Порабощенные псайкеры разбивают свои оковы и обрушивают возмездие на всех, кто подвернется им под руку. Жаждущие запретного знания культисты становятся жертвами демонов и провоцируют вторжения из Варпа. Несанкционированные псайкеры теряют контроль над

своими способностями, и весь мир захватывает безумие и смерти. Лишь величайшие из охотников на ведьм могут рассчитывать справиться с такими врагами, но даже они зачастую просят о помощи членов Адептус Астра Телепатика.

Кроме подобного сотрудничества, Инквизиция, как и все остальные ведомства Империума, полагается на астропатов, как на средство межзвездной связи. Телепатика поставляет этих людей каждой из имперских организаций, которым те клянутся верно служить. Многие инквизиторы предпочитают иметь собственных доверенных астропатов, надеясь, то отправляемые ими сообщения будут надежно защищены, и враг не сможет перехватить их.

Ещё одна причина для тесной связи этих двух организаций заключается в том, что немало инквизиторов сами одарены психическими способностями и обучались у адептов Телепатики. Фактически, они обязаны своими жизнями этим людям, ведь они вполне могли передать будущих инквизиторов в Адептус Астрономика, сочтя их недостойными жить или слишком слабыми для того, чтобы держать в узде собственные способности. Случается, что и сами инквизиторы служат на борту Чёрных кораблей, лично наблюдая за тем, как члены Телепатики работают со своими подопечными. Когда такое судно прибывает на планету, представитель Святых Ордосов вполне может помочь в сборе «добычи» и проследить за тем, что все псайкеры содержаться в надежных камерах и ни одному из них не удалось скрыться.

Адептус Механикус

Служители Бога-Машины существуют практически независимо от множества других организаций Империума. Они считают себя стоящими выше законов, что управляют жизнями большинства людей и открыто отвергают учения Экклезиархии. Эта огромная, древняя и таинственная организация настолько бесцеремонно противостоит имперским обычаям, что её существование кажется немыслимым. Причина же кроется в том, что жрецы Марса необходимы Империуму – без их помощи все, чего достигло Человечество, рассыплется прахом за одно поколение. Пустотные корабли не выйдут из портов, армии не отправятся на войну, переработка сырья остановится, а вместо роскошных дворцов будут воздвигаться лишь жалкие каменные домишки.

Адептус Механикус – чрезвычайно разобщенная и закрытая организация. Её учения чужды тем, кто исповедует Имперскую Веру, её язык не похож ни на один из диалектов готика, её члены выглядят очень необычно, даже по весьма широким имперским стандартам. Вся религия техножречества построена на общении с механизмами и поклонении им, что вызывает у большинства богобоязненных граждан Империума тревогу, если не отвращение.

Техножречество провозглашает своей миссией Поиск Знания – сбор всей утерянной во времена Эры Раздора мудрости человечества. Они знают, что Человечество утратило куда больше знаний, чем сохранило и ведут непрестанную борьбу за сбережение того, что осталось. Они проигрывают эту битву, ибо с каждым поколением понимание все сильнее заменяется суеверием, а все усилия слуг Бога-Машины не могут отвратить человечества от погружения во тьму варварства. В попытках избежать упадка, техножрецы погружаются в запечатанные хранилища утраченных технологий, извлекают с забытых, засыпанных пеплом полей битв древние боевые машины и расшифровывают тайны самой реальности. Многие в Инквизиции и других имперских организациях считают, что Адептус Механикус идут по тонкой грани между долгом и проклятием, считая врага, с которым они борются, куда опаснее демонов или чужаков.

Архивы хранят бесчисленные записи о склоках между Инквизицией и Адептус Механикус. До сегодняшнего дня их вражда не выходила за рамки мелких стычек между самыми непримиримыми противниками, и не переходила в крупномасштабные столкновения. Как и любая другая организация, Инквизиция полагается на помощь Адептус Механикус и не раз прилагала усилия к тому, чтобы прекратить зарождающиеся конфликты, пока они не переросли в катастрофу. Но, несмотря на это, многих членов Инквизиции возмущает положение Адептус Механикус, а немало техножрецов негодует при вмешательстве Святых Ордосов в их дела.

Случается, что инквизитор сталкивается с проблемой, для решения которой требуются знания и умения опытного техножреца или разрушительная мощь легиона титанов. Обращаясь к слугам Омниссии в одиночку, инквизитор, скорее всего, получит отказ, но если его прошение будет поддержано изнутри, шансы на получение помощи возрастут. Это одна из причин, по которым инквизиторы стремятся заключать взаимовыгодные союзы с техножрецами, которых часто берут в состав своей свиты. Впрочем, немногие последователи культа Механикус считают себя всерьез связанными с инквизитором, ведь их истинная преданность принадлежит лишь Омниссии. Тем не менее, такой союз может быть очень полезен для обеих сторон, если цели Святых Ордосов и Адептус Механику будут совпадать.

Администратум

Администратум – это, несомненно, самая большая организация из всех ведомств Адептус Терра. Бесчисленные миллиарды писцов, факторов, клерков и других чиновников управляют всеми делами Империума на каждом из миров. Администратум связан с каждым аспектом жизни в царстве Императора, от сбора десятины до надлежащего распределения ресурсов. И потому нет ничего удивительного в том, что путь инквизитора и одного из множества бюрократов однажды непременно пересекутся.

Информация – эта та сила, на которой держится власть Администратума и за которой к нему обращается Инквизиция. Говорят, что не бывало в Империуме событий, которые не были бы записаны, и нет записей, что не были бы зарегистрированы, размножены, отправлены на исполнение в пасть огромной бюрократической машины, и, возможно, через несколько веков, переданы в архив. Каждый из этапов такого процесса может занять месяцы или даже годы, в зависимости от важности информации. К сожалению, те, кто определяют важность, зачастую пользуются своей собственной «системой ценностей», больше руководствуясь нуждами самой бюрократической машины, чем какими-либо

внешними факторами. Неудивительно, что неверно составленные запросы военной помощи могут вернуться отправителю для переделки и, в итоге, сама помощь придет тогда, когда его планета уже попадет в руки чужаков.

Несмотря на поразительную неэффективность Администратума, Инквизиция часто обращается к его ресурсам. Чтобы успешно сотрудничать с чиновниками, инквизитор должен уметь обходить или преодолевать их бюрократические процедуры. Конечно, в этом может помочь инсигния, но многие писцы относятся к ней скорее как к источнику раздражения, а не как к Дамоклову мечу, что готов обрушиться на головы тех, кто вздумает перечить его обладателю. Получившему доступ к огромным инфохранилищам инквизитору предстоит просмотреть и проанализировать чудовищное количество данных в поисках следов, что могли оставить его враги. Немногие носители печати имеют желание и возможность этим заниматься, а потому используют для этого способности служащих у них специалистов.

Бывает, что Инквизиции приходится расследовать деятельность самого Администратума. Случалось, что целые подразделения оказывались настолько чудовищно неэффективными, что агенты Трона обвиняли чиновников в преступлениях против Человечества и казнили их тысячами. Известны и случаи коррупции, при которых нечистые на руку сотрудники отдела или бюро покрывали чужие преступления. Разворовывание товаров и их продажа на черном рынке – проблема небольшая, но однажды целые миры могут не получить нужных ресурсов и достаться врагу из-за чьих-то темных делишек.

Концерны и корпорации

Помимо исполинских организаций Адептус Терра, в Империуме существует множество частых предприятий – от просто независимых торговцев, до промышленных концернов, раскинувшихся на целые сектора. Некоторые из таких организаций управляются железной рукой их владельца, другие – советом акционеров. Крупные синдикаты вполне способны привлечь внимание Инквизиции как источник ресурсов или – что ещё хуже – как объект расследования.

Тот факт, что немногие члены Святых Ордосов гонятся за личным богатством или что-то понимают в финансовых операциях, означает, что помогая одному из таких агентов Трона, корпорациям приходится забывать об извлечении выгоды, поскольку инквизитор, предъявляющий свою инсигнию волен реквизировать для своих целей людей, снаряжение и многие другие ресурсы. А отказывать ему в помощи – все равно, что самому объявить себя предателем, на которого немедленно обрушится жестокая кара.

Лишь самые самоуверенные или самые глупые торговцы будут пытаться препятствовать инквизитору в исполнении его долга. Многие, пытавшиеся, к примеру, защитить свои корабли от насильственного фрахта агентами Трона, потеряли куда больше, чем просто деньги. Другие же, уступив требованиям инквизитора однажды, надолго затаивали злобу, и годами пытались вредить делам обидевших их агентов Трона, становясь их врагами.

Преступный мир

Экклезиархия говорит, что Империум погряз в грехах и преступлениях, и что души Человечества стоят в шаге от падения в океан вечного проклятия. И для многих планет, это – не преувеличение. Миры Империума зачастую управляются столь жестокими и беспощадными методами, что многие люди становятся на преступный путь, ища способ заглушить боль своего существования. Криминальный полусвет с распростертыми объятиями встречает этих пропащих, готовый предложить им все – если те смогут заплатить.

Обычно инквизиторам нет дела до подобных уголовников – если, конечно, чинимое ими не выйдет на рамки мелкого беззакония. Заниматься такими преступниками – дело для планетарных силовиков и Адептус Арбитрес. Но нередко криминальная группировка, сознательно или сама того не желая, переступает некую черту и привлекает внимание инквизитора. Возможно, выгодное дельце, что началось с контрабанды дорогих побрякушек для богатых бездельников, превратилось в торговлю запрещенными ксеноартефактами, а проданные рабы предназначались вовсе не для принудительного труда, а в жертву Тёмным богам. Поэтому инквизиторы часто поддерживают связи в криминальном мире, где за подходящую цену могут получить интересующие их сведения от людей, которые могут даже не знать, кому их продают. Таким образом, деятельность преступных группировок отчасти контролируется, не позволяя криминальным синдикатам превратиться в нечто более опасное.

Случается, что инквизитору приходится заключить союз с определенными обитателями преступного мира. Среди пуритан очень немногие готовы пойти на такое сотрудничество – только ради победы над более опасным врагом и при отсутствии других альтернатив. Радикалы, напротив, готовы сами искать себе партнеров среди преступной братии, все глубже и глубже уходя в тень, где обитают подобные люди, вдали от глаз Инквизиции.

Протоколы Инквизиции

Владения Императора простираются на всю галактику, включая в себя миллион миров и бесчисленное множество разных культур, верований и традиций. Это сказывается даже на Инквизиции, чьи законы разнятся от сегментума к сегмунтуму. К примеру, во многих секторах дознаватель может быть возведен в достоинство инквизитора только при соглашении трех других инквизиторов, а получить титул лорда-инквизитора можно лишь из рук другого лорда и при согласии ещё двух из их числа.

Очищение разума

«Я восхваляю милосердие Императора, благодаря которому я освободился от своих воспоминаний. Несмотря на все мои преступления, я получил возможность служить. Я свободен от груза вины, но пытаюсь вспомнить стыд, который я должен испытывать»

- аколит Героний Дайл

Процедура очищения разума может проводиться по-разному; зачастую она включает в себя психовирусное, меметическое и телепатическое вмешательство в сознание жертвы, которое незаметно правит её воспоминания и образ мыслей. Будучи весьма полезным инструментом, процедура очищения разума не требует значительных трат времени или ресурсов. Многие инквизиторы охотно применяют её как и любое другое из своего арсенала, другие более осмотрительны во вмешательстве в чужой разум, особенно если речь идет об их доверенных соратниках и помощниках.

Преимущества чистки разума самоочевидны – те, чей рассудок пошатнулся под грузом ужасных тайн, могут обрести спасительное исцеление в забвении; для тех, кто докопался до поистине запретного знания или открыл то, что должно быть навеки забыто, очищение разума становиться альтернативой немедленному смертному приговору.

Кроме того, лишившийся воспоминаний человек зачастую сохраняет свои навыки (как правило, именно редкие и ценные дарования обеспечивают их обладателю очищение разума, а не смерть). Иногда подобная процедура рассматривается как награда для верного слуги, избавляющая от травмирующих воспоминаний и постоянных ночных кошмаров, в которых ему являются то, с чем непрестанно сражаются агенты Трона.

Впрочем, гораздо чаще чистка разума используется как мера предосторожности или наказание для тех, кого инквизитор сочтет слабовольным или ненадежным слугой. Подобных людей, даже уже лишившихся памяти, казнят как только их таланты перестанут оправдывать продолжение их существования.

Конечно, чистка сознания обладает и своими недостатками. В частности, верный слуга лишается возможности учиться на своих или чужих ошибках. Сама процедура может повредить рассудку агента, и некоторые инквизиторы отказываются подвергать ей своих соратников, предпочитая иметь под рукой сообразительных и самостоятельных слуг.

К процедуре очищения разума регулярно прибегают многие инквизиторы Каликсидкого конклава, зачастую руководствуясь одной из трех нижеописанных причин.

Запретное знание

На службе Святым Ордосам аколит часто сталкивается со множеством ужасных вещей и узнает, что судьба Империума, со всех сторон осаждаемого еретиками, ксеносами и демонами, ежеминутно висит на волоске. Инквизитор может доверить такое знание своим соратникам, но у многих других людей оно вызывает страх, который легко может перерасти в бесконтрольную истерию, что охватит целую планету или даже звездную империю. Высокое положение, богатство и власть не смогут защитить от ломающих рассудок ужасов, с которым ежеминутно борется Инквизиция, и даже такие герои как генералы Имперской Гвардии или космические десантники иногда должны лишиться части своих воспоминаний, чтобы оставаться верными и надежными слугами Императора.

Тёмные тайны

Существуют секреты, которые Инквизиция считает слишком опасными для того, чтобы их оглашать, и тайны, губительные для тех, кто их откроет. Однако ж, иногда агенты Святых Ордосов наталкиваются на ключи к одной из этих загадок – и чтобы, они не проболтались о своих открытиях, их воспоминания крадут и хранят под замком. Инквизиции хорошо знаком афоризм «знание – сила», и её члены считают, что некоторое знание силой настолько великой, что его нужно – и даже необходимо – укрыть от посторонних глаз.

Губительное влияние

Вера – это величайшее оружие Инквизиции, но иногда недостаточно даже его. Демоническая одержимость, влияние ксеносов, терзающее разум психическое воздействие псайкеров-бродяг – это лишь несколько примеров тех ловушек, с которым может столкнуться аколит в ходе своего служения. Для давшего слабину и дрогнувшего очищение разума становится не проклятием, но благословлением, что освободит его от губительного влияния врагов Императора.

Games Mastery

The Inquisitor and His Cadre

•

Threats and Challenges

•

Running a Campaign

Глава VIII

Ведение игры

«Я слышу эхо, которое раздается в коридоре от шагов, что никогда не были сделаны. Я вижу свет через дверь, что никогда не была отперта, и чувствую аромат цветов, что никогда не цвели. Я ощущаю каждую из возможностей бесконечной вселенной, и мой рот наполняется кровью. Будущего нет, а все прошлое – ложь»

- Сгоревший провидец, Иокантос, 561.M41

Эта глава посвящена тому, что и как должен делать Мастер – как создавать захватывающие и волнующие приключения; как оживить мир Dark Heresy; как позаботиться о том, чтобы все получили свою долю удовольствия от игры.

«Возвышение» делает мир Dark Heresy более масштабным и опасным. Он преподносит Мастеру много новых возможностей, но не меньше создает и проблем. Как провести игру, которая понравится всем? Как применить все новые особенности, что предлагает эта книга? Какой длины должна быть игра?

Прочитав эту главу, вы найдете ответы на подобные вопросы и сможете получить максимум от каждой минуты, что вы отдаете играм по Dark Heresy с правилами «Возвышения».

Инквизитор и его свита

«Я жалую тебе титул, которого ты так долго ждал. Буду немногословен. Мой друг, ты был лучшим из тех, которого я когда-либо наставлял. Отсюда и до самого Золотого трона нет никого, кому я бы доверял больше. И потому, с тяжелым сердцем я дарую тебе это звание. Не будет ни блеска, ни наград – лишь сухой пепел погребального костра»

- инквизитор Уитлок при возведении в ранг инквизитора Цидана

Этот раздел посвящен подготовке группы игроков к приключениям в Dark Heresy на более высоком уровне, чем раньше. Персонажи, созданные с помощью этой книги намного сильнее, нежели обычные аколиты, и действуют они в других обстоятельствах. Группу персонажей «Возвышения» мы будем называть «Свита». Она состоит из одного или нескольких инквизиторов и сопровождающей их (собственно, в качестве свиты) группы наиболее доверенных и опытных агентов. Каждый член Свиты – мастер своего дела, и каждый крепко связан со своим инквизитором. Подобная команда располагает властью отдавать приказы и принимать решения, что могут иметь далеко идущие последствия. В игровой механике это выражено в системе Влияния. Перед тем как начинать игру, Мастеру стоит обсудить с игроками все возможные вопросы и проблемы, касающиеся устройства Свиты, места персонажей в ней, а также типа игры, которую вы собираетесь устроить.

Эта глава описывает самые распространенные проблемы, что могут возникнуть перед группой персонажей «Возвышения» и предоставляет некоторые варианты их решения.

Власть инквизитора

Инквизитор – это лидер, руководитель Свиты. Остальные её члены работают на него, а их власть и влияние проистекают именно от их господина. В большинстве игр по правилам «Возвышения» роль инквизитора принимает на себя один из игроков. По сути это означает, что один из сидящих за игровым столом обладает властью над персонажами своих друзей, отдает им приказы и направляет их действия. Иногда такая ситуация не создает проблем или вовсе не возникает, но чаще подобное устройство группы выбивает из колеи как тех, кто играет не Инквизитором, так и самого Инквизитора, и даже Мастера. С другой стороны, факт наличия среди игроков носителя инсигнии может помочь создать захватывающую и даже контролируемую игроком историю, что принесет всем массу удовольствия.

Но я не доверяю никому…

Люди, что знакомы со вселенной сорок первого тысячелетия, и имеют опыт игры в Dark Heresy, легко представят себе инквизитора, что обращается со членами Свиты не как со своими доверенными слугами и советниками, а как с бессловесными орудиями. И хотя подобное отношение вполне распространено в Инквизиции, это отнюдь не та установка, благодаря которой все игроки смогут получить удовольствие от игры. Даже если члены Свиты – последние отбросы вселенной, у инквизитора явно были причины принять этих людей к себе и ценить их как близких товарищей или хотя бы как ценные ресурсы, в получение которых были вложены немалые силы, и терять которые попусту будет очень глупо.

Хотя некоторые NPC-инквизиторы не доверяют никому, не имеют ни друзей, ни советников, игрокам необязательно быть такими же, ведь подразумевается, что персонаж-Инквизитор работает вместе со своей Свитой. Остальных героев могут связывать с их лидером узы не только службы, но и взаимного доверия и уважения, а их отношения могут выходить за рамки простой отдачи приказов с одной стороны и слепого повиновения – с другой.

Эти аспекты Мастеру стоит обсудить с игроками перед тем как начать играть и бросать кости. Лучше будет объяснить им суть ситуации заранее и предупредить того, кто собирается быть инквизитором, что лучше, если его персонаж будет принадлежать к числу тех, что не бояться доверять своим слугам. Это главная предпосылка для правильного воплощения в жизнь остальных советов их этой главы.

Если игроки не согласны с подобной схемой отношений, возможно, стоит сделать инквизитора неигровым персонажем (NPC) как в обычной игре по Dark Heresy. Такой руководитель может позволить себе быть недоверчивым и пренебрежительным к подчиненным, не вызывая взаимного напряжения между игроками.

Носители печати

Инквизиция предоставляет своим служителям регалии, по которым их можно опознать. Как правило, это инсигния – печать в виде стилизованной буквы «I» с черепом. Инквизитор, в свою очередь, может снабдить своих слуг подобными знаками – малыми инсигниями, которые должны показать, что власть их обладателя не должна ставиться под сомнение. Эти символы полномочий не обязательно должны быть выполнены в виде печати, это могут быть гербовые перстни, электротатуировки, письма или красочные свитки. Вне зависимости от формы, знак Инквизиции требует уважения и лишь самые упрямые или целеустремленные осмелятся игнорировать их. Предъявляя инсигнию, аколит или агент Трона как бы говорит: «Это дело Инквизиции. Не стойте у меня на пути». Так слуги пользуются властью господина для выполнения своей миссии.

Бремя инквизитора

Одна из самых больших проблем, которые возникают при присутствии в числе персонажей Инквизитора – это то, что играющий за него человек не получает удовольствия от игры. Конечно, это звучит странно – все-таки инквизитор – это лидер, тот, на кого работают все остальные герои. Казалось бы, это не может не нравиться. Но именно то, что делает Профессию Инквизитора такой классной, делает и игру за него такой сложной. От игрока за Инквизитора ждут понимания того, что происходит, и принятия важных решений, которые вполне могут иметь вредные и опасные для группы последствия. Груз вины за «неправильные» решения может привести к тому, что игрок самоустраниться от подобных проблем. У других игроков же есть свои взгляды на то, как должен вести себя инквизитор и если его поведение и эти взгляды не совпадают – тем хуже для игры. Инквизитор ассоциируется с определенным типом характера – он должен быть решителен, компетентен, целеустремлен. Такие рамки сильно ограничивают этого персонажа, в то время как другие герои могут быть куда более разнообразными и менее серьезными.

Если подобные ситуации возникают в ходе вашей игры, то персонаж-Инквизитор будет чувствовать себя изолированным от остальных, сильно ограничен навязываемой ему ролью. Чуть далее вы найдете несколько советов, которые помогут вам решить эту проблему. В любом случае, Мастеру важно убедиться, что тот, кто собирается быть Инквизитором, представляет, что его ждет и хочет играть именно таким персонажем.

Руководство группой

Персонаж-Инквизитор руководит остальными персонажами, но значит ли это, что игрок, выбравший себе Инквизитора, будет руководить остальными игроками? Этот важный вопрос стоит решить перед тем, как начинать игру, т. е. фактически, нужно решить, чья воля будет направлять всю группу игроков. В точки зрения игровой вселенной, бесспорным главой группы является инквизитор. Правда, если, конечно, у вас не *очень* необычные игроки, тот, кто выбрал себе такого героя, вряд ли и в реальной жизни является одновременно опытным следователем, харизматичным лидером, хитрым интриганом и умелым воином. Кроме того, вне игры, он может и вовсе не является руководителем. Иными словами, обстоятельства и социальные роли персонажей во вселенной Dark Heresy и игроков в реальном мире могут совершенно не совпадать, но обстоятельства из жизни зачастую оказывают влияние на происходящее в игре.

Конечно, самый простой и ожидаемый вариант ответа – взвалить всю ответственность на Инквизитора, но существуют и другие способы создания структуры власти внутри группы. Два из них описаны ниже – соглашение игроков «вне роли» и взаимодействие Мастера с игроком-Инквизитором. Все зависит от вас, но помните, что важно учитывать не только нужды мира Dark Heresy, но и заботиться о комфорте и удовольствии для ваших игроков.

Принятие решений

Обсудим, как принимаются важные и судьбоносные для всей Свиты решения. Речь в данном случае идет не о вопросах вида «Что лучше взять Убийце из культа Смерти – пару коротких клинков или силовой меч?», а о более глобальных, тех, что касаются образа действий всей группы. К примеру, герои получили от своего информатора сведения о том, что слуги инквизитора-отступника внедрились в структуры Арбитрес на Лендандере и собираются освободить еретика, которого арбитры содержат там в темнице. Устроят ли наши герои беспощадную чистку в Арбитрес или предпочтут сами внедриться в их ряды и собрать больше информации о действиях отступников? Это решение повлияет на весь ход игры, и это должен понимать тот, за кем остается последнее слово в такого рода вопросах. В игровой вселенной, конечно же, инквизитор сам бы принял решение или делегировал бы подобные полномочия одному из своих слуг. Однако в реальном мире полная передача власти одному человеку может быть опасной. Во-первых, это снижает вовлеченность в происходящее других игроков. Во-вторых, в такой ситуации, игрок-инквизитор может испытывать дискомфорт от огромного груза ответственности за принятое решение.

<u>Пример потери контроля над группой</u>

Инквизитор Август и его свита из трех доверенных служителей пытается распутать широко раскинувший свои сети заговор еретиков из Церковничества. Вскрывается связь между известным персонажам еретиком и священным комплексом на Маккавее Квинтус. Человек, что играет за инквизитора Августа решает отправиться на Маккавей для расследования. Это очевидное решение не вызывает возражений остальных игроков. Но по прибытии, начинаются разногласия.

Играющий Августом решает не применять всей полноты инквизиторской власти, а внедриться в комплекс под прикрытием. Предыдущие попытки группы действовать подобным образом заканчивались плохо, и её члены не в восторге от того, что сейчас им придется пробовать ещё раз. Они хотят опробовать другой подход – явиться в подозрительное святилище, раскрыв себе двери ударом ноги, оцепить предполагаемое гнездо еретиков и выжечь его дотла. Играющий инквизитором понимает желание игроков действовать по-своему, но вместе с тем осознает, что их персонажи никогда бы не стали спорить со своим господином, а тот, в свою очередь, никогда бы не пересмотрел своё решение. С этого момента группа теряет сплоченность, игроки пропускают несколько важных улик и кампания останавливается.

Причина тому – то, что все члены группы – особенно, инквизитор – тянули одеяло на себя, не учитывая мнение других. Более того, они даже не согласовали свои действия по критически важным вопросам.

Соглашение игроков «вне роли»

Вполне приемлемый для всех членов группы способ принятия судьбоносных решений – коллективное обсуждение. Если у игроков есть противоположные мнения по какому-либо вопросу, пусть они устроят голосование. В случае ничьей, решающий голос остается за инквизитором. Это обсуждение должно прохо-

дить «вне роли», то есть дискутировать должны не персонажи, а игроки. Принятое ими коллективно решение с точки зрения игровой вселенной рассматривается как решение инквизитора. Единственный недостаток такого варианта улаживания споров – то, что не все поступки игрока-инквизитора будут продиктованы его личными предпочтениями.

Пример соглашения игроков «вне роли»

Инквизитор Малифика и её помощники – закаленный убийца Пол и ловкий дуэлянт-аристократ Харн пытаются отыскать источник пси-чумы, распространяющейся среди низших слоев населения на Падении святой Астрид. Они выходят на главаря банды по имени Ворн, что явно связан с каждым из мест, где вспыхивала чума. Кроме того, у них на подозрении есть ещё один человек, что может быть создателем чумы, который ныне находится в Пространстве Катастроф. Столкнувшись с несколькими вариантами дальнейших действий, игроки решают обсудить их «вне роли».

Человек, что играет за Харна, предлагает организовать налет и захватить Ворна, поскольку желает испытать своего персонажа в бою. Его товарищ, что играет Полом, тоже не прочь устроить сражение, но он считает, что их отряд не готов к прямому и жестокому столкновению с врагом и предлагает заручиться поддержкой со стороны и обрушиться на Ворна превосходящими силами. Играющий за Малифику изначально хотел отправиться в Пространство Катастроф за потенциальным создателем чумы, но он уступает мнению большинства и соглашается отправиться за Ворном.

С точки зрения игровой вселенной считается, что неумолимая инквизитор Малифика сочла, что наиболее быстрым способом сдвинуть расследование вперед, будет захват того, кто обладает нужной информацией и отдала своей свите приказ готовиться к налету на убежище Ворна.

Знания персонажей

Инквизитор – это закаленный воин и лидер. Он хорошо знаком со множеством великих и ужасных искусств и обладает умениями, что и не снились обычному человеку. При этом играющий за инквизитора обычно все же не таков. Конечно, весь смысл ролевой игры – это дать человеку примерить на себя чужую шкуру. Но в случае с инквизитором, то есть человеком, чьи решения могут повлиять на судьбы всех остальных, нужно учитывать разницу между игроком и персонажем. Например, инквизитор, имеющий умение Мастерство в тёмных делах, явно знает, как правильно организовать тайную операцию по добыче разведданных, хотя сам игрок может не иметь о таких вещах ни малейшего представления.

В подобных случаях Мастеру стоит делать скидку на то, что инквизитор знает, что делает. Если герой обладает нужными навыками для того, чтобы сделать что-либо, но игрок не знает, с чего начать, подкиньте ему пару идей, какие считаете разумными. Помогите ему поступать так, как поступил бы его персонаж – например, упоминайте, что бы в подобном случае сделал опытный и знающий специалист. Но помните – Мастер не должен душить свободу выбора игроков своими рекомендациями, он должен лишь немного помочь смоделировать разумную реакцию персонажей на проблемы, с которыми они сталкиваются.

Например, инквизитор Варавва – мастер тайных операций. Этот персонаж имеет умения и таланты, что позволяют ему эффективно вести расследования, не раскрывая своей истинной личности. Игроки решают, что Варавва и его свита будут под прикрытием внедряться в ряды контингента Имперской Гвардии на Тренче. Играющий за инквизитора считает, что будет вполне достаточно раздобыть где-нибудь подходящий транспорт, снаряжение и явиться в расположение Гвардии под видом прибывшего подкрепления. Однако, учитывая умения и таланты Варавы, Мастер замечает, что не лишним было бы обеспечить себе фальшивые документы, что вполне возможно, учитывая связи инквизитора в Департаменто Мунитурум. Имея нужные бумаги, оборудование и приказы, группа сможет успешно внедриться в ряды командного состава, выдавая себя за военных советников, или на фронт, под видом солдат, пришедших сменить своих товарищей на боевых постах. Обладая этой информацией, Варавва и его товарищи могут принять принимать решения, а игроки будут ощущать, что их персонажи – настоящие профи.

Как работает группа

Свита инквизитора – это небольшая группа специалистов, собранная воедино с одной целью: помогать своему господину защищать человечество от множества грозящих ему врагов. Свита – это ближайшие товарищи инквизитора, отобранные им за свои умения и способности. Таково внутриигровое описание понятия «Свита», но без тщательного руководства со стороны Мастера, реальность может сильно расходится с ожиданиями игроков в худшую сторону. Этот раздел посвящен функционированию группы – с точки зрения, как игровой механики, так и игровой вселенной.

Обсудите это

Лучший способ избежать многих ошибок – это заранее обговорить с игроками их персонажей, группу и то, как она будет функционировать. Стоит сделать это до начала игры, а лучше – даже до начала создания персонажей. Неважно, генерируете вы новых героев или «возвышаете» бывалых аколитов – обсудите будущую работу в Свите вместе.

Важным аспектом обсуждения будет характер инквизитора, которому служат остальные персонажи, их взаимоотношения и modus operandi. Если вы играете регулярно, возможно, вам стоит отвести целую сессию на то, чтобы разобраться с этими вопросами и создать или «возвысить» персонажей. В противном случае, постарайтесь уложиться в пару часов. Это отнюдь не бездна времени – его может и не хватить. Вопросы, которые вам стоит обсудить описаны ниже более подробно.

Личность инквизитора

Это ключевой момент, который определит весь облик Свиты и то, какие персонажи будут в ней состоять. К примеру, скрытный инквизитор, предпочитающий прятаться в тенях и действовать тайно, вряд ли наберет в Свиту яростных вояк, которые привыкли решать любые проблемы потоками пылающего прометия. Обсудите с игроком, что будет играть за члена Святых Ордосов, характер его будущего героя. Не препятствуйте и другим игрокам задавать вопросы о своем господине, его мотивах и отношениях со своей Свитой. Полезным будет дать игроку приведенный ниже список вопросов, чтобы облегчить ему обдумывание, или просто, так или иначе, задать эти вопросы.

● Как инквизитор предпочитает действовать?

● Как инквизитор относится к членам своей Свиты?

● Почему инквизитор отобрал именно этих людей в свою Свиту?

● Как инквизитор относится к другим людям, не входящим в его Свиту?

Кроме того, отвечая на эти вопросы, игрок-инквизитор провоцирует других игроков вносить и свои предложения и может принимать или отвергать их.

Кто я для тебя?

После того, как с личностью инквизитора будет решено, приходит время подумать о его слугах и отношениями между ними и господином. Это обсуждение должно дать игрокам некоторые зацепки, что помогут им понять, как их персонаж оказался в числе тех, кого инквизитор отобрал для службы в своей Свите. Лучшим вариантом действий в данном случае будет, дав игрокам время на раздумья, предложить им ответить на два следующих вопроса:

● Какую роль персонаж выполняет в Свите?

● Каковы отношения персонажа с инквизитором?

Ответ на оба вопроса должен быть лаконичен и выразителен, если это возможно. К примеру, игрок может сказать от лица своего героя: «Я убиваю по воле Императора и моего господина», а инквизитор считает этого персонажа «неприятной необходимостью». И игрокам, и Мастеру стоит записать это. После того, как все выскажутся, обобщите все сказанное об инквизиторе, его отношения со своими слугами и самих слугах.

Пример создания Свиты

Четверо друзей решают устроить игру по правилам «Возвышения». Джон хочет играть Инквизитором, остальные не возражают. Мастер созывает всех вечером для того, чтобы создать персонажей и определить образ всей Свиты. Обсудив все с Мастером заранее, Джон является на встречу подготовленным. Его персонаж, инквизитор Варавва – недавно удостоенный этого титула член Святых Ордосов, всегда предпочитающий действовать настолько тайно, насколько это возможно. Варавва относится к своим помощникам с дружеским уважением, выработавшимся за долгие годы их совместной службы аколитами. Он часто обращается за советами к членам Свиты, особенно если ситуация требует обладания специфическими знаниями. Инквизитор доверяет этим людям, ведь когда-то они вместе десятилетиями служили своему старому господину. Варавва от природы весьма подозрителен, и без веских на то причин никогда не будет доверять не входящим в узкий круг его доверенных лиц людям – хотя никогда не даст им этого понять.

Остальные три игрока выбирают себе Профессии Дознавателя, Авантюриста и Псайкера Примарис. Они рассказывают о своих героях, их роли в Свите и отношениях с господином, учитывая то, что Джон уже рассказал о Варавве. Пол играет за дознавателя Флавия Норна, «темпераментного ученика» своего инквизитора и его верного лазутчика и шпиона. Эд описывает своего героя, Авантюриста Грегориуса как «наш допуск ко всем тайнам преступного мира» и «доброго друга» инквизитора. Наконец, Кейт, играющая за Замуру, Псайкера Примарис, заявляет свою, героиню как «телохранительницу Вараввы» и ту, кому он доверяет больше всех остальных.

Фрагменты прошлого

Великолепно будет заранее добиться от игроков согласия в том, какой образ действий своей группы они считают идеальным. Так они получат представление о своей роли в Свите – один персонаж станет специалистом по сбору информации, другой – горой мышц, третий – серым кардиналом. Конечно, вы можете просто расспросить игроков о том, как они намерены работать вместе, но куда более весело и эффективно будет придумать и описать успешно проведенную операцию, в которой герои участвовали вместе. Вы можете придумать эффектное название для этого дела, например «Очищение дома Ксайдис» или просто подкинуть игрокам какую-нибудь идею – скажем о том, что это было уничтожением некоего культа Слаанеш. Затем вам, как Мастеру, стоит просто расспросить всех игроков, прося их подробно рассказать о тех событиях. Если игрок затрудняется с ответом, давайте ему наводящие вопросы, вроде «как вы узнали о коррупции в рядах силовиков?» Конечно, сочинять подобные рассказы можно долго, но постарайтесь уложиться в четверть часа. Если времени не хватает, вы можете просто, узнав интересующие вас детали, попросить игрока-инквизитора в общих чертах рассказать, как все закончилось.

Это очень свободная и веселая сама по себе форма создания истории, но здесь она используется для того, чтобы дать игрокам примеры того, как их персонажам стоит действовать перед тем как начнется настоящая игра. Этот метод будет полезен, как для новичков, так и для опытных игроков, позволяя подготовиться к тому типу игры, который подразумевает Возвышение.

Враги и угрозы

«Чтобы узнать человека – узнай его врага»

- приписывается инквизитору Марру

Героям «Возвышения» приходится сталкиваться с поистине грозными врагами. Чем могущественнее персонажи – тем сильнее и их противники, и тем катастрофичней последствия провала. Вы-ведение на сцену таких врагов и демонстрация подобных по-следствий – ключевая обязанность Мастера. В этом разделе вы найдете рекомендации по тому, как наилучшим образом встро-ить в сценарий тех или иных врагов. Помните, что хотя персо-нажи игроков в «Возвышении» становятся очень сильны, это не значит, что они отныне бессмертны и могут справиться с любой угрозой. Они всего лишь люди, которые будут сталкиваться с проблемами, что бросят немалый вызов их способностям. Пер-сонаж может быть искуснейшим фехтовальщиком, но разве можно одним лишь мечом победить тысячи неизвестных и без-ликих заговорщиков, опутавших своими сетями весь сектор? Те противники, с которыми могут столкнуться персонажи теперь – это по-настоящему достойные враги. Могущественные и коварные, они способны действовать столь же тонко и безжалостно, как агенты Трона. В сюжетах «Возвышения» персонажи больше не сражаются в битвах – они ведут войны.

Без риска нет радости

Игроки в Dark Heresy рады, когда их персонажам сопутствует успех, а успех не должен даваться легко. Из этого утверждения исходит большинство рекомендаций этого раздела.

Персонаж должен применять свои умения, рискуя потерпеть неудачу и столкнуться с последствиями. Вероятность провала должна быть реальной и понятной игрокам. Если победа неизбежна – эта победа не принесет должной радости. Провал должен иметь последствия, что варьируются в зависимости от обстоятельств и количества ступеней провала. Например, сталкиваясь с опасным врагом в бою, игрок должен понимать, что его персонаж может погибнуть. Это не значит, что вы, как Мастер, должны всеми силами стремиться его убить или, напротив, предотвратить его смерть. Вам стоит быть объективным, определяя его успехи и провалы, выживание или смерть, в зависимости от персонажа. Если вы постоянно позволяете игрокам избегать тяжелых последствий, они быстро пресытятся своими успехами.

Провалы

Последствия не должны быть суровыми и непреклонными – «или успех или полный провал». Лучшим последствием провала будет такое, что отдаляет персонажей от цели, к которой они стремятся. Успех, достигнутый после череды неудач, зачастую

бывает куда более приятен, чем тот, что достался легко. Провал не должен делать вероятность успеха в будущем невозможной, но может отдалить её или приблизить более катастрофические последствия.

Пример: персонаж пытается попасть в охраняемый тюремный блок при помощи фальшивой личности и лжи, которой он пытается обдурить охранника. Провал теста умения в данном случае не означает, что страж немедленно поднимет тревогу, скорее он, не убежденный словами персонажа, захочет каким-либо образом удостовериться в правдивости его слов и проверить его личность. Персонаж может попробовать заболтать стражника, отговаривая его от этих действий или просто отвлекая. Если вновь случиться провал, персонаж попадет в ещё более опасное положение, на шаг приблизившись к тому моменту, когда охранник выхватит оружие и забьет тревогу. Просто первых провалов персонаж все ещё может получить доступ в нужный ему блок, но это будет сложнее, чем раньше.

Шаги к катастрофе

Мастеру, обдумывая потенциальные последствия провала, стоит держать в голове, чего именно персонаж хочет достичь своими действиями и какой ход событий для него будет максимально нежелательным. Этот вариант и будет потенциальной Катастрофой, к которой может привести последовательность провалов тестов. Самые яркие, с ролевой точки зрения, последствия получаются не когда один-единственный провал вызывает Катастрофу, а именно когда череда неудач постепенно приводит к ней. Это дает персонажам шанс сделать своё положение лучше или хуже, в зависимости от своих действий, позволяет придумывать планы на ходу, совершать отчаянные поступки и избегать Катастрофы, будучи в шаге от неё.

Пример: итак, предположим, что персонаж пытается попасть в охраняемый тюремный блок, используя фальшивую личность. Худший для нашего героя вариант развития событий – раскрытие маскировки, после чего вооруженная охрана легко схватит его в этом комплексе. Это и будет возможной Катастрофой. Персонаж проваливает тест, с помощью которого пытался, обманув охранника, пройти внутрь, чем приближает Катастрофу. Тогда наш герой пытается угрозами удержать стражника от проверки его личности, применяя Запугивание, и вновь терпит провал, из-за чего подозрения охраны только крепнут. Решив пойти ва-банк, персонаж пытается вырубить стражника, вколов ему дозу токсина, однако не успевает незаметно приблизиться на нужную дистанцию, и начинается борьба. Персонаж вновь проваливает свой тест, и охранник вырывается из его захвата и успевает ударить по тревожной кнопке. Череда провалов привела к Катастрофе – наш герой уже слышит топот тяжелых сапог и понимает, что ему предстоит бороться за свою жизнь.

Бесконечность иерархии

Одна из тем Dark Heresy (да и всего сеттинга Warhammer 40 000 в целом) говорит о том, что независимо от того, насколько могущественным и влиятельным бы не был человек или группа людей, всегда найдется кто-то, кто будет ещё могущественнее и влиятельней. Помните об этом при ведении игр по «Возвышению». Казалось бы, враг должен быть столь же могущественен, сколь противостоящие ему агенты Трона. Не принимайте это за аксиому – если враг должен быть намного сильнее, пусть он таким будет. В целом, не помешает время от времени сталкивать персонажей с кем-то намного могущественнее их самих. Примерами таких врагов могут быть тайный глава огромной организации, для уничтожения которой понадобятся усилия лорда-инквизитора, или обладатель ручного демонхоста, во мгновение ока способный натравить своего раба на агентов Трона. Конечно, вы должны быть осторожны в создании таких угроз. Предусмотрите для агентов Трона способы избежать столкновения с могучим противником или минимизировать его воздействие. И помните, что ваша цель – не уничтожить персонажей ваших игроков, а напомнить им, что во вселенной сорок первого тысячелетия есть нечто более страшное, чем они сами.

Непосредственная угроза

Непосредственная угроза – это нечто, что присутствует в том же месте, что и персонажи и может прямо воздействовать на них. Примером может служить мощный плазменный заряд, отсчитывающий последние секунды до взрыва, установленный в том самом здании, где сейчас находятся наши герои, или непредвиденная встреча с племенем ульевых каннибалов в ходе поисков загадочно пропавшего аристократа. Из подобных, потенциально несущих смерть или увечье кирпичиков и строится действие в Dark Heresy. Преодоление угрозы, как правило, требует от персонажа сражаться, бежать или особые образом применять свои таланты и умения, чтобы избежать мучительной смерти. Большинство игр в Dark Heresy сталкивают персонажей со множеством Непосредственных угроз и «Возвышение» – не исключение. Отличие разве что в том, что агенты Трона – куда более сильные персонажи, намного превосходящие врагов, что могли бы сокрушить обычных аколитов. Кроме того, инквизитор и его соратники могут призывать себе на помощь могущественных союзников, используя Влияние. Это значит, что персонажи «Возвышения» способны отмахнуться от большинства Непосредственных угроз, если, конечно, вы, как Мастер, не столкнете их с чем-то или кем-то, обладающим достаточным весом, для того, чтобы агенты Трона приняли его во внимание.

Умные враги

Наиболее очевидный путь сохранить врагов опасными даже для персонажей «Возвышения» – это сделать их более живучими и способными нанести больше урона. Это совершенно нормальный способ поддержания интереса, но вместе с тем, вы можете сделать некоторых противников не просто больше и сильнее, но умнее, компетентнее и хитрее.

Например, посланные за головами персонажей отряд убийц из культа Логиков, будет тщательно выбирать момент для атаки, незаметно подбираться как можно ближе и стараться убивать свои цели по одной. Хитрый архиеретик, наверняка, заранее подготовит несколько планов побега, которыми он будет готов воспользоваться для того, чтобы спастись, а не стоять и сражаться. Конечно, хитрость и ум противников сильно зависит от того, кто они такие. Вернёмся к примеру с Логиками – скорее всего, это будет небольшая группа хорошо обученных и отлично снаряженных убийц, но не более. Вряд ли они захотят встретиться со Свитой в прямом бою – вместо этого они постараются принудить агентов Трона разделиться, будут использовать светошумовые и фотонные гранаты, и нападать на оставшихся в одиночестве агентов, стараясь расправиться с одним, как можно быстрее, и взяться за остальных, пока никто не опомнился.

Переход в наступление

Враги в играх по правилам «Возвышения» служат для того, чтобы противостоять агентам Трона. Инквизиторы-соперники, заговоры и культы, охватывающие весь сектор, могущественные организации Империума – эти силы вполне способны выступить против инквизитора и его Свиты. Они могут действовать, не дожидаясь пока придут за ними, а проводить собственные операции, действуя на опережение. Наибольший эффект этот тип непосредственных угроз производит тогда, когда проявляется в тех, местах, где персонажи уже привыкли чувствовать себя в безопасности – на своей базе, на корабле, в крепости надежных союзников. С точки зрения сюжета, цель таких нападений – не убийство персонажей. Напротив, агенты Трона, наверняка, будут способны, отбить эти атаки (см. раздел «Без риска нет радости»), однако они ставят персонажей в положение обороняющихся и вынуждают их не действовать самих, а реагировать на действия противника. Это делает сражение членов Свиты с их врагами более личным – так игроки действительно захотят расправиться с врагами, что пришли по их души.

Пример умного врага, переходящего в наступление

Мастер решает начать для своих игроков новую сюжетную линию, в которой будут фигурировать новые враги – Логики, решившие захватить в плен инквизитора Варавву, ошибочно полагая, что он владеет информацией о хранилище еретических знаний о генной инженерии, известном как «Архив Горечи». В действительности, Варавва ни разу даже не слышал об этом месте, а культ Логиков был дезинформирован одним из инквизиторов-радикалов, что желает покончить с Вараввой. Логики послали группу из трех убийц Пепельной Слезы и техноадепта-отступника для того, чтобы схватить Варавву живым. От того же радикала Логики знают, где искать свою цель – в старой башне на окраине одного из священных комплексов на Маккавее Квинтус.

Мастер задумывает убийц как хорошо обученную группу усиленных аугментикой бойцов, ведомых техноадептом-логиком. Группа планирует отключить системы безопасности башни (при этом, они могут и потерпеть поражение, случайно подняв тревогу). Убийцы Пепельной Слезы, оснащенные термографической агументикой, вычислят местоположение инквизитора и организуют засаду. Тем временем, техноадепт должен будет минировать генераторы башни и её системы связи. Один из убийц в нужный момент активирует заложенные подрывные заряды, погружая башню во тьму. Одновременно с этим, остальные убийцы бросают дымовые и галлюциногенные гранаты, наполняя воздух густым дымом и психотропным газом. После этого они должны будут захватить инквизитора, используя паутинные пистолеты и встроенные в их тела игольники, стреляющие парализующим токсином.

Скрытая угроза

Скрытая угроза – это опасность, источник которой удален от персонажей и находится вне сферы их прямого влияния. Примером может служить кто-либо, систематически устраняющий союзников Свиты, одного за другим, или старательно пытающийся очернить инквизитора и его слуг в глазах Экклезиархии всего сектора. В отличие от Непосредственной угрозы, что требует внимания персонажей прямо сейчас, Скрытая может долго существовать вне поля зрения героев, постепенно разрастаясь и становясь все более опасной. Для того чтобы разобраться с подобной проблемой, персонажам придется сперва отыскать её источник, корень зла, а уж потом браться за его устранение. Такое расследование предполагает, как широкое использование Влияния, так и неизбежные встречи с целым рядом угроз Непосредственных, и потому обещает быть долгим. Неудивительно, что противостояние Скрытой угрозе зачастую служит основой целой сюжетной линии (впрочем, не менее интересно бывает вести кампанию, в ход которой периодически вмешивается посторонняя угроза, подробнее см. ниже). Скрытые угрозы – ключевое отличие кампаний «Возвышения» от обычных игр Dark Heresy, они возможны благодаря тому, что и персонажи игроков, и их противники – влиятельные люди, способные на тайные и непрямые действия на расстоянии.

Создание врага

При создании Скрытых угроз необходимо помнить, что они должны обладать какими-то характерными для них способностями, позволяющими влиять на ситуацию с расстояния.

Сперва определитесь с тем, от кого будет исходить эта угроза – будет ли это другой инквизитор или продажный планетарный губернатор? Быть может, культ, имеющий сторонников в высших кругах власти, или преступник, что держит в страхе весь криминальный мир сектора?

Найдя подходящий вариант, задумайтесь над тем, как этот противник будет вредить Свите. Каков его основной метод – насилие, шпионаж, политические интриги, что-то ещё? Проработайте мотивацию и цели этого антагониста – что заставляет его противостоять агентам Трона, и чего он надеется этим достичь? Быть может, его ведет месть? Или инквизитор и его Свита владеют чем-то, что он желает заполучить? Или они попросту знают слишком много?

Наконец, последний шаг – определиться с тем, что конкретно будет делать созданный вами противник.

Смерти и разрушения

Тайный враг агентов Трона, как правило, начинает с ударов по их союзникам, владениям и репутации, стремясь лишить героев возможности действовать. Противник может хитрыми интригами обратить друзей инквизитора во врагов или просто попытаться расправиться с ними.

Удар исподтишка

Первый путь – это убийства, похищения или запугивание помощников, союзников или вассалов персонажей «за кадром». Например, агентурная сеть Свиты начнет редеть прямо на глазах от нанятых врагами убийц или важный союзник инквизитора в Арбитрес однажды просто пропадет без следа. Мастеру стоит вести подобное наступление постепенно, давая игрока шанс ответить, выяснить, кто стоит за всем этим и дать отпор. Кроме того, постепенное исчезновение союзников, друзей и контактов создаст весьма гнетущую атмосферу.

Интриги

Противоположный вариант действий врага – не атаковать самому, а натравить на персонажей игроков другие силы. К примеру, усилиями врага, агентов Трона могут обвинить в злодеяниях, которые они не совершали, что очень быстро превратит немало друзей в Инквизиции во врагов. Вспомните, какими талантами Влияния обладают персонажи, и пусть это послужит вам руководством. Если у них есть Хорошая репутация (Экклезиархия), то почему бы врагам не подкупить несколько важных фигур в церкви и не начать последовательное очернение наших героев? Конечно же, такой способ воздействия можно сочетать с убийствами ближайших союзников Свиты в Экклезиархии.

Пример Скрытой угрозы

После неудачной попытки Логиков захватить инквизитора Варавву, его тайный враг в каликсидских Святых Ордосах выбирает другую стратегию – он решает разрушить репутацию своего противника и дискредитировать его в глазах коллег. Недоброжелатель Вараввы очень влиятелен и располагает доверенными агентами. Прежде всего, он хочет подорвать влияние Вараввы, после чего вывести его из игры будет намного легче.

Варавва располагает большой агентурная сетью, что собирает для него информацию, и позволяет ему не вмешиваться самому в каждое дело, а также весомая репутация в каликсидских Ордосах, где он не раз проявил себя дипломатом и примирителем.

Через посредников враг Вараввы нанимает Сынов Диспатера, которые получают приказ охотиться на всех известных аколитов Вараввы, выбивать из пойманных информацию о других ячейках до тех пор, пока вся агентурная сеть не будет уничтожена. Кроме того, один из членов свиты противника, убийца-колдун, оправляется в Трезубец с заданием убить одного трудящегося там уважаемого ученого так, чтобы обвинение пало на Варавву. Его план срабатывает, репутация последнего рушиться на глазах. Оставленный коллегами и теряющий своих аколитов инквизитор не знает, что делать, а его врагу остается лишь ждать, когда Варавва будет обвинен и казнен или пока не станет настолько слаб, что его можно будет просто убить.

Примеры врагов

Если вам требуются подходящие люди или организации на роль Скрытых угроз, вот несколько вариантов:

● Кориолан Вестра (подробнее, см. книгу «Последователи Тёмных богов») – бывший миссионер, ныне действующий как посредник между различными еретическими сектами Каликсиды. Его орудия – эти культы, его методы – убийства и колдовство.

● Архимед Нокст (подробнее, см. книгу «Проклятые создания») – невероятно могущественный мутант, легендарная и устрашающая фигура в каликсидских криминальных кругах. От Нокста вполне можно ждать масштабного заговора, что способен разрушить сеть влияния агентов Трона на той планете, где их деятельность мешает планам Нокста.

● Дом Крин (подробнее, см. «Базовую книгу правил») – благородная и сказочно богатая семья, обладающая огромным влиянием в торговых делах по всему сектору. Дом Крин способен переиграть агентов Трона на политическом поприще и может позволить себе использовать услуги лучших наёмников и специалистов.

● Церковничество (подробнее, см. книгу «Последователи Тёмных богов») – это очень скрытый, но уже проникший в высшие эшелоны власти сектора еретический культ, мечтающий о свержении Экклезиархии. Это хитрый и скрытный противник, чьи средства – дезинформация, удары исподтишка и стравливание своих врагов с другими могущественными организациями.

Ведение кампании

«Мы сражается на войне, начала которой мы не вспомним, и конца которой мы не увидим. У неё нет правил, законов и границ, а у нас не должно быть, ни жалости, ни сомнений. Победа не принесет нам награды, а поражение заставит заплатить страшную цену»

- из речи инквизитора Херрода к членам IX экспедиционного корпуса перед вторжением в Сияющее Скопление, якобы захваченное Нечистыми учеными

Кампания – это последовательность игр, связанных общим сюжетом и персонажами, развивающихся со временем. В Dark Heresy можно играть и в короткие сюжеты или вовсе одноразовые отыгровки, но кампания – намного интереснее. Видеть как персонажи изменяются, борются с искушениями или поддаются им, выбирают неожиданные пути к цели – именно это делает кампании столь непохожими на остальные виды игры. Все это вдвойне верно для «Возвышения». Растущее могущество персонажей, их влияние и возможности – это те факторы, реализовать которые можно только в кампании. Большинство происходящих в ходе кампании событий – формирование Свиты, противостояние непосредственным и скрытым угрозам – уже описано в данной главе. Это было наполнение для кампании, вводимое Мастером в соответствии с избранными им принципами, о которых мы сейчас и поговорим.

Темы кампаний

Правила «Возвышения» открывают перед персонажами новые горизонты, позволяя им заниматься чем-то большим, нежели охотой на еретиков или даже сражениями с демонами. Теперь они могут принять участие в политических играх, как внутри Инквизиции, так и во всей Каликсиде, и сами выбирать свои цели в бесконечной войне против тьмы. Большее разнообразие возможных сюжетов означает, Мастеру стоит заранее определить, какой тип сюжетов и игрового процесса больше по душе игрокам и сконцентрироваться на нем. Желают ли они опробовать все возможности политических интриг, что предлагает «Возвышение» или хотят проводить своё время в эпических схватках с врагами Человечества? Кампания «Возвышения» может концентрироваться на одном из двух аспектов, а зависимости от того, что больше по нраву игрокам – заговоры и не всегда бескровные, но неизменно отчаянные политические противостояния в верхах Инквизиции или прямые столкновения с врагом на полях битв. Большинство игроков отдает предпочтение чему-то одному, но хватает и тех, кто любят сочетания этих аспектов. Создание кампании, концентрирующейся на одном из них, подробнее рассмотрено ниже.

Политика и власть

В кампаниях, концентрирующихся на политических противостояниях, персонажи явно будут проводить много времени, общаясь с другими членами Инквизиции, добывая информацию, манипулируя людьми и организациями. Широкое использование Влияния, колоритные NPC и частое общение игроков с ними – ключевые особенности таких сюжетов. Главная тема кампании – власть, война за которую ведется при помощи шпионажа и интриг. Как правило, такие кампании включают в себя и боевые эпизоды – как правило, это следствия каких-либо политических событий. Например, покушение на персонажей может быть попыткой врага избавиться от лишних конкурентов за власть во внутреннем круге приближенных к лорду Марию Хаксу. Ещё одна важная особенность таких кампаний – это существование множества фракций, враждующих или преследующих сходные интересы.

Фракции

Для кампании, посвященной политическим противостояниям, важно будет придумать несколько интересных фракций, с которыми игроки смогут взаимодействовать. Это вовсе не обязательно должны быть пуритане и радикалы в Инквизиции – фракцией вполне может послужить любая группа людей с определенны влиянием и целью.

Не стоит придумывать сразу много группировок. Для начала вполне хватит и трех – дружественной игрокам, враждебной и нейтральной.

Помните, что у каждой фракции должна быть цель. Одна может стремиться привести своего главу на место нового лорда сектора, другая – организовать военные действия в нужном месте, третья – завладеть какой-то тайной. Цели каждой из группировок должны вызывать конфликт с другими группировками и служить движущей силой кампании.

Хорошо проработайте хотя бы по одному NPC для каждой фракции. Эти герои будут лицом группы для ваших игроков и их возможностью напрямую контактировать с ней. Как правило, игрокам проще запомнить персонажа, чем фракцию и её идеологию, поэтому различные детали и подробности о ней гораздо продуктивнее передавать через подобного представителя.

Примеры фракций

Эти три фракции были созданы для кампании, посвященной инквизитору Варавве и его свите. Интересы всех трех пересекаются на личности лорда Мария Хакса, губернатора Каликсиды.

Светозарный концерн: *группа реконгрегаторов (подробнее о реконгрегаторах см. «Книгу радикала», глава III), что ищет способа отстранить лорда Хакса от власти из-за его противостояния всяким переменам. Связанный с ними NPC – пожилой инквизитор Фабий Торн, чудовищно сильный псайкер. Для убежденного амалатианина Вараввы, эта фракция – естественный враг.*

Церковничество: *культ, что пытается разрушить власть Экклезиархии и подменить её учение еретической версией Имперской Веры. Люди Храма уже проникли во внутренний круг советников Хакса (подробнее о Церковничестве см. «Последователи Тёмных богов»). Связанный с ними NPC – лорд Веренс, близкий соратник Хакса, успешно маскирующийся под никчемного и тупоумного прожигателя жизни. Сам культ, несомненно, является еретическим, но не желает немедленного устранения лорда Хакса, так что его сложно назвать враждебным или дружественным Варавве и его людям.*

Истваанские стражи: *эти последователи радикальных учений защищают лорда Хакса от любых врагов, одновременно манипулируя им и стремясь сделать из него разжигателя новых войн (подробнее об этом см. «Книгу радикала», глава III, раздел «Безумие Мария Хакса»). Связанный с фракцией NPC – обаятельный инквизитор Цидан. Несмотря на свои сомнительные мотивы, истваанские стражи стремятся к тому, чтобы лорд Хакс продолжал занимать свой пост, а потому их интересы, в целом, совпадают с целями Вараввы.*

Сражения с врагами Человечества

В кампаниях, предполагающих прямые столкновения с противником, игроки будут проводить большую часть времени, готовясь к схватке с врагом, выслеживая его и пытаясь убить. Много боевых сцен и угроз, требующих непосредственного вмешательства агентов Трона, важность личного мастерства, разрешение конфликтов самым прямолинейным способом – вот характерные черты подобной кампании. В то же время, она может включать в себя элементы политических интриг, которые, во многом, будут лишь причиной и поводом для новых сражений. Это нормально. Помните, что кампании такого типа требовательны к разнообразию противников и боевых ситуаций. Не забывайте и обо всем, что было сказано в разделе, посвященном Непосредственным угрозам.

Типы кампаний

Существует множество способов создавать и вести кампанию. Здесь будет рассказано о самых распространенных. В целом, большинство длинных кампаний в большей или меньшей степени включают элементы этих трех методов, так же как и некоторых других. Все их можно использовать для создания кампании, фокусирующейся, как на битвах, так и на хитросплетениях политики. Все эти методы имеют свои сильные и слабые стороны – выбирайте тот, который отвечает, как ожиданиям игроков, так и вашим предпочтениям. Изложенное ниже призвано помочь вам с выбором и снабдить несколькими рекомендациями.

Кампания-песочница

Как правило, песочница – это кампания, чье действие развивается в определенном регионе, который персонажи могут исследовать, как хотят, и который снабжен достаточным количеством сюжетных зацепок, оставленных Мастером. В Dark Heresy вы можете использовать весь сектор Каликсида в качестве одной очень большой песочницы, или ограничится какой-либо одной его частью.

Часто песочницы больше всего нравятся игрокам, поскольку они могут свободно управлять действиями своих персонажей и видеть, как окружающие реагируют на это. Игроки исследуют регион и заставляют события происходить. Потенциальная проблема песочницы – она очень зависима от того, как будут вести себя игроки. Мастер может упустить момент, когда им надоест такое времяпровождение.

Знай свой сеттинг: хорошо знать придуманный сеттинг – жизненно важно для успешной кампании-песочницы. Мастер должен представлять, что, где и почему сейчас происходит в этом мире, ведь игроки могут отправиться куда угодно и заглянуть в любой уголок. Персонажи-NPC требуют повышенного внимания, ведь ничто так не портит ощущения от подобной кампании, чем Мастер, что не может быстро придумать подходящее имя для ученого, к которому вздумали обратиться игроки. Хорошая мысль – заранее придумать несколько проработанных NPC, что будут уместно выглядеть где угодно и использовать их – так вы будете всегда готовы.

Придумывай события: куда бы ни пошли персонажи, им должно быть, чем заняться. «Ересь за каждым углом» – это та мысль, которой стоит руководствоваться Мастеру в кампании-песочнице. Стоит выдумать какие-то ужасы или заговоры, что будут смотреться уместно везде. Желательно заготовить одну или две сюжетных зацепки, которые вы сможете применить где угодно, если игроки отправились совсем не туда, куда вы предполагали.

Импровизируй: сама природа песочницы говорит, что персонажи могут пойти, куда захотят и делать все, что им вздумается. Может случиться так, что Мастеру придется импровизировать, додумывая события на ходу, после того как из-за действий игроков его тщательно продуманные сюжетные ходы в одночасье станут неактуальными. Если вам не доставляет радости такая вынужденная импровизация, вы можете заранее подготовить некоторое количество материалов, который будет легко адаптировать к конкретным условиям.

Матричная кампания

В матричной кампании вы придумываете некий набор событий, которые будут происходить независимо от игроков. Персонажи игроков, однако, могут принимать в них участие или пытаться изменить их ход. Этими событиями движет глобальный сюжет, масштаб которого позволяет игрокам почувствовать себя в центре огромного действа, со множеством возможных исходов и последствий. Например, заговор секты Логиков, поиск ими древнего оружия и намерение испытать его на одном из ключевых миров Каликсиды – хороший базис для матричной кампании.

Кампании такого типа напоминают песочницы тем, что Мастер создает некий набор обстоятельств, в которых персонажи могут принять более или менее активное участие. Разница в том, что запланированные события происходят независимо от того, будут игроки принимать в них участие или нет. Персонажи могут оказывать влияние на ход событий своими поступками, но если они не захотят этим заниматься – сюжет сам подойдет к своему логическому завершению. Такая кампания дает игрокам почувствовать себя частью большого и значительного события и оказать на него влияние. С другой стороны, если игроков не заинтересует развивающийся сюжет, им будет просто скучно принимать в нем участие.

Знай, что происходит: лежащий в основе кампании сюжет оказывает влияние на все, что творится в мире – Мастеру важно постоянно отслеживать кто, где и чем занимается, как обстоятельства и NPC реагируют на действия игроков. Если вы теряете понимание того, что сейчас происходит и что это значит для персонажей – у вас проблемы.

Покажи часть целого: начиная матричную кампанию, вовлеките игроков в происходящие в мире, поместив их в центр событий, прямо их не касающиеся, но являющихся следствием развития сюжета.

Позволь сюжету идти в отсутствие персонажей: помните, что последствия происходящих событий могут отражаться на всем окружающем мире. Если развитие сюжета приведет к страшной резне на отдаленной планете, пусть персонажи узнают об этом. Это создает ощущение масштабности происходящего и побуждает игроков к активным действиям. Особенно важно это будет в том случае, если происходящие события – последствия каких-либо действий самих игроков. Например, на них может оказать достаточно сильный эффект новость о разрушении города-улья, в который их персонажи не пожелали отправиться.

Кампания-противостояние

В основе этого типа кампаний лежит противостояние между персонажами и неким оппонентом – человеком или группой людей. По сути, это война, в которой игроки и их немезида будут пытаться всеми силами уничтожить друг друга, а все вводимые Мастером обстоятельства или события – лишь вехи развития такого конфликта или его последствия. Например, противостояние инквизитора-отступника и его слуг с персонажами игроков – хороший базис для такой кампании. За подходящими идеями вы можете обратиться в книге «Последователи Темных богов», глава VI.

Преимущество таких сюжетов в том, что у них всегда есть четкая цель – расправится со своим врагом. Однако это может надоесть игрокам, уставшим от сценариев, в которых им опять придется бороться с очередным ересиархом.

Убедись, что игрокам не наплевать: кампания-противостояние будет по-настоящему увлекательной, и для игроков, и для Мастера, только если игроки (и их персонажи) действительно заинтересованы в том, чтобы справится со своим врагом. Возможно, стоит сперва отыграть несколько сценариев с разными противниками и выбрать в качестве главного антагониста кампании того, борьба с которым больше пришлась игрокам по душе. С другой стороны, вполне можно создать такую немезиду с нуля, обставив её первое появление впечатляющим для персонажей и игроков образом или каким-то иным путем внушив им необходимость преследовать данного врага.

Не сбавляй темпа: если персонажи будут действовать изобретательно и безжалостно – их противник должен платить им той же монетой. Кампания отображает ситуацию, в которой обе стороны могут работать друг против друга одновременно.

Не торопись: Часто кампания-противостояние заканчивается грандиозным сражением, в котором одна сторона (хочется надеется, что это будут ваши персонажи) одержит победу. Впрочем, нельзя же сразу устраивать такой бой – тогда кампания будет очень короткой. Самый простой и эффективный способ увеличить продолжительность кампании, оттягивая момент финального боя – вводить в сюжет слуг и приспешников главного антагониста, что во имя своего господина сражаются с его врагами – то есть, персонажами игроков. А потом, когда придет подходящий момент, агенты Трона смогут встретиться со своей немезидой лицом к лицу и решить судьбы целых миров.

«Возвышение» и очки Опыта

Угрозы и опасности, что встречают на своём пути агенты Трона куда страшнее, чем те, с которыми сталкиваются аколиты. И награда должна оправдывать такой риск! В кампаниях Dark Heresy, что используют правила и персонажей «Возвышения», Мастеру стоит выдавать игрокам больше. Стандартная награда за одну сессию – от 500 до 750 ОО.

Ascended Adversaries

New Traits and Talents

•

Ordo Hereticus Adversaries

•

Ordo Malleus Adversaries

•

Ordo Xenos Adversaries

Глава IX

Противники

«Теперь перед вами нечто большее, чем простой еретик»

- инквизитор Фельрот Гельт

Будучи принят в ряды Инквизиции в качестве одного из её доверенных служителей, агент Трона принимает на себя большую ответственность. Отныне он перестает быть винтиком в огромном механизме, становясь управляющим этим механизмом. В руки члена Святых Ордосов дается власть, средства и полномочия преследовать и предавать имперскому правосудию самых мерзких еретиков, ксеносов и демонов.

Конечно, все не так просто. Влиятельные и могущественные агенты Трона волей-неволей обзаводятся хитрыми, изобретательными и смертоносными врагами, ведь Инквизиция не должна распылять усилия лучших своих членов на охоту за наркобаронами, мутантами и прочей мелочью. Настоящих врагов не победить одной лишь грубой силой, хотя и её, несомненно, понадобиться в избытке. Чтобы победить, мало хорошо работать руками – необходимо задействовать и голову.

На следующих страницах описаны самые большие угрозы сектору Каликсида, как внешние, так и внутренние. Это враги со своей историей, мотивацией и целью, а не просто сухие строчки игромеханических характеристик. Многие из них обладают уникальными способностями, излюбленным образом действий, могущественными союзниками и преданными последователями. Каждый из подобных противников задуман как главный злодей кампании, корень зла, который должны выкорчевать агенты Трона. Враг может нанести удар по спокойствию и безопасности всей Каликсиды, но если агентам Трона будет сопутствовать успех, они остановят его. Если же слуги Инквизиции потерпят поражение, весь сектор будет повергнут в пламя.

Использование этой главы

Хотя перечисленные в этом разделе враги имеют имена, истории и мотивации, их можно очень легко адаптировать ко множеству ситуаций, созданных Мастером. Просто возьмите правила и, отбросив все лишнее, добавьте детали, что будут уместны в вашем сюжете. Например, возьмем почтенного, но заблудшего губернатора Малакая Весса. Стоит добавить ему умение Запретное знание (Демонология, Варп)+10, таланты Колдун и Великий колдун и, быть может, Тёмный пакт (лучший способ отобразить, как он получил подобные силы), как вы поймете, что мотивы и планы губернатора резко изменились и стали куда более зловещими.

В общем, вы можете вообще не использовать этих врагов, а рассматривать их как примеры, создавая своих запоминающихся архизлодеев.

Количество наносимого Урона в профилях оружия и снаряжения перечисленных ниже врагов указано с учетом их Бонуса Силы. Кроме того, стоит отметить, что NPC, в том, что касается профилей, не обязаны следовать таким же строгим ограничениям как персонажи игроков.

Новые таланты и особенности

Как уже было отмечено, противники из этой главы – нечто куда большее, чем обычные враги аколитов. Пара талантов и особенности ниже призваны ещё больше усилить их способности.

Печать судьбы *(Touched by the Fates)*

Требования: только NPC, обладающий свободой воли (это не может быть демон или неживое существо)

NPC получает количество очков Судьбы, равное половине своего Бонуса Силы Воли (округлять вверх). Он может использовать их также как любой игрок и способен даже сжигать очки Судьбы, чтобы избежать смерти. Кроме того, NPC, имеющие этот талант, способны вызывать Праведную ярость.

Улучшенное природное оружие *(Improved Natural Weapon)*

Удары этого существа настолько сильны, что могут сокрушать пласталь и пробивать доспехи. Обладатель этой особенности получает все преимущества особенности Природное оружие, за исключением того, что это природное оружие не имеет особенности Примитивное.

Неумирающий *(Undying)*

Существо имеет странную и непостижимую физиологию. На него не оказывают эффекта болезни, яды и токсины. Ему не нужно дышать, и оно может выжить даже в вакууме.

Противники Ордо Еретикус

Перечисленные ниже NPC – ведьмы, колдуны, еретики и ещё более зловещие создания. Все они – идеальные противники для Ордо Еретикус.

Принцесса пламени

О беглом альфа-псайкере, проходящем в записях Каликсидского конклава под именованием «Принцесса пламени», точно известно только одно – она повинна в смертях слишком многих имперских граждан и агентов Святых Ордосов.

Все сведения о Принцессе, хранящиеся в Трезубце, хоть и обширны, но удручающе расплывчаты. Известно, что она – чрезвычайно могущественный пирокинетик и телепат. Конечно, в свое время Инквизиции и всему Империуму приходилось сталкиваться с куда более могущественными сущностями, чем этот альфа-минус псайкер, как её классифицирует Схоластика Псайкана, но подобная аттестация не умаляет исходящей от Принцессы опасности.

Также в Инквизиции уже скопилось немало сведений о её преступлениях. Пиратство на корабле «Грозовой странник», разжигание нескольких известных восстаний и ересей, вызов чудовищной огненной бури на Соборной горе Эйкриджа, испепелившей все высшее духовенство планеты, а также десять тысяч паломников, верующих и просто местных жителей – все это дела её рук. Кроме того, принцесса ответственна за уничтожение охотника на ведьм Фендала и его отряда, что пытались схватить её на Сумраке.

Кроме вышеперечисленных фактов, о Принцессе пламени почти ничего не известно. Ученые многих инквизиторов переворачивали вверх дном глубочайшие инфогробницы Трезубца в поисках малейшей зацепки. Вся их добыча – обугленные бумаги с записями о девочке по имени Лотти, что, ещё не достигнув и десяти лет, была способна на сотворение могущественных психосил. В этих записях упоминается команда охотников на ведьм, что отправилась для того, чтобы поймать эту девочку и отправить её на Чёрные корабли, но все отчеты об этой операции были уничтожены. Исследователи не смогли определить даже родную планету Лотти.

Инквизиция объявила Принцессу пламени угрозой Еретикус Экстремис и санкционировала её уничтожение. Впрочем, учитывая судьбу ликвидационных команд, отправленных за ней, нельзя сказать, что Святым Ордосам сопутствовал успех.

Применение Принцессы пламени

Агенты Трона могут столкнуться с Лотти по двум причинам. Первая – это приказ выследить и уничтожить её. В таком случае, перед командой стоит две проблемы. Первая – отыскать преступницу на просторах Каликсиды. Возможно, им придется внедриться с несколько еретических организаций, просто чтобы выйти на её след. И когда агенты Трона все-таки найдут свою цель, в полный рост встанет вторая проблема – собственно, уничтожение Принцессы. Преимуществом слуг Инквизиции может стать то, что Лотти, кажется, никогда не путешествует со свитой телохранителей, предпочитая действовать в одиночку, что может стать её крупнейшей ошибкой. Мудрые и предусмотрительные агенты Трона непременно продумают блестящий план по ликвидации Лотти и, конечно же, заранее запасутся найденным или полученным при помощи Реквизиции оружием против псайкеров.

Другая возможность ввести в сюжет Принцессу пламени подразумевает то, что персонажи игроков повстречаются с ней в ходе одного из своих расследований. Помните, что Лотти не склонна возглавлять восстания или бунты, она предпочитает действовать как наёмник, предлагая свои немалые способности тому, кто готов платить. В этом случае агенты Трона не будут готовы ко встрече с ней, а сама Принцесса может сильно отвлечь героев от поисков главного злодея, чьи дьявольские планы они распутывают в этот раз.

Профиль Принцессы пламени								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	35	28	32	35	40	37	75	26

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 30

Мастерские умения: Варп-мастерство

Умения: Бдительность+20, Обыденное знание (Империум, Преступный мир), Уклонение+10, Запретное знание (Культы, Мутанты, Псайкеры, Варп)+10, Запугивание+10, Поиск, Проницательность.

Героические таланты: Всегда настороже, Эксперт по оружию ближнего боя, Ментальная преграда, Эксперт по пистолетам.

Таланты: Телесная конверсия, Тёмная душа, Пугающий голос, Благосклонность Варпа, Бесстрашие, Ненависть (Экклезиархия, Чёрные корабли, Инквизиция), Пресыщенный, Пси-рейтинг 14, Печать судьбы (4).

Таланты Влияния: Равный (Преступный мир, Мутанты, Еретики), Хорошая репутация (Преступный мир, Еретики), Враг (Экклезиархия, Чёрные корабли, Инквизиция).

Оружие: лазпистолет (30 м., О/-/-, 1к10+2 Э, Обойма – 30, Перезарядка – Полное действие, Надежный)

Броня: укрепленная накидка (4 Торс, 2 Руки, 2 Ноги)

Снаряжение: отражающее поле, 2 батареи для лазпистолета, колода еретического Таро, вокс-бусина, фотовизор, респиратор.

Альфа-псайкер: Лотти знает все малые психосилы, все психосилы Пиромантии, а также Принуждение, Доминирование, Чтение разума, Психический вопль и Телепатию. Кроме того, она владеет всеми тремя уровнями высшей психосилы Огненный Апокалипсис и первыми двумя уровнями Психокинеза. Лотти также обладает особенностью Сверхъестественная Сила Воли (*2) и Пси-рейтингом 14.

Несанкционированный псайкер: Лотти может творить психосилы с Осторожностью, как обычно или с Усилием. При использовании Усилия, она автоматически получает бонус к сумме броска костей, равный одному уровню Переполнения для творимой психосилы. Кроме того, в этом случае, она прибавляет +20 к броскам по таблице Варп-феноменов и Варп-прорывов.

Судьба, писаная Варпом: если Лотти приходиться делать бросок по таблице Варп-прорывов, она может потратить очко Судьбы, чтобы избежать воздействия выпавшего результата. Если результат должен оказывать какое-то воздействие на других людей вокруг неё или на окружение, то он действует так, как описано, но не распространяется на Принцессу пламени. Это помогает спастись и от демонической одержимости, и от поглощения Варпом.

Ассасин Эверсор

В Оффицио Ассасинорум входят несколько Храмов, каждый из которых специализируется на определенной манере убийств. Например, члены Храма Виндикар исповедует довольно традиционный способ нести смерть – при помощи метких выстрелов невидимых снайперов. Способные изменять собственные тела, ассасины Каллидус прекрасно обучены внедряться в ряды врагов и уверенно вести к их поражению, внезапно обезглавливая всю организацию неожиданным ударом. Наособицу от всех остальных стоит Храм Эверсор.

Тонкая работа, секретность, изящество – ничего этого не найти в ассасинах Эверсор. Скорее их можно счесть полной противоположностью тому, как должен действовать нормальный убийца. Каждый из членов этого Храма – великолепно натренированная, бездумная машина смерти, обученная расправляться с врагом настолько быстро и жестоко, настолько это возможно. Эти ассасины подвергаются ментальному внушению, не оставляющему в них ничего человеческого, и превращающего их в безумных берсерков. В перерывах между операциями их приходится содержать в специальных криокамерах, потому что они могут наброситься на друзей, так же как на врагов.

Эверсоров используют в стремительных, жестоких атаках, призванных полностью уничтожить сердце культа или иной еретической организации, и не оставляющих ничего кроме ужаса. Хотя ассасины этого Храма способны действовать скрытно, они редко прибегают к этой возможности. Силовые мечи, нейроперчатки, пистолеты «Палач», мельта-бомбы – все идет в ход для того, чтобы усиленный боевыми наркотиками убийца уничтожил свою цель самым ужасным и разрушительным способом. Более того – в случае смерти тело ассасина взрывается, разбрызгивая кислоту и био-токсины, убивающие всех вокруг.

Несмотря на то, что, как правило, бойцов Оффицио Ассасинорум используют против врагов Империума, некоторые члены Инквизиции вполне способны отправить ассасинов за головами тех своих коллег, которых они подозревают в измене. Эверсор – идеальный инструмент в подобных тёмных делах; он не обсуждает приказы, а лишь выполняет их с устрашающей эффективностью.

Профиль ассасина Эверсор								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
70	70	45	45	58	30	52	50	01

Движение: 5/10/15/30

Количество ран: 24

Мастерские умения: Мастерство в атлетике, Мастерство в вождении, Мастерство в выживании, Мастерство в наблюдении, Мастерство в скрытности, Мастерство в технологии.

Умения: Чтение по губам, Пилотирование (Воздушные суда), Безопасность.

Героические таланты: Эксперт по основному оружию, Берсерк, Великолепный фехтовальщик, Смертельный удар, Эксперт по тяжелому оружию, Всегда настороже, Невероятная стойкость, Эксперт по оружию ближнего боя, Эксперт по пистолетам, Град ударов, Эксперт по метательному оружию, Невероятная ловкость.

Таланты: Калечащий выстрел, Стрелок, Две руки (Дальний бой), Храмовый ассасин (см. глава III, описание Виндикара)

Особенности: Страх (2), Потусторонний, Сверхъестественная Сила (*2), Сверхъестественная Выносливость (*2).

Броня: комбинезон из синтекожи Высшего качества (Броня 3 на все) со встроенным инфракрасным визором, вокс-бусиной, ребризером и респиратором.

Оружие: нейроперчатка (1к10+10 Р, Бронебойность 8, Токсичное, Разрывное), силовой меч (1к10+15 Э, Бронебойность 6, Сбалансированное, Силовое поле), пистолет «Палач» (Пистолет, 30 м., О/2/-, 1к10+5 В, Бронебойность 4, Обойма 8, Перезарядка – Полное действие, Разрывное *или* 30 м., О/-/-, 1к10 Р, Бронебойность 0, Обойма 6, Перезарядка – Полное действие, Точное, Токсичное), 3 мельта-бомбы (6к10 Э, Бронебойность 12, Взрыв (2), Огненное (Любой, получивший урон от мельта-бомбы, обязан пройти тест Ловкости или загореться)).

Снаряжение: 3 магазина для пистолета «Палач» (каждый включает оба типа боеприпасов), церебральный разъем, комплекс «Страж», магнокуляры, аптечка, пикт-рекордер, вокс-кастер.

Боевые наркотики: часть снаряжения ассасина Эверсор – автоматические вспрыскиватели боевых наркотиков и стимуляторов, призванных увеличить его эффективность. Эти вещества – чрезвычайно сильнодействующие препараты, вводящиеся в организм в чрезвычайно малых дозах, благодаря чему их запаса хватает на очень долгий период автономного существования. В бою, в начале каждого своего хода, Эверсор может получить, по своему выбору, одно из перечисленных ниже преимуществ:

● **Гиперускоритель метаболизма:** в течение этого хода ассасин может совершить два Полных действия, как минимум одно из которых обязано быть Атакующим.

● **Наркотик берсерка:** Эверсор обязан немедленно совершить Натиск. При этом он получает 1к5 дополнительных атак в этом ходу. Все эти атаки получают бонус от Натиска. Кроме того, Эверсор получает особенность Жестокий натиск, увеличивающую урон от всех атак в этом ходу на +3.

● **Автокоагулянт:** Эверсор получает особенность Регенерация (4) в этом ходу.

● **Противошоковый стимулятор:** Эверсор игнорирует всех штрафы от Усталости, Критического урона и Тяжелых ран в этом ходу.

Кроме того, тело погибшего Эверсора взрывается. Считайте это оружием, наносящим 2к10+5 единиц Энергетического урона с особенностями Взрыв (5) и Токсичное. Центр взрыва – место гибель Эверсора.

Губернатор Малакай Весс

Имперский губернатор Малакай Весс правит Цвайханом, небольшим миром-ульем в Мальфийском субсекторе. Большая часть поверхности планеты покрыта водой, отчего на Цвайхане влажный и умеренно-холодный климат. В районе экватора на протяженных, гористых и извилистых континентах расположены четыре города-улья. Впрочем, главная местная достопримечательность – не города, а огромные, окружающие Цвайхан кольца, образовавшиеся из осколков того, что раньше было спутником планеты. Теперь на этих кольцах ведется широкомасштабная добыча полезных ископаемых.

Как губернатор, Весс надзирал за развитием Цвайхана на протяжении большей части последнего столетия. Он проницательный политик, разумный правитель и харизматический лидер, мудро управляющий своими процветающими и обогащающимися подданными. Неудивительно, что жители Цвайхана уважают, почти боготворят своего губернатора.

Однако недавно Администратум определил, что богатые залежи полезных ископаемых в кольцах Цвайхана разрабатываются недостаточно интенсивно, после чего размеры планетарной десятины выросли до чудовищного уровня.

Весс осознал, что это значит – обязанный выплачивать подобную дань Цвайхан превратится в покрытую выработками, загрязненную пустошь, чьи несчастные обитатели будут едва цепляться за выживание. Он не мог позволить подобному произойти и потому поднял восстание.

Профиль губернатора Макалая Весса								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
47	36	33	36	41	46	32	53	60

Движение: 4/8/12/24

Количество ран: 25

Влияние: 52

Мастерские умения: Мастерство в торговле, Мастерство в развлечениях, Мастерство в убеждении.

Умения: Бдительность, Обыденное знание (Империум, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Администратум, Адептус Арбитрес, Торговля, Война)+10, Вождение (Наземный транспорт, Ховер-транспорт), Сбор информации+10, Грамотность, Логика+10, Навигация (Наземная), Ученое знание (Бюрократия, Правосудие, Тактика Империалис)+10, Проницательность, Технология.

Героические таланты: Предусмотрительный разум, Истинный лидер, Эксперт по оружию ближнего боя, Град ударов.

Таланты: Декаданс, Хорошая репутация (Силовики, Жители ульев, Средний класс, СПО, Жители планеты (Цвайхан), Рабочие), Стальные нервы, Две руки (Дальний бой), Равный (Адептус Арбитрес, Администратум, Силовики, Правительство, Жители ульев, Средний класс, Знать, СПО, Жители планеты (Цвайхан), Рабочие), Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Стаб), Серый кардинал, Печать судьбы (3), Глас народа, Член каликсидской элиты.

Особенности: «Вперед, за губернатора!»*, Тактический гений**

Оружие: плазменный пистолет образца «Риза» (Пистолет, 30 м. О/2/-, 1к10+6 Э, Бронебойность 6, Обойма 10, Перезарядка – 3 Полных действия, Перегрев), силовой меч (Оружие ближнего боя, 1к10+8 Э, Бронебойность 6, Сбалансированное, Силовое поле).

Броня: легкий панцирь силовика (Торс 5, Руки 5, Ноги 5).

Снаряжение: униформа (одежда Высшего качества), личный микро-вокс, бионический глаз Высшего качества, отражающее поле Высшего качества.

*** «Вперед, за губернатора!»:** солдаты обожают своего губернатора и готовы идти за ним куда угодно и умирать, защищая его. В начале своего хода, Весс может потратить очко Судьбы для того, чтобы дать всем своим союзникам, сражающимся в этом бою, способность вызывать Праведную ярость до конца своего следующего хода.

** **Тактический гений:** Весс отлично умеет командовать своими людьми. В качестве Частичного действия он может предпринять Средний (+0) тест Командования. За каждую ступень успеха этого теста один из союзников губернатора может немедленно передвинуться на Половинную дистанцию своего рейтинга Движения. В своем следующем ходу все передвинувшиеся таким образом все ещё имеют Полное действие.

Применение Малакая Весса

Малакай Весс – уникальный противник. Он не хаосопоклонник, не ксенос и, в принципе, даже не еретик. Скорее всего, многие игроки будут сочувствовать губернатору Цвайхана и понимать его мотивы. Таким образом, решение о том, что с ним делать (и надо ли что-то вообще делать) не дастся агентам Трона легко. Однако если Весса не остановить, весь его мир будет сожжен – Империум обязан жестоко подавить восстание. Возможно, это единственный способ предотвратить распространение сепаратизма на весь субсектор.

Конечно, справиться с Вессом будет нелегко, ведь даже его планы неизвестны агентам Трона. Весс очень скрытен, хотя утаить приготовления к планетарному мятежу невозможно. Поставки оружия, мобилизация Сил Планетарной Обороны, тихое устранение местных арбитров – все это предвестники грядущей бури. Когда игроки сложат все кусочки мозаики вместе, им придется принимать решение.

Сам по себе Весс не представляет огромной опасности. Его сила – в его популярности на Цвайхане и преданности ему местных СПО. Персонажи, что попытаются напасть на него, быстро поймут, что оказались один на один с целой армией. Весс не будет пытаться лично сражаться с агентами Трона, предоставив это сотням или тысячам обычных солдат и элитных подразделений.

Если у игроков нет своей личной армии, им придется проявить хитроумие, чтобы добраться до Весса. Кроме того, самого губернатора всегда сопровождают его телохранители – Защитники, которые непременно встанут между своим господином и опасностью, приняв удар на себя и позволяя губернатору командовать из-за их спин.

СПО Цвайхана

Для введения в игру солдат СПО Цвайхана, используйте профиль силовика из «Базовой книги правил», со следующими изменениями:

Дополнительные умения: Обыденное знание (Война), Уклонение.

Дополнительные таланты: Основное оружие (Лаз), Пистолеты (Лаз), Стальные нервы.

Снаряжение: гвардейская флак-броня (все по 4), лазган (100 м., О/З/-, 1к10+3 Э, Бронебойность 0, Обойма 60, Перезарядка – Полное действие, Надежный), нож (1 м., 1к5+3 Р, Примитивное), 3 дополнительных батареи, вокс-бусина, фонарик, респиратор

Защитники Цвайхана

Для введения в игру Защитников Цвайхана, используйте профиль силовика из «Базовой книги правил», со следующими изменениями:

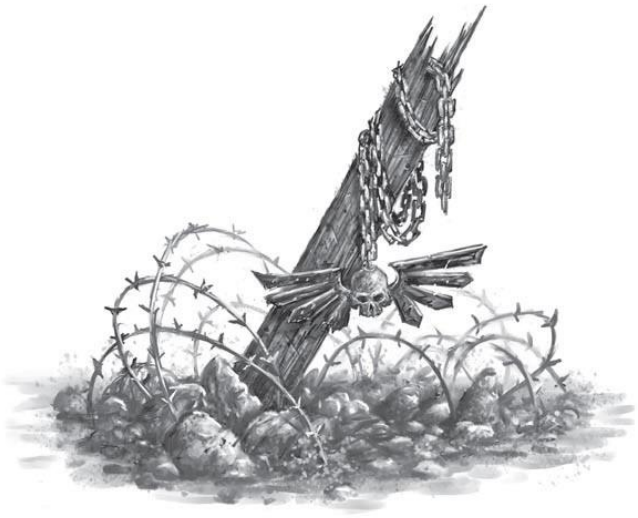
Характеристики: увеличьте Ближний бой и Дальний бой на +10, а Силу и Силу Воли – на +5.

Количество ран: увеличьте количество ран на +4.

Дополнительные умения: Обыденное знание (Война), Уклонение, Допрос, Проницательность+10.

Дополнительные таланты: Основное оружие (Лаз), Пистолеты (Лаз), Пресыщенный, Стальные нервы, Быстрое выхватывание.

Снаряжение: панцирный доспех штурмовиков (см. главу VI), хеллган, лазпистолет (30 м., О/-/-, 1к10+2 Э, Бронебойность 0, Обойма 15, Перезарядка – Полное действие, Надежный), мононож (1 м., 1к5+4 Р, Бронебойность 2), заплечный блок питания, 2 фраг-гранаты (3*БС, 2к10 В, Бронебойность 0, Взрыв (4)).



Магос Ватек

Магос Ватек – преступник, за которым охотиться культ Механикус. Техножрецы не спешат делиться сведениями о том, кто этот еретех и кем он был и чем занимался, до того как выступил против власти Марса и всего Империума. Считается, что он служил на флоте архимагоса Туле, и повстречался в тёмных глубинах космоса с кем-то, что свело его с ума. Ныне магос Ватек – изгой, преследуемый Инквизицией и культом Машины.

Цели Ватека отлично известны Святым Ордосам (что, правда, не делает его менее опасным). Еретех одержим поиском способа сохранять жизнь в уже мертвых тканях. Преследуя эту цель, безумец подробно изучил множество совершенно запретных и еретических технологий, некоторые из которых старше самого Империума и древнее некоторых ксенорас. Тысячи имперских граждан погибли от его мерзких экспериментов или, что ещё хуже, получили отвратительную и ужасную «не-жизнь». Неудивительно, что Инквизиция считает Ватека опаснейшей угрозой, которую необходимо преследовать до самых темных уголков Каликсиды и уничтожить любой ценой. В своем рвении Святые Ордосы уступают только культу Механикус, десятки ликвидационных команд которого постоянно преследуют безумного еретеха.

Применение магоса Ватека

Магос Ватек – архетипичный сумасшедший ученый, безумный гений, готовый пожертвовать всем и вся, чтобы добраться до скрытых от него тайн. Поэтому, он часто работает в самых темных глубинах ульев или на далеких, захолустных планетах с очень слабым присутствием имперских организаций, где его никто не может побеспокоить. Ватек – одиночка, который никогда не сотрудничает с планетарными преступными группировками или бандами – он не разделяет ни их целей, ни мотиваций, да и сами преступники не могут дать ему новых зацепок в его исследованиях, а больше беглого магоса не интересует ничего.

Но это вовсе не значит, что Ватек одинок и уязвим. Он – бывший магос и непременно наполнит свои лаборатории разнообразными защитными системами, начиная с лазерных растяжек для мин и заканчивая целой армией сервиторов и оживленных трупов, который он готов отправить в бой против своих врагов.

Профиль магоса Ватека								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	50	40	55	21	58	32	60	17

Движение: 2/4/6/12

Количество ран: 36

Влияние: 45

Мастерские умения: Мастерство в обыденном знании, Мастерство в криптографии, Мастерство в вождении, Мастерство в запретном знании, Мастерство в языкознании, Мастерство в пилотировании, Мастерство в ученом знании, Мастерство в технологии, Варп-мастерство.

Умения: Допрос+20, Запугивание+20, Безопасность+10

Героические таланты: Эксперт по основному оружию, Зов металла, Предусмотрительный разум, Воплощение Машины, Антигравитация, Невероятная стойкость, Родство с машиной, Эксперт по оружию ближнего боя, Ментальная преграда, Эксперт по пистолетам, Чистота Машины, Глас Омниссии.

Таланты: Кукловод*, Тяжелое оружие (Огненное, Лазерное, Стаб), Чуткий сон, Мастер-хирургеон, Паучьи лапы**, Стремительная атака, Печать судьбы (3), Две руки (Ближний бой), Две руки (Дальний бой).

Таланты Влияния: Враг (Адептус Механикус, Адептус Арбитрес, Инквизиция), Равный (Безумцы).

Особенности: Автостабилизация, Бронированный, Страх (2), Потусторонний, Машина (5), Имплантаты Механикус, Регенерация (4), Сверхъестественная Выносливость (*2).

Броня: 7 по все тело (включая броню от особенностей Машина (5) и Бронированный)

Примечание переводчика: авторы противоречат сами себе. Ватек имеет таланты Машина (5), Бронированный и Воплощение Машины. Талант Бронированный дает 2 очка брони на все тело. Талант Машина (5) дает 5 очков брони на все тело. Воплощение Машины дает 7 очков брони на все тело, ***заменяя*** *эффект от таланта Машина. Таким образом, Ватек, благодаря Воплощению Машины должен иметь 7 очков брони и ещё 2 – от особенности Бронированный, итого 9.*

Оружие: когти-скальпели (считаются силовыми клинками – 1к10+7 Э, Бронебойность 6, Силовое поле), автопистолет «Потрошитель» (Пистолет, 25 м., О/-/6, 1к10+2, Бронебойность 3, Обойма 50, Перезарядка – 2 Полных действия, Спаренное, Разрывное, Токсичное).

Снаряжение: прорицающий массив Хорошего качества, кибернетические имплантаты зрения и слуха Хорошего качества (также считаются оптическим прицелом, фотовизором Хорошего качества и встроенной вокс-бусиной), кортикальный имплантат Хорошего качества, серворука, оружейный мехадендрит, плазменный резак, медицинский мехадендрит, два ремесленных мехадендрита, метаимпульсное устройство Хорошего качества, генератор Саркозановых волн.

* **Кукловод:** Ватека постоянно сопровождают 1к10+10 сервиторов. Это боевые, орудийные и тяжелые ремонтные сервиторы, набранные в равной пропорции. Они находятся под прямым управлением Ватека и будут защищать его даже ценой своей жизни. Если Ватек становится целью дистанционной атаки, он может, в качестве Реакции, предпринять Средний (+0) тест Интеллекта. В случае успеха, один сервитор, выбранный Ватеком из числа тех, что находятся не более чем в трех метрах от него, передвигается и заслоняет своего хозяина от атаки (если на пути нет никаких препятствий). Атака попадает по сервитору вместо Ватека (наносит тот же урон).

** **Паучьи лапы:** в каждом ходу Ватек может потратить свою Реакцию, что атаковать врага одним из своих мехадендритов. В этом случае любой способный стрелять мехадендрит может вести огонь по любому из противников Ватека в ближнем бою без штрафов.

Генератор Саркозановых волн: Ватек встроил это еретическое и кощунственное устройство в свой торс. Оно излучает странную ауру (и издает странные и пугающие замогильные стоны) и сохраняет его пораженные некрозом ткани в какой-то жуткой форме не-жизни. Генератор Саркозановых волн предоставляет Ватеку особенности Потусторонний, Страх (2), Регенерация (4) и Сверхъестественная Выносливость (*2), которые уже включены в его профиль. Кроме того, один раз за раунд, потратив очко Судьбы, Ватек может вернуть к жизни количество уничтоженных сервиторов, равное его Бонусу Силы Воли. «Воскрешаемые» сервиторы должны находиться в пределах 20 метров от Ватека. Несчастные, которые не повезло быть возвращенными к жизни таким образом, превращаются в неуклюжие, жутко извращенные пародии на самих себя. Все возрожденные Ватеком находятся в его подчинении. При этом они восстанавливают все потерянные раны и сохраняют то оружие и снаряжение, что было у них перед смертью. Их «не-жизнь» длиться до конца боя. Каждое существо может быть возвращено к жизни таким образом только один раз.

Зашлун, повелительница Бледной толпы

Для обычных граждан Империума мутант – презренное и ненавистное существо. Наиболее воинственные из пуритан и вовсе требуют полного их уничтожения. Более милосердные предоставляют несчастным искупить свои грехи трудом во славу Бога-Императора и используют их как рабочую силу. Впрочем, отнюдь не все мутанты рады подобной жизни, и их восстания по праву считаются одними из самых жестоких войн, что ведет Империум.

Зашлун – плод одного из таких восстаний, войны на мире-улье Тренч. Группа мутантов, известная как Укутанные повелители, подняли бунт тысяч угнетаемых собратьев и превратили их неорганизованные банды в устрашающее войско – Бледную толпу. Когда восстание началось, Зашлун была ещё маленькой девочкой-мутанткой, трудящейся в Пепельных норах Тренча. Она всем сердцем поддержала эту войну и вскоре присоединилась к Бледной толпе.

Несмотря на растущие потери, Империум вливал все больше сил, людей и ресурсов в подавление этого восстания и постепенно топил Бледную толпу в крови. Вскоре за дело взялись и агенты Инквизиции – им удалось организовать раскол среди Укутанных повелителей и натравить их друг на друга. В этой кровавой бойне выжили очень немногие из повелителей, но Зашлун была в их числе. Она покинула планету на корабле, что захватили её верные последователи.

С тех пор ненависть Зашлун к человечеству и её страстное желание помочь своим угнетенным собратьям только росли. Она путешествовала по многим мирам сектора, сея вражду и раздор. Она мечтает о том миге, когда мутанты займут место людей, а все люди Каликсиды окажутся на тех самых кострах, на которых они раньше сжигали её товарищей по несчастью.

Применение Зашлун

Главная цель Зашлун – устроить восстание, подобное тренчскому на одном из крупных миров-ульев Каликсиды – Мальфи, Соломоне или даже Синтилле. Тренчское восстание превратило её родину в выжженную пустошь, и Зашлун хочет сотворить то же самое с другими мирами Империума.

Зашлун полагается на мутантов, составляющих низший класс имперского общества – потому она предпочитает действовать на мирах-ульях, где эти отбросы особенно многочисленны. Страстные речи повелительницы зачастую убеждают немалую часть слушателей присоединиться к делу. Заручившись поддержкой мутантов, Зашлун начинает готовить из них боевые и диверсионные отряды. Она позволяет своим подчиненным мелкие набеги на участки планетарных силовиков, дома незначительных чиновников или общественные здания, давая своей будущей армии набраться опыта. И когда это случится, Зашлун начнет массированные атаки на участки арбитров, храмы Экклезиархии, казармы СПО и шпили знати. Эти нападения должны быть стремительны, подавляющи и повсеместны, чтобы враги не смогли перегруппироваться и дать отпор. Если мутанты сумеют быстро смять обороняющихся и закрепиться на захваченных позициях – у них будет шанс подготовиться к ответному удару Империума. Таким образом, первые сутки боев – это время, когда решается судьба всего восстания.

Зашлун любит своих последователей так же сильно, как ненавидит все человечество, и готова на все, чтобы защитить своих собратьев. Это может привести её к гибели, если хитроумные агенты Трона сами нападут на мутантов, надеясь заманить Зашлун в западню. В бою её сопровождают верные телохранители (2к5 громил-мутантов с цепными топорами, подробнее о которых см. книгу «Последователи Тёмных богов»). Укутанная повелительница не боится боя, но ценит свою жизнь, пытается сохранить её, если это возможно, и отступит, если дела пойдут совсем плохо.

Памятуя о произошедшем на Тренче, Зашлун относиться к Инквизиции со страхом и невольным уважением. Если она узнает, что агенты Трона работают против неё, она вполне готова бросить подготовку восстания и исчезнуть, чтобы попробовать в другой раз, на другой планете.

Профиль Зашлун								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
41	45	48	37	49	52	47	61	55

Движение: 4/8/12/24

Количество ран: 35

Влияние: 31

Мастерские умения: Мастерство в атлетике, Мастерство в убеждении, Мастерство в обыденном знании, Мастерство в расследованиях, Мастерство в наблюдении, Мастерство в темных делах, Мастерство в скрытности.

Умения: Химия+10, Шифры (Бледная толпа), Взрывотехника+10, Вождение (Наземный транспорт), Оценка, Запретное знание (Культы, Мутанты, Псайкеры)+20, Медика, Пилотирование (Гражданские суда), Тайный язык (Бледная толпа, жаргон мутантов), Выживание+20.

Героические таланты: Великолепный фехтовальщик, Истинный лидер, Всегда настороже, Ментальная преграда, Эксперт по оружию ближнего боя, Эксперт по пистолетам, Каменное сердце, Эксперт по метательному оружию, Безграничная ненависть, Мастер боя без оружия.

Автопистолет «Потрошитель»

«Потрошитель» – пистолет, на нескольких мирах запрещенный эдиктом Арбитрес, несмотря на свою чрезвычайную популярность в криминальных кругах (или, скорее, именно из-за неё). Называемое также «штурмболтером для бедных», это оружие представляет собой два автопистолета, закрепленных на запястье стрелка, и приспособленными для ленточного питания боеприпасами из носимого на бедре или спине контейнера. Патроны для «Потрошителей» намеренно сделаны напоминающими боеприпасы святых болтеров. Каждая из этих разрывных пуль имеет бронебойный наконечник и заполнена внутри токсичным гелем. Подобные боеприпасы непросто достать, но мучительная смерть, которой умирают их жертвы, делает «Потрошители» весьма популярными в криминальных кругах.

Запястное крепление: человек, использующий в бою «Потрошитель» сохраняет свои руки свободными.

Таланты: Мягкое падение, Стрельба от бедра, Спринт, Верный удар, Стремительная атака, Две руки (Ближний бой), Две руки (Дальний бой), Печать судьбы (3).

Особенности: Страх (1), Улучшенное природное оружие, Повелительница Бледной толпы, Сверхъестественная Ловкость, Мутации (см. ниже).

Оружие: улучшенное природное оружие (извивающиеся щупальца, 1к10+4 У, Бронебойность 0, Разрывное, Токсичное*), цепной меч (1к10+6 Р, Бронебойность 6, Сбалансированное, Разрывное), автопистолет «Потрошитель» (Пистолет, 25 м., О/-/6, 1к10+2, Бронебойность 3, Обойма 50, Перезарядка – 2 Полных действия, Спаренное, Разрывное, Токсичное) или ручной огнемет (Пистолет, 10 м., О/-/-, 1к10+4 Э, Бронебойность 2, Обойма 2, Перезарядка – 2 Полных действия, Огненное).

Мутации: чудовищно извращенное тело Зашлун предоставляет ей следующие преимущества:

● **Извивающийся ужас:** левая рука Таинственной повелительницы – это жуткое месиво из переплетающихся щупалец, покрытых колючими, ядовитыми присосками. Это предоставляет Зашлун Улучшенное природное оружие. Когда она тратит Полное действие на то, чтобы нанести две атаки этими щупальцами (за счет таланта Стремительная атака), она удваивает его действие, нанося четыре атаки. Если Зашлун прибегает к Стремительной атаке, применяя любое другое оружие, она совершает только две атаки. Зашлун может придать любой атаке своим Природным оружием особенность Токсичное, если хочет.

● **Отвратительная ловкость:** тело Зашлун (и особенно левая рука) тошнотворно гибки и проворны, а её реакция куда выше, чем у любого нормального человека. Это представляет ей особенность Сверхъестественная Ловкость (*2) и бонус +20 к тестам Лазанья, Плавания и Захвата.

● **Повелительница Бледной толпы:** среди мутантов слово Зашлун – закон. Её вдохновляющие речи способны повергнуть слушателей в чудовищное неистовство, что превратит их в безумных, неостановимых берсерков. Используя свой героический талант Безграничная ненависть, для того, чтобы дать Ненависть своим последователям, она может потратить очко Судьбы, чтобы до конца её следующего хода все, получившие Ненависть (а также она сама) получили +2 к броскам на Урон в ближнем бою и игнорировали любые штрафы к Характеристикам (например, от Усталости или Критического урона).

Противники Ордо Маллеус

Демоны и другие создания Варпа – главный враг Ордо Маллеус. Ниже приведено описание нескольких существ, справиться с которыми будет непросто даже опытному агенту Трона.

Вестник Кхорна

Кхорн не привык считать своих подданных – ведь ему служат бессчетные демонические орды. Кровопускатели, гончие, джаггернауты и многие другие создания готовы вести вечную войну во славу Кровавого бога. Но даже в неисчислимых рядах воинства Повелителя Черепов встречаются те, что превосходят остальных своей яростью и мастерством настолько, что сам Кровавый бог обращает к ним свой взгляд и делает их своими вестниками.

Вестники Кхорна – глашатаи резни и посланники самой смерти. Очень немногие смертные воины могут сравниться с ними в мастерстве боя. Но эти смертоносные создания, уступающие в ярости и умении лишь чудовищным кровожадам, – больше, чем просто устрашающие противники. Они – символы, творения самого Кхорна, и одно лишь их присутствие подстегивает других демонов к ещё большему кровопролитию.

Вестники Кхорна выше и крупнее своих младших собратьев – кровопускателей – закованы в пропахшие гарью медные доспехи и сражаются огромными клинками. Самые могущественные вестники приручают бешеных джаггернаутов и едут в бой на этих чудовищных скакунах.

В отличие от младших демонов, вестники обладают некоторой свободой действий, но отнюдь не свободой воли. Несмотря на это, зачастую именно они ведут в бой кровопускателей и других слуг Кхорна и даже командуют демоническими вторжениями, если рядом нет ни одного кровожада. Но все это никогда не мешает им сражаться на острие каждой атаки, стремясь пролить больше крови во имя своего господина.

Профиль вестника Кхорна								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
65	11	59	45	40	37	53	50	18

Движение: 4/8/12/24

Количество ран: 30

Умения: Командование+20, Бдительность+10, Психическое чутьё+10, Поиск, Язык (Любой)

Таланты: Молниеносные рефлексы

Особенности: Жестокий натиск, Демонический (БВ – 8), Демоническое присутствие, Посланник Трона Черепов*, Ночное зрение, Страх (3), Потусторонний, Улучшенное природное оружие (Клыки и когти), Слуга бойни*, Сверхъестественная Сила (*2), Варп-нестабильность.

*** Посланник Трона Черепов:** вестника Кхорна всегда (если Мастер не укажет обратного) сопровождает 2к10 младших демонов Кхорна, например кровопускателей. Эти демоны получают особенности Мастер клинков и Жестокий натиск до тех пор, пока видят вестника (если до сих пор не имели этих талантов).

*** Слуга бойни:** вестник Кхорна может явиться в мир только на месте жестокого кровопролития, на котором уже присутствует значительное количество других демонов. Кроме того, все эффекты Критического урона, как-то связанные с кровью (например, требующие теста Ловкости, чтобы не поскользнуться на ней) неприменимы к созданиям Кхорна.

Броня: опаленные медные доспехи (7 очков Брони на Торсе, Ногах и Руках)

Оружие: адский топор (2к10+12 Р, Бронебойность 3, Громоздкое) или два адских клинка (1к10+10 Р, Бронебойность 2, Сбалансированное), клыки и когти (1к10+10 Р, Бронебойность 0)

Марбас, Повелитель перемен

В самых старых и глубоких архивах Трезубца можно найти хроники, повествующие о приходе Инквизиции в сектор Каликсида вместе с войсками крестового похода. Летописи рассказывают о том, как Святые Ордосы следили за чистотой и верностью крестоносцев и как сражались с самыми страшными врагами человечества. Одна из этих книг говорит о противостоянии Инквизиции и тёмной сущности, известной как Марбас, Повелитель перемен.

Согласно этим записям, Марбас был великим демоном Тзинча, бога Хаоса, покровительствовавшего интригам, колдовству и мутациям. Неизвестные причины побуждали это существо упорно действовать против крестового похода, вдохновляя непокоренные миры на сопротивление, а умиротворенные – на неповиновение. Инквизиция пыталась выследить и убить Марбаса на множестве миров в то время, пока его агенты и поклоняющиеся ему культисты повсюду несли смерть и разрушение. Наконец, Марбас был уничтожен на Мальфи, когда охотник на демонов Заалин самоотверженно протаранил шпиль улья, в котором находился Повелитель перемен, своим боевым катером. В момент удара соратники Заалина успешно провели ритуал изгнания, отправивший Марбаса в Варп на тысячу лет и один день.

Со временем, про этого демона забыли, и внимание Святых Ордосов привлекли другие проблемы. Но Марбас ничего не забыл. Веками он холил и лелеял свою злобу на каликсидскую Инквизицию. Теперь, когда время его изгнания подошло к концу, демон готовиться вновь залить весь сектор кровью и пламенем.

Планы мести

Мысли и желания демона непостижимы для смертных, но у Марбаса есть вполне понятная мотивация – месть. Повелитель перемен жаждет возмездия, и хоть его победителей уже давно нет в живых, демон готов обрушить свою кару на весь Каликсидский конклав.

Это кажется почти невыполнимой задачей, но Марбас движется к ней медленно, но неостановимо с поистине злодейской скрупулезностью существа, у которого есть вечность для того, чтобы воплотить свои мечты в реальность. Все порождения Тзинча по своей природе – интриганы и махинаторы, но Марбас превосходит даже своих сородичей. Он уже посеял тысячи зерен для будущих, казалось бы, совершенно не связанных друг с другом, противоречивых заговоров и протянул по всему сектору тысячи нитей. Конечная цель Марбаса известна лишь ему одному, и горе его врагам.

Профиль Марбаса, Повелителя перемен								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
54	72	63	72	45	99	45	81	45

Движение: 5/10/15/30

Количество ран: 180

Влияние: 81

Мастерские умения: Мастерство в торговле, Мастерство в обыденном знании, Мастерство в криптографии, Мастерство в убеждении, Мастерство в запретном знании, Мастерство в языкознании, Мастерство в ученом знании, Варп-мастерство.

Умения: Бдительность, Обман+20, Уклонение, Внимательнсть+20, Поиск.

Героические таланты: Предусмотрительный разум

Таланты: Мастер клинков, Мастер рукопашной, Ненависть (Инквизиция), Молниеносная атака, Сопротивление (Психосилы), Стремительная атака, Могучий разум.

Особенности: Демонический (БВ – 21), Демоническое присутствие*, Ночное зрение, Страх (4), Летун (10), Потусторонний, Улучшенное природное оружие (Когти и клюв), Сверхъестественная Сила (*2), Сверхъестественный Интеллект (*3), Варп-нестабильность.

*** Демоническое присутствие:** все, находящиеся в пределах 25 метров от Марбаса, чувствуют, что они – всего лишь игрушки в руках существа, чье могущество они не смогут даже осознать. Все, находящиеся в этой зоне, получают штраф -20 на тесты Силы Воли. Кроме того, каждый, первый раз входя в эту зону, должен преуспеть в Простом (+10) тесте Выносливости или получить одну случайную Малую мутацию.

Оружие: когти и клюв (1к10+12 Р, Разрывное), Посох Судьбы (2к10+14 У, Разрывное, Варп-оружие).

Великий прорицатель: Меняющий пути, творя демонов по своему образу и подобию, делает их хитрецами и интриганами. Такие порождения Тзинча всегда имеют план действий на любой случай. Один раз за бой, Марбас может мгновенно призвать количество младших демонов Тзинча (ужасов, огневиков или других, служащих Меняющему пути), равное своему Бонусу Интеллекта.

Несравненный колдун: Марбас владеет всеми Малыми, обычными и Высшими психосилами (за исключением Погибели демонов и Погибели ведьм), всеми Младшими и Старшими Арканами и может использовать их так, как если бы имел Пси-рейтинг 9. Если Марбас выбрасывает 9 при броске кубов на Проявление силы, он не кидает по таблице Варп-феноменов, а вместо этого получает один лишний уровень Переполнения психосилы (такой дополнительный уровень может быть лишь один, вне зависимости от количества выпавших девяток).

Кроме того, Марбас может использовать уникальную психосилу Стрела перемен (см. ниже)

Порождение судьбы: Тзинча называют Архитектором судеб и говорят, что знает будущее всего сущего. Марбас, слуга Тзинча, не имеет очков Судьбы. Однако, всякий раз, когда кто-либо в бою с ним тратит очко Судьбы, Марбас, в следующем своём ходу получает такое же преимущество, какое получил потративший очко Судьбы (например, если аколит тратит очко Судьбы, чтобы восстановить 1к10 ран, то Марбас тоже восстанавливает себе 1к10 ран в своем следующем ходу). Марбас должен получить это преимущество в своем следующем ходу или вообще не получить его. Если в течение одного раунда сразу несколько врагов тратят очки Судьбы, Марбас получает только один из эффектов (он сам выбирает какой). Марбас не может таким образом получать преимущества от очков Судьбы, потраченных с помощью Чистой веры или подобных способностей.

Однако, если в присутствии Марбаса кто-либо был вынужден сжечь очко Судьбы, Марбас немедленно получает 2к10 ран, от которых не спасает Бонус Выносливости.

Применение Марбаса

Марбас – настоящий гений зла, кукловод, дергающий за ниточки тысяч марионеток. Он любит манипулировать своими врагами и делать грязную работу чужими руками - поэтому Мастеру не стоит вводить этого демона как злодея сразу же. Позвольте ему оставаться противником, действующим издали. Пусть игроки начнут подозревать его существование лишь спустя несколько приключений.

Марбас – демон Тзинча и предпочитает действовать через культистов, что поклоняются его богу. Организации вроде Зверинца (подробнее про Зверинец см. книгу «Последователи Тёмных богов») подойдут идеально. Кроме того, планы Марбаса настолько запутаны и сложны, что практически непостижимы для смертного – именно поэтому этот демон отлично подойдет на роль злодея в любом сюжете, даже, казалось бы, совершенно не связанном с уничтожением каликсидской Инквизиции.

Когда игроки уничтожат культ или другую подобную организацию, Мастер может подкинуть им пару указаний на то, что деятельностью побежденных стояла какая-то иная сила. Учитывая ненависть Марбаса к Инквизиции, он наверняка прикажет своим прислужникам напасть на агентов Трона, и не сметь прятаться и убегать. Обычно игроки ничего иного от культистов и не ждут, но вы, как Мастер, можете намекнуть, что тут замешано нечто большее, чем просто больной разум фанатика.

Однако даже если игроки осознают, что к их злоключениям приложил руку Марбас, им придется ещё немало постараться, чтобы узнать побольше об этом существе и понять, кто он такой. Если они окажутся достаточно отважны, чтобы в открытую противостоять демону, наилучшим вариантом будет устроить финальное сражение в самом старом и всеми забытом секторе улья на Мальфи (впрочем, теоретически, бой с Повелителем перемен может произойти где угодно). В нужном месте агенты Трона и столкнуться с Марбасом, призванным в реальный мир его самыми верными культистами и окруженного преданными последователями – как людьми, так и демонами.

Стрела перемен *(Bolt of Change)*

Величайшие из демонов Тзинча способны поражать своих врагов сгустками чистого Хаоса, заставляя их плоть извиваться в пароксизме мутации.

Порог: 27

Поддержание: Нет

Дистанция: 45 метров

Это психическая дистанционная атака. Любая цель, пораженная Стрелой перемен, должна преуспеть в Очень Сложном (-30) тесте Силы Воли или получить одну случайную постоянную мутацию. Если цель проваливает это тест на пять или больше ступеней, она превращается в скулящее отродье Хаоса и считается убитой.

Переполнение: за каждые 9 очков, на которые Марбас превзошел Порог, он может атаковать Стрелой перемен одну дополнительную цель.

Противники Ордо Ксенос

Члены Ордо Ксенос вынуждены иметь дело с враждебными человечеству пришельцами, которые воспринимают весь Империум как добычу или, что ещё хуже – как разменную монету в своих таинственных планах.

Экзарх Яростных мстителей

Прославленные аспектные воины – основа армии эльдар. Эти несравненные бойцы воплощают в себе различные ипостаси Каина, эльдарского бога войны. Яростные мстители – самые известные среди них. Это идеальные солдаты, благородные воины и безжалостные противники. Яростные мстители легко умеют приспосабливаться к самым разным условиям и способны быть, как элитными специальными отрядами, так и основой всего воинства.

Командиры аспектных воинов называются экзархами. Если каждый аспектный воин – воплощение определенного стиля боя, то каждый экзарх – его идеальное воплощение, и экзархи Яростных мстителей – не исключение. Они – великолепные бойцы и несравненные лидеры, под руководством которых воинство эльдар расправляется с врагами безо всяких усилий. Яростные мстители привыкли приспосабливаться к условиям боя, экзархи – создавать их.

Подобные командиры и вооружены лучше, чем рядовые бойцы. Оружие экзарха куда более впечатляюще, а их доспехи способны выдержать больший урон, не теряя при этом своей легкости и гибкости. Одни вооружаются сюрикенными катапультами, другие полагаются на загадочные устройства, призванные укрыть защитным полем весь отряд, третьи сражаются легендарными мечами Ярости.

Мерцающий щит

Рейтинг поля: 30

Вес: 1,7 кг

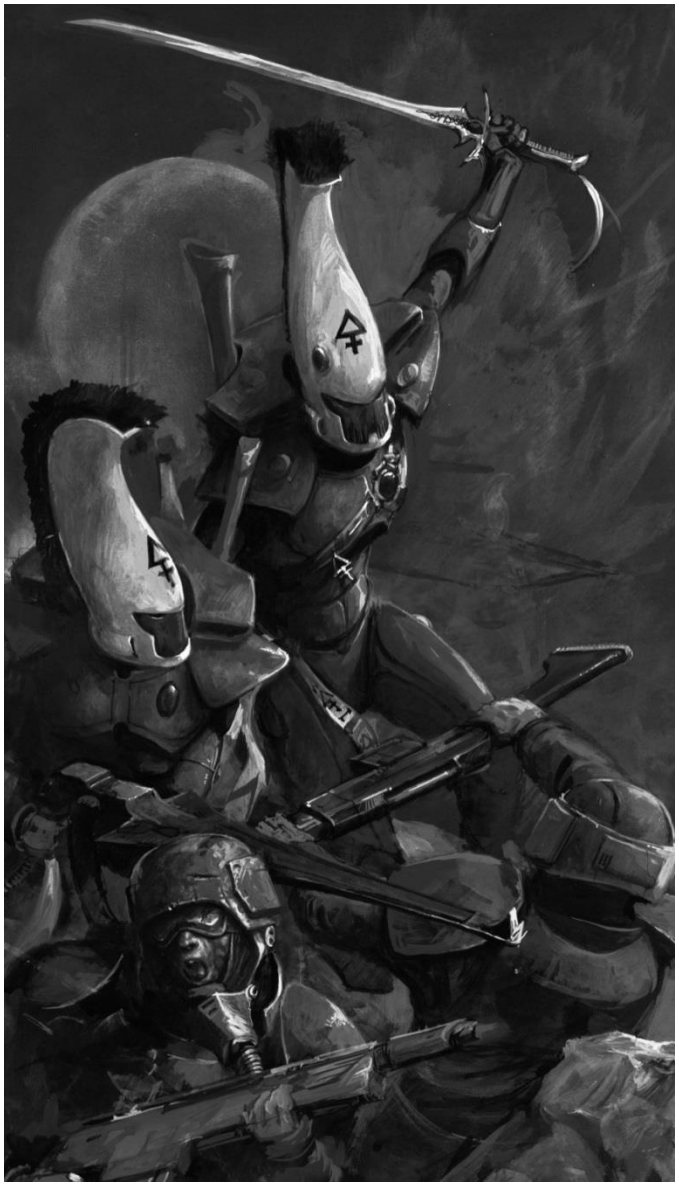
Мерцающие щиты эльдар – это небольшие устройства из призрачной кости, которые надеваются на руку. Они способны генерировать поле, окутывающее как носителя, так и находящихся рядом с ним воинов и защищающее их от стрелковых и даже психических атак.

Мерцающий щит работает так же, как защитное поле (см. в главе VI), но с некоторыми исключениями. Во-первых, благодаря невероятному мастерству эльдар, изготовивших его, он не может перегрузиться. Во-вторых, поле, создаваемое щитом, действует на всех, кто находится в радиусе пяти метров от самого устройства, но только от стрелковых и наносящих урон психических атак, исходящих из-за границ самого поля.

Меч ярости

Меч ярости – это и оружие, и символ власти и положения экзарха Яростных мстителей. В лезвие этих сотворенных из призрачной кости мечей, рядом с рукоятью, встраивают маленький камень душ, что проникает в разум своей жертвы, так же как клинок проникает в её тело.

Получив урон от удара мечом Ярости, противник должен преуспеть в Среднем (+0) тесте Силы Воли или дополнительно получить 2к10 ран, от которых не спасает ни Броня, ни Бонус Выносливости. Меч Ярости – это всегда оружие Высшего качества, что предоставляет бонус +10 к навыку Ближнего боя и +1 к Урону (это улучшение уже включено в профиль оружия). Кроме того, меч Ярости нельзя уничтожить силовым полем другого оружия.



Профиль экзарха Яростных мстителей								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
60	60	32	33	52	44	42	49	41

Движение: 5/10/15/30

Количество ран: 20

Мастерские умение: Мастерство в атлетике.

Умения: Командование+20, Взрывотехника, Вождение (Военная техника), Запретное знание (Ксеносы), Медика, Пилотирование (Военные суда), Ученое знание (Легенды), Проницательность, Поиск, Бесшумный шаг+10.

Героические таланты: Святой стрелок, Великолепный фехтовальщик, Истинный лидер, Невероятная ловкость.

Таланты: Мягкое падение, Отразить стрелу, Плечом к плечу, Экзотическое оружие (Сюрикенная катапульта мстителей, сюрикенный пистолет), Дальновидность, Обостренные чувства (Зрение, Слух), Подскок, Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое), Мгновенная реакция, Спринт.

Особенности: Сверхъестественная Ловкость (*2)

Оружие: сюрикенная катапульта мстителей (80 м., О/3/10, 1к10+4 Р, Бронебойность 4, Обойма 30, Перезарядка – Полное действие, Надежное, Разрывное) и одно из нижеперечисленного:

● Вторая **сюрикенная катапульта мстителей** (экзарх получает штраф всего -10, если стреляет из сюрикенной катапульты, держа её одной рукой)

● **Силовой меч** (1к10+8 Э, Бронебойность 5, Сбалансированное, Силовое поле) и **мерцающий щит** (см. ниже)

● **Меч ярости** (см. ниже)

Броня: инкрустированный доспех аспектного воина (7 очков Брони). Экзарх в этом доспехе не получает штрафов на тесты Скрытности и Бесшумного шага.

Шторм клинков и оборона: экзарх Яростных мстителей может в качестве Свободного действия заявить применение одной из двух тактик. Каждая тактика оказывает эффект на самого экзарха и число находящихся рядом союзных Яростных мстителей, равное удвоенному Бонусу Интеллекта экзарха. Каждую тактику можно применить один раз за бой.

● **Шторм клинков:** обнаружив слабые места противников, экзарх приказывает своим воинам отбросить прочь привычное им хладнокровие и обрушить на врага настоящую бурю сюрикенов. До начала следующего хода экзарха все Яростные мстители, находящиеся под действием этого приказа (см. выше), стрелявшие из сюрикенных катапульт или сюрикенных пистолетов Короткой или Длинной очередью и пробросившие тест на Дальний бой, получают две дополнительные ступени успеха.

● **Оборона:** видя наступающего врага, экзарх приказывает мстителям нанести стремительный контрудар. До начала следующего хода экзарха любой, кто пытается атаковать находящихся под действием его приказа Яростных мстителей, получает штраф -25 на навык Ближнего боя.

Мятежный надзиратель

На имперских мирах у границ Бездны Асироф рассказывают истории о жутких ходячих червях, кошмарных тварях, что приходят из глубин Бездны для того, чтобы убивать живых и пировать на их трупах. Власть имущие во всеуслышание объявляют эти рассказы небылицами, но в Инквизиции знают правду. Члены Святых Ордосов понимают, что эти мифы говорят об отвратительной расе ксеносов – слогтах, пожирателях трупов, что как никто ценят мертвую плоть разумных существ. Ещё свежий мозг – главное лакомство для слогтов, поедание которого приносит этим «гурманам» огромное наслаждение и вызывает привыкание, подобно настоящему наркотику.

Люди, из-за своей многочисленности, быстро стали главной добычей слогтов в Каликсиде. По неясным причинам, в своей охоте на человечество эти ксеносы предпочитают не действовать напрямую, а работать через внедренных агентов и посредников. Возможно, подобная конспирация – это часть их неизвестного и непостижимого плана, что остается тайной даже для тех членов Инквизиции, что знает о самом существовании слогтов. Так или иначе, эта раса всегда действует тайно и исподтишка. Слогт, что попытается выйти за рамки этих ограничений, будет изгнан.

Один из таких изгнанников известен под именем «Мятежный надзиратель». В прошлом он обладал немалой властью среди слогтов и управлял частью Вечного синдиката. Однако его влечение к пожиранию мозгов погубило его. Сдержанность и умеренность никогда не считались у слогтов добродетелями, и страсть Надзирателя к мозгам быстро превратилась в болезнь, а потом – в настоящую одержимость. И, конечно, его высокомерие никогда не позволит Надзирателю признать, насколько это пристрастие губит его острый, холодный и чуждый человечеству разум. Он прекратил таиться, порвал со своей расой и ныне ведет охоту на людей вместе с группой лазутчиков, боевых конструктов и отрядом из Вечного синдиката. Последние не понимают, что они навсегда отрезаны от остальной организации, поскольку их хозяин – отступник. В своем незнании они сохраняют преданность.

Применение Надзирателя

Планы слогта-отступника всегда краткосрочны и направлены исключительно на удовлетворение его собственных интересов. Он применяет обычную для своей расы тактику стремительных рейдов, терроризируя изолированные человеческие аванпосты или отдельные корабли. Нередко он действует и глубоко в имперском космосе, что явно не доставляет удовольствия остальным слогтам, недовольным подобными выходками своего независимого сородича.

Пути приспешников Надзирателя и агентов Трона могут пересечься по разным причинам. Последние могут вести расследование серии загадочных смертей на отдаленных поселениях или пустых, дрейфующих кораблях и выйти на Надзирателя (при этом, возможно, даже близко не понимая, в какую опасную игру они ввязались). В этом случае возможны весьма интересные сюжетные повороты. Например, если слогты-ортодоксы узнают о действиях агентов Трона, они могут тайно помогать им, действуя через Вечный синдикат – например, передать сведения о возможных будущих целях мятежника или предупредить об исходящей от него опасности. Конечно, сами слогты не будут, ни раскрывать своих истинных личностей, ни делиться информацией, что каким-то образом может навредить им в будущем. В любом случае, они будут рады увидеть, как проблема с Надзирателем решится без их прямого участия.

Другой вариант развития событий – агенты Трона сами становятся возможными жертвами слогта-мятежника, когда корабль или поселение, где они находятся, атакуют приспешники Надзирателя, вынуждая слуг Святых Ордосов сражаться за свои жизни.

В любом случае, Мятежный надзиратель и его войска используют тактику террора и стремительных ударов из ниоткуда, ожидая, пока их жертва будет запугана и эмоционально вымотана настолько, что расправиться с ней не составит труда. Смертоносные засады, после которых никого не остается в живых, бесследные исчезновения людей в районах, что считаются безопасными, обрыв астропатической и вокс-связи с внешним миром – привычные инструменты Надзирателя.

Однако и у агентов Трона есть преимущество. Врожденное высокомерие Надзирателя и его гибельное пристрастие не дают ему мыслить рационально и омрачают его разум. Это не тот противник, что готов руководить действиями своих подчиненных издалека – напротив, в случае открытого боя, Надзиратель, скорее всего, будет сражаться лично. Смерть командира приведет к быстрому распаду всех подчинявшихся ему сил. Служившие ему слогты рассеются и исчезнут, воины-вассалы, что не в состоянии действовать самостоятельно, впадут в неконтролируемое неистовство, а люди либо разбегутся и затаятся, либо станут легкой добычей для Инквизиции.

Используйте профили Охотника за головами и Солдата отряда смерти из «Базовой книги правил», и профиль Воина-вассала ниже, чтобы отобразить прислужников Надзирателя.

Слогты и Вечный синдикат

Слогты – невероятно древняя раса, которая, по-видимому, жила на территории Каликсиды задолго до того, как здесь появились люди. Их родной мир неизвестен, возможно, он находится в Бездне Асироф, проклятом участке космоса, полного мертвых звезд, на самой границе сектора, а возможно и нет. Кроме того, слогтам подконтролен Вечный синдикат – человеческая организация, ныне выполняющая волю своих хозяев-ксеносов.

Слогты – крупные существа, и похожи на трехметровые человекоподобные фигуры, состоящие из миллионов извивающихся червей. Они могут изменять свою форму, подобно своим био-конструктам. Слогты чрезвычайно умны, выносливы и невероятно злы. Подробнее о слогтах и Вечном синдикате см. книгу «Последователи Тёмных богов».

Профиль Мятежного надзирателя								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	50	50	61	51	70	45	77	40

Движение: 5/10/15/30

Количество ран: 43

Влияние: 25

Мастерские умения: Мастерство в торговле, Мастерство в расследованиях, Мастерство в скрытности.

Умения: Химия+10, Лазанье, Обыденное знание (Империум)+10, Обман, Уклонение, Запретное знание (Ксеносы)+10, Логика+10, Медика, Технология+10.

Героические таланты: Предусмотрительный разум, Смертельный удар, Всегда настороже, Град ударов.

Таланты: Подскок, Молниеносные рефлексы, Мгновенная реакция, Экзотическое оружие.

Особенности: Ночное зрение, Страх (3), Потусторонний, Странная физиология, Регенерация (восстанавливает 2к5 ран), Сверхъестественный Интеллект (*2), Сверхъестественная Сила (*2), Сверхъестественная Выносливость (*2), Печать судьбы (4), Неумирающий.

Меняющий форму: слогты способны сжимать свои тела или растягивать их, удлиняя их в три раза, что увеличивает их радиус угрозы и предоставляет им бонус +20 к тестам Лазанья и Захвата.

Некроз: любой, нанесший Критический урон слогту в ближнем бою, с вероятностью 25% будет задет изливающимися из открытых ран ксеноса некротическими жидкостями, что наносят 1к10 единиц Резаного урона с правилом Токсичное. Этой «атаки» можно избежать при помощи Уклонения, но не Парирования.

Пристрастие: слогты способы, поедая мозги своих жертв, получать их воспоминания. Болезненная зависимость Надзирателя сделала это процесс для него ещё легче, чем для остальных. Когда он съедает относительно свежий мозг (должно пройти не более двух недель с момента смерти носителя), он может предпринять Средний (+0) тест Интеллекта, и, в случае успеха, получить большинство воспоминаний жертвы.

Слабость высокомерия: в случае, если Надзиратель гибнет, все воины-вассалы должны в начале каждого раунда предпринимать Простой (+10) тест Интеллекта, в случае провала которого они бездействуют в этом раунде. Все люди, служащие Надзирателю должны немедленно пройти Средний (+0) тест Силы Воли или бежать.

Броня: скрывающий покров (5 на все).

Оружие: некротическая длань (1к10+11 Р, Разрывное, Токсичное), некротическое копье (см. ниже)

Снаряжение: странные и непостижимые ксено-устройства.

Странное и нечестивое оружие

От агента Трона ожидают, что он будет знать своего врага – а значит, ему нужно будет знать и оружие своего врага. Подобное понимание – долг слуги Святых Ордосов, и оно необходимо, как бы Экклезиархия не клеймила грешниками всех, кто использует оружие ксеносов и еретиков или восхищается им. Некоторые агенты Трона считают, что они могут применять такие вещи в бою, утверждая, что способны сопротивляться их развращающему влиянию.

Эти предметы имеют рейтинг Доступности, но это не значит, что Мастеру стоит позволять игрока получать их по броску кубов. Большинство этого оружия – мерзкий ксенотех, остальные – детища мутантов и еретиков. Многие инквизиторы даже владение такими вещами считают преступлением.

Некротическое оружие

Некротический луч

Об этом жестоком виде оружия, что используют боевые конструкты слогтов, известно очень немногое, за исключением того, что испускаемые им энергетические лучи способны превращать врагов в разлетающиеся облачка пыли.

Дезинтегрирующее: любая цель, получив Критический урон от некротического луча, обращается в облачко праха и пара и считается полностью уничтоженной.

Рассеянный огонь: стреляя Длинной очередью, это оружие наносит 1к10+5 единиц урона.

Некротическое копье

Это оружие Надзирателя, похожее на копье с длинным наконечником, состоящее из скрученных полос изжелта-зеленой энергии. Владелец может сконцентрировать энергию этого оружия в обжигающий луч, что способен пробить даже танк.

Некротическое копье имеет два профиля – для ближнего и для дальнего боя. В течение одного хода владелец может воспользоваться только одним из профилей.

Дезинтегрирующее: любая цель, получив Критический урон от некротического копья, обращается в облачко праха и пара и считается полностью уничтоженной.

Скрывающий покров

Внешне похожий на обычную рваную рясу, этот покров затуманивает зрение тех, кто смотрит на его носителя, позволяя последнему быть невидимкой у всех на глазах.

Носитель Скрывающего покрова получает бонус +20 к тестам Скрытности. Кроме того, владелец покрова, во время любого раунда, в ходе которого он не вовлечен в сражение, может предпринять Средний (+0) тест Скрытности, чтобы стать невидимым (при этом невидимку все ещё можно обнаружить, используя датчики движения, тепловизоры или при помощи психосил). Носитель покрова остается невидимым до тех первой же своей атаки или иного взаимодействия с кем-либо. Скрывающий покров предоставляет 5 очков Брони на всех зонах попадания и весит 5 кг.

Воин-вассал слогтов

Слогты – могущественная, но скрытная раса. Они очень малочисленны в сравнении с человечеством, и понимают, что при открытом столкновении Империум может уничтожить их так же, как рой кровавой саранчи способен пожрать могучего грокса.

Для того, чтобы поднять шансы на победу в преддверии того дня, когда придет время нанести удар по всей Калисиде, слогты готовят свою армию. Им нет нужды воевать самим – эти ксеносы владеют такими глубокими познаниями самых жутких тайн биологии, что им проще вырастить целое войско, чем обучать его.

Созданные слогтами биомеханические конструкты служат своим хозяевам рабочей силой, стражниками и шпионами. Все подобные существа отвратительны, но воины-вассалы выделяются даже на фоне своих собратьев. Чаще всего они выглядят как омерзительная масса бледной, покрытой грибком плоти, переплетенная фиолетовыми сосудами и снабженная металлическими деталями, передвигающаяся на трех ногах, похожих на паучьи лапы. Верхняя часть тела такого существа – длинный, вытянутый кусок плоти, заканчивающийся круглой, полной зубов пастью, окруженной множеством невероятно сильных отростков, которые этот конструкт способен превратить в костяные клинки. Впрочем, многие воины-вассалы используют в бою намного более опасное оружие – например, способные распылить человека на атомы некротические лучи, что испускают странные, встроенные в тело конструкта устройства.

Воины-вассалы не слишком умны, но они понимают кое-что в тактике и совершенно лишены инстинкта самосохранения. Зачастую такие конструкты действуют небольшими группами, состоящими из трех-пяти особей. Завидев угрозу, один из воинов-вассалов совершает стремительный и бездумный натиск, отвлекая внимание врагов на себя, в том время как остальные конструкты стреляют своими некротическими лучами, не особенно заботясь о том, что могут попасть в своего. Если же воины-вассалы столкнуться с достаточно серьезной угрозой – например, вынуждены будут вступить в бой со всей инквизиторской свитой – то один из них обязательно ускользнет, чтобы предупредить своих хозяев.

Профиль воина-вассала слогтов								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
44	35	48	53	30	11	46	44	02

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 25

Умения: Бдительность+20, Уклонение, Запугивание+20, Поиск+20.

Таланты: Экзотическое оружие, Неистовство, Молниеносная атака.

Особенности: Автостабилизация, Страх (1), Потусторонний, Регенерация, Размер (Большой), Сонар, Странная физиология, Улучшенное природное оружие (Костяные клинки), Неумирающий, Сверхъестественная Сила (*2).

Не оставляющий следов: будучи уничтоженным, конструкт быстро тает, за несколько секунд превращаясь в лужу бурлящей некротической слизи и вонючего газа, не оставляя ни следа своего тела.

Броня: укрепленные эндопластины (6 на Все)

Оружие: костяные клинки (1к10+8 Р, Бронебойность 3), Некротический луч (см. выше).

Снаряжение: странные устройства ксеносов неизвестного предназначения.

«Черви, что ходят на двух ногах, пришли за нами»

- надпись на остове корабля, уничтоженного близь Бездны Асироф

Название	Тип	РС	Дист	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Доступность
Дистанционное оружие										
Некротический луч	Тяжелое	-/2/8	80	1к10+10 Э	4	-	-	Рассеянный огонь, Дезинтегрирующее,	20 кг	Уникальное
Некротическое копье (стрельба)	Тяжелое	О//-/-	100	2к10+1-Э	8	-	-	Дезинтегрирующее, Надежное	15 кг	Уникальное
Автопистолет «Потрошитель»	Пистолет	О/-/6	25	1к10+2 У	3	50	2Полн	Спаренное, Разрывное, Токсичное	3 кг	Чрезвычайно редкое
Оружие ближнего боя										
Меч Ярости	Оружие ближнего боя (одноручное)	-	-	1к10+3	6	-	-	Сбалансированное	4 кг	Почти уникальное
Некротическое копье (ближний бой)	Оружие ближнего боя (двуручное)	-	-	2к10+2	8	-	-	Дезинтегрирующее, Силовое поле, Несбалансированное	-	-
Броня										
Скрывающий покров	-	-	-	-	-	-	-	-	5 кг	Уникальное
Защитные поля										
Мерцающий щит	-	-	-	-	-	-	-	-	5 кг	Почти уникальное

The Red Wake

GM's Resources

•

Dramatis Personae

•

A Feast Among Vipers

•

The Feast of Welcome

•

Death at High Mass

•

Ceremony of Investiture

•

Cause and Consequence

•

Going After Ensor

Глава X

Кровавое празднество

«Не доверяй никому»

- максима Инквизиции

«Кровавое празднество» - это короткое, но полное тайн и интриг приключение для персонажей «Возвышения». Оно будет разворачиваться на фоне жестокого политического противостояния во время назначения высокопоставленного служителя Министорума на важный церковный пост. Когда заговоры и политические интриги выльются в убийство, персонажи обнаружат, что сидят на пороховой почке, готовой взорваться; пороховой бочке, к которой кто-то совершенно осознанно подносит полыхающий факел.

Место действия

Сеттинг «Кровавого празднества» - Алеф А'Харр, древний храмовый комплекс в южной части мира-улья Мальфи, столицы Мальфийского субсектора. Персонажи игроков прибывают в Алеф в качестве почётных гостей, желающих присутствовать на инвеституре нового архимандрита (священника-управителя) этого храма. Вместе с ними на церемонии будет присутствовать и немало других влиятельных и могущественных людей Мальфийского субсектора. Между тем, тёмные силы подготавливают убийство, а сама церемония будет полна внутренних склок между разными группировками Экклезиархии, мальфийской аристократией и торговцами Коммерциа. Куда более тёмный заговор готовят слуги Хаоса, намеревающиеся сорвать церемонию. Агентам Трона предстоит обнаружить множество тайн. Происходящие события могут оказать влияние на будущее всей Каликсиды и судьбу бесчисленных миллионов жителей Мальфи.

Предисловие для Мастера

«Кровавое празднество» предназначено не только для демонстрации возможных тем и конфликтов в «Возвышении», но и для того, чтобы игроки и их Мастер опробовали на практике многое из того, о чем могли прочитать в этой книге. Кроме того, Мастер может использовать этот модуль в качестве отправной точки для собственных сюжетов, которые составят целую кампанию, начинающуюся с «Кровавого празднества». Потому перед тем как начинать игру, Мастер должен определиться с тем, где предполагаемая будущая кампания будет проходить, с кем в ней столкнутся агенты Трона, и как можно грамотно ввести в существующий сюжет зацепки для новых приключений. К примеру, если Мастер хочет добавить в будущие сюжеты враждебную игрокам фракцию Инквизиции или благородное семейство, пусть их представители встретятся игрокам на инвеституре. Если позже вы хотите отправить игроков на расследование странных событий, происходящих на каком-то определенном мире, введите в игру упоминания о них. Первый этап «Кровавого празднества» отлично подходит для того, чтобы персонажи установили полезные связи, расширили свои агентурные сети и повстречались с важными NPC в относительно нейтральном окружении, которое не выглядит нарочитым.

Одно из главных различий между рядовым аколитом и агентом Трона состоит в том, что от последнего ожидается ведение расследований и борьба с врагами Империума, проводимые по собственной инициативе и под свою ответственность. «Кровавое празднество» с его множеством аристократов, священников, воинов, мистиков и торговцев со всей Каликсиды отлично подходит для Мастера, желающего сделать побольше заготовок для будущих приключений в виде неясных слухов, намеков и зацепок, не имеющих отношения к текущему расследованию, но вполне способных сыграть важную роль в будущем.

Синопсис

Все приключение разбито на три части, каждая из которых состоит из ряда игровых сцен, сгруппированных в соответствии с сюжетом.

Часть I: Клубок змей

Группа персонажей приглашена на церемонию инвеституры нового архимандрита Алефа. Они посещают торжественный прием, где окунаются в мир политических интриг, придворных заговоров и непримиримой ненависти.

Часть II: Смерть на церемонии

Свита присутствует на таинстве рукоположения, в ходе которого так и не успевший вступить в свою новую должность архимандрит погибает от рук убийцы. Агенты Трона могут свидетельствовать о произошедшем, стараться прекратить панику и пресечь слухи, что непременно поползут. Когда праздничная церемония превратиться в траурную, а между её гостями начнутся новые интриги и посыплются взаимные упрёки, Свита может попытаться быстро докопаться до истины и предотвратить угрозу новых распрей или устроить неспешное разбирательство.

Если Свита успешно обнаружит улики и разберется с тем, как было совершено убийство, сюжет приведет их в катакомбы Алефа и столкнет с предателем – дьяконом Энсором. Также они могут узнать, что он – всего лишь пешка в куда более масштабном заговоре.

Часть III: Причины и последствия

В зависимости от того, как Свита решила свою задачу (и решила ли её вообще), обстоятельства дела будут раскрыты собравшимся, и преступник понесет наказание.

Если им удалось предотвратить раздор между Экклезиархией и мальфийской знатью, тайный культист Сидом попытается превратить панихиду по погибшему архимандриту в кровавую бойню, вызвав из Варпа чудовищных тварей и вселив ужас в сердца мальфийцев.

Свита

Это приключение предназначено для группы персонажей «Возвышения». Предполагается, что хотя бы один из них является Инквизитором, а остальные – опытные и уважаемые агенты Святых Ордосов, действующие скорее сами по себе, чем под началом инквизитора. Для того чтобы отличить других агентов Инквизиции от персонажей игроков, в тексте приключения последние будут собирательно именоваться «Свитой». Это также и внутриигровое понятие – например, NPC может спрашивать персонажа, является ли тот «частью Свиты».

Владыки Империума

Одна из главных тем «Кровавого празднества», для раскрытия которой и было создано это приключение – это интриги между власть предержащими в Империуме и исследование агентами Трона их запутанных взаимоотношений. Персонажи «Возвышения» способны действовать как прямо, так и опосредованно. Как агенты Святых Ордосов, они имеют право вести расследования, запрашивать помощь и, само собой, быть судьями, присяжными и палачами для всех, на кого распространяется власть Инквизиции. Они – лорды Империума. Но их власть не существует сама по себе, она отнюдь не безгранична, ибо сама Инквизиция – лишь часть куда более крупной системы взаимоотношений. Другие ведомства Империума имеют свои интересы, а в определенных обстоятельствах их власть может превосходить влияние Свиты.

В той политической ситуации, что лежит в основе сюжета, персонажи игроков – не просто агенты Святых Ордосов. Они – их представители и потому должны держаться соответствующим образом и обдумывать каждый свой шаг – или сталкиваться с последствиями. Их слова – слова Инквизиции, их суждения наполнены властью и величием, которыми обладают Ордосы. Означает это и то, что ошибающиеся в чем-либо агенты Трона сильно теряют в авторитете. Их провал идет не только на пользу врагам – это ещё и удар по могуществу Инквизиции. Агенты Трона должны сознавать, что они больше не аколиты, не служители одного инквизитора, который может решить проблему с расследованием, пошедшим не так, причиненным непреднамеренным ущербом или невольно нажитыми врагами. Теперь они сами несут ответственность за себя, свои действия, своих союзников и врагов перед куда менее снисходительным Каликсидским конклавом.

В «Кровавом празднестве» игроки оказываются в центре противостояния Экклезиархии, мальфийской знати, торговой элиты сектора, а также других группировок, начиная с самой Инквизиции. То, как Свита будет выстраивать свои отношения с ними, может помочь или помешать им в расследовании. Завязанные ими отношения и принятая сторона могут отозваться Свите долговременными последствиями в виде надежных союзников и врагов, или, напротив, забыться на следующий же день.

Интриги, ложь и предательства

«Кровавое празднество» полно тайн и интриг. У этого приключения нет даже четко определенной концовки. События будут идти своим чередом, в зависимости от того, что замышляют NPC – убить архимандрита, например – а также от действий самих игроков и того насколько хуже или лучше они могут сделать всю ситуацию.

Агенты Трона сами решают, что им предпринять. У этого приключения нет единственного «правильного» прохождения, которому нужно следовать. Хотя, как и в большинстве детективных сюжетов, одни подходы к расследованию более эффективны, чем другие. Неверный вопрос, заданный не тому человеку или ненужная демонстрация силы могут и должны приводить к неприятным последствиям. Распахивая чужие двери ударом ноги, агенты Трона упустят из виду своих настоящих врагов, которые смогут подготовить ловушки и засады, чтобы на досуге разделаться со своими недалекими противниками. Впрочем, это приключение концентрируется не только на социальном взаимодействии – в нем хватает опасностей, крови и насилия. Для игры отлично подойдет Свита, состоящая как из умелых воинов, так и из умных хитрецов – это позволит игрокам в равной мере погрузится в обе составляющие приключения.

Загадка, лежащая в основе сюжета, предполагает целый комплекс событий, происходящих одновременно и вдали от чужих глаз, в котором переплелись интересы множества персонажей и группировок. Чтобы достоверно отобразить происходящее Мастеру нужно досконально знать цели и мотивации ключевых NPC, изложенные в большом и детальном разделе «Действующие лица», который Мастеру нужно проштудировать перед началом игры. Само собой, он волен добавить новых героев в свое повествование или исключать из него уже имеющихся, если считает нужным.

Приключения, подобные этому, требуют от Мастера куда большего, чем обычные боевые сценарии. Имея огромную свободу действий. игроки могут пойти к своей цели совершенно неожиданными путями. Это значит, что Мастер должен уметь додумывать многие вещи на ходу, добавлять новых персонажей и сведения в зависимости от нужд сюжета. Как Мастер, вы должны постоянно иметь четкое представление о том, где и что происходит, где находятся игроки и NPC и насколько близки их планы к осуществлению.

Печальная правда ведения игры

Сочинение сюжетов, основанных на тайнах и заговорах, а также их вождение – это непростое, требующее усилий дело, но кроме того, это ещё и очень полезный и интересный вызов вашим творческим способностям. Если вы их тех людей, что считают ведение игр весёлым само по себе, чем больше усилий вы вложите в свой труд, тем больше удовольствия получат, как ваши игроки, так и вы сами. С другой стороны, если перспектива постоянно держать в голове мотивации десятков разных NPC и отыгрывать множество сцен, наполняет вас ужасом, вероятно, ведение таких сюжетов просто не для вас.

Памятки и подсказки Мастеру

● Будьте с игроками строги, но справедливы. Не отвергайте их идеи и не бойтесь помогать им, отвечая на вопросы о том, что могут знать или предполагать их персонажи о происходящем.

● Отыгрывая NPC, не бойтесь вести себя резко или агрессивно, если такое поведение будет логически оправдано.

● Вознаграждайте игроков за сообразительность и хорошие идеи. Не скупитесь на дополнительные подсказки, сведения и помощь, если это будет оправдано.

● Хорошо познакомьтесь с NPC, их ролью и мотивацией. Благодаря этому, вы будете знать, как должны реагировать на неожиданности и сможете добавлять новые события, не боясь испортить свой же сюжет.

● Если какая-либо улика или фрагмент информации жизненно важны для продвижения по сюжету, позаботьтесь о том, чтобы персонажи точно его получили. Не позволяйте сюжету застопориться просто потому что игроки не задали «правильный» вопрос или провалили бросок. Это, однако, не означает, что вы не можете заставить игроков попотеть, добывая нужную им вещь или сведения.

● NPC могут и будут лгать, если у них будут на то причины.

● Разгадка головоломки, победа над злодеем, спасение мира – все это дело персонажей. Их союзники и NPC могут им помогать, но игра-то все же про агентов Трона, а не про их окружение.

● Запаситесь удобным блокнотом для записи имен, фактов, известных персонажам, и тому подобных вещей. Это может оказать вам неоценимую помощь.

Высокая политика и другие кровавые игры

«Кровавое празднество» повествует о власти и политике, об интригах и противостояниях внутри правящего класса, а конкретно – о противостоянии имперской церкви и знати, правящей повседневной жизнью Империума. Местом действия этого приключения не случайно выбрано Мальфи. Мальфи – столица целого субсектора, вторая в экономическом и политическом могуществе планета Каликсиды, уступающая лишь Синтилле. Происходящие события также имеют большое значение. Мальфи – древний мир со множеством тайн. Его история чрезвычайно кровава и запутана, а его могущественная знать печально известна своей мстительностью и кровожадностью далеко за пределами своей родины.

Таков мир, в котором предстоит жить персонажам, мир, в котором им предстоит научиться плавать, подобно рыбам в воде или камнем пойти ко дну. В зависимости от тематики предыдущих кампаний и предпочтений Мастера, мир интриг может быть уже знаком игрокам. Если же нет, это приключение послужит «переключателем» стиля игры, способствуя игрокам в их переходе к «Возвышению». Их персонажи будут встречаться с NPC, говорить с ними, совершать поступки и встречать последствия, помнить о природе и стремлениях людей, с которым им приходится иметь дело. Они должны быть постоянно готовы к неожиданностям и вспышкам насилия, ибо власть и опасности ходят рука об руку. В этой игре империй, ты или погибаешь или побеждаешь.

Материалы для Мастера

Этот раздел содержит полезную для Мастера информацию о сюжете приключения.

Важные персоны

Экклезиархия

Прелат Ллоренс Зан: многообещающий мальфийский священник, следующий архимандрит Алефа.

Дьякон Энсор: клирик, управляющий повседневной жизнью Алефа. Он же – организатор убийства своего нового господина.

Преподобный Кэл: могущественный пожилой кардинал, преследующий собственные политические цели, прибывший на Мальфи на утверждение нового архимандрита.

Сестра-легата Веспасия: сестра Адепта Сороритас, глава телохранителей преподобного Кэла.

Проповедник Азед Хаск: пламенный пуританин, набравший силу в «мусорных зонах» Мальфи, и приглашенный Кэлом на церемонию к немалому беспокойству всех остальных.

Архиисповедник Эутал: представитель синтиллийской церкви Тарсуса, неудачливый кандидат на пост архимандрита.

Благородные дома

Лорд-регент Фафнир Беласко: чрезвычайно могущественный и опасный аристократ. Именно благодаря его поддержке Зан станет новым архимандритом, несмотря на сопротивление тому противников дома Беласко.

Достопочтенный Гектор Макен: молодой фатоватый аристократ, принадлежащий к правящей на Мальфи группировке. Само его присутствие здесь – оскорбление для остальных собравшихся, ввиду того, что сам по себе этот человек не значит ничего, и не обладает никаким влиянием в своем доме; доме, который Беласко уже давно числят своими заклятыми врагами.

Сиридар-баронесса Кармилла Новенту: обедневшая, но высокомерная и презрительная дама. От клира Алефа зависит то, сможет ли её дом, поколениями враждовавший с домом Беласко, сохранить свои оскудевшие богатства.

Коммерциа

Магистр Ротбер Сидом: представитель гегемонии Скаэлен-Хар, торгового концерна, раскинувшегося на весь сектор, прибывший сюда для того, чтобы снискать благосклонность Беласко и нового архимандрита. На самом же деле он – несанкционированный псайкер из культа под названием «Зверинец» и организатор заговора, что приходит в действие прямо сейчас.

Леди Ческа Дюкен (Она же – инквизитор Хелейна Нефрен): представительница синдиката Мартакс, каликсидской торговой компании, прибывшая в качестве благородного посла к своим господам-пустотникам. На самом деле, эта женщина – инквизитор-истваанка Хелейна Нефрен, прибывшая сюда по своим собственным делам и желающая увидеть смену власти в Алефе.

Посторонние:

Инквизитор-кастелян Тот: госпожа мальфийского оффиция Святых Ордосов, просящая Свиту взяться за расследование

Свита персонажей

Заговор Сидома

В сердце зловещих событий, происходящих на церемонии, лежит заговор Ротбера Сидома. Сидом – важный член Зверинца, ужасного культа Хаоса, поклоняющегося силам, искажающим тело и душу и втайне распространяющего своё влияние в Мальфийском субсекторе. Провидцы культа определили, что возвышение и усиление церкви Мальфи может стать большой проблемой для Зверинца и намерены решить её сейчас, убив прелата Зана до того как тот примет бразды правления. Расправившись с Заном открыто, но не оставив следов своего присутствия, Зверинец надеется посеять раздор между присутствующей на церемонии знатью, разжечь взаимные подозрения и обвинения, которые могут перерасти в открытый конфликт. Что даже более важно для культа Хаоса, смерть прелата ослабляет церковь и веру, демонстрируя, что Бог-Император не может защитить своих слуг даже в таком святом месте.

Преследуя поставленную цель, Сидом поработил сердце и помутил разум дьякона Энсора, не подозревающего о том, кто такой Сидом на самом деле. Энсор организовал убийство будущего архимандрита во время мессы при помощи точно рассчитанного отключения энергии и запрограммированного на убийство сервитора.

Если вина Энсора не будет раскрыта или даже падет на кого-либо из присутствующих, начнется кровавая распря, а Сидом, справившийся со своей миссией, исчезнет в тенях, радуясь вызванному им кровопролитию и анархии. В то же время, если Энсор будет схвачен или Свита проявит себя с лучшей стороны и сможет взять ситуацию под контроль и начать распутывать этот клубок, обеспокоенный Сидом может попытаться расправиться с членами Свиты. Если его планы будут окончательно сорваны, Мастер может дать игрокам возможность свершить над культистом кровавое возмездие (см. раздел «Последний танец Сидома»).

Планетарные данные: Мальфи

Население: примерно 22 миллиарда

Ставка десятины: Экзактус Экстремис

Особый статус: региональная столица, Мальфийский субсектор, сектор Каликсида (Мальфи-II)

География/Демография: климат жаркий/умеренный, субтропический с большим количеством осадков и высокой грозовой активностью. Центральный суперконтитент, занимающий 70% поверхности планеты, ранее был покрыт джунглями и тропическими лесами, протянувшимися от экваториальных пустынь до относительно небольших полярных океанов. Природный ландшафт, однако, претерпел значительные изменения с распространением ульевой застройки и промышленного развития (см. «Солнечный улей»), породивших «мусорные зоны» в засушливых регионах планеты. Доступ в улей осуществляется через широкие дороги (т. н. «артерии») и транспортные сети. Сам улей поделен на 1243 административных владения, управляемых мальфийской знатью.

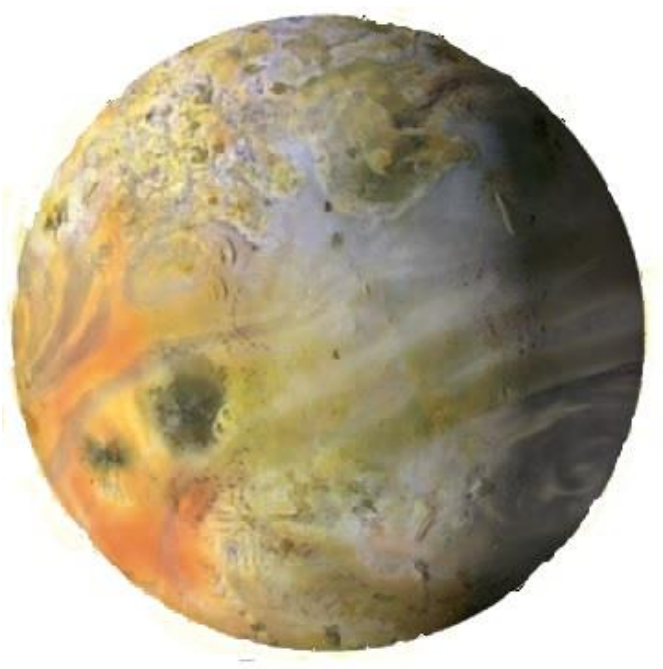
Политический режим: местная ульевая олигархия (Лига патентованной знати, подразделяющая на семнадцать рангов и титулов и состоящая примерно из трех-четырех сотен благородных родов).

Планетарный губернатор: в настоящее время – её высокопревосходительство матриарх Глайдас. Согласно Статьям Согласия, введенным Голгенной Анжуйским, мальфийский патриарх/матриарх избирается пожизненно и является планетарным губернатором Мальфи и имперским управителем Мальфийской системы, обладающим также властью над Галлоуглассом (Мальфи V-c) и Борузой (Мальфи-VIII). Кандидат на эту роль выдвигается одобрением Лиги.

Присутствие Адептус: сильное/широкое; присутствуют все важные отделения Адептус Терра, сконцентрированные на Мальфи, как на крупном мире-улье и административном центре субсектора. Особенно стоит отметить астропатический хор (узловой для субсектора), крупные вербовочные центры Имперской Гвардии и склады Департаменто Муниторум, орбитальную станцию Каликсидского линейного флота и самоуправляющуюся субсекторную крепость-анклав Администратума.

Вооруженные силы: Легион гражданской защиты (местное СПО, уровень подготовки – низкий/ничтожный), частные армии благородных домов (многочисленные, хорошо подготовленные и снаряженные, но находящиеся в подчинении у разных домов). Также на планете присутствует значительное число наёмников и охотников за головами, сделавших Мальфи своим домом (см. «вольные роты/мальфийские кровники»). Кроме того, в местной культуре высок уровень насилия, а многочисленные кочевые племена в т. н. «мусорных зонах» представляют собой превосходных рекрутов для Имперской Гвардии.

Торговля/Экономика/Прочее: Мальфи обладает второй в секторе ульевой экономикой, уступая (пусть и весьма значительно) лишь Синтилле. Мальфи – производственная столица субсектора. Основные статьи экспорта: готовая продукция, металлические конструкции, обработанное сырье, оружие. Кроме того, на планете располагается крупный порт, важный для внутренней и внешней торговли всей Каликсиды. Мальфи закупает много сырья (в частности, металлических руд) и продуктов питания. Без ввоза пищи с расположенного неподалеку агромира Галлоугласс, планета сможет прокормить едва ли 20% своего населения.



Благородные дома Мальфи

Мальфийская политика – смертельно опасная игра, даже в сравнении с интригами Светозарного двора Синтиллы или жестокими войнами кланов Магнагорска. Никто не сравнится со знатью этой зловещей планеты в жестокости, изворотливости, природной лживости и мстительности. Посторонние, вступая в их мир, все равно, что попадают в бассейн, полный акул. Даже те, кто на других планетах считались бы изощренными лицемерами и счастливчиками, не смогут сравниться даже с самыми неопытными мальфийскими интриганами. Склонность к обманам и междоусобицам, вечный поиск выгод и покровителей – краеугольные камни культуры и сознания жителей Мальфи. Это справедливо для всех уроженцев планеты – от кочевников, странствующих по мусорным зонам и рабочих мануфакторумов до обитателей великих храмов и пыльных коридоров счётных палат Администратума. Место, где эта склонность к интригам достигает апогея – благородные дома. Сотни знатных семейств – как совсем недавно основанных, так и тех, что древностью превосходят крестовый поход Голгенны Анжуйского – постоянно борются за титул патриарха или матриарха. Глава благородного дома, избранный патриархом или матриархом, принимает полномочия планетарного губернатора Мальфи.

Нередко благородные семейства теряют хватку и погибают, а на смену им приходят новые – молодые, жадные до власти и готовые воспользоваться любыми слабостями своих врагов. Так в бесконечные междоусобицы Мальфи постоянно вливается свежая кровь. Титул или даже богатство сами по себе не дают их обладателям власть или защищенность, как это случается на более стабильных мирах. Только сила, хитрость и беспощадность дают проявляющему их безопасность. Мальфийские аристократы веками лелеют старые обиды и презирают чужаков. С должным почтением они относятся только к высоким чинам Адептус Терра и к повелителям Марса, признавая за ними большее могущество; Святые Ордосы также входят в число тех, кого семейства этой планеты считают сильными игроками. Аристократию же иных миров мальфийская знать считает ветреной и недостойной уважения, относясь к ним как к уличным торговцам или всем недовольным горожанам. В частности, мальфийцы единодушны в своем величайшем презрении к тем, кто ведет свой род с Синтиллы, ибо столица сектора – извечный соперник их родины с самого основания Каликсиды.

Враг моего врага

Из-за стремительных изменений в паутине власти и влияния, раскинувшейся на Мальфи, союзы между благородными домами и другими могущественными группировками создаются и рушатся с невероятной легкостью. Каждый великий дом содержит целый легион шпионов, аналитиков и платных осведомителей в попытках уследить за волнениями коварного моря политики. Не без причин поговаривают, что каждый мальфиец – лжец, и что каждый мальфиец готов предать даже свою семью, предложи ему хорошую цену. Надо лишь узнать эту цену и сделать предложение, что перебьет потуги ваших конкурентов.

Правила вендетты

«На Мальфи есть лишь одно правило – никаких правил» – эту истину многие пришельцы познают на собственной шкуре. Однако же в том, что касается вендетт, мести и противостояний, мальфийцы располагают несколькими устоявшимися обычаями. Переход определенных границ означает неминуемую эскалацию насилия и разрушений, вплоть до того, что на иных мирах называют гражданской войной. Поэтому большинство домов не сражаются друг с другом прямо, а действуют через посредников, работающих против территорий и агентов противника. Они наносят точно рассчитанные оскорбления при дворе или на собраниях и даже используют подкупленные банды из мусорных зон планеты для набегов на артерии и торговые пути или кровавых сражений с другими бандами, купленными их конкурентами.

От таких диверсий ежегодно гибнут десятки тысяч людей, но в глобальном масштабе они не значат ничего. Настоящая вендетта ведется лишь в ответ на убийство кого-либо благородной крови или его доверенных агентов. Совершается ответное убийство, в ответ на которое следует ещё одно, затрагивающее высших членов дома, и так будет продолжаться до тех пор, пока одна из сторон не потерпит поражение и не решит залечь на дно. Все великие дома держат множество агентов-специалистов и запасают самое смертоносное оружие для возможных вендетт. Когда таковая начнется, ни пол, ни возраст, ни положение не будут гарантией безопасности. Неудивительно, что каждый мальфийский аристократ с юных лет обучается искусству жестокости и тайной войны, а дуэли среди благородного сословия – обыденность. Чужакам, вовлеченным в подобные битвы, стоит запомнить, что большая часть местной знати считает такое понятие как «честный бой» верхом человеческой глупости.

Положение Министорума на Мальфи

Ныне плачевное положение Экклезиархии на Мальфи – центральная тема всего приключения. Это хорошо известно Инквизиции, а значит и персонажи игроков должны быть об этом заранее осведомлены.

Непосредственно вера на Мальфи довольно крепка – особенно среди рабочих, составляющих большую часть населения (другие социальные слои куда менее благочестивы) – но сама церковь слаба и разобщена. Несмотря на то, что планета удерживает три места в Синоде сектора (уступая в этом только Синтилле, от которой в Синоде заседают пять кардиналов), у мальфийского Министорума нет лидера, а его клир сильно раздроблен. Все усугубляется тем, что у Экклезиархии сложные отношения с местной знатью. Многие аристократы планеты стремятся избежать железной хватки Министорума, оплачивая обучение и рукоположение священников (которыми часто становятся члены младших ветвей рода или незаконнорождённые дети) вне Мальфи, зачастую на далеком Маккавее Квинтус или даже в секторе Скарус. Эти клирики обеспечивают все духовные потребности благородных домов, и их лояльность своим покровителям стоит превыше преданности Министоруму, уступая лишь верности Имперской Вере.

Причины раскола между мальфийской знатью и местным Министорумом, заставляют вспомнить тёмные дни Царства Страха. Все началось в 428.М41. когда дом Коба добился абсолютной власти на планете. Местная Экклезиархия тогда тоже попала под влияние этого семейства, став его марионеткой. Духовники превратились в шпионов, а церковь закрывала глаза на тиранские методы и кровожадность дома Коба. Это никогда не будет забыто, и никогда не будет прощено.

Рождение культа Пилигримов Хойты и кошмарные события печально известного Кровавого солнцестояния в 499.М41, истерзавшего Мальфи, обратили в прах те жалкие останки морального авторитета и единства планетарной церкви. Реакция верховных иерархов на этот кризис была недостойной и беспорядочной. Прямая угроза жизни высшего духовенства привела некоторых в страх и смятение, остальные были перебиты агентами культа. Многие прелаты и аббаты запирались в своих церквях, тщетно пытаясь превратить их в крепости, что сдержали бы натиск врага, и отказывались встречаться даже друг с другом. Все видели, что церковь не может остановить Пилигримов, занятых своим кровавым делом. И народ и знать расценили это бездействие духовенства как трусость и предательство *(подробнее о событиях Царства Страха и Пилигримах Хойты можно прочесть в книге «Последователи Тёмных богов»).*

Многие годы с тех пор мальфийская церковь и Экклезиархия субсектора ведут долгую борьбу за то, чтобы вернуть себе своё законное место. Проповеди и рвение бесчисленных священников помогли им сыскать расположение простого люда, но не знати. Церковь Мальфи все также остается разобщенной и отделенной от аристократии невидимой стеной.

Храм Алеф

Храмовый комплекс, в стенах которого разворачивается действие, известен как «Алеф А-Харр». Со старомальфийского это переводится на низкий готик как «место спасения». Официально храм именуется «Высокий алтарь Императорского спасения», а в обыденной речи его называют просто «Алеф». Он воздвигнут на том месте, где повелители Мальфи склонились перед войсками крестового похода Голгенны Анжуйского во времена основания Каликсиды. За тысячелетие храм превратился в один из самых важных и знаменитых религиозных объектов субсектора, место паломничеств и центр Имперской Веры в этой части Каликсиды.

Стоящий наособицу от превратностей мальфийской политики (насколько это вообще возможно на такой планете) Алеф, будучи частью Экклезиархии, долгое время был силой сам по себе, и к словам его управителя – архимандрита – с уважением прислушивались верующие всего мира. К сожалению, эта независимость дорого обошлась Алефу во времена Царства Страха, когда несколько архимандритов встретили свою смерть, отказавшись подчиняться дому Коба, а многие права и владения храма были постепенно отняты. Однако, по тем же самым причинам, Алеф, пусть и представляющий собой сегодня не более чем тень своего былого величия, оказался избавлен от враждебности, которую испытывает на себе весь мальфийский Министорум. Это принесло храму немалые выгоды, а выборы нового архимандрита, после того как бывший скончался в глубокой старости – это отличная возможность для церкви субсектора (представленной кардиналом – почтенным Кэлом) возродить свою власть на планете.

Структура храма

Храмовый комплекс – это огромное здание, раскинувшееся на целое скалистое плато, на котором оно когда-то было основано. В него входят десятки километров коридоров и множество храмов, часовен, трапезных для паломников, странноприимных домов, вспомогательных сооружений, немалая часть которых

уже давно не используется, будучи запертой и покрытой многими слоями пыли. Сейчас о потоке паломников заботится около тысячи священников и слуг-мирян, но для того, чтобы обеспечить все телесные и духовные нужды прибывающих каждый день десятков тысяч богомольцев нужно впятеро больше людей.

Часть Алефа, в которой происходит действие приключения – это Высокий алтарь, величайший храм комплекса. Ещё до наступления Царства Страха в этих стенах собирались правители Мальфи и молились перед золочеными изображениями Бога-Императора. Этот собор из камня и цветного стекла, вместе с гостевыми покоями и главным залом, пережил крупную реставрацию, готовясь принять своего нового господина. Алеф получил деньги от церкви субсектора, а потенциального архимандрита поддерживает дом Беласко. Под самим храмом, в глубине каменистого плато расположены катакомбы Алефа. Здесь похоронено множество легенд о священниках древности, великих и малых. Кроме того, в катакомбах находится Генераториа и система автоматизированного управления комплексом.

Инвеститура нового архимандрита

Церемония инвеституры, состоящая из нескольких важных этапов, длится достаточно большой промежуток времени, и во многом, подчиняется общемальфийским традициям.

Первый этап (в котором не принимают участие посторонние, в том числе агенты Трона) – это период поста, религиозного созерцания и символического очищения духовенства Алефа, прокладывающий дорогу новому архимандриту. Все эти события, в целом занимающие примерно один мальфийский лунный месяц, происходят до начала событий приключения.

Второй этап – это грандиозный торжественный прием, как для духовенства, так и для мирян, приглашенных на инвеституру, именуемый Праздником радушия. В соответствии с традициями Мальфи, он проходит в виде церемониального представления гостей будущему архимандриту, переходящего в праздничное застолье, сопровождаемое пением хоров, благословлениями и разыгрыванием приглашенными актерами сцен исторического или религиозного значения. Теоретически, на церемонию приглашаются только прямо связанные с Алефом или его архимандритом священники и аристократы. На практике же среди гостей можно увидеть много просителей, ищущих благосклонности архимандрита, людей, которым последний чем-то обязан, а также множество разных друзей и врагов, слишком важных для того, чтобы не боятся нанести им оскорбление, не пригласив их. Святые Ордосы и их агенты относятся именно к последней категории.

Третий этап инвеституры – Высокая месса рукоположения, обряд передачи власти новому архимандриту пред ликом Бога-Императора Человечества, со всем надлежащим почтением и поклонением. Эта церемония проходит перед Высоким алтарем Алефа, у которого собирается все священство храма, готовое принести присягу своему господину и множество высокопоставленных лиц, готовых засвидетельствовать это.

После окончания инвеституры, гости остаются на Праздник благодарения, на котором новый архимандрит выступает с публичной проповедью, обращенной к радующимся прихожанам всех больших и малых храмов Мальфи.

Действующие лица

«Глупец верит своим друзьям; мудрый же прислушивается к врагам»

- мальфийская поговорка

Этот раздел подробно описывает нескольких важных лиц, присутствующих на церемонии инвеституры. Каждый из них имеет своих последователей, помощников, слуг, а некоторые – сервиторов и телохранителей, не описанных здесь. Эти описания очень подробны – таковы нужды сюжета, включающего в себя сложные социальные взаимоотношения, заключение и расторжение союзов и откровенную ненависть. Описание каждого человека включает в себя не только информацию о нем самом, но и некоторые сведения о группировке, к которой он принадлежит, его мотивах и целях, что привели его на церемонию, а также о том, кого из присутствующих он может назвать своим союзником, а кого – врагом.

Детальность проработки этих NPC также позволит использовать их в будущих приключениях. Если Мастер чувствует, что на его взгляд в сюжете слишком много действующих лиц, он может отодвинуть некоторых на второй план или вовсе убрать. Но помните, что сокращение списка участников ведет к сокращению списка подозреваемых в неминуемых зловещих событиях.

Прелат Ллоренс Зан

Зан – архимандрит, на инвеституру которого приглашены персонажи игроков. Это хорошо сложенный, обаятельный мужчина средних лет, острый ум и сила личности которого вознесли его в высшие эшелоны власти Министорума. Зан – многообещающий священник, состоящий в дальнем кровном родстве с домом Беласко, и печально известное семейство немало сделало для того, чтобы именно этот прелат стал новым архимандритом, обойдя всех соперников. Зан убежден не только в истинности Имперской Веры, но и в том, что Министорум должен располагать куда большим влиянием на повседневную жизнь Империума, его торговлю и политику, а высокопоставленные священники должны щедро вознаграждаться за своё служение. Зан связывает своё будущее с саном архимандрита и надеется увидеть возрождение влияния и могущества мальфийской церкви, которой он мечтает руководить, став кардиналом.

Фракция (Церковь Мальфи): Зан – представитель той части Министорума Мальфи, что не является духовниками благородных домов. У него есть множество подчиненных ему священников, легатов и служек. Большая часть клира и мирских служителей Алефа также подчинены ему. Церковь Зана очень светская и жадная до политической власти, духовного авторитета и возвеличивания своих членов.

Мотивация: инвеститура станет для Зана мигом триумфа, после которого он намерен отблагодарить тех, кто его поддерживал и вежливо позлорадствовать над своими неудачливыми соперниками. Вместе с тем, он не намерен останавливаться на достигнутом и собирается укрепить свои отношения с домом Беласко и преподобным Кэлом. В общении с агентами Святых Ордосов, Зан ведет себя вежливо, но твердо, полностью сознавая величину своей власти.

Особая судьба: Зан обречен никогда не получить высокого сана, которого он так долго добивался – прелат будет непременно убит во второй части приключения.

Союзники: Зан руководит немалой частью мальфийского Министорума, но его главные союзники – это могущественный дом Беласко, поддержавший намерения прелата стать архимандритом, как звонкой монетой, так и услугами своей широкой агентурной сети. Священство всего сектора, в большей или меньшей степени также поддерживают Зана и его сторонников, выступающих на расширение влияния церкви на Мальфи и поддерживающего доктринальное единообразие и стабильность. Стоит отметить, что преподобный Кэл не испытывает к Зану ничего, кроме отвращения, считая прелата слишком светским человеком, но признавая его существование необходимым злом для мальфийского Министорума.

Враги: как пуритане Хаска, так и сторонники Эутала из Тарсуса, рассматривают Зана как своего соперника в борьбе за власть над церковью Мальфи. Сам же Хаск и вовсе считает Зана опасным идолопоклонником и еретиком. Зан же и сам не осознает, сколь многое ему неведомо – например то, что зреющий тёмный заговор наметил его своей жертвой.

Дьякон Энсор

Энсор – пожилой клирик, что служил уже нескольким хозяевам Алефа. Он надзирает за повседневной жизнью храма, но не обладает никакой властью за его пределами и не пользуется уважением никого из членов клира, которые не находятся под его началом. Энсор держится холодно и официально, а в его внешности есть что-то от старого стервятника; у него узкое и бледное лицо с маленькими, глубоко посаженными глазами. Дьякон редко выпускает из рук тяжелый золоченый посох – символ своего положения – чей стук о каменные плиты пола выдает приближение Энсора и вселяет страх в его подчиненных. Дьякон известен как мрачный и начисто лишенный чувства юмора человек, не интересующихся ничем, кроме своих обязанностей.

Однако есть у Энсора и другие, скрытые качества – злопамятность, мстительность и горькая досада на своё положение. Еретический культ, именующийся Зверинцем, раздул пламя недовольства дьякона и обратил его в своего союзника в заговоре, члены которого планируют убийство прелата Зана. Сам же Энсор считает эту интригу не более чем личной вендеттой одного из политических противников Зана, который хочет избавиться от соперника.

Фракция (Церковь Мальфи): про Энсора говорят, что он служит в первую очередь Алефу, и уж только потом – Министоруму. Дьякон демонстрирует преданность церкви Мальфи, во владении которой находится храмовый комплекс, но на деле же слушается лишь велений своего жестокого сердца.

Мотивация: Энсор – заговорщик и организатор убийства Зана, но свою причастность дьякон будет скрывать любой ценой. Если над ним нависнет угроза разоблачения, Энсор сделает все, чтобы сохранить свои тайны, но он – не боец и, когда это возможно, будет действовать через своих агентов и посредников. В случае разоблачения дьякона ждет костер.

Союзники: дьякон – один из членов заговора против Зана, но вряд ли его можно назвать союзником Сидома – последний считает Энсора не более чем пешкой в своих руках. У дьякона есть несколько глубоко преданных ему слуг и доступ к управлению сервиторами и системами защиты Алефа.

Враги: среди собравшихся на инвеституру у Энсора нет личных врагов. Последователи Хаска не доверяют ему, считая дьякона человеком Зана, а Эутал и его сторонники и вовсе рассматривают Энсора как безвольное орудие в руках нового архимандрита. Остальные фракции и группировки воспринимают дьякона не более чем частью обстановки, но если его роль в заговоре вскроется, против него обернутся все до единого.

Сестра-легата Веспасия

Веспасия – старшая из десяти сестер битвы ордена Кровавой розы, присланных с расположенного неподалеку Галлоугласса. Она представляет свою прецепторию и руководит охраной преподобного Кэла во время его пребывания на Мальфи. Ради выполнения этой миссии Веспасия, как и любая из её сестер, готовы отдать жизнь. Она – суровая и практичная женщина, прошедшая немало боев. Лишь около года назад Веспасия заняла свой пост на Галлоуглассе, вернувшись с фронтов Пограничного крестового похода, что пролегают к галактическому северу от Каликсиды. Сестра-легата всегда держится официально, хотя у неё нет времени на соблюдение всех тонкостей этикета или хитроумные интриги. К преподобному Кэлу легата относится почти как к живому святому.

Фракция (Церковь Периферии): сестра Веспасия испытывает глубокое уважение к Святым Ордосам, но привыкла доверять собственному мнению и словам преподобного Кэла, которые обладают для неё наивысшим авторитетом. В других церковниках она видит своих естественных союзников и готова защищать их. Вместе с тем, Веспасия без малейшего колебания расправится с теми, кто заслужит в её глазах клеймо лжеца или еретика, невзирая ни на какие политические или личные последствия. Кроме того, Веспасии беспрекословно подчиняется отряд сестер битвы, пребывающий в Алефе.

Мотивация: изначально Веспасия держится в стороне от интриг, опутывающих церемонию. Её обязанность – защита Кэла, и она готова исполнять её любой ценой.

Союзники: Веспасия – сторонник Кэла и изначально расположена к персонажам игроков, поскольку те представляют Святые Ордосы.

Враги: изначально у Веспасии нет явных врагов, но она готова выступить против каждого, запятнанного ересью или предательством. С представителями знати и Коммерциа сестра-легата держится сдержанно-холодно, питая естественное недоверие к их мотивам.

Преподобный Кэл

Кардинал Кэл Сутай Аррен, уже несколько десятилетий известный как «преподобный Кэл» – один из самых влиятельных членов Экклезиархии в Мальфийском субсекторе. Кардинал – не только обладатель высокого сана, но и глубоко уважаемый духовный лидер, образец моральных качеств и стойкий защитник веры. В ходе своего трехсотлетнего служения Кэл сражался на фронтах имперских крестовых походов, вел чистки в рядах церкви, запалив тысячи костров на Сефирис Секундус, и ныне стал одним из бесспорных лидеров фракции, неофициально именуемой «Церковью Периферии».

В невероятно старом и высохшем теле этого человека сохраняется жизнь благодаря тайным технологиям, несгибаемой силе духа и, как говорит сам Кэл, «потому что у Императора ещё есть для меня работа». Физическая слабость оказалось не помехой острому уму и рвению, с которым кардинал повелевает миллионами верующих.

Фракция (Церковь Периферии): несмотря на то, что теоретически Экклезиархия представляет собой единую организацию, связанную многолетними традициями и верованиями, на деле же она подвержена фракционности, расколам и борьбе за власть не меньше любого другого имперского ведомства. В мальфийском Министоруме уже давно преобладает группировка, известная как «Церковь Периферии» - союз мелких синодов и орденов, объединившихся для того, чтобы сохранить свою независимость (в рамках церковных законов) от противостоящего им учения друзиан с Маккавея Квинтус и влияния церкви Тарсуса.

Мотивация: Кэл рассматривает инвеституру нового архимандрита Алефа как важным событием для Имперской веры, так и возможностью расширить влияние мальфийской церкви, что он считает своей святой обязанностью, возложенной на него самим Императором. Он предпринял довольно необычный шаг, совершив паломничество из своей базилики на Алактре на Мальфи на церемонию, дабы освятить её своим присутствием.

Кэл считает, что для достижения поставленных им целей все средства хороши – кроме тех, что запятнаны ересью. Например, он поддержал совершенно неизвестного ему Зана, увидев в нем сильного лидера и посчитав его подходящим для сана архимандрита. Он всегда готов просить у Императора прощения для дома Беласко за проступки его членов – до тех пор, пока последние признают верховенство Министрума и его права на Мальфи, чего не делает ни один из других благородных домов планеты. Козырь в рукаве Кэла – пламенный проповедник Азед Хаск. Этот пуританин и его растущая паства уже давно привлекли внимание кардинала. Сейчас, когда Министоруму может потребоваться сила для того, чтобы отстоять свои позиции на Мальфи, почтенный клирик собирается испытать Хаска и его последователей, проверив, могут ли они быть полезны церкви.

Союзники: Кэл пользуется беспрекословным повиновением и преданностью большей части мальфийского духовенства и миллионов верующих, как на Мальфи, так и за его пределами.

Враги: истинный враг кардинала, о которого тот и не подозревает – это Ротбер Сидом. Хотя Кэл – отнюдь не главная цель культиста, если тому представиться возможность причинить вред преданному служителю ненавистного Сидому Императора или даже убить его, он не преминет ей воспользоваться. Эутал, будучи представителем церкви Тарсуса, может считаться политическим противником Кэла, но страх перед кардиналом надежно пресекает у архиисповедника даже мысли о том, чтобы действовать против него.

Магистр Ротбер Сидом

Ротбер Сидом – волк в овечьей шкуре, чудовищно сильный псайкер-бродяга и приверженец отвратительно культа, именуемого Зверинцем. Прячущиеся за фальшивыми личинами и покровом лжи, члены этого культа внедрились на Мальфи и пагубное влияние Зверинца все разрастается. Маскирующийся под фактора Гегемонии Скаэлен-Хар (подробнее об этой организации читайте на стр. 547 «Базовой книги правил и книги инквизитора»), прибывшего в знак уважения к новому архимандриту, Сидом находится здесь для того, чтобы проследить за исполнением плана, составленного его культом, согласно которому новый архимандрит должен умереть ещё до того, как вступит в свою должность. Этот заговор необходим Зверинцу для того, чтобы ослабить церковь Мальфи, посеять разлад и недоверие среди знати и разорвать несколько сплетенных судьбой нитей.

Фальшивая личность Сидома, представляющая собой слегка туповатого, но кристально честного и пораженного увиденным торговца весьма убедительна. Под этой маской же, кипит настоящее безумие. Сидом – подколодная змея, которая выдаст себя лишь, если это будет ей выгодно или если ей загонят в угол.

Фракция (Гегемония Скаэлен-Хар/Зверинец): Сидом и сопровождающие его слуги – члены раскинувшейся на весь сектор торговой корпорации, известной как Гегемония Скаэлен-Хар. Несмотря на свои заявления, Сидом почти не пытается вести с кем-либо переговоры. Непонятно, каким образом этот никому не известный человек попал на церемонию. Скорее всего, он здесь неслучайно. Истинные хозяева Сидома – поклоняющийся искажающему тело и душу Хаосу культ Зверинец, больше информации о котором вы найдете в книге «Последователи Тёмных богов».

Мотивация: Сидом присутствует на церемонии, чтобы проследить за тем, как его марионетка – дьякон Энсор – убьет нового архимандрита и, если попадется, будет обвинен в этом, посеяв ещё больше хаоса и раздора. Сидом – член Зверинца. Он – существо в фальшивом обличие, воплощение запутанной лжи и переменчивого ужаса, скульптор плоти и разума, преданный идее растворения человечества в бурлящих объятиях Хаоса.

Союзники: никаких, за исключением своей марионетки – Энсора. Способности Сидома позволяют ему поглощать других людей или подчинять их своей воле.

Враги: если истинная личность Сидома будет раскрыта, он станет врагом для всех присутствующих. Даже его орудие, Энсор, попытается убить своего кукловода, узнав, что тот – слуга Хаоса. К сожалению, пока что дьякон даже не подозревает об истинной сути своего покровителя.

Проповедник Азед Хаск

Уже ставший притчей во языцех «человек из-за стен» Хаск – харизматичный и, по мнению некоторых, не совсем нормальный вождь набирающей силу пуританской фракции из нижних эшелонов мальфийского Министорума. Путь этого человека, ещё в детстве похищенного незаконной группой дорожных рабочих с артерии, можно назвать, в лучшем случае, трудным. Он с гордостью носит шрамы, полученные в молодости на фронтах Тренчской войны, где он добровольно служил проповедником. Хаск ничего не боится. Его совершенно не заботит положение Министорума в секторе, ему безразличны интриги знати и домов Коммерциа. Он считает служение богу высшим призванием и ставит его прежде всего остального.

Присутствие Хаска на церемонии – немалый сюрприз, как для него самого, так и для многих других. Проповедник прибыл сюда по личному приглашению преподобного Кэла, к которому питает глубокое уважение.

Фракция (Мальфийские пуритане): стремительное возвышение Хаска как вождя группы пуритан с нижних эшелонов власти Министорума произошло в последнее десятилетие. Эти церковники не имеют связей с крупными храмами и не пользуются покровительством знати, предпочитая заботится о духовном благополучии забитых и бесправных жителей мальфийских ульев. Последователи Хаска, не будучи столь фанатичными и неуправляемыми, как культисты Красного искупления, остаются неумолимыми пуританами, убежденными аскетами и безжалостными противниками любых ересей. Своими речами о низвержении неверующих с высот их положения и передаче их богатств праведникам эти люди уже приобрели себе немало врагов, а сам Хаск уже пережил несколько покушений на свою жизнь.

Мотивация: Хаск находится на церемонии по приглашению Кэла. Он считает это место гнездом идолопоклонников, лживых святош и еретиков, обряженных в одежды благородных аристократов. Пыл и вера Хаска не мешают ему воспринимать политическую обстановку как она есть. Действия проповедника и его соратников продиктованы холодной решимостью и железной волей. Встретив слабость и колебания пред лицом опасности, он непременно сделает шаг вперед, дабы возглавить борьбу и покарать еретиков и нечестивцев.

Союзники: у Хаска нет настоящих союзников, за исключением горстки священников и нескольких работников Алефа, испытывающих перед ним благоговение и готовых сплотиться вокруг проповедника, если он призовет их под своё знамя. Однако благодаря усилиям Кэла, Хаску оказывают уважение многие важные священники, хотя сам он не обладает высоким саном.

Враги: высокопоставленные священники Мальфи и присутствующая на церемонии знать, знающие кто такой Хаск и что он из себя представляет, воспринимают его как бешеного пса, которого лучше пристрелить, чем позволить ему жить. Его считают определенно лишним на этой церемонии, но перечить Кэлу в этом вопросе никто не осмеливается.

Лорд-регент Фафнир Беласко

Фафнир Беласко не без причин считается одним из самых опасных людей во всем секторе. Он – один из трех лордов-регентов, управляющих печально известным благородным домом Беласко и обладатель достаточного количества денег, связей и оружия, чтобы добраться до любого человека в Каликсиде – от лорда-губернатора до ничтожнейшего из паломников – если, конечно, приложит достаточные усилия и будет готов столкнуться с последствиями.

Внешне Фафнир Беласко – представительный мужчина неопределенного возраста со строгим орлиным профилем и хищными янтарного цвета глазами. Невероятно хитроумный и предельно безжалостный по природе своей, он может быть очаровательным, если захочет. Он уважает в других острый ум – и почти ничего другого. Беласко предпочитает просто скроенные, но безупречно пошитые костюмы тёмно-красных и чёрных цветов. На перстне и трости лорда-регента красуется изображение змея – эмблема его дома.

Фафнир присутствует на церемонии, благодаря неожиданному приглашению преподобного Кэла. Кардинал стремиться улучшить отношения с печально известным домом на благо мальфийской церкви. Вместо того чтобы препятствовать Беласко в выборе нового архимандрита, Кэл молчаливо одобрил выдвинутую домом креатуру и пригласил представителя семейства на церемонию, желая личной встречи. Беласко весьма серьезно отнеслись к этому жесту, послав на рандеву столь высокопоставленного члена своего рода как Фафнир.

Фракция (Дом Беласко): Беласко – это древнее, могущественное и насквозь порочное семейство, ставшее синонимом кровавых интриг, предательств и подлости далеко за пределами Мальфи. Они не имеют большой политической власти на Мальфи из-за происков своих соперников – группы семейств, возглавляемой домом Макен, сговорившейся не давать в руки Беласко бразды правления. Однако, огромные богатства Беласко, их влияние даже за пределами Мальфи, широкая сеть шпионов и убийц делают этой семейство силой, которой стоит бояться.

Мотивация: у лорда-регента есть две цели. Во-первых, он желает удостовериться, что его махинации увенчались успехом и что архимандритом будет провозглашен его союзник. Во-вторых, он не против лично встретиться с преподобным Кэлом и выслушать все, что старый священник пожелает ему сказать, чтобы после использовать это на благо своего дома. Ну и, наконец, Беласко рад будет позлорадствовать над домом Макен, чей ставленник на пост архимандрита потерпел неудачу. Убийство Зана лорд-регент воспримет как нападение на себя самого, и как нарушение принятых на Мальфи обычаев вендетты. Ничто не остановит Фафнира от того, чтобы отплатить врагу.

Союзники: для Ллоренса Зана дом Беласко – важнейший союзник за пределами церкви, которому он обязан своим постом архимандрита. Зан благодарен дому за его хлопоты (и осознает, насколько он в долгу перед ним). У самого Фафнира мало союзников среди собравшихся, но есть немалый отряд телохранителей и множество тайных агентов и шпионов в чужом окружении.

Враги: Беласко многие ненавидят, а остальные, в лучшем случае, не доверяют. Самую сильную ненависть к этому семейству испытывают дома Макен и Новенту, а также пуритане Хаска.

Достопочтенный Гектор Макен

Гектор Макен – глуповатый франт, вычурность нарядов и количество украшений которого превосходит даже стандарты Мальфи. Его тощее, чахлое тело закутано во множество слоев парчи, кружев и экзотических ксеношкур, которые укрывает трехметровой длины плащ, несомый по воздуху тремя позолоченными херувимами. Макен – туповатый, скучный сплетник, от безделья травящий себя ночной пылью, понюшки которой он достает из маленькой коробочки, сделанной из призрачной кости.

Дом Макен потерпел поражение, когда архимандритом был выбран союзник их заклятых врагов, Беласко. Присутствие на церемонии Гектора Макена – намеренное оскорбление, нанесенное от имени всего дома. Гектор не имеет никакого значения для семьи, он – насмешка над всеми собравшимися здесь влиятельными людьми; впрочем, самого Гектора сей факт мало волнует.

Фракция (Дом Макен): на данный момент, Макен – один из самых могущественных домов Мальфи. Он железной рукой управляет немалой частью улья и большой долей промышленности планеты. Кровные узы связывают дом Макен с семейством ныне правящего матриарха – планетарного губернатора Мальфи – и несколькими другими сильными группировками.

Мотивация: единственная цель достопочтенного Гектора – «пересидеть» всю церемонию, которую он рассматривает как очень утомительное действо, прилагая к этому минимум усилий со своей стороны. Впрочем, он придерживается неких рамок пристойного поведения, не желая уподобляться простолюдинам. Его не беспокоит политический аспект происходящего на церемонии. Членов Экклезиархии он считает не более чем утомительными занудами. Хотя достопочтенный Гектор говорит о вражде своего семейства и дома Беласко, сам он не испытывает к последнему никакой личной ненависти – это требует слишком больших усилий.

Союзники: у дома Макен нет надежных союзников среди присутствующих, и достопочтенный Гектор, вместо того, чтобы бравировать силой и могуществом своей семьи, вынужден подчиняться принятым здесь формальностям, чтобы все не усугубить. Кроме того, на церемонии есть те, кто был бы не против заключить соглашение с домом Макен – например, агенты синдиката Мартакс и Ротбер Сидом. Кроме того, самого достопочтенного Гектора сопровождает множество слуг, факторов и телохранителей, в том числе два Белых когтя – кошкоподобных кибер-фамильяра, которыми печально известен дом Макен.

Враги: у дома Макен хватает врагов среди собравшихся. Само приглашение кого-либо из этого семейства на церемонию было лишь формальностью и знаком необходимого уважения, а не искренним желанием почтить их. Ни одна из церковных группировок не поддерживает дом Макен, обвиняя его, в числе многих других, в расколе между аристократией и Экклезиархией Мальфи. Дом Беласко вел против Макена несколько вендетт.

Сиридар-баронесса Кармилла Новенту

Кармилла Новенту – резкая, неприятная, не первой молодости женщина. Она – глава увядающего благородного дома, страдающая манией собственного величия и злобностью, скорее присущей бешеному саблезубому волку. Владения семейства Новенту и приносящие доход контракты тесно связаны с мальфийским духовенством, и Кармилла прибыла на церемонию, дабы выразить должное почтение новому архимандриту, от чьей благосклонности ныне зависит её дом.

Фракция (Дом Новенту): Новенту – сравнительно незначительный по своему влиянию, но очень старый дом, чье имя внушает уважение, хоть за ним больше и не стоит настоящая сила. Когда-то один из самых значительных игроков в мальфийской политике, этот дом был почти полностью истреблен во время Царства Страха, и ныне являет собой лишь тень своего былого величия.

Мотивация: главная цель Кармиллы – выживание и процветание её дома, и потому она неизменно льстива и подобострастна со всеми высокопоставленными церковниками Мальфи, с которыми встречается. Её очень пугает присутствие на церемонии Фафнира Беласко – она не понимает, что он тут делает, и чем это обернется.

Союзники: у Новенту нет настоящих союзников среди присутствующих, но семейство находится в хороших отношениях с церковью благодаря долгим и взаимовыгодных торговым делам.

Враги: баронесса пренебрежительно относится к агентам Коммерциа, торговцам-выскочкам и всем, кого она считает ниже себя. Настоящую же ненависть она испытывает к дому Беласко, с которым Новенту связывает история долгой кровавой вражды, памятуя о которой Кармилла заслуженно называет их «детоубийцами». Хотя Беласко слишком сильны для того, чтобы Новенту вступал с ними в прямое противостояние или рисковал наносить им публичные оскорбления, баронесса пытается убедить каждого из присутствующих в том, насколько опасны Беласко. Для этого она распускает слухи и прибегает к любым другим средствам, которые может измыслить, не заботясь о правдивости или доказательности своих обвинений.

Архиисповедник Эутал

Эутал – вежливый, похожий на ученого мужчина средних лет, обладающий звучным и хорошо поставленным голосом опытного и умелого оратора. Архиисповедник легко справляется со своими обязанностями. Несмотря на скрытую враждебность других присутствующих на церемонии представителей Министорума – враждебность, спрятанную за формальной вежливостью и не менее формальными знаками уважения – архиисповедник, не позволяя улыбке покидать его лицо, сохраняет спокойствие и терпеливость. Под этой маской прячется безжалостный ум, запоминающий каждое нанесенное оскорбление и непрестанно готовящий планы будущего возвышения. Эутал был кандидатом на пост архимандрита, выдвинутый синодом Тарсуса, но, как уроженец Синтиллы, он не имел никаких шансов на положительное решение Вселенского синода Мальфи, который сделал хозяином Алефа Ллоренса Зана. Теперь же, переполняемый гневом, он должен выступать на церемонии в качестве просителя.

Фракция (Церковь Тарсуса): Эутал – представитель синода Тарсуса, самой могущественной церковной организации в секторе. Формально, архиисповедник обладает большей властью, чем любой член Министорума в субсекторе, но в силу исторических причин, на Мальфи он не имеет ни политической власти, ни духовного авторитета.

Мотивация: попытки синода Тарсуса расширить свое влияние в Мальфийском субсекторе – игра, с переменным успехом длящаяся столетиями. Сейчас она на грани проигрыша, и Эутал дол-

жен был изменить такое положение вещей, став архимандритом Алефа. Его же собственная жадность и честолюбие толкают его добиваться желанной цели любыми средствами. Эутал – отличающийся крайней самодисциплиной психопат, считающий, что любого человека и любое обстоятельство, которое он не может держать под контролем, необходимо как можно быстрее подчинить и подмять под себя или всеми силами избегать.

Союзники: несмотря на то, что Эутал проявляет к мальфийским церковникам предписанную этикетом вежливость, между ними нет ни подлинной дружбы, ни тепла. Знать и агенты Коммерциа проявляют к Эуталу уважение, которого требует его высокий сан, но не более того. По-настоящему Эутал может полагаться лишь на подчиненных ему клириков и нескольких личных телохранителей.

Враги: если не считать его скрываемую враждебность по отношение ко всему мальфийскому духовенству, Эутал не имеет среди присутствующих настоящих врагов, за исключением тех, которых могут создать для него собственные недостатки. Положение архиисповедника делает его идеальным козлом отпущения, на которого заговорщики могут свалить вину, когда начнутся поиски убийцы (см. часть III приключения)

Леди Ческа Дюкен (инквизитор Хелейна Нефрен)

Леди Ческа Дюкен – эффектная, но ветреная и праздная дама, дочь одной из семей, управляющих синдикатом Мартакс. Синдикат – видная транспортная и торговая компания с Ваксанида, обладающая множеством владений по всему Мальфийскому субсектору и немалым флотом. Но сама леди Ческа – не более чем симпатичная мордашка, представляющая дом, в то время как члены не столь высокородной делегации будут незаметно вести дела синдиката. Мартакс надеется заполучить благосклонность дома Беласко и нового архимандрита в деле заключения прибыльных контрактов паломников, многие из которых спешат на Мальфи, дабы узреть величие недавно восстановленного и отстроенного Алефа.

Однако леди Ческа – не та, кем кажется. Синдикат Мартакс и другие его представители, как и их мотивы, вполне реальны, в то время как настоящая Ческа, ввязавшаяся в культ наслаждения на Кальфе, была тайно ликвидирована несколько лет назад. Женщина ныне выдающая себя за неё – инквизитор Хелейна Нефрен из Ордо Еретикус, а за личинами её фатоватых прихлебателей скрываются доверенные аколиты. Лишь в высших эшелонах Мартакса известно о том, кто сейчас занимает место леди Чески, но их молчание обеспечивается угрозами и шантажом.

Когда Нефрен отбрасывает личину Чески, открывающаяся разница характеров поражает. Она становится прямолинейной, но выдержанной, а её глаза зажигаются лихорадочном огнем. Она легко раскроет тайну своей личности другим агентам Святых Ордосов в частной беседе, если это потребуется, но не будет делать этого публично. Нефрен прибыла на церемонию просто понаблюдать за остальными присутствующими и укрепить истинность своей фальшивой личины. На Мальфи Нефрен ведет свои собственные дела. Она – убежденная истваанка, преданная идее усиления Империума через череду войн и конфликтов (подробнее об истваанцах можно прочесть в главе VII этой книги или в «Книге радикала»).

Фракция (Синдикат Мартакс/Святые Ордосы): представители Мартакса прибыли на инвеституру, дабы выразить своё почтение мальфийской церкви и заручиться её благосклонностью на будущее. Нефрен же преследует здесь лишь собственные интересы.

Мотивация: несмотря на то, что Нефрен не замышляла заговора против Зана, она видит в нем возможность в соответствии со своими планами, поставить на место архимандрита более сильного, нежели Зан, человека. Когда обстановка накалиться, Нефрен будет наблюдать за каждой из важных фигур и, если захочет, вполне может подлить масла в огонь (подробнее см. в части II приключения).

Союзники: среди присутствующих у Мартакса нет надежных союзников, хотя синдикат надеется выстроить хорошие отношения с Заном и несколькими более мелкими игроками, рассчитывая обеспечить себе будущее. У Нефрен же вовсе нет здесь со-

юзников, за исключением (теоретически) персонажей игроков как членов Святых Ордосов.

Враги: хоть у Мартакса нет здесь ни закадычных друзей, но нет и заклятых врагов. Сторонники Хаска настроены к ним столь же плохо, как ко всем остальным торговцам. Если истинная личность Нефрен станет известна, заговорщики увидят в ней непосредственную угрозу их планам, которую нужно устранить как можно быстрее. Другие же, хоть и ошеломленные таким поворотом событий, не будут предпринимать против Нефрен открытых враждебных действий, если им не будут прямо угрожать.

Случайные встречи

Несмотря на то, что раздел «Действующие лица» описывает важных NPC, на церемонии есть ещё немало других людей – как слуг и прихлебателей высокопоставленных особ, так и просто рядовых гостей. Мастер может добавлять в число таковых сколько угодно «именных» NPC – замешанных в происходящем, либо в качестве реакции мира на действия игроков, либо несущих какие-либо подсказки, либо просто потому что он хочет увеличить накал страстей, добавив новых действующих лиц.

Ниже перечислено несколько имен и кратких описаний NPC, которых Мастер может использовать.

Аббат Вейл: пожилой священник из разорившейся и не оправдавшей ожиданий миссии, расположенной в одной из «мусорных зон» Мальфи. Отчаявшийся и уставший от всего мира, он прибыл на церемонию в надежде получить деньги и поддержку от Алефа, которые помогут его ордену выжить. Присутствие Азеда Хаска наполняет аббата ужасом – он не раз слышал истории о том, как последователи Хаска безжалостно убивали тех, кого они считали «грешниками».

Сестра Целеста Каррис: сестра-диалогус из Лиги, посланная на церемонию орденом Пера для того, чтобы зафиксировать все происходящее. Эта женщина обладает обширными знаниями о генеалогии мальфийской знати, подробностях её внутренних распрей и внутрицерковных фракциях.

Приор Аддермар: ещё один неудачливый соискатель поста архимандрита. Аддермар – добродушный обжора из главного приората Мальфи, не имеющий никакого политического влияния и тайно радующийся, что проиграл. Он знает многое из происходящего в кулуарах Синода и очень не сдержан на язык, когда выпьет.

Сир Раббас Дженет: отрекшийся от своей родни отпрыск одного незначительного семейства, Дженет – не более чем богато разодетый молодой бандит с обезображенным оспой лицом и склонностью к садизму и излишествам. Гектор Макен считает уродство Раббаса забавным, поэтому держит его подле себя; должно быть, лишь это покровительство спасет Дженета от заслуженной кровавой расправы – по крайней мере, пока. На церемонии хватает людей, которых не волнует, какие у него связи, но вряд ли этот простой факт дойдет до погибающего от обскуры мозга Дженета, пока не будет слишком поздно.

Лорд Джаспер Крейторн: пожилой худосочный аристократ из мальфийского семейства средней руки, связанной отдаленным родством с домом Беласко, чьи владения расположены неподалеку от Алефа. Для любого, кто хочет пролить кровь Беласко, это куда более простая цель, чем лорд-регент Фафнир.

Графиня Лилит Рев: молодая, прекрасная и жестокая в своем честолюбии глава недавно основанного благородного дома. Хитростью она получила приглашение на церемонию и готова на все, чтобы заключить надежный союз с достаточно сильной группировкой – будь то церковь, знатное семейство или даже член Святых Ордосов.

Мастер Хулл Морак: Прощающий (торговец реликвиями, благословениями и индульгенциями), член местного торгового синдиката, выкарабкавшегося из-под пяты Алефа и благородных домов. Здесь, на инвеституре, он имел несчастье обратить внимание на странное поведения дьякона Энсора перед началом церемонии, и, скорее всего, умрет за своё знание.

Вице-канцлер Якель Слир: представительница могущественной торговой корпорации – объединения Девейн (подробнее об объединении Девейн см. стр. 546 «Базовой книги правил и книги инквизитора») – привлекательная, умная и властная женщина, что в своем строгом платье кажется чужой среди разодетых аристократов. Немало оскорбленная тем, что остальные причисляют её к Коммерциа – как и всех присутствующих аристократов немальфийского происхождения – она с достоинством переносит эту обиду. В прошлом Слир не раз вела дела с Гегемонией Скаэлен-Хар, и сейчас у неё вызывает немалое беспокойство Ротбер Сидом и его сторонники – они кажутся ей какими-то «неправильными».

Полковник Токар Бейл: одноглазый седой солдат Бейл был когда-то офицером Имперской Гвардии и служил в 17-ом полку Тренчских добровольцев, а ныне возглавляет собственную частную армию – Вольную роту Бейла. Несмотря на репутацию профессионального убийцы, Бейл – благородный и благочестивый человек. Полковник прибыл на церемонию, заботясь о спасении своей израненной души. Впрочем, даже здесь Бейл не против заработать, если представиться случай. Все его немногочисленные слуги и подручные – ветераны многих боев.

Дейна: эта привлекательная и искусная танцовщица – часть труппы, приглашенной для развлечения гостей на Празднике радушия. Внешне она выглядит куда моложе, чем говорит её взгляд. Дейна – догадливая, сообразительная девушка, испытывающая здоровый страх перед теми, кто её окружает.

Тонкости протокола

Присутствие на церемонии в качестве представителей Инквизиции накладывает на рамки поведения персонажей некоторые ограничения. В целом, традиции Святых Ордосов и этикет Мальфи предписывают следующее:

В формальных ситуациях от инквизитора ожидают открытого ношения знака Святых Ордосов или инсигнии (так же как члены благородных семейств, торговых домов и даже церкви носят подобные знаки принадлежности к той или иной группировке или организации). От остальных членов Свиты этого не требуется.

Мечи, пистолеты и тому подобные вещи дозволяются, но они должны носиться в ножнах или кобуре, символически перевязанных шелковым шнурком, лишая владельца возможности резко выхватить оружие. Более тяжелые и мощные «игрушки» этикет носить запрещает, не говоря уже о том, что на священной земле Алефа недопустимо пролитие крови. Последнее – грубое нарушение этикета, страшный грех перед Императором, да и просто повод для вендетты.

Дуэли допустимы между людьми равного или схожего положения. Готовность отвечать на вызовы демонстрируется открытым ношением оружия на правом бедре. По традиции, главы домов могут не сражаться лично, а выставлять вместо себя защитников, если пожелают. Бой ведется до смерти или до тяжелого ранения и признания себя побежденным. Проявившего трусость на дуэли традиционно убивают собственные секунданты. В вопросах подобных поединков агенты Инквизиции приравниваются к знати.

Правильное обращение к мальфийскому аристократу – «милорд [имя]» или «миледи [имя]», а к важным, но нетитулованным персонам (а также иномирцам, носящим титулы, не признаваемые на Мальфи) следует обращаться «господин» или «госпожа», если желаете оказать им честь. К членам Адептус Терра и церковникам обычно обращаются, используя их должность или ранг.

Часть I: Клубок змей

«Нож в спину – вложение более мудрое, нежели монеты в руку»

- мальфийская поговорка

Приключение начинается с того, что конклав мальфийского оффиция Инквизиции отправляет Свиту на церемонию инвеституры нового архимандрита, которым станет Ллоренс Зан. Эта часть сюжета демонстрирует игрокам сеттинг и социальное взаимодействие NPC и с NPC. Мастеру следует тщательно изучить разделы «Действующие лица» и «Материалы для Мастера», поскольку эта часть приключения, во многом, основана на них.

Мы вас сердечно приглашаем…

Помните, что это приключение – вводное для «Возвышения», поэтому рекомендуется сделать персонажей игроков новичками в деле независимых расследований. Так или иначе, Свита располагается в здании оффиция Инквизиции на Мальфи – простого гранитного шпиля, известного как Сторожевая башня, возносящегося в небеса над Владениями Лиги, административного центра улья. Как и зачем именно персонажи здесь оказались – остается на усмотрение Мастера. Например, инквизитор присутствует в Сторожевой башне, обустраивая там свою оперативную базу (а в шпиле много отдельных помещений, запечатанных на время отсутствия хозяев) и получая новые коды доступа.

Во время пребывания в Сторожевой башне, Свита встречается с местным инквизитором-кастеляном – подвижной, закутанной в черную рясу пожилой женщиной, известной как матрона Тот (она же инквизитор Элия Тот), которая желает обсудить со Свитой одно политическое дело. Оно касается инвеституры нового архимандрита Алефа – дипломатические формальности требуют личного присутствия на церемонии полноправного носителя печати. Торжества будут проходить в храмовом комплексе у Высокого алтаря Императорского спасения через три дня. Приглашение на инвеституру было передано Тот, как кастеляну местного оффиция, и она просит содействия Свиты.

Если Свита покажет Тот, что не собирается подчиняться её распоряжением, та холодно заметит, что на Мальфи сейчас есть и другие инквизиторы, но они заняты важным делами, от которых их нельзя отрывать, добавив, что её положение предписывает ей обращаться с просьбами о содействии к новоиспечённым инквизиторам, а те должны быть только рады продемонстрировать Святым Ордосам, что они способны исполнять свой долг и нести доставшееся им тяжелое бремя. Сама Тот не покидала шпиль уже пятьдесят лет и не собирается пренебрегать своими повседневными обязанностями, покидая его сейчас.

Если игроки принимают это поручение, сюжет продолжается. Тот сообщает, что подобающий по случаю транспорт, одежды и сервиторы будут предоставлены, если это потребуется. Кроме того, к услугам персонажей – специалист по тонкостям мальфийского этикета и по одному сервитору-носильщику на каждого члена Свиты.

Что известно Инквизиции

В ответ на прямой вопрос матрона Тот скажет, что приглашение Инквизиции на церемонию – не более чем знак должного уважения; обойти Святые Ордосы вниманием – значит навлечь на себя подозрения. Зачастую подобные жесты вежливости остаются без ответа, но сейчас речь идет об инвеституре нового архимандрита – событии, с которого может начаться возрождение власти и влияния мальфийского Министорума. Инквизиция располагает информацией о нескольких могущественных и враждебных друг другу группировках, чьи представители будут присутствовать на церемонии и за которыми стоит присмотреть.

Свита имеет доступ к несекретным архивам Сторожевой башни. Кроме того, они могут подробнее расспросить Тот. Отвечая на их вопросы, Мастер может использовать информацию из главы «Материалы для Мастера», а особенно – из разделов «Положение Министорума на Мальфи» и «Инвеститура нового архимандрита». Так игроки получат основные сведения об Алефе, роли его архимандрита, о знатных домах Мальфи и печальной истории этой планеты. Святые Ордосы ничего не знают о готовящемся убийстве и не располагают подробной информацией о присутствующих. Им известно о присутствии влиятельного неместного кардинала и о большом количестве собравшихся членов знатных домов и других важных персон.

Если Свиту удивит малое количество информации, они могут попытаться добыть её сами, используя подходящие умения. Так или иначе, персонажи могут узнать, что за последние несколько лет на Мальфи появлялось все больше и больше, казалось бы, совершенно не связанных друг с другом вещей, требующих постоянного внимания Святых Ордосов. На данный момент около пять-семи инквизиторов – и это не считая четырех приписанных к Сторожевой башне локум-инквизиторов, их свит и аколитов – занимаются расследованиями, чистками и погромами на Мальфи, заставляя шпионские сети Башни и другие её ресурсы работать на пределе возможностей. Таким образом, посещение Алефа имеет малый приоритет.

Что Инквизиция желает знать

Свита может иметь свои идеи, насчет того, что им нужно узнать на церемонии и на что стоит обращать внимание, но Тот попросит их разобраться со следующим:

● Каковы характер, пристрастия и политические взгляды Ллоренса Зана, нового архимандрита?

● Что привело на церемонию преподобного Кэла и каковы его дальнейшие намерения?

● Какие последствия может иметь для Алефа и всего Мальфи эта инвеститура?

● Замешаны ли в избрании архимандрита какие-либо внешние организации?

● Также Инквизицию интересуют любые сведения, касающиеся благородных домов Мальфи, их союзников, врагов и дальнейших планов.

Парад опаленных

Гости прибывают в Алеф за день до рукоположения. Для Свиты путь к храмовому комплексу означает три часа суборбитального полета на боевом катере и ещё полчаса кружения в небесах над Алефом под прицелами его оборонительных орудий в компании других шаттлов, ожидая своей очереди на посадку. Попытка пролететь без очереди приведет к предупреждению с последующим огнем на поражение – на церемонию ожидают прибытия слишком много важных людей и их смертельных врагов, чтобы пренебрегать подобными мерами безопасности. Агенты Инквизиции имеют достаточно высокий статус для того чтобы получить позволение приземлиться раньше положенного. Время ожидания можно скоротать, наблюдая за остальными прибывшими, чьи суда кружат над Алефом. Этих судов великое множество – от элегантных махолётов, украшенных и стилизованных так, что больше напоминают изящные скульптуры, чем транспортные средства, до крупных опаленных шаттлов, и вооруженных до зубов атмосферных боевых катеров.

Когда персонажи будут снижаться над Алефом, прочитайте или перескажите следующее:

Рампа катера опускается, и в лица вам ударяет стена раскаленного воздуха, несущая запахи пепла и горелой плоти. Перед вами раскрывается огромная площадь из белого камня, с обеих сторон окруженная пятиметровыми статуями святых, которых легко узнает любой верующий. Перед каждой статуей на коленях стоят люди одетые лишь в рваные рубища. Их лица скрывают алые капюшоны, а их плоть покрыта кровавыми татуировками, складывающимися в слова священных текстов. В руках они держат большие металлические жаровни, наполненные горящими углями и кусками тлеющего пергамента – и раскаленный металл оставляет на руках этих людей ожоги и волдыри. Между рядами этих людей шествует группа священников в облачениях черных и изумрудных цветов, держащих в руках кадила с благовониями и сопровождаемые крылатыми херувимами, и гимны в честь Бога-Императора раздаются из-за тех бронзовых решеток, что заменяют им рты. Возглавляющий эту процессию приветствует вас словами: «Почтенные слуги Его-на-Земле, стремительная длань Его правосудия, смотрящие в ночи, исчислетели греха – мы счастливы видеть вас здесь! Будьте с нами и поклонитесь Золотому Трону и слуге его – архимандриту, в этот самый радостный из дней!»

Священники и херувимы окружают Свиту, и вся группа шагает между рядами кающихся. Возглавляющий процессию священник не заговаривает с персонажами, если они не обращаются к нему прямо. Путь по площади занимает около десяти минут. Некоторые из кающихся по знаку священников бросают свои обжигающие руки кадила, и, пошатываясь, присоединяются к процессии, другие плачут от радости, третьи просто плачут.

Повсюду видны кающиеся, что не справились со своей епитимьёй, и их обгорелые трупы отмечают путь к Высокому алтарю. Если спросить об этом, священник ответит: «Счастливы те, кто добровольно умирает в покаянии, ибо узрят они лик Императора». Все терпящие здесь страдания делают это по собственной воле, и телесная боль, испытанная в этот день, идет на благо их душ. В их жаровнях лежат кусочки пергамента с молитвами, которые им подносят другие люди.

Путешествие во мраке и дыму завершается у подножия мраморной лестницы, достаточно широкой для того, чтобы по ней спускался целый полк, ведущей к увенчанной аквилой арке, настолько огромной, чтобы под ней мог свободно пройти разведывательный титан. Священники направляют персонажей вперед, а сами возвращаются на площадь, дабы сопроводить ещё одну группу прибывших.

Высокий аналой

Зал, в который ведет арка составляет резкий контраст с суровой и аскетичной демонстрацией веры, что проходит снаружи. Здесь множество суетящихся людей в ливреях и униформе самых разных цветов, много криков и шума. Зал имеет несколько сотен метров в длину, а с его потолка свисают вотивные знамена, подвешенные столь высоко, что едва видны в темноте. Вскоре после того как персонажи войдут в зал, сверху из темноты к ним подлетит херувим со сверкающими стеклянными линзами вместо глаз и сопроводит их к стальной кафедре, возвышающейся в центре зала. Когда они идут вперед, толпа притихает, и люди, кто быстро, кто медленно, пытаются спрятать свои лица. «Агенты Трона!» – шепчутся в толпе.

За кафедрой, окруженный порхающими херувимами и суетливыми болезненного вида младшими церковниками, восседает дьякон Энсор (см. раздел «Действующие лица»), принимающий посетителей и одобряющий их присутствие. Мастер может отыграть эту сцену встречи с Энсором так подробно, как пожелает, чтобы отразить в ней личность этого холодного и сухого управителя Алефа. После представления, Энсор рассказывает о церемонии и вручает каждому вотивную медаль, которая также служит пропуском в разрешенные к посещению части храма и в предоставленные агентам Трона личные покои, и отправляет одного их своих служек сопроводить гостей туда.

Вотивная медаль

Вотивные медали, специально отчеканенные по случаю инвеституры – это маленькие золотые диски, изображающие одного из древних королей Мальфи, сложившего оружие и преклоняющего колени пред аквилой, окруженной лучами солнца. К медали прикреплена черно-изумрудная лента. Тщательное рассмотрение медали позволит увидеть штамп изготовителя – дома Беласко – выбитый на обратной стороне.

Гостевые комнаты

Свите выделены покои в лабиринте комнат и коридоров верхней части храма. Покои эти отнюдь не роскошны, но просторны и включают в себя с десяток помещений с выходом в центральный зал и крепкой стальной дверью, открыть которую могут лишь персонажи и слуги Алефа. Изнутри покои, как и большая часть Алефа, представляют собой комнаты с высокими потолками и простыми, но украшенными стенами из гранитных блоков. Единственный элемент декора здесь – это настенные газовые лампы и старый триптих, в зловещих багровых тонах изображающий наказание греха или освобождение человечества Императором – в приглушенных золотых.

В ближайшие несколько часов, до того как начнется Праздник радушия, персонажи вольны делать все, что угодно. Оценка окружения, подготовка снаряжения, поиск замаскированных устройств слежения (таковых нет), изучение соседних комнат, других этажей, быстро заполняющихся гостями или всего огромного комплекса часовен, архивов, келий и тому подобных строений, составляющих Алеф. Храм кипит от непрекращающихся религиозных служб, встреч новых гостей и приготовлений к празднику. Плоды трудов Свиты на этом этапе определяются Мастером.

Безопасность в Алефе

Скорее всего, в определенный момент приключения, члены Свиты вознамерятся пробраться туда, куда доступ им запрещен, и покопаться в делах других гостей или даже самого Алефа. Системы безопасности в храме, в основном, пассивны и базируются на пропусках, предоставляющих проход в ту или иную часть комплекса (у церковников такие пропускные устройства обычно встроены в перстни, у слуг-мирян и сервиторов – в браслеты; всю систему контролирует Энсор). Внутренние двери храма – стальные, и чтобы открыть их силой или выломать, потребуются недюжинные усилия. Взлом замков на этих дверях – Трудный (-10) тест (В особо важных местах эта сложность может быть увеличена). Немногочисленные охраняемые зоны Алефа находятся под надзором пар монозадачных боевых сервиторов (см. стр. 583 в «Базовой книге правил и книге инквизитора»), запрограммированных убивать всех, кто попытается зайти в охраняемую зону. Эти сервиторы управляются приказами из Скинии (см. часть III), и их программы могут быть изменены только при помощи пропуска одного их высших церковников Алефа.

Праздник радушия

Начало Праздника радушия знаменует звон колокола, чье эхо, мрачно отмечая каждую четверть часа, разносится над алтарным комплексом, отдается в вентиляционных шахтах и коридорах. Само торжество начинается в сумерках, в большом купольном зале, от которого во все стороны отходят бесчисленные коридоры и маленькие комнаты. В зале находится около двухсот человек – это могущественные и влиятельные люди, их приближенные и именитые церковники. Здесь присутствуют все персонажи, описанные в разделе «Действующие лица» и члены Свиты имеют возможность встретиться и поговорить с каждым из них в зависимости от происходящих событий и того, как они будут на них реагировать. См. также раздел «Инвеститура нового архимандрита», где изложено больше информации о церемонии и празднике.

Торжества

Праздник делится на несколько последовательных этапов, хотя их продолжительность может меняться. Сейчас происходит следующее:

Гости собираются в прилегающих к залу комнатах и ждут официального приглашения войти. Когда приглашенные входят внутрь, их встречает без-пяти-минут-архимандрит Ллоренс Зан, сопровождаемый несколькими церковниками и дьяконом Энсором, который представляет своему господину присутствующих. Зан приветствует всех ритуальной фразой «Я всего лишь недостойный слуга». Последовательность такова – сперва входит преподобный Кэл, затем Фафнир Беласко, сопровождаемый другими важными особами, в числе которых следует и Свита, затем более мелкая знать, священство и, наконец, члены Коммерциа и все остальные.

Гости располагаются на небольших диванах за низкими столами (официальные обеды на Мальфи проходят полулежа), расставленными вокруг центра зала, где расположен пустой трон архимандрита, по обе стороны от которого стоят каменные столы-скамьи для приглашенного духовенства. Чем ближе к трону располагается стол, тем выше положение сидящих за ним.

Сперва проходит короткий молебен, который служит преподобный Кэл, благодаря Бога-Императора за его благословление и защиту, призывая его лицезреть церемонию и быть судией для всех присутствующих.

Начинается приблизительно пятичасовое пиршество. Перемены блюд и вин следуют каждые двадцать минут или около того. Духовенство ритуально воздерживается от большей части пищи. В самый разгар праздника в центре зала начинаются выступления – аллегорические пьесы, изображающие то, чему всех научил крестовый поход Голгенны Анжуйского и многое другое. Гости все это время не сидят на своих местах, но ходят между столами, знакомятся друг с другом, посещают боковые комнаты, в которых тоже происходит много интересного – ритуальные поединки, исторические пьесы, тихие молитвы, религиозное пение. Есть там и отдельные комнаты для приватных бесед и омовений. Для чужака это странное сочетание религиозного аскетизма и всевозможных излишеств, иерархичности и неформальности, сакрального и обыденного, наверняка будет очень резким контрастом; но на Мальфи так всегда.

Примерно через шесть часов после начала торжеств звон колокола отмечет наступление полуночи, и гости начинают медленно расходиться. Праздник закончился.

Главный зал

Главный зал Алефа напоминает уменьшенную (но все равно способную поглотить несколько сотен гостей и слуг) копию главного зала центрального лабиринтоподобного дворца Мальфи. Это круглое, купольное помещение с рядом широких окон, из которых открывается вид на сумрачный улей, раскинувшийся вокруг плато, на котором стоит Алеф. В день Праздника радушия на юго-западной стороне виден мрачный и тёмный грозовой фронт. Потолок и стены зала изукрашены позолотой и замысловатыми фресками, часть которых была совсем недавно отреставрирована. Они изображают сцены битв и космических сражений эпохи крестового похода Голгенны Анжуйского. В зависимости от того, какие приключения агентам Трона довелось пережить раньше, некоторые фрески могут навеять на них тревожные воспоминания – например, та, что изображает святого Друза, повергающего Цийяка Отца Ворон на Иокантосе, или та, где золотой паук – герб династии Хаарлок – нарисован в обрамлении покоренных миров.

Зал освещен трепещущим газовым пламенем, горящим в высоких железных светильниках, а воздух наполнен тяжелым запахом благовоний и дыма. Херувимы наблюдают за происходящим, сидя на канделябрах и перилах. Повсюду в зале встречаются сервиторы и слуги-миряне в темно-зеленых ливреях, демонстрирующие подобающую хорошим лакеям профессиональную слепоту, глухоту и немоту, сопряженную с постоянной готовностью услужить. Всюду выступают артисты, приглашенные из улья за деньги дома Беласко, всеми силами стремящиеся угодить собравшимся господам, перед которыми они испытывают самый настоящий страх, укрытый за глянцевой маской очарования.

Слухи повсюду

Принимая во внимание врожденную склонность мальфийцев к интригам, сплетням, лжи и политике, а также природу собравшихся на Праздник гостей, нечего удивляться тому, сколько вокруг ходит разных слухов. Некоторые их них даже несут в себе зерно истины. Мастеру рекомендуется придумывать новые или адаптировать нижеприведенные в зависимости от слушателя. Вот с чего можно начать:

● «Я слышал, новый архимандрит – тот ещё интриган. Он бы много сделал для своей семьи, родись он первенцем. Но там где его дом теряет, Экклезиархия находит, а?»

● «Вот уж не думал, что увижу Фафнира Беласко вживую – и никого не хотел этого. Говорят, он вырывает глаза чужакам, которые косо посмотрели на него. И держит их в банке, в своем кабинете, чем хочешь клянусь! Здесь все делается по воле дома Змея, попомни мои слова».

● «Гектор Макен – известный мот и распутник, худший из их числа. Он – тяжкое бремя для своей семьи, которой приходится постоянно улаживать то, что он натворил. И они послали его сюда? Это оскорбление Алефу, архимандриту и всему Министоруму».

● «Видите всех этих иномирцев-торгашей и мелких стяжателей? Эти жалкие, нищие шавки надеются, что после инвеституры к ним здесь отнесутся благосклонно. Паломничьи контракты, вотивные артефакты, послабления на выплаты десятины – на всем хотят нажиться, Император, сожги их души».

● «Церковь Тарсуса, должно быть, недовольна. Их кандидат, Эутал, проиграл на Синоде Зану – мне так мой духовник говорил. К тому же Зана поддерживает старик Кэл – так что синтиллийцы уже не смогут сделать себе ещё хуже. Вот только ничего хорошего из раскола в Министоруме не выйдет, я так скажу. Но Эутал после поражения неплохо держится, а?»

События и встречи на Празднике

Эта часть приключения задумана как своеобразная «песочница» – члены Свиты могут взаимодействовать с другими персонажами и событиями как захотят и сколько захотят. Будут ли они держаться вместе и просто наблюдать за происходящим? Или захотят разделиться и пообщаться с другими гостями? Будут держаться подальше от знати и попробуют сблизиться с местным духовенством? Будет ли вся Свита открыто демонстрировать свои полномочия или некоторые её члены сочтут работу под прикрытием более эффективной? Быть может пара человек и вовсе предпочтет незаметно покинуть Главный зал и пробраться в чужие покои? Они – агенты Трона, а значит сами ставят себе цель и находят способы её достижения.

Чтобы отыграть этот этап приключения, Мастер может придумать события и тайны, опираясь на информацию из раздела «Действующие лица», но ничто из упомянутого там, кроме самого факта приглашения Свиты на инвеституру Зана, не является непреложной истиной. Игроки могут немного растеряться, если не дать им какого-либо направления действий, так что вы можете запустить события, воспользовавшись перечисленными ниже примерами.

Все NPC, чьи имена **выделены жирным шрифтом,** описаны в разделе «Действующие лица».

Удовлетворение гарантировано

Вскоре после начала Праздника, к членам Свиты приближается знатного вида человек, одетый в тёмное. Подойдя к наиболее воинственно выглядящему агенту Трона (но не к инквизитору) и представившись как сир Грей, он требует у последнего сатисфакции за некие оскорбления или провоцирует его на поединок. Грей делает это очень хладнокровно и цинично, поскольку он – профессиональный убийца, мальфийский кровник (см. стр. 146 «Базовой книги правил и книги инквизитора»), обладающий достаточно хорошей родословной для того, чтобы сражаться на дуэлях с другими аристократами.

Он добивается формального поединка с одним из членов Свиты – до первой крови, до признания поражения или до смерти. Это может быть дуэль на пистолетах или же – как традиционно принято на Мальфи – на холодном оружии. Если персонаж игрока не склонен драться, он волен отказаться от поединка, но такой поступок будет расценен собравшимися как трусость и повлечет общественное осуждение.

Поединок, если персонаж на него согласится, будет быстро официально организован и станет ещё одним развлечением для гостей праздника. Дуэль будет проходить на одной из террас, на крыше храмового комплекса. Духовенство не одобряет подобные поединки, но вынуждено мириться с их существованием (на самом деле, очень вряд ли, что эта дуэль будет единственной за эту ночь, ведь подобные бои столь же естественны для мальфийских аристократов, сколько и угнетение нижестоящих). Собирается небольшая толпа зрителей, и Фафнира Беласко, как самого старшего среди присутствующих пэров, просят быть судьей поединка и поздравить победителя.

Дуэлянты используют свое собственное оружие. Это могут быть лазерные или неавтоматические стаб-пистолеты, если поединок происходят на стрелковом оружии или любое одноручное оружие ближнего боя, если дуэль фехтовальная. Все остальное оружие запрещено, равно как и ношение брони тяжелее боевого комбинезона, использование защитных полей или разных псайкерских штучек. Никто не может помогать дуэлянтам под страхом смерти.

Участники стоят спиной друг к другу, с оружием в ножнах или кобурах. Затем каждый делает несколько шагов вперед (пять в случае дуэли на холодном оружии, двадцать – в случае пистолетной), после чего разворачивается и начинает бой по сигналу распорядителя. Нарушение этой процедуры влечет за собой смерть. Поединок продолжается до тех пор, пока один из участников не будет убит, не потеряет сознание или громко не объявит о своем поражении и сдаче. Последнее может быть сделано только после того как его кровь обагрит противника (это называется «кровавой капитуляцией»).

Сир Грей использует профиль Охотника за головами (см. стр. 581 «Базовой книги правил и книги инквизитора»).

Расследование мотивов Грея после поединка (для чего требуется успешный Средний (+0) тест, использующий подходящее Следственное, Социальное или Мастерское умение) покажет, что совсем недавно Грея видели в компании **леди Чески Дюкен** (на самом деле являющейся **инквизитором Хелейной Нефрен**). При встрече леди Ческа раскроет агентам Трона свою настоящую личность и объяснит, что хотела всего лишь проверить Свиту и добавить её членам таинственности, «чтобы эти мерзкие паучки начали воспринимать вас всерьез». Она объясняет, что если бы хотела убить кого-то из членов Свиты, то отправила бы одного их своих агентов, а не случайного наёмника. Она выслушает все, что персонажи игроков захотят ей сказать и будет стремиться как можно меньше говорить о себе, хотя человек, разбирающийся во «внутренней кухне» Инквизиции (успешно пробросивший тест Запретного знания (Ордосы) или Мастерства в запретном знании) может определить, что Нефрен – истваанка, и сделать соответствующие выводы.

Встреча с кардиналом

Либо по собственному почину, либо по приглашению настоящей сестры битвы, закованной в полный боевой доспех, Свита попадает на аудиенцию к **преподобному Кэлу**. Вскоре после того как начнется праздник, кардинал и его соратники удалятся в ближайший придел чтобы поговорить о Кодексе Империалис и других писаниях.

С ними на страже стоит **сестра-легата Веспасия** со своими сестрами битвы. В разное время сюда могут зайти другие важные NPC, дабы засвидетельствовать своё почтение Кэлу. Особенно стоит отметить **Азеда Хаска**, который, несмотря на своё поведение, явно чувствует себя на здесь некомфортно. Если кардинал или Свита начнут расспрашивать проповедника о празднике, тот заявит, что все это – «беспутное непотребство, достойное худших оргий времен Царства Страха». Он признает необходимость всего происходящего, лишь покоряясь мнению Кэла, и совершенно убежден в своем пуританском понимании Имперской Веры, как способа вывести Мальфи «из тьмы к свету Императора».

Кэл желает напрямую поговорить с инквизитором группы (а также с любым, кто как-либо привлечет его внимание), желая узнать мнение Святых Ордосов о новом архимандрите, мальфийской церкви и тому подобных вещах. Кэл удивительно прямолинеен и резок, он открыто признает плетущиеся вокруг интриги, считая их способом восстановить власть церкви Мальфи, что он рассматривает как свой священный долг. Он не испытывает тёплых чувств почти ни к кому из присутствующих, но не придает этому значения. Инквизицию, то есть организацию, с членами которой он когда-то бок о бок проливал кровь, Кэл считает достойным союзником в выполнении своей божественной миссии.

Если Свита произведет благоприятное впечатление на Кэла, Веспасию (или Хаска), они могут оказать бесценную помощь во второй и третьей части приключения. В то же время ссора с Кэлом приведет к тому, что у Свиты появится хитрый и сильный противник.

Страхи Прощающего

На заметку: этот эпизод предназначен для того, чтобы натолкнуть игроков на мысль о том, что Энсор может прямо управлять храмовыми сервиторами.

В наиболее почетном конце части зала, из выделенных для Коммерциа, за столом в одиночестве сидит человек средних лет, чей потертый наряд украшен множеством церковных лент, медалей и полосок пергамента, скрепленных восковыми печатями, что выдает в нем Прощающего – торговца индульгенциями и разными религиозными вещицами. Этот беспокойный, все время бросающий ввысь взгляды человек – **мастер Хулл Морак**, чья торговля уже давно и прочно связана с Алефом. Если члены Свиты приблизятся к нему, то обнаружат, что он очень хочет поговорить, дабы отвлечься от своих страхов. Морак неподдельно страдает от боязни сервиторов и, в частности, херувимов (что действительно может быть проблемой, учитывая, где он находится), так что присутствие в Алефе превращается для него в постоянную пытку, несмотря на то, что именно храму он обязан своим существованием.

В ответ на расспросы, Морак со стыдом рассказывает о своих страхах, особенно перед «этими летающими штуками с пустыми глазами, что вечно высматривают черт знает что» и, дабы оправдать свою фобию, с радостью пересказывает множество малоправдоподобных кровавых историй о взбесившихся сервиторах. Если общение агентов Трона с торговцем будет протекать хорошо (три ступени успеха в Социальном тесте или исключительно хороший отыгрыш), Морак расскажет, что его страхи обострились, когда он по пути в свою комнату час назад случайно свернул не туда и чуть не столкнулся в темноте с **дьяконом Энсором**, на плечах которого сидели два храмовых херувима, «бледные как мёртвые пиявки», сильно напугавшие Прощающего. Как говорит сам Морак «старый Энсор выглядел так, будто готов убить меня, но я извинился и быстро ушел туда, откуда пришел. Думаю, он и сам испугался, столкнувшись со мной в темноте. Но это страх хотя бы не поселился у него в голове».

Морак не знает, что он случайно стал свидетелем того, как Энсор нес двух херувимов-убийц к Высокому алтарю. Эта встреча может стоит Прощающему жизни.

Непокорная танцовщица

В той части главного зала, что предназначена для гостей более низкого положения, агенты Трона могут стать свидетелями ссоры между роскошно разодетым аристократом и почти обнаженной молодой танцовщицей. Девушка, которую зовут **Дейна**, – член странствующей труппы, которая должна была выступать на празднике с немного рискованным танцем, якобы точно изображающем обычаи неких «диких культур мальфийских владений». Она имела неосторожность отвергнуть ухаживания **сира Раббаса Дженета**, и теперь он грубо тащит её подальше от публики, отвечая жестокими ударами на её попытки сопротивления.

В этот момент, один или несколько членов Свиты имеют возможность вмешаться, проявив благородство, рыцарственность или просто желая не допустить подобного кощунства в храме Бога-Императора. Если никто этого не сделает, на помощь девушке может прийти другой человек – например, **Азед Хаск, лорд Джаспер Крейторн** или **полковник Токар Бейл** – каждый по своим причинам. Свита или один из её членов могут не мешать другому NPC вмешиваться и просто наблюдать за происходящим.

Будучи прерван тем, кого он сразу не узнает, или чьей власти не собирается подчиняться, Дженет реагирует весьма бурно, сыпля оскорблениями, которых на Мальфи вполне достаточно для расправы над наглецом. В душе Дженет – трус, которому хватит пары ударов или угроз для того, чтобы отступить и убежать, бормоча что-то о грядущей мести. Поскольку Дженет всех раздражал, его убийство или публичное унижение не будет иметь прямых последствий (особенно учитывая статус и полномочия персонажей), но может создать Свите врага в лице **Гектора Макена**.

Спасенная от незавидной участи Дейна стремится быстрее покинуть это место и вернуться в предназначенные для труппы помещения (и замаскироваться, дабы избежать узнавания), но она достаточно благодарна для того, чтобы отвечать на любые вопросы Свиты – если та помогла ей – до тех пор, пока вокруг не станет слишком людно.

Дейна знает многие слухи об этом месте и об огромном количестве закулисных интриг. Она знает и о том, кто такой Раббас Дженет и расскажет, почему она стремилась избежать его лап. На вопросы об подобных ей артистах она, не таясь, скажет, что все они получили деньги от дома Беласко и что всех артистов поселили на нижних этажах Алефа, и что те места наполняют её ужасом. Успокоив девушку (для чего требуется успешный Рутинный (+10) тест Обаяния или Мастерства в убеждении), можно узнать ещё пару интересных фактов. Дейна знает, что некоторые артисты пострадали от краж, а то и вовсе пропали между репетициями.

Дейне также не нравятся храмовые херувимы, которые «вечно пялятся на тебя своими пустыми глазами». Она ничего не знает о странных лицедеях, что живут по соседству от её труппы и никогда не разговаривают. «Меня от них в дрожь бросает, а ведь я когда-то играла в «клубок змей»!» Впрочем, Дейна явно воспринимает все эти вещи как часть повседневной жизни Алефа и считает их опасностью, с который неизбежно сталкиваешься, когда столько времени проводишь подле сильных мира сего.

Священники за столом

В части зала, предназначенных для гостей среднего ранга, несколько крайних столов и диванов заняты священниками, не связанными с Алефом и не принадлежащими ни к одной из группировок. Два наиболее известных из них – **аббат Вейл**, угрюмо уставившийся в полупустой кубок с водой, и **приор Аддермар**, весело и шумно опустошающий третий кувшин крепкого вина. На столе перед приором уже разбросаны остатки нескольких блюд.

Оба священника – кладезь сведений о том, как проходили выборы архимандрита, о внутренних интригах церкви и том, что они предвещают. Хотя и приор, и аббат уважают Святые Ордосы, куда охотнее они будут говорить с другим священником или иным осведомленным в делах Министорума членом Свиты.

Лучший способ развязать язык Аддермару – поить его и расспрашивать о его неудачном соискании сана архимандрита. В случае с Вейлом лучше сработает игра на его отчаянии в том, что кто-то из присутствующих или будущих лидеров церкви Мальфи сможет помочь его нищенствующему ордену и его пастве. Туманные намеки или прямые обещания финансовой и политической поддержки, как бы расплывчаты они не были, могут вызвать лихорадочное возбуждение аббата и заставят его поделиться своими страхами о будущем церкви Мальфи, участии в нем дома Беласко и присутствии здесь Азеда Хаска.

Отравительница

Оказавшись с части зала, предназначенной для знатных дам средней руки, агенты Трона могут стать свидетелями следующей сцены. Пожилая леди, отпив из кубка, который ей подала молодая, ослепительно красивая аристократка, вскрикивает, но справляется с собой, и покидает собрание. Члены Свиты, прошедшие Средний (+0) тест Бдительности, основанный на зрении, могут заметить, что красавица, передавая кубок старшей женщине, добавила в него яд из своего кольца. Пострадавшая – **сиридар-баронесса Кармилла Новенту**, резкая и пренебрежительная старая матрона. Младшая женщина – **графиня Лилит Рев**, великолепная хищница, куда более опасная, чем можно подумать, глядя на неё, и претендующая на то, чтобы стать значимым игроком в политической борьбе.

Будучи прямо обвиненной, Рев безо всякого смущения, а напротив, весело и кокетливо скажет, что ей стоит научиться получше отвлекать внимание и добавит: «Со старой гарпией все будет в порядке. Ничего страшнее головой боли по утрам и ничего страшнее, чем она заслуживает за свое занудство! Серьезно, я не меньше других устала от её визгливого голоса. Я просто должна была что-то сделать».

Рев внимательно следит за всем происходящим. В особенности её интересует возрождающаяся вражда между домами Беласко и Макен, так и витающая сейчас в воздухе. Похоже, что она наслаждается нарождающимся конфликтом. Графиня трепещет от восторга, попав под прицел Святых Ордосов, в особенности, если тот, кто её расспрашивает, привлекателен и выглядит опасным человеком. Она с радостью предложит менять тайну на тайну, если представится возможность. Она говорит: «О, будет кровь. Макен позволил себя перехитрить и сделал себе же хуже, послав сюда Гектора. К поражению добавилось оскорбление. Теперь им придется подтверждать своё превосходство над остальными, иначе эта потеря лица дорого обойдется им в Лиге».

Скорбящие торговцы

Поздним вечером, несколько не-мальфийцев из числа Коммерциа, возмущенные и расстроенные плетущимися вокруг интригами и наносимыми оскорблениями, собираются на открытой террасе на крыше храмового комплекса, неподалеку от купола Главного зала. Избавившись от компании знати и духовенства, коммерсанты пользуются возможностью оплакать свою судьбу, проклясть пренебрежение местной аристократии, попробовать заключить пару сделок и сделать несколько ходов в своих политических играх. На этом собрании присутствуют такие люди как леди Ческа Дюкен, мастер Хулл Морак, вице-канцлер Якель Слир и любые другие NPC, чье присутствие Мастер сочтет уместным.

Эта сцена предназначена для того, чтобы члены Свиты могли взглянуть на происходящее с точки зрения чужаков и, конечно же, встретиться с лицом к лицу с Ческой, женщиной, которая является далеко не той, за кого себя выдает, в её публичном обличии. В зависимости от поведения агентов Трона, торговцы будут молчать, подавленные присутствием Инквизиции, или будут более открыты.

Торговцы считают, что происходящее уже в руках дома Беласко, профинансировавшего церемонию и поддержавшего кандидатуру Зана. По их словам, теперь последнее слово в любых сделках и финансовых операциях, в которых может принять участие Алеф, останется за Фафниром Беласко. Наиболее стоические торговцы считают, что подобные события и присутствие на таких праздниках – опасная и неизбежная цена, которую приходится платить за то, чтобы вести дела «на этом ядовитом, окровавленном куске скалы», и что ни один чужак никогда не сможет по-настоящему процветать на Мальфи. Вице-канцлер Слир, если склонить её к прямому разговору, единственная, кто найдет в себе мужество признать, что «возрождение Алефа – благо для местного Министорума, независимо от того, кто дал ему ход. А присутствие Кэла напоминает Зану о том, кто его истинный господин и показывает Беласко, что даже у его власти есть пределы».

Немного не в своей тарелке?

В Свите приближается **магистр Ротбер Сидом**, якобы обознавшийся. Торговец подходит к одному из членов Свиты и представляется ему, ошибочно считая своего визави кем-то другим (любым другим именным персонажем из списка по выбору Мастера). Будучи поправленным, Сидом отвечает: «Простите, кажется один из «благородных» гостей подшутил надо мной. Прошу вашего прощения – этот мир для меня в новинку, а этот праздник – тем более. Могу ли я что-то сделать для вас, дабы загладить свою вину?»

Конечно, все это ложь. Сидом – прислужник тёмных сил, и не может сопротивляться желанию своими глазам увидеть агентов Трона (то есть своих врагов) и оценить их. Он выглядит и ведет себя совершенно нормально и правдоподобно. Персонажи могут подозревать Сидома в каких-то скрытых мотивах, но он не дает никаких поводов заподозрить лживость своей личности или наличие у него тайной миссии. Сидом ведет светский разговор, ведя беседу в сторону своей службы Гегемонии Скаэлен-Хар, если представится возможность. На расспросы он отвечает осмотрительно и обоснованно, в итоге производя впечатление не более чем ещё одного из множества могущественных лордов и леди. Закруглив разговор, Сидом раствориться в толпе, в поисках того, кто ему по-настоящему интересен.

Жуткая пьеса

Члены Свиты, прохаживаясь по внешним комнатам и коридорам храмового комплекса, могут обнаружить темные углы и закутки, где творится что-то странное и зловещее. В одном плачевно выглядящем каменном зале с закоптившимися фресками, в полной тишине исполняется довольно жуткая пьеса. Перед почти загипнотизированной толпой зевак, стоящих как вкопанные, в безмолвии разворачивается древняя и часто запрещаемая история из прошлого Мальфи. Она повествует о взлете и падении дома Коба, о дочери Ненависти и Извращенном сыне.

Те, кто обладает познаниями, позволяющими понять смысл истории (то есть имеющие умение Ученое знание (Легенды) или Мастерство в ученом знании), осознают, что исполнение здесь этой пьесы в лучшем случае, неуместно, и некоторыми может быть сочтено кощунственным и еретическим. Представление длится какое-то время, после чего обнаруживается, что ни один из актеров не сможет ответить ни на один вопрос – все они лишены языков.

На самом деле, эти лицедеи – культисты Зверинца и прислужники **Сидома**, привезенные им сюда для подстраховки – на тот случай, если Энсор потерпит неудачу.

Сам **Энсор**, кутающийся в плащ с капюшоном в стремлении сохранить инкогнито, тоже присутствует на представлении какое-то время. Наиболее остроглазый член Свиты может заметить его, преуспев в Среднем (+0) тесте Бдительности, основанном на зрении. На возможные расспросы, дьякон отвечает, что он здесь из чистого любопытства, ибо немало наслышан об искусности этих лицедеев. По словам Энсора, присутствие труппы на празднике, как и многих других, обеспечил дом Беласко. Это ложь – на самом деле, лицедеев незаконно провели сюда по приказу Сидома и разместили рядом с другими актерами. Сам же Энсор пришел на представление, поскольку не знал, кто эти исполнители и хотел увидеть их своими глазами.

Часть II: Смерть на церемонии

«Вы, синтиллийцы, ничего не знаете о настоящей вендетте! Человек оскорбил вас, вы отнимаете его жизнь – и что с того? Мёртвый не может страдать – а вот живой и находящийся в ваших руках… О да, он может страдать – одинокий, загнанный, лишенный всякой надежды и достоинства, потерявший свою семью, отданную безымянным ужасам, он будет смотреть как его мир рушится и умолять о смерти. Вот это, друзья мои – настоящая вендетта. Вот это мы на Мальфи называем местью…ну, её началом, по крайней мере»

- граф Ландот Мол, мальфийский посол при Светозарном дворе

Во второй части приключения, темп происходящего серьезно меняется, события быстро принимают трагический и непредвиденный оборот и начинают выходить из-под контроля. Все начинается с церемонии, на которой Зан будет убит, прежде чем полностью вступит в новую должность, после чего начнут разгораться конфликты, в которых персонажи игроков смогут принять участие.

События после убийства Зана намеренно построены так, что позволяют Свите свободно делать все, что она пожелает. Большая часть информации в этом разделе – всего лишь сведения и подсказки для Мастера, которые помогут ему вывести игроков на выбранный ими путь.

Церемония инвеституры

После окончания Праздника радушия, Мастеру стоит позволить игрокам заняться своими делами, прежде чем переходить к событиям следующего дня. Как почетные гости высшего разряда, члены Свиты занимают места в храме Высокого алтаря наравне со многими людьми, с которыми они встречались накануне. Агенты Трона размещаются с левой стороны от самого алтаря, вместе с другими членами Адептус Терра и не-мальфийцами, в то время как местная знать садится справа, а духовенство – внизу (см. раздатку №1)

В гулком и полутемном храме Свита и остальные собравшиеся слушают мессу и пение на высоком готике, перемешанные с длинными проповедями. Смеркается и снаружи храма начинает бушевать буря. Клубящиеся темные тучи разрывают вспышки молний, а далёкие раскаты грома звучат наравне с пением хора и глубоким звуком «гласа серафима». Церемония подходит к самой важной своей части – возведения Зана в сан архимандрита.

Атмосфера Храма

Высокий алтарь – духовное сердце храмового комплекса. Он располагается в большом сводчатом зале, напоминающем своей формой крест, и представляет собой шестиугольное возвышение в самом его центре. Левая, правая и нижняя части «креста» заполнены ступенчатыми скамьями, каждая из которых легко вместит три или четыре сотни людей. В верхней же части «креста» располагаются реликварии, малые алтари, скульптуры и большой орган, который местные называют «гласом серафима». Покрытые резьбой стены, сложенные из тяжелого, тёмного камня, венчает купол из кованого железа и витражного стекла, обеспечивающий храму естественное освещение. Воздух наполнен тяжелым ароматом ладана. Человек, стоя внизу, чувствует себя так, будто он, вместе с другими прихожанами, находится на дне глубокого оврага, где льющийся с небес свет падает лишь на алтарь. В тёмных углах храма тусклым пламенем горят тысячи вотивных свечей и жаровен, несомых сервочерепами, каждый из которых создан из останков давно умерших праведных священников.

Прочитайте или перескажите следующее:

Когда церемония достигает своего апогея, музыка стихает и во всем зале воцаряется тишина, нарушаемая лишь звуками далекой бури. Зан встает в центр алтарного возвышения и склоняется перед преподобным Кэлом, который начинает через медный вокс-усилитель произносить слова благословления Императора. Собравшиеся в безмолвии наблюдают как дьякон Энсор делает шаг вперед и, склонившись перед Заном, вручает ему священное ожерелье с аквилой, означающее его новый статус. Затем Энсор делает шаг назад и благословленные херувимы спускаются вниз, дабы совершить помазание Зана священными маслами и прикрепить печати чистоты на его одежду. Сам Зан не может скрыть своего торжества.

Слышны раскаты грома, а через стеклянную крышу видны сполохи молний. В какой-то момент раздается особенно сильный удар грома, и в следующий миг – звон разбитого стекла. Сильный порыв ветра врывается в храм, обрушивая на головы собравшихся дождь бритвенно-острых осколков, что падают вниз подобно каре небесной. Секунду спустя сервочерепа валятся наземь, а свечи тухнут, будто огромная ладонь накрыла их пламя. Храм погружается в бездну хаоса, гневных криков и паники.

Тьма, паника и убийство

Сильные порывы ветра гасят огни и задувают свечи. Смертоносные осколки стекла градом сыплются наземь, убивая больше десяти человек, стоявших ближе всего к Высокому алтарю. Среди собравшихся воцаряется смятение, ужас и паника. Но хуже всего то, что Ллоренс Зан, новый архимандрит Алефа лежит подле алтаря замертво.

Но перед тем как весть о смерти прелата облетит весь храм, Свите предстоит позаботиться о происходящем в Алефе сейчас. Агенты Трона могут действовать незамедлительно, пытаясь восстановить порядок или хотя бы разобраться в произошедшем, могут заколебаться и ничего не предпринять, а могут ни во что не вмешиваясь, покинуть храм. Снаружи продолжает яриться буря и греметь гром, осветительные храмовые сервочерепа медленно поднимаются обратно в воздух. Возможно, из-за своей неуклюжести пламя с их жаровен случайно перекинулось на несколько занавесей и портьер, что только усилило панику. Спустя примерно минуту раздаются крики: «Он мёртв! Зан мёртв! Архимандрита убили!», что вызывает новую волну истерии среди собравшегося духовенства.

Если Свита решиться действовать, ей придется успокаивать толпу любыми средствами (при помощи Командования или другого подходящего Социального или Мастерского умения). Успешный тест может быстро восстановить порядок или хотя бы предотвратить вооруженные столкновения. Решительный успех на этом этапе поможет агентам Трона утвердить свой авторитет, а если в тесте было набрано три или более ступени успеха, дальнейшие расспросы любого NPC, присутствовавшего на церемонии и не испытывающего враждебности по отношению к Свите, облегчается на одну ступень, если допрашивающие сумеют ловко сыграть на своём авторитете.

Если Свита ничего не предпринимает, события быстро принимают крутой оборот. Благодаря врожденной мальфийской паранойе, все, носящие оружие немедленно выхватывают его, телохранители бросаются к своим господам в стремлении защитить их, расталкивая всех вокруг и вступая в стычки со своими коллегами. На усмотрение Мастера остается только, какие последствия будут иметь эти конфликты – от пары разбитых голов до кровопролития или даже открытой перестрелки. Как только раздается крик об убийстве Зана, среди присутствующего духовенства Алефа поднимается настоящая истерика пополам с гневом, угрожающая создать страшную давку у тела архимандрита и у выходов. Более серьезные проблемы предотвращает восстановление освещения и присутствие вооруженных сестёр битвы из

охраны преподобного Кэла. Сороритас окружают алтарь, безжалостно убивая всех, кто не исполняет их приказы очистить местность. Если Свита ещё не проявила инициативу, это сделает преподобный Кэл.

Если Свита пытается покинуть храм, она может это сделать, хотя для того, чтобы двигаться в объятой паникой толпе, нужно хорошо работать локтями. Это может привести к незапланированным конфликтам – например, если путь агентов Трона пересечется с убегающей подальше свитой Гектора Макена. На выходе из храма персонажи повстречаются с подкреплением Адепта Сороритас.

Бывший будущий архимандрит

Рядом с возвышением алтаря лежит распростертое тело Ллоренса Зана. Заливающие мрамор багровые потеки немало говорят о его судьбе. Горло прелата перерезано от уха до уха, а удар был настолько силен, что не только распорол глотку, но и оставил зарубку на позвоночнике Зана. Лицо мертвого священника выражает возмущение, смешанное с удивлением. Вокруг разбросано несколько осколков стекла из купола, некоторые забрызганы кровью.

Буря грядет

Избранный архимандрит был убит прямо во время торжественной мессы, на глазах у множества собравшихся. Это не только ужасное преступление, но и оскорбление, нанесенной чести всей мальфийской знати и прямой вызов власти и положению самой имперской Экклезиархии.

Как только столпотворение у Высокого алтаря тем или иным образом уляжется, и в храме не останется людей, не облеченных властью, слухи о произошедшем уже начнут расходиться за стенами Алефа, и события последуют одно за другим, подобно падающим друг за другом костяшкам домино. Как Свита прореагирует на этот факт – решать ей. Агенты Трона могут попытаться выследить и схватить преступника любым угодным им способом, а могут сидеть, сложа руки. Теперь все решения – только их собственные. У персонажей есть независимость и ответственность, и нет отдающей приказы тёмной фигуры за их спинами.

После покушения

После нападения на Зана в храме остаются только преподобный Кэл со Свитой, Веспасия со своими сестрами, дьякон Энсор с немногочисленными служками и, скорее всего, персонажи игроков.

Если Свита ещё не присвоила себе власть в Алефе, это сделает Кэл, взывая к своим полномочиям как кардинала, провозгласив себя главой храма на период чрезвычайного положения и приказав Энсору запереть весь храмовый комплекс до тех пор, пока с произошедшим не разберутся.

Ссылаясь на свою кардинальскую власть, Кэл официально объявит все произошедшее несчастным случаем, до тех пор пока нет доказательств обратного. Он считает, что возможная паника и удар, который получит вера, куда большим бедствием, чем то, что на самом деле убило Зана. Впрочем, внутри Алефа заявления Кэла довольно бессмысленны – старый и частично заброшенный храмовый комплекс не может быть полностью опечатан, так что слухи уже распространяются со скоростью лесного пожара.

Если Инквизитор Свиты объявит, что берется расследовать смерть Зана, Кэл выразит своё согласие и предложит полное содействие Министорума до тех пор пока будут соблюдаться все должные церемонии, а авторитет церкви в духовных делах не будет ставиться под сомнение.

Что будет делать Свита дальше – полностью её дело. Ниже предложено несколько зацепок на случай, если агенты Трона возьмутся за расследование. Стоит отметить, что никто из присутствующих не уверен, что вообще имело место убийство (как и то, кто именно первый крикнул про убийство) и что никому не известны точные детали этих зловещих событий.

Полномочия Кэла

Как кардинал Адептус Министорум, Кэл обладает огромной властью, как в духовных, так и в политических делах, значительными средствами и даже грубой силой. Хотя формально, он не может приказывать членам Святых Ордосов или мешать их действиям, агентам Трона стоит помнить, что ко мнению Кэла прислушиваются многие важные люди по всему Мальфийскому субсектору, а бесчисленные фанатики готовы умирать по одному ему слову. Лишь очень глупый инквизитор будет угрожать или перечить кардиналу, и лишь очень могущественный и уверенный в себе человек может позволить себе ссору с преподобным Кэлом.

Кэл не потерпит попыток Свиты привести в Алеф какие бы то ни было вооруженные силы – этот храм находится под властью Экклезиархии, так есть и так будет. Агенты Трона, пытающиеся силой продавить своё требование, столкнутся не только с серьезными последствиями, но и с практическими трудностями. Любая попытка давления на церковь будет сорвана инквизитором Нефрен (которая сделает это для собственного удовольствия, а также для того, чтобы увидеть, сможет ли Свита выкарабкаться из такого положения) или инквизитором-кастеляном Тот (которая не захочет подвергать риску отношения Святых Ордосов с Министорумом субсектора и пытаться «мериться писюнами» с церковью без прямых доказательств существования ереси или скверны Варпа). Иными словами, Свите придется доказать, что она способна сама делать свою работу.

Опасность свободы

Возможная опасность, которую несет в себе природа «Кровавого празднества» - это отсутствие активных действий со стороны игроков; без четко поставленной цели, без врага, с которым нужно бороться, игроки будут сидеть сложа руки или колебаться, затягивая игру. Решить эту проблему можно несколькими путями. Во-первых, Мастер может учесть предпочтения игроков – если им по душе боевые сцены, можно отыграть несколько сюжетно важных боев, а если они любят помогать NPC, стоит столкнуть их с нуждающимся в помощи человеком. Мастер может ввести персонажей, пытающихся вовлечь агентов в происходящее или даже издевающихся над их бездействием (инквизитор Нефрен отлично подходит на эту роль).

Ещё одна вещь, которую нужно учесть – это последствия бездействия, описанные в приключении. Без вмешательства агентов Трона произойдет эскалация насилия, волна которого выплеснется за пределы храма.

Ответственность и мотивация Кэла

Преподобный Кэл, в чьих руках ныне находится власть в Алефе, рассматривает произошедшую трагедию – неважно, было это убийство или нет – как кризис для мальфийской церкви, который он намерен разрешить. Он стремится к тому, чтобы Экклезиархии и её интересам был нанесен как можно меньший урон, а в особенности – к тому, чтобы не пошатнулась вера рядовых обывателей, видящих, что Министорум не может защитить даже своих членов, даже в таком святом месте. Наведение порядка в

Алефе и установление правопреемства для кардинала важнее, чем выяснение подробностей смерти Зана. Если факт убийства будет доказан, Кэл непременно захочет увидеть как гнев Экклезиархии обрушиться на преступника и предпочтет, чтобы казнь виновного была публичной. К счастью, обстоятельства смерти Зана позволяют Кэлу как старшему кардиналу назначить нового архимандрита по своей воле, не советуясь с Синодом. У некоторых (возможно, и у Свиты) это может вызвать ошибочные подозрения в адрес самого Кэла.

Провозглашение траура

В течение часа после трагедии, преподобный Кэл устанавливает свою власть в Алефе, опираясь на свои полномочия как кардинала, данные ему каноническим правом Министорума, а также весьма недвусмысленную поддержку в лице сестры-легаты Веспасии и её войск. Как только станет ясно, что новых нападений не последует, Кэл приказывает навести в храме порядок и починить крышу так быстро, как только возможно (Энсор будет счастлив взяться за дело, надеясь избавиться от возможных улик). Кэл объявляет траур, называя смерть Зана «трагической случайностью» и говорит, что он будет пребывать на Высоком алтаре все три дня, которые продлится бдение, после чего должна состояться панихида (служба, на которую гости инвеституры настоятельно приглашены). Тогда же Кэл объявит и рукоположит нового архимандрита.

Ведение расследования

Взявшись за расследование смерти Зана, агенты Трона быстро поймут, насколько непростую задачу они на себя взвалили. Во-первых, расспросив участников церемонии, слуги Инквизиции поймут (если они ещё не осознали этого раньше), что среди присутствующих есть десятки людей, у которых был мотив к убийству прелата. Во-вторых, присутствующие заинтересованы не в раскрытии правды, а в обвинении тех, кого они бы хотели видеть виновными, используя смерть Зана как предлог возобновить старую вендетту или получить какие-либо преимущества. Некоторые группировки, сведущие в искусстве мести, могут тайно выразить своё восхищение перед тем, кому хватило дерзости устроить убийство на таком многолюдном мероприятии. Они могут даже с профессиональной точки зрения заинтересоваться тем, как удалось провернуть такое.

Как только Свита определит, что её цель – Энсор и отправится искать его в глубинах Алефа, Мастеру стоит переходить в третьей части приключения – «Причинам и последствиям».

Кроме непосредственных улик (см. врезку «Поиск улик»), персонажи могут пообщаться с важными NPC. Разделом ниже описано то, что они знают или думают по поводу смерти Зана.

Настоящее испытание для нервов

Объявив смерть Зана несчастным случаем и назначив панихиду, Кэл смог удержать гостей в Алефе куда эффективнее, чем это сделал бы любой приказ, даже исходящий от Инквизиции. Покинуть Алеф сейчас – значит потерять лицо, ибо такой поступок можно объяснить чувством вины или, что ещё хуже, малодушием и страхом. К сожалению, смерть Зана доводит напряжение между несколькими группировками до точки кипения (как и было задумано заговорщиком) и если никто (читай – Свита) не вмешается, скоро польется кровь. Мастеру решать, кто сейчас преуспеет, а кто погибнет – это может повлиять на ход всей кампании.

Лорд-регент Фафнир Беласко

Внешне сохраняющий хладнокровие, Беласко невероятно взбешен. Его кандидата на пост архимандрита убили у него на глазах, и события начали развиваться слишком стремительно, чтобы лорд-регент мог получить то, на что надеялся. Его планы были сорваны, а Фафнир Беласко не тот человек, что оставит без ответа подобный выпад. Но лорд-регент не вчера родился и не позволит ярости ослепить себя. Внутренний голос говорит ему, что причастность к убийству дома Макен – слишком простой ответ, и потому Беласко хочет доискаться до истины, прежде чем обрушивать на виновного всю полноту своего гнева, и потому уже отправил на поиски ответа множество своих тайных и явных агентов. Это, конечно, не удержит его от того, чтобы позволить кому-то из своих доверенных слуг напасть на членов дома Макен и его союзников или, наносить ответные удары, но до тех пор, пока Фафнир не узнает точно, кто настоящий преступник, он будет держать в узде свой поистине апокалиптический гнев.

С агентами Трона, ведущими себя открыто и честно, зловещий лорд-регент будет холодно вежлив. Не будучи явно раздражен, Беласко, готов придержать своих людей и не разжигать конфликт, если агенты Трона убедят его в необходимости этого. Но не стоит пытаться запугать Фафнира. Угрожая ему, агенты Трона создают себе чрезвычайно опасного врага и теряют если не союзника, то очень могущественного человека, которому могли бы оказать услугу и получить то же взамен.

Достопочтенный Гектор Макен

Гектор Макен возмущен и громко выражает свое возмущение каждому, с кем сочтет возможным разговаривать. Он возмущен тем, что такое вопиющее безобразие произошло в его присутствии, возмущен тем, что его дом теперь будет оклеветан, возмущен тем, что ему придется оставаться здесь и, наконец, возмущен тем, что Министорум позволил подобному произойти. Если начать его прямо допрашивать, он будет возмущен и этим. Гектор даже предполагает, что все произошедшее спланировал Фафнир Беласко, «ведомый своей ужасной смертоносной натурой и ненавистью к достопочтенному и невиновному дому Макен». Гектор, конечно, просто глупец, и если бы он не был таким глупцом, он бы куда больше опасался за свою жизнь. Окружение же Гектора стремиться обеспечить его безопасность и не показывать слабость, а встречать любую атаку контратакой. Вдохновитель такой тактики – кровожадный сир Раббас Дженет, один из самых грубых и неотесанных прихлебателей Макена.

Несчастный Энсор

Теперь, когда задача Энсора выполнена, колдовской туман, которым Сидом окутал разум дьякона, начинает быстро рассеиваться и чудовищность свершенного, равно как и опасность, которой он теперь подвергается, подавляют Энсора, в то время как Сидом выказывает полное равнодушие к судьбе отыгравшей свое марионетки.

Дьякон сделает все возможное, чтобы оградить себя от подозрений – он пойдет даже на убийство, которое может совершить благодаря своей возможности удаленно управлять храмовыми сервиторами. Он попытается уничтожить или повредить записи, подкупить служек или найти подходящего козла отпущения, хотя он наверняка совершит в этом какую-нибудь промашку. Почувствовав, что кольцо вокруг него сжимается, дьякон сбежит в катакомбы Алефа и, укрывшись в укрепленной Скинии, будет готов биться за свою жизнь.

Леди Ческа Дюкен (инквизитор Хелейна Нефрен)

Церемония инвеституры оказалась для инквизитора Нефрен куда интереснее, чем она ожидала. Теперь ей остается только наблюдать за происходящим и, если потребуется, подлить масла в огонь. Нефрен не имеет никакого отношения к заговору, но верит, что он поможет мальфийской знати и Экклезиархии стать сильнее, избавившись от слабаков в своих рядах. Если Свита знает, кто такая Нефрен на самом деле, она может обратиться к ней за помощью или советом (или даже обвинить её). В частной беседе инквизитор она весело излагает свою точку зрения на происходящее и свою полную незаинтересованность в расследовании, которое, по её мнению, ныне в руках Свиты. Она будет действовать открыто только в случае разоблачения Сидома. Иствaанка она или нет, но прислужники Великого врага должны быть уничтожены, где бы они ни обнаружились.

Архиисповедник Эутал

Эутал боится того, что он, как посланник церкви Тарсуса и соперник Зана, первым попадет под подозрение и обвинения в убийстве. Природная паранойя вынуждает его удалиться на «уединенную молитву», заперевшись в своих покоях и спрятавшись за спинами телохранителей до самой панихиды. Попасть к Эуталу будет непросто, а при встрече он выглядит полубезумным, разрываемым между страхом быть обвиненным, страхом того, что он станет следующей жертвой, и страхом того, как его причастность к этому кровавому фиаско будет истолкована его господами с далекой Синтиллы.

Все остальные

Большая часть присутствующей знати верит в то, что Зан был убит и очень логично подозревает в этом дом Макен, помня о его долгой вендетте с Беласко. В зависимости от своей принадлежности к той или иной группировке, каждый громко отрицает виновность или наоборот невиновность дома Макен или же предусмотрительно воздерживается от любых заявлений. Каждый, хорошо знающий как ведутся на Мальфи подобные дела, ждет, что скоро польется кровь, и непохоже, чтобы такие ожидания не оправдались.

Для многих представителей Коммерциа и в особенности иномирцев, смерть архимандрита и последующие события скорее всего станут целой чередой потрясений. Их слабое понимание того, насколько плохие вещи и насколько быстро могут произойти, скорее всего, приведет к гибели нескольких человек. Те, кому хватает ума осознать, что покинуть Алеф сейчас – значит потерять лицо и нанести удар собственным интересам, становятся легкой добычей для бесчестных интриг, предметом насмешек и оскорблений. Нравится им это или нет, но они вовлечены в игру, покинуть которую будет непросто.

Духовенство Алефа испытывает равный страх за своё будущее и за собственные жизни. Для местного клира и всей церкви Периферии, неискушенных в тонкостях мальфийской политики, все происходящее кажется происками тёмных сил. Ирония в том, что они-то как раз и правы.

Что произошло на самом деле

Заговор Сидома, в который был вовлечен Энсор, свершился. В миг формального принятия Заном своего нового сана, Энсор отступил от алтаря и, отчасти укрывшись под статуей, отправил сигнал, активировавший заложенные в куполе храма подрывные заряды точно в момент очередного раската грома. Взрыв обрушил град обломков на собравшихся. Кроме того, повинуясь этому же сигналу специально подготовленный херувим напал на Зана сзади, вспоров горло прелата скрытым в руке моноклинком и мгновенно затерявшись в массе своих растерянных собратьев.

На первый взгляд, все выглядело так, будто прелата убил упавший сверху осколок стекла. Однако это объяснение не выдерживает никакой критики. Будучи околдован Сидомом, дьякон не осознавал очевидные недостатки такого плана. Для культиста Энсор – не более чем пешка, катализатор того разлада, что надеется вызвать Зверинец. Сидом ожидает, что вскоре дьякон будет пойман и собирается обезопасить себя, найдя ещё одного козла отпущения.

Кровь порождает кровь

Между убийством Ллоренса Зана и панихидой по нему должно пройти три дня. Три дня, в которые тоже будут умирать люди. Вопрос лишь в том, что будет делать Свита – опережать события, делать все только хуже или беспомощно наблюдать?

● **Этап 1: Оскорбления.** Начинаются тайные убийства или нападения (попытки поджогов, избиений, похищений и т. д.), которые предпринимают союзники (или возможные союзники) домов Беласко и Макен против малозначимых членов враждебной группировки – слуг, агентов, членов Коммерциа.

● **Этап 2: Нападки.** Если позволить циклу взаимных атак и контратак развиваться, вскоре убийства, совершенные при помощи стали, яда или бретерства участятся, а их жертвами станут более важные лица. Под прицел могут попасть высокопоставленные представители Коммерциа или некоторые аристократы (Слир, Крейторн, Новенту могут послужить примерами), а убийства возможных свидетелей уже давно никто не считает.

● **Этап 3: Кровная месть.** Если эскалация насилия не была прекращена, и несколько видных людей уже погибло, законы вендетты летят в тартарары. Теперь либо Гектор Макен неразумно прикажет своим приспешникам убить Фафнира Беласко (в чем они вряд ли преуспеют), либо Беласко приведет в действие плазменную гранату, вживленную в тело тайно протащенной в покои Гектора наложницы (а этот план, скорее всего, увенчается успехом). Любое из этих событий знаменует, как минимум частичную победу Сидома – что бы ни происходило дальше, Мальфи движется к открытой кровавой войне.

Свита может остановить насилие несколькими способами. Три из них подробно описаны ниже, но их совмещение (а также комбинации с другими, придуманными игроками) могут быть очень эффективными.

Первый способ – он же самый быстрый и эффективный – добиться сотрудничества домов Макен и Беласко, заставив их временно забыть о своей вражде. Агентам Трона придется положить на чашу весов своё слово и свои жизни, прибегнуть к изощренной дипломатии и завуалированным угрозам. Однако, этот способ, в лучшем случае, даст Свите немного времени и пространства для маневра, ведь такие важные цели как Энсор и Сидом не принадлежат ни к одному из двух великих домов.

Второй способ – насадить мир и порядок насильственно, жестко пресекая любые попытки нападений и убийств и показательно предавая преступников правосудию Святых Ордосов. Такие меры могут сдержать эскалацию насилия, но не прекратить её полностью. На данном этапе хорошим союзником для Свиты станет полковник Токар Бейл и его люди. Их немного, но каждый солдат вольной роты Бейла – закаленный ветеран, стоящий десятерых обычных солдат, что немаловажно при их найме. Тайным, но не менее полезным союзником агентов Трона может стать графиня Лилит Рев, несмотря на своё происхождение из малозначимого дома, обладающая превосходной шпионской сетью и стремящаяся поближе сойтись с Инквизицией. Она может помочь Свите с перехватом атак и указывать по возможные цели для нападений.

Третий способ – найти разгадку смерти Зана и представить доказательства вины Энсора обоим благородным домам. Это может прекратить насилие, если взаимный обмен нападениями и контратаками ещё не зашел слишком далеко. Если пролилось уже много крови (конец второго этапа или третий), причины вражды становятся неважны. Кроме того, неосторожные действия могут создать Свите проблемы с Министорумом и преподобным Кэлом, который считает возможный раскол в церкви куда большим бедствием, чем «просто вендетта».

Мальфийский способ и что с ним делать

Вероятно, Свита будет удивлена, по крайней мере поначалу, что не только мальфийская знать, но и духовенство Алефа воспринимает начавшиеся убийства и беспорядки как нечто совершенно нормальное. Клир, если его члены не попали под перекрестный огонь или если его святыни не были осквернены, позволяет аристократам резать друг друга во имя чести и вендетты. Это и есть «мальфийский способ» разрешения вопросов.

В храме есть, как минимум, два человека, недовольных происходящим и имеющих под рукой достаточно крепких парней (или женщин) чтобы принять меры. Это сестра Веспасия и Азед Хаск. Оба считают творящийся хаос в храме Бога-Императора страшным кощунством, которому необходимо положить конец, невзирая ни на какие местные традиции и обычаи. Сестры битвы Веспасии немногочисленны и заняты охраной Кэла, но, если с легатой удастся договориться, она перенаправит часть своих войск насаждать мир, патрулируя коридоры Алефа и помогая Свите.

Хаск – совсем другое дело. Он довольно опасный союзник. За пределами храма, среди толп верующих, у Хаска есть почти сотня законченных фанатиков, его «благодатные паломники», как он их называет, которым для вмешательства в происходящее не хватает только оружия и власти. Работать с Хаском нужно очень осторожно, иначе удержать его и его фанатиков от чрезмерного «энтузиазма» будет довольно непросто. Кроме того, в обмен за свою помощь проповедник может потребовать что-либо от Святых Ордосов или преподобного Кэла.

Вмешательство истваанки

В зависимости от того, насколько черны замыслы Мастера, в сюжет может вклиниться инквизитор Нефрен. У неё есть собственная свита, да и сама Хелейна – опытная воительница. Нефрен может и увеличить число жертв, если не убедить её отступить. Нефрен может и помогать агентам Трона, сражаясь на их стороне или помогая разобраться с Сидомом в финальном столкновении (см. врезку «Последний танец Сидома»).

Гамбит Энсора

При первой возможности дистанцировавшись от расследования и выразить должную покорность преподобному Кэлу, Энсор постарается уйти в тень, покинув свои покои, держась как можно ближе к храмовым катакомбам и используя многочисленных сервиторов как свои глаза и уши. Разгул насилия позволяет ему замести следы, уничтожить улики и расправится со свидетелями.

В частности, дьякон при помощи херувима убивает Прощающего Хулла Морака, который может свидетельствовать против него (см. раздел «Страхи прощающего» в первой части приключения). Морак и его адепт-писец будут обнаружены в своих покоях разорванными в клочья. Его смерть должна показаться Свите странной, ведь покойный не принадлежал ни к одной их группировок, и если агенты Трона уже встречались с ним, то наверняка вспомнят его историю, или узнают, расспросив кого-то другого. Кроме того, успешный Трудный (-10) тест Медики позволит определить, что Морак был убит таким же клинком, как и Зан.

Коварные замыслы

Со стороны за разворачивающимся хаосом наблюдает его создатель, Ротбер Сидом. Ему уже ничего не нужно делать, кровь льется без его участия, и Сидом будет счастлив предложить Свите любую помощь, какую сможет оказать. Если Энсор будет схвачен, Сидом исчезнет, приняв чужое обличие и попытавшись свалить вину на Эутала, надеясь, таким образом, вбить ещё больший клин между разными группировками Министорума.

Если этот план не удастся, Сидом применит другой. Это может случиться, если Свите удалось остановить эскалацию насилия или понять, что Энсор был просто чьей-то марионеткой, а целью заговора был вызов хаоса и разлада сам по себе или если агенты Трона не верят тому, что им говорят. Сидом очень терпелив, но осознав, что его обыграли на его же поле, культист попытается разрешить все проблемы, устроив чудовищную бойню.

Среди собравшихся у Сидома есть несколько спящих агентов. Приведенные Сидомом в Алеф немые лицедеи связаны с могущественными демонами саду'сен и служат для них вратами в материальный мир. Нескольким из них Сидом может использовать для того, чтобы пролить ещё больше крови в стенах Алефа. Если же планы культиста будут окончательно сорваны, он решится на последнее средство (см. врезку «Последний танец Сидома»).

Поиск улик

Помимо пустых обвинений, домыслов и предположений, существует и некоторое количество объективных, в том числе вещественных, доказательств, которые может обнаружить Свита. Мастер волен добавлять новые:

Тело: у Зана рассечено горло, а удар был такой силы, что почти перерезал шею архимандриту, мгновенно убив его. Тщательный осмотр тела достаточно сведущим человеком (обладающим умением Медика или Сбор информации или подходящим Мастерским умением) покажет, что рана похожа на те, что оставляют удары клинков с монозаточенным лезвием. Судя по направлению удара и его силе, это явно был не просто упавший осколок стекла.

Разбитый купол: если агенты Трона подберутся достаточно близко к куполу храма (по требованию им могут предоставить гравиподъемник), персонаж, разбирающийся в подрывном деле (обладающий умениями Взрывотехника, Технология или Мастерством в технологии) поймет, что к каркасу купола было прикреплено несколько подрывных зарядов, впоследствии активированных дистанционно. Размещение зарядов было далеко не наилучшим – был заминирован не весь купол, а лишь одна его секция. Агентам стоит задуматься о сигнале – кто подал его и как рассчитал нужное время? Кто и когда разместил эти мины так высоко?

Свидетели: из-за явно спланированной вспышки паники, вызванной бурей, взрывом, темнотой и падающим стеклом, все, находившиеся в зале включая Свиту (а это несколько сотен человек), видели всё – и вместе с тем, ничего. Многие видели шатающегося Зана и в тревоге летающих вокруг него херувимов, некоторые даже утверждают, что видели тот миг, когда кровь прелата обагрила все вокруг, но никто не может точно сказать, что произошло.

Доступ: в храме неделями шли приготовления к церемонии и различные богослужения, на которых присутствовало множество священников и паломников. Порог храма переступали буквально тысячи гостей, клириков, не говоря уже об огромном количестве слуг и сервиторов.

Мотивы и возможность: во множестве историй про убийства, определение того, кто имел мотив и возможность совершить преступление отсеивает множество кандидатур. Но только не в этом случае. Здесь присутствуют представители десятков разных группировок - церковных, аристократически, коммерческих, которые могли желать Зану смерти и обладали возможность расправится с ним руками нанятых шпионов или убийц. Впрочем, внимание к деталям произошедшего говорит, что организовать убийство изнутри куда проще.

Многозначительное перо: если Свите потребуется дополнительная подсказка в расследовании, Мастер может дать её в виде перышка херувима, искусственно выращенного и укрепленного медью. Агенты могут обнаружить такое перо на одежде Зана или плавающим в крови на алтаре или даже возле одного из неразорвавшихся зарядов на каркасе купола.

И что там с грозой?: это может расцениваться как намек на то, что в Алефе произошло нечто более зловещее, чем политическое убийство. Буря была очень важна для убийства, и хотя такие шторма вполне обычны на Мальфи в это время года, рассчитать время её начало точно было невозможно. Откуда она появилась так вовремя? На данном этапе ответ для Свиты ещё далек от очевидности – но это был плод темного колдовства Зверинца.

Часть III: Причины и последствия

«Все, что вам говорили, было ложью»

- максима Инквизиции

Финальная часть приключения повествует о раскрытии заговора и разоблачении виновных. Точный исход этой погони за истиной зависит от того, как много знает Свита и как распорядится этими сведениями.

В погоню за Энсором

Рано или поздно, найденные доказательства убийства Зана укажут на виновность Энсора, как это и есть на самом деле. Ниже перечислено несколько фактов, которые, несмотря на свою косвенность, могут погубить последнего.

● Энсор организовывал церемонию инвеституры и распоряжался на ней. Только он мог точно знать, где и когда подать нужный сигнал и только у него было достаточно власти, чтобы установить подрывные заряды.

● Свидетели могли видеть дьякона, отходящим от помоста как раз перед взрывом купола.

● Энсора не раз обходили повышением в церковной иерархии. Даже будучи старшим священником в Алефе, Энсор не рассматривался Синодом как кандидат на место архимандрита – дьякон известен тем, что открыто выступал против такой несправедливости.

● Улики показывают, что непосредственно убийство Зана совершил один из херувимов, а только Энсор, как главный дьякон, имел полный доступ ко всем храмовым сервиторам, в частности, к херувимам. Журналы обращения к сервиторам были подделаны – Энсор легко мог провернуть и это.

● Прощающий Хулл Морак видел Энсора с двумя херувимами. При этом дьякон достаточно странно себя вел, а сам Морак ныне найдет жестоко убитым.

● Энсор испытывает огромный страх перед растущими подозрениями и возможным разоблачением, которое будет означать его гибель. Как только следователи подберутся к нему достаточно близко, Энсор сбежит в катакомбы и больше не появится на поверхности, чем только лишний раз докажет свою вину.

В катакомбы

Храмовые катакомбы – темный лабиринт кажущихся бесконечными коридоров, оссуариев, складов, генераториев, воздуховодов и заброшенных залов, углубленных в каменное плато, на котором стоит Алеф. Главной целью Свиты в катакомбах, скорее всего, станет Скиния – бронированный зал, из которого возможно удаленное управление защитными системами Алефа. Чтобы попасть в это место Свите, скорее всего, понадобится помощь, в том числе боевая. Трудным ли будет их путь – решать Мастеру.

К счастью для Свиты Энсор не обладает полным контролем над всей системой и, если персонажи отправятся к преподобному Кэлу со своими подозрениями, тот может использовать кольцо архимандрита для того, чтобы отключить сервиторов, оставив Энсора без защиты. Кэл также может отправить Веспасию и кольцо вместе со Свитой, что позволит агентам Трона обойти немало запертых дверей и систем безопасности.

Скиния

Скиния – большой, похожий на бункер, зал управления, вход в который перекрывает бронедверь (см. раздатку №2). Если системы защиты были нейтрализованы с помощью кольца архимандрита, Энсор пустит в ход своё оружие последней надежды – трёх арко-флаггелантов из катакомб Алефа, пробужденных от долгого сна и подчиняющихся командам дьякона. Профили арко-флагеллантов Мастер может найти в книгах «Последователи Тёмных богов» и «Кровь мучеников».

Если системы защиты не были отключены, агентам Трона придется сперва взломать бронированные двери (что требует двух успешных Сложных (-20) Длительных тестов Безопасности или Мастерства в тёмных делах). Арко-флагеллантов будут поддерживать три херувима, один из которых – тот самый, что убил Зана. Все это, вкупе с другими орудиями и боевыми сервиторами представляет серьезную опасность для команды агентов. Энсор же в ходе боя прячется за консолью, что-то скуля и приказывая сервиторам не давать пощады врагу.

Захват Энсора живым

Будучи схвачен, дьякон оказывается сломленным человеком, далеко не таким суровым и властным, каким он выставлял себя ещё пару дней назад. Он умоляет о милосердии Императора и готов рассказать Свите все, что знает, поведав обо всех подробностях своего преступления, выдав Сидома и даже упомянув о его странных лицедеях. Персонажи, сведущие в подобных вещах (обладающие умениями Запретное знание (Псайкеры или Варп) или Мастерство в запретном знании) осознают, что на воспоминания и суждения Энсора уже долгое время оказывала влияние скверна Варпа.

На расспросы о мотивах преступления, Энсор рассказывает о своей глубокой горечи от того, что его уже в который раз не назначили архимандритом, о подозрениях в том, что все окружающие презирают его, о том, что по его, Энсора, мнению, остальные кандидаты – не более чем жалкие карикатуры. Непонятно, насколько эти чувства и мысли самостоятельны, а насколько были внушены дьякону тёмными силами.

Таким образом, после поимки Энсора и раскрытия убийства Зана, окончание этой кровавой драмы будет зависеть от того, как сами игроки захотят его отыграть. Им предстоит решить судьбу преступника, свершив правосудие самим (тайно или публично) или передать дьякона в руки преподобного Кэла или даже Фафнира Беласко. Каждый возможный вариант чем-то обоснован и каждый возымеет свои политические последствия.

В случае смерти Энсора

Если дьякон был убит ещё до того как допрошен, многие тайны умрут вместе с ним. В частности, он не сможет рассказать Свите о том, как именно произошло убийство, и каковы были его мотивы. Однако тщательный опрос свидетелей, видевших Энсора в последние несколько дней и исследования списков гостей и тонкостей снабжения церемонии всем необходимым, подтвердят, что дьякон «пропадал» и не занимался своими обычными обязанностями в течение достаточно длительного срока.

Для этого потребуется три успешных Простых (+10) Длительных теста Технологии или Мастерства в технологии. Тест можно бросать каждые десять минут. Этим же способом можно узнать, что труппа странных лицедеев Сидома не значится в списках гостей и не имеет никаких законных оснований присутствовать в Алефе, куда они попали только благодаря хитрости Энсора.

Поиски Сидома

Не раньше чем агента Трона отправятся в катакомбы за Энмором, Ротбер Сидом попытается исчезнуть. Его агенты, большей частью подкупленные или ментально порабощенные, будут следить за Свитой. Сам Сидом оставит свои покои, придав им такой вид, будто их бросили в большой спешке и оставив в качестве улики, связывающей его с Энсором спрятанный в шкафу труп одного из энсоровых служек.

Обыск комнат Сидома выявит ещё одну улику – зашифрованный инфокристалл, видимо, в спешке отъезда брошенный под кровать. Прочитать его содержимое можно лишь расшифровав его, для чего потребуется четыре успешных Трудных (-10) Длительных теста Ученого знания (Криптология), Шифров или Мастерства в криптографии. Второй вариант – послать кристалл с курьером в Сторожевую башню, ученые которой могут относительно легко справиться с расшифровкой. В кристалле найдется много информации о расписании кораблей, отбывающих с Мальфи, передвижении паломников, секретные коды доступа с инфоклеймом центрального реестра Синтиллы (а возможно и архиисповедника Эутала), что в улье Тарсус. Все это похоже на набор путей отхода с Мальфи, которыми может воспользоваться убийца. Крайне маловероятно, что Свита сможет проработать их все, но Мастеру не стоит препятствовать им в этом.

На самом же деле, церковь Тарсуса здесь не при чем – Сидом просто наводит тень на плетень, и агентам Трона стоило бы с осторожностью отнестись к таким «случайно» обнаруженным уликам.

Где же Сидом теперь? Хотя все улики указывают на то, что культист уже сбежал, ничто не может быть дальше от истины. Прибегнув к своим колдовским способностям, он убил одного из малозначимых гостей Алефа и принял его облик. Мастер может выбрать одного не слишком важного «именного» NPC, с которым Свита уже встречалась – этот человек был убит и Сидом выдает себя за него (На заметку: жертвой Сидома не может быть один из ключевых персонажей приключения – они слишком хорошо охраняются и их очень сложно достоверно изображать). Приняв чужой облик, Сидом стремится быть поближе к агентам Трона, наблюдая за их деятельностью и умозаключениями и вмешиваясь, когда что-то идет вразрез с его планами.

Возможные концовки

Это приключение может заканчиваться очень по-разному, в зависимости от того, что удалось узнать Свите, и как она действовала. Последствия могут быть самыми разными:

● *Вина Энсора была раскрыта, но начавшиеся конфликты и насилие остановить не удалось.* Это можно назвать, разве что частичным успехом Свиты. Преступники понесут наказание, но семена гражданской войны оказались посеяны.

● *Вина Энсора была раскрыта, а начавшиеся конфликты и насилие удалось остановить до того, как всё зашло слишком далеко.* Такой исход – определенно большой успех Свиты, ибо виновные были наказаны, а порядок сохранён.

● *Сидом был разоблачен как слуга Губительных сил.* Это победа, оправдывающая любые сопутствующие жертвы. Уничтожение такого источника влияния Хаоса очень важно для Инквизиции и безопасности Империума. Раскрыв Сидома, Свита докажет свою компетентность.

● *Сидом не был разоблачен и, по мнению Свиты, был просто агентом влияния. Свита* не справилась с выполнением главнейшей обязанности, возложенной на Инквизицию, что может привести к кровавым последствиям для Мальфи.

Церемония скорби и поиски виновного

Когда заговор будет раскрыт, Свите предстоит изложить свои догадки преподобному Кэлу и другим важным NPC. То, как будут восприняты их слова, зависит от многих факторов – от их отношений с различными фракциями, произошедших событий, совершенных действий и сказанных слов. Успех работы Свиты во всем приключении будет оцениваться сейчас. В конце концов, именно поддержание порядка и целостности Империума, а не простые казни еретиков, и есть основная работа Инквизиции.

Если агентам Трона удастся убедить сильнейшие группировки в своей правоте, дело будет решено (официально, по крайней мере). Разоблачение или смерть Сидома положит конец вражде и недавние противники «со скорбью и смирением» отправятся на панихиду по Зану, после которой все смогут ступать с миром. Если же Сидом все ещё остается жив, может произойти нечто ужасное (см. врезку «Последний танец Сидома»).

Слишком много крови

Если конфликт в Алефе дошел до третьего этапа (как указано в разделе «Кровь порождает кровь»), уже никто, кроме церкви, не заботиться об истине. Все собрание превращается для разных политических группировок в арену, где они перебрасываются оскорблениями и угрозами, часть из которых может лететь даже в сторону Свиты – особенно, если в числе агентов Трона есть кто-то, заслуживший ненависть собравшихся или если одной из фракций было бы выгодно исказить выводы Инквизиции. Главный козырь Свиты – Сидом. Если же ей удастся доказать, что Сидом – не просто чей-то агент или наёмный убийца, а прислужник Губительных сил, это заставит задуматься даже дома Макен и Беласко, ибо никто не хочет быть одураченным, особенно Тёмными богами.

Поиски виноватого

Если истинная природа Сидома так и не была раскрыта, то кто же тогда преступник? У Свиты есть возможность изложить свои суждения и подозрения, опираясь на собранную информацию.

Если агенты Трона пытаются обвинить великий дом, церковную группировку или бросить тень подозрения на какую-либо другую организацию, существующую в сеттинге, им следует помнить о том, какие последствия это может иметь. Вполне вероятно, что независимо от того, что агенты будут делать, они так или иначе наживут себе заклятого врага.

Победа Сидома?

Существуют два возможных исхода на тот случай, если Сидом не был раскрыт. Первый заключается в том, что волна всеобщей враждебности и беззакония начинает распространяться за стены Алефа, приводя к тому, что и планировал Зверинец. Два великих дома готовятся к противостоянию, и скоро вспыхнет пламя войны, что будет полыхать много лет и надолго ослабит Мальфи. Кроме того, планетарная церковь сильно потеряет в авторитете из-за расходящихся слухов и растущего неуважения к ней, что в будущем может привести к расцвету культа. Ну и наконец, поражение Свиты означает и то, что Инквизицию одурачили.

Если события примут такой оборот, Сидому будет больше нечего здесь делать, и он, прикрываясь украденной личиной, покинет Алеф, сочтя свою миссию выполненной. Впрочем, после того как дело будет сделано, Сидом может и задержаться немного для последнего акта ужаса и варварства, желая дать понять Свите, что их обдурили. Однако Мастер может и сохранить тайну его личности до тех пор пока посеявшей ветер Свите не придется пожинать бурю в следующих приключениях.

Награды

«Кровавое празднество» - непростое приключение и за его успешное завершение Мастеру стоит наградить игроков 500-750 ОО (в зависимости от конкретных действий агентов Трона). За точные догадки, проявленный героизм, хитрые планы следует дополнительно выдать 100-200 ОО. Аналогичная дополнительная награда может быть уместна, если Свите удалось очень быстро найти виновного или предотвратить всеобщую войну.

Дела светские и церковные

События в Алефе будут иметь далеко идущие последствия, независимо от концовки; последствия, за которые во многом ответственны персонажи игроков. Убийство Зана ослабило некоторые благородные дома и торговые корпорации, а иные и вовсе погубило. В игре появились новые игроки, готовые защищать свои интересы. Каждый из них готов платить Свите своей благодарностью или презрением. Мальфийский Министорум ослаб или напротив, получил лишний толчок к пробуждению. Кто будет новым архимандритом Алефа – вопрос ещё нерешенный, но в свете уже произошедшего он становится ещё более важным для духовной элиты сектора, чем был до смерти Зана.

Если смерть прелата Зана, заговор Сидома и распри в Алефе стали камнем, брошенным в омут, то круги на воде, что он вызвал, ещё только расходятся. Точные последствия для Министорума, Мальфи, Инквизиции и Свиты пока неизвестны.

Настоящим убийцей был..!

Вполне вероятно, что проницательные игроки проработают версию участия Сидома (или сразу начнут подозревать его) или будут очень скрытны, преследуя Энсора ещё как-либо разрушат планы культиста. Это необязательно будет «сломом» сценария, Мастер может дать Свите возможность встретиться с Сидомом лицом к лицу и на своих условиях. Помните, что даже сам по себе он очень опасный противник и Свите быстро предстоит это осознать.

Опционально: Последний танец Сидома

Если Свите удалось замять конфликт в зародыше, не допустить раскола и сорвать заговор Сидома, но Мастер хочет устроить более жестокую развязку, то на помощь ему придут кипящее безумие и порожденная Варпом злоба Сидома, что заметно омрачат счастливую развязку. Культист попытается одним ударом разрушить установившийся мир и достигнуть своих целей.

Свиту и часть собравшихся приглашают на панихиду по почившему Ллоренсу Зану. Во время службы на собравшихся нападает Сидом и его приспешники, если они не были убиты или разоблачены ранее. Мастер вызвать у игроков дурные предчувствия, мрачные воспоминания и побудить к столь же мрачным мыслям, описывая закутанных в рясы и капюшоны скорбящих священников и поредевшие ряды знати и Коммерциа. Ни инквизитор Нефрен, ни Гектор Макен, ни Фафнир Беласко (если они остались в живых) на мессе не присутствуют – они уже отбыли восвояси.

Сидом не будет терять времени и нападет, как только церемония начнется. У него нет продуманного плана, он не собирается разглагольствовать о превосходстве Хаоса, а просто несет кровь и смерть. Полдюжины рассеянных среди собравшихся получеловеческих слуг Сидома – безмолвных лицедеев, ныне замаскированных под церковников, по команде своего господина совершат ритуальное самоубийство, потроша сами себя голыми руками, дабы высвободить заключенное внутри них зло. Так среди собравшихся возникают демоны саду'сен (см. раздел «NPC и антагонисты»), убивая всех вокруг, и вызывая все больше и больше ужасов Варпа. Сидом же в своей фальшивой личине, пользуется этим хаосом, чтобы нанести удар по настоящей цели. Первый в списке его врагов – преподобный Кэл, а затем и агенты Трона, сорвавшие его замысел. Истинная сущность Сидома раскрылась – он безумец, который разрушит все и убьет каждого присутствующего здесь перед тем как осквернить Высокий алтарь, если его не остановят. А остановит его только смерть.

Мастеру: отыгрыш атаки Сидома

Нападение Сидома нужно описать как безумную, кровавую бойню, наполненную паническими криками, потоками хлещущей крови, вспышками полночно-черного пламени и беспорядочной стрельбой со всех сторон. Необязательно отыгрывать битву подробно, достаточно той части, в которой участвует Свита. Её цель – просто не дать Сидому опустошить здесь все, а это задача вполне выполнимая.

NPC и антагонисты

В этом разделе представлены профили важных и полезных NPC, предназначенные для использования в «Кровавом празднестве». Ради экономии места здесь не приводится текстовых описаний – их вы можете найти в тексте самого приключения.

В Алефе находится огромное количество людей – важных персон, случайных прохожих, слуг и священников, немалую часть которых Свита никогда не повстречает – профили большинства таких малозначимых NPC Мастер может найти в «Базовой книге правил» и использовать с минимальными изменениями.

Чтобы отобразить присутствующих членов знати и Коммерциа Мастер может использовать профили Беспутных аристократов (стр. 584), Торговых магнатов (стр. 587) и Рецидивистов (стр.588) из «Базовой книги правил и книги инквизитора». Если вы желаете добавить разнообразия, то в приключении «Изломанные судьбы» (Tattered Fates) найдется ещё несколько профилей для знати и слуг.

Священники Алефа могут использовать профиль Проповедников Министорума (стр. 587).

Телохранители, лакеи и прочая прислуга могут использовать профили Граждан (стр. 583), Писцов (стр. 588), Артистов (стр. 584) и Законников (стр. 584). Особенно умелым телохранителям подойдет профиль Охотника за головами (стр 581).

Помните также, что персонажи-NPC не обязаны подчиняться всем тем правилам, которым следуют персонажи игроков.

Духовенство и его слуги

Прелат Ллорнес Зан

Профиль Ллоренса Зана								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
23	30	25	30	29	40	40	37	39

Движение: 2/4/8/16

Количество ран: 13

Умения: Бдительность, Обольщение+20, Обыденное знание (Администратум, Империум, Имперская вера)+10, Оценка, Запретное знание (Культы, Ересь), Грамотность+10, Язык (Низкий готик, Высокий готик), Ученое знание (Архаика, Имперская вера, История Мальфи, Геральдика, Легенды, Философия)+10, Ремесло (Переписчик, Сочинитель)

Таланты: Равный (Мальфийский Министорум)

Броня: ячеистый ксенобронежилет скрытного ношения (Торс 4)

Оружие: нет

Снаряжение: церковное облачение Высшего качества, старинные карманные хроно с драгоценной цепочкой, фамильный перстень-печатка, личный вокс, церковные реликвии.

Дьякон Энсор

Профиль дьякона Энсора								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	20	33	40	30	32	38	40	22

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 13

Умения: Бдительность, Обольщение, Обыденное знание (Имперская вера, Технология, Империум)+10, Обман+10, Запугивание+10, Грамотность+10, Ученое знание (Имперская вера, История Мальфи)+10, Язык (Низкий готик, Высокий готик)

Таланты: Аура власти, Бесстрашие, Оружие ближнего боя (Цепное, Примитивное)

Броня: нет

Оружие: нет, но в схватке в Скинии дьякон будет вооружен цепной глефой (2к5+5 Р, Бро 2, Разрывное, Громоздкое)

Снаряжение: толстая ряса с капюшоном, разнообразные ключи, знаки допуска и церковные предметы.

Околдованный: Энсор опутан магией Зверинца, его мысли похоронены глубоко внутри него. Все попытки прочитать мысли дьякона при помощи психосил сильно затруднены (Энсор получает бонус +30 к сопротивляемости).

Архиисповедник Эутал

Профиль архиисповедника Эутала								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
22	26	30	30	34	43	38	38	41

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 12

Умения: Бдительность+10, Бартер+10 Обольщение+10, Шифры (Канцелярия, Церковь Тарсуса, Синтиллийский двор)+10, Командование+10, Обыденное знание (Имперская вера, Империум, Администратум)+20, Обман+10, Оценка+10, Грамотность+10, Логика, Проницательность+10, Ученое знание (Имперская вера, Экклезиархия, Правосудие)+10, Безопасность, Язык (Низкий готик, Высокий готик), Ремесло (Церковный правовед/Исповедник)+10

Таланты: Аура власти, Пресыщенный, Мастер-оратор, Паранойя, Равный (Экклезиархия, Синтиллийская знать), Пистолеты (Лазерные)

Броня: розарий

Оружие: компактный пистолет скрытного ношения (15 м., О/-/-, 1к10+1 Э, Бро 0, Об 15, Полн, Надежное)

Снаряжение: ряса Экклезиархии, посох полномочий, молитвенник, фамильный перстень-печатка, талисман-пропуск (Министорум, Церковь Тарсуса), верительные грамоты, личный вокс дальнего радиуса действия, личный реликварий, автоперо, фляжка отличного амасека.

Постановщик пси-помех

Постановщик пси-помех обеспечивает бонус +20 ко всем тестам на сопротивление эффектам психосил и бонус +10 к тестам на сопротивление попыткам вселения. Подробнее см. «Базовую книгу правил и книгу инквизитора», стр. 356.

Преподобный Кэл

Профиль преподобного Кэла								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
05	22	30	12	12	49	39	40	40

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 11

Умения: Бдительность, Обольщение, Шифры (Церковь Мальфи), Обыденное знание (Империум, Имперская вера), Командование+10, Скрытность, Маскировка+10, Обман+10, Запретное знание (Культы, Ересь), Запугивание+10, Допрос, Грамотность+10, Ученое знание (Имперская вера)+20, Тайный язык (Экклезиархия)+20, Язык (Низкий готик, Высокий готик)

Героические таланты: Истинный лидер

Таланты: Скрытая полость, Ненависть (Еретики), Чуткий сон, Мастер-оратор, Оружие ближнего боя (Примитивное), Паранойя, Равный (Экклезиархия), Сопротивляемость (Страх), Непоколебимая вера, Чистая вера, Очисти нечистое

Особенности: Сверхъестественная Сила Воли (*2), кроме того Кэл обладает талантом Автсангвина, который, наряду с системой поддерания жизни, дают ему системы его кресла.

Броня: кресло предоставляет Кэлу 5 очков Брони для Ног и защищает от атак сзади. Кроме того, у кардинала есть розарий.

Оружие: в кресло Кэла встроена незаметная постороннему взгляду пси-пушка Ордо Маллеус (120 м., О/-/5, 2к10+5 В, Бро 5, Об 40, 3 Полн, Разрывное, Надежное, Освященное)

Снаряжение: вотивные предметы, личный молитвенник, постановщик пси-помех

Сестра-легата Веспасия

Профиль сестры Веспасии								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
51	48	40	45	38	35	30	48	28

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 22

Умения: Бдительность+10, Лазанье, Обыденное знание (Империум, Имперская вера, Война)+10, Командование+20, Запретное знание (Ересь, Мутанты), Допрос, Запугивание, Грамотность, Медика, Исполнитель (Певец), Язык (Низкий готик, Высокий готик) Поиск, Проницательность.

Таланты: Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб), Мастер клинков, Ненависть (Еретики, Демоны), Оружие ближнего боя (Цепное, Силовое, Шоковое, Примитивное), Железная дисциплина, Стальные нервы, Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб), Сопротивляемость (Страх), Непоколебимая вера, Печать Судьбы (2 очка Судьбы), Чистая вера, Гнев праведника

Броня: легкая силовая броня Адепта Сороритас (Все 7)

Оружие: болтер Годвин-Де'аз (90 м., О/2/-, 1к10+5 В, Бро 4, Об 20, Полн, Разрывное), моно-клинок (1к5+5 , Бро 2), силовой меч (1к10+8 Э, Бро 6, Сбалансированное, Силовое поле)

Снаряжение: вокс-бусина, респиратор, фотовизор, два запасных магазина для болтера, один магазин благословленных патронов для болтера.

Член Почетной гвардии Адепта Сороритас

Профиль члена Почетной гвардии								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	45	40	45	36	30	35	40	18

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 15

Умения: Бдительность, Лазанье, Обыденное знание (Империум, Имперская вера, Война), Допрос, Запугивание, Грамотность, Медика, Исполнитель (Певец), Язык (Низкий готик, Высокий готик) Поиск, Проницательность.

Таланты: Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб), Оружие ближнего боя (Цепное, Шоковое, Примитивное), Стальные нервы, Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб), Сопротивляемость (Страх), Непоколебимая вера

Броня: легкая силовая броня Адепта Сороритас (Все 7)

Оружие: болтер Годвин-Де'аз (90 м., О/2/-, 1к10+5 В, Бро 4, Об 20, Полн, Разрывное), моно-клинок (1к5+5 , Бро 2)

Снаряжение: вокс-бусина, респиратор, фотовизор, три запасных магазина болтерных патронов

Благородные дома

Лорд-регент Фафнир Беласко

Невероятно могущественный и опасный аристократ, чьими стараниями Зан должен стать архимандритом к вящей досаде противников дома Беласко.

Профиль Фафнира Беласко								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
37	43	33	40	38	60	51	45	37

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 17

Умения: Бдительность+10, Треп, Стойкость, Обольщение, Командование+10, Обман+20, Запретное знание (Ересь, Культы, Ксеносы), Азартные игры+10, Грамотность+10, Проницательность+10, Язык (Низкий готик, Высокий готик, Архаичный мальфийский, Пустотный жаргон)+10

Особенности: Сверхъестественная Сила Воли (*2), Печать Судьбы (3 очка Судьбы)

Таланты: Автосангвина, Экзотическое оружие (Игольный пистолет), Бесстрашие, Пресыщенный, Оружие ближнего боя (Силовое, Примитивное), Пистолеты (Лазерные, Стаб, Болтерные)

Броня: плащ из ксеноячеистой ткани (Все 4)

Оружие: сконструированный лично для Фафнира игольный пистолет (25 м., О/2/-, 1к10+2 Р, Бро 4, Об 8, Полн, Точное, Токсичное), дуэльный лазерный псистолет Хайер-Аддин (30 м., О/2/-, 1к10+4 Э, Бро 4, Об 1, Полн, Точное, Разрывное), силовой клинок «Серпент» (1к10+4 Э, Бро 6, Силовое поле)

Снаряжение: роскошные костюм и украшения, бионическая дыхательная система Хорошего качества, талисман-пропуск (Дом Беласко (Главный), Лига Знати), личный вокс с зашифрованным каналом связи, ноль-коробка образца Станков, три запасных магазина для дуэльного лазера.

Телохранитель дома Беласко

Профиль телохранителя дома Беласко								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	42	45	40	35	28	35	35	26

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 12

Умения: Бдительность+10, Стойкость+10, Обыденное знание (Империум, Технология), Обман, Уклонение, Азартные игры, Допрос, Запугивание+10, Сбор информации, Грамотность, Язык (Низкий готик), Технология, Ремесло (Телохранитель), Проницательность+10, Выживание.

Таланты: Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб), Разоружение, Пресыщенный, Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное, Силовое), Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Стаб), Стальные нервы

Броня: панцирные и ячеистые доспехи (Голова 4, Руки 3, Торс 5, Ноги 4)

Оружие: болт-пистолет (30 м., О/2/-, 1к10+5 В, Бро 4, Об 12, Полн), цепной меч (1к10+6 Р *(Бонус Силы учтен)*, Бро 2, Разрывное)

Снаряжение: респиратор, фотовизор, личный вокс с зашифрованным каналом связи, три запасных магазина болтерных патронов

Достопочтенный Гектор Макен

Профиль Гектора Макена								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
14	20	30	30	30	28	22	37	31

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 10

Умения: Треп, Стойкость+20, Обыденное знание (Империум), Обман+10, Язык (Низкий готик, Высокий готик), Обольщение, Азартные игры, Грамотность, Ученое знание (Геральдика, Империум, История Мальфи), Ловкость рук

Таланты: Пресыщенный

Броня: нет

Оружие: нет

Снаряжение: франтоватое одеяние, отдающие дурным вкусом ювелирные украшения, талиман-пропуск (Дом Макен, Лига Знати), личный вокс с зашифрованным каналом связи, устройство управления белыми когтями (замаскировано под браслет)

Ноль-коробка образца Станков

Портативный генератор стазис-поля в форме небольшого бронированного ящичка. Внутри стазис-поля в буквальном смысле замирает время и пространство – содержимое коробки никоим образом не способно взаимодействовать с любой реальностью – кроме всего прочего, саркофаг и его содержимое находятся в «мёртвой», недоступной для любого типа психического воздействия зоне. Ноль-коробки невероятно крепки и прочны, а после активации им уже не требуются какие-либо источники энергии – вплоть до повторного включения. Подробнее см. «Базовую книгу равил и книгу инквизитора», стр. 356.

Сир Раббас Дженет

Профиль Раббаса Дженета								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	45	35	40	41	27	22	40	25

Движение: 4/8/12/24

Количество ран: 15

Умения: Бдительность+10, Обыденное знание (Империум), Скрытность, Уклонение, Вождение (Наземный транспорт), Азартные игры, Сбор информации, Допрос, Запугивание+10, Безопасность, Слежка, Бесшумный шаг, Ученое знание (Геральдика), Язык (Низкий готик, Высокий готик), Выслеживание

Таланты: Основное оружие (Лазерное, Стаб), Разоружение, Стрельба от бедра, Железная челюсть, Пресыщенный, Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное, Шоковое), Стальные нервы, Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Стаб)

Броня: изукрашенный легкий панцирь (Руки 3, Тело 5, Ноги 2)

Оружие: компактный плазменный пистолет (15 м., О/-/-, 1к10+5 Э, Бро 6, Об 6, 4 Полн, Перезарядка, Перегрев), силовой меч (1к10+8 Э, Бро 6, Сбалансированное, Силовое поле)

Снаряжение: дорогой костюм с кушаком, талисман-пропуск (Дом Макен (младший)), 50 тронных золотых, личный вокс с зашифрованным каналом связи, фляжка Скорбного сбора

Белый коготь

Двое этих роскошных кибер-фамильяра охраняют личные покои Макена и сопровождают его на публике, когда это возможно.

Профиль Белого когтя								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	10	50	50	38	20	40	30	10

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 20

Умения: Бдительность+10, Скрытность, Бесшумный шаг+20, Выслеживание+20

Таланты: Бесстрашие, Оружие ближнего боя (Примитивное), Одаренный (Скрытность)

Особенности: Ночное зрение, Четвероногий, Жестокий натиск, Машина (4), Бронированный

Броня (машинная): Все 6

Оружие: клыки из костей пустотного кракена (2к5+7 Р, Бро 3, Разрывное)

Снаряжение: встроенные вокс-системы, фотовизор, носовые фильтры, вживленный инъектор с тремя дозами френзона и двумя дозами стимма (управляется удаленно)

«Те, кто верят, что сделали все, что желает от них Император, заслуживают не покоя, но костра. Мы должны служить Ему всю жизнь и даже в самый миг смерти»

- крестоносец Реве

Леди Ческа Дюкен (инквизитор Хелейна Нефрен)

Профиль леди Чески/инквизитора Нефрен								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	48	32	37	34	51	48	57	41

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 17

Мастерские умения: Мастерство в запретном знании, Мастерство в расследованиях

Умения: Бдительность+10, Обыденное знание (Империум, Администратум)+20, Обыденное знание (Экклезиархия, Имперская вера)+10, Шифры (Аколиты, Инквизиция, Нефрен, Адептус Арбитрес, Бледная толпа)+10, Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Преступность), Шифры (Оккультные), Грамотность+20, Ученое знание (Бюрократия, Правосудие)+10, Ученое знание (Архаика, Философия, Оккультизм), Тайный язык (Аколиты, Нефрен, жаргон улья Вольг, Рогатая Тьма), Язык (Низкий готик, Высокий готик)+20, Ремесло (Купец)+10

Героические таланты: Предусмотрительный разум

Таланты Влияния: Революционер

Таланты: Броня презрения, Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб), Темная душа, Бесстрашие, Ненависть (Демоны, Псайкеры),

Особенности: Несгибаемая воля Инквизиции, Закаленный разум, Печать Судьбы (2 очка Судьбы)

Броня: комбинезон скрытного ношения с гексаграмматическими печатями (Торс 3, Руки 1, Ноги 1), генератор отражающего поля, спрятанный в шарфе (выключен, когда нет прямой необходимости)

Оружие: наперстный игольник (10 м., О/-/-, 1к10 Р, Бро 2, Об 3, Точное, Токсичное), наперстный огнемет (5 м., О/-/-, 1к10+4 Э, Бро 3, Об 1, Огненное), стилет, выкованный на Станках (1к5+4 Р *(Бонус Силы учтен)*, Бро 4, Сбалансированное, +10 к Ближнему бою), имеет доступ почти к любому оружию и может получить его, если потребуется

Снаряжение: роскошный наряд, инфопланшет, инсигния инквизитора (спрятана), кольцо-пропуск (Коммерциа), два понюшки ночной пыли, вживленный постановщик пси-помех, инъектор с двумя дозами детокса и двумя дозами стимма

Представитель Коммерциа (этот профиль подойдет для вице-канцлера Якель Слир и других торговцев)

Профиль представителя Комммерациа								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	30	35	35	30	33	40	35	40

Движение: 3/6/9/18

Количество ран: 12

Умения: Бдительность, Бартер+10, Обольщение+10, Обыденное знание (Империум, Торговля, Мальфийский субсектор), Командование, Оценка+10, Стойкость, Обман+10, Язык (Низкий готик, Высокий готик, Жаргон торговцев), Грамотность, Безопасность, Проницательность+10

Таланты: Оружие ближнего боя (Примитивное), Пистолеты (Лазерные, Стаб), Основное оружие (Лазерное, Стаб)

Броня: ячеистый жилет скрытного ношения (Торс 4)

Оружие: компактный лазпистолет (15 м., О/-/-, 1к10+1 Э, Бро 2, Об 15, Полн, Надежное), моно-меч (1к10+3 Р *(Бонус Силы учтен)*, Бро 2, Сбалансированное)

Снаряжение: дорогая одежда, украшенная знаками или гербами, личный вокс с зашифрованным каналом связи, печать торговой корпорации или благородного дома, инфопланшет, 3к10 тронных золотых.

Губительные силы

Магистр Ротбер Сидом

Профиль Ротбера Сидома								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
55	38	40	51	42	38	42	38	50

Движение: 4/8/12/24

Количество ран: 37

Мастерские умения: Мастерство в запретном знании, Мастерство в наблюдении

Умения: Треп, Стойкость, Шифры (Оккультные, Коммерциа), Обыденное знание (Империум, Имперская вера, Коммерциа), Командование+10, Обман+20, Запугивание+10, Инвокация+10, Исполнитель+10, Психическое чутьё+20, Тайный язык (Зверинец)+10, Язык (Низкий готик, Высокий готик, пустотный жаргон), Ремесло (Купец, Работорговец, Провидец)

Таланты: Благосклонность Варпа, Дальновидность, Молниеносные рефлексы, Колдун, Великий колдун (Пси-рейтинг 4), Высокое искусство, Оружие ближнего боя (Примитивное), Пистолеты (Стаб), Сопротивляемость (Психосилы, Яды, Болезни)

Особенности: Печать Судьбы (3 очка Судьбы), Тёмный пакт, Потусторонний, Сверхъестественная Выносливость (*3), Сверхъестественная Сила Воли (*3)

За гранью плоти: пройдя Средний (+0) тест Силы Воли, Сидом может применить аркану Маска плоти (Mask of Flesh) или получить (по желанию) эффекты одной физической мутации из числа Слабых или Сильных мутаций (см. стр. 579 в «Базовой книге правил и книге инквизитора»). Применение этой способности занимает Полное действие, не требует броска кубов и не несет в себе риска провала. Эффект пропадает, когда Сидом захочет прекратить его или выберет другой.

Прикосновение Варпа: сами прикосновения Сидома наполнены бурлящими энергиями Варпа. Ими он может лепить плоть как мокрую глину и рвать самый прочный металл как паутину. Использование этой способности может превратить его в очень опасного бойца, голыми руками рвущими тела своих врагов на части.

Повелитель судеб: пользуясь благосклонностью судьбы, Сидом видит все множество вероятностей и воспринимает то, то люди называют реальностью, такой хрупкой и изменчивой, какой она и является. Культист может перебросить один проваленный тест или бросок на Урон за раунд и может использовать колдовской аналог психосилы Взгляд в душу как свою врожденную способность.

Тёмные ритуалы: Сидом знает множество тёмных и кошмарных ритуалов. Он обладает талантом Колдовство.

Младшие арканы: Касание безумия (13), Шепот Варпа (13), Истончение завесы (11), Белый шум (10), Открытие истины (13), Чувство присутствия (11), Проскальзывание (11), Исчезновение из времени (13)

Старшие арканы: Принуждение (21), Железная плоть (20), Адский взрыв (22), Чтение разума (23), Гороскоп (16), Искажение времени (20) и другие, по решению Мастера.

Броня: нет

Оружие: прикосновение Варпа (2к10+4 Р *(Бонус Силы учтен)*, Варп-оружие)

Снаряжение: приличное одеяние торговца, разные инфопланшеты, малая печать, автоперо

Демон саду'сен

Эти существа – демонические оборотни, чей истинный облик представляет собой столб пульсирующей светящейся плоти со злобными светящимися глазами и клыкастой пастью, истекающей огнем. Маскируясь под людей, они выглядят странно и разговаривают очень неохотно, но в остальном выглядят нормальными.

Профиль демона саду'сен								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	35	35	30	29	29	40	20

Движение: 3/6/9/-

Количество ран: 15

Умения: Бдительность, Психическое чутьё+10, Обман+10, а также те, которыми обладала последняя поглощенная жертва (в случае с теми саду'сен, что Сидом привел в Алеф, это будут Стойкость, Обольщение, Обыденное знание (Империум), Язык (Низкий готик), Акробатика, Исполнитель (Мим))

Таланты: нет

Особенности: Демонический (БВ 6), Летун (5), Потусторонний, Страх (2), Бестелесный, Варп-нестабильность (последние три особенности действуют, только когда демон находится в своем истинном облике)

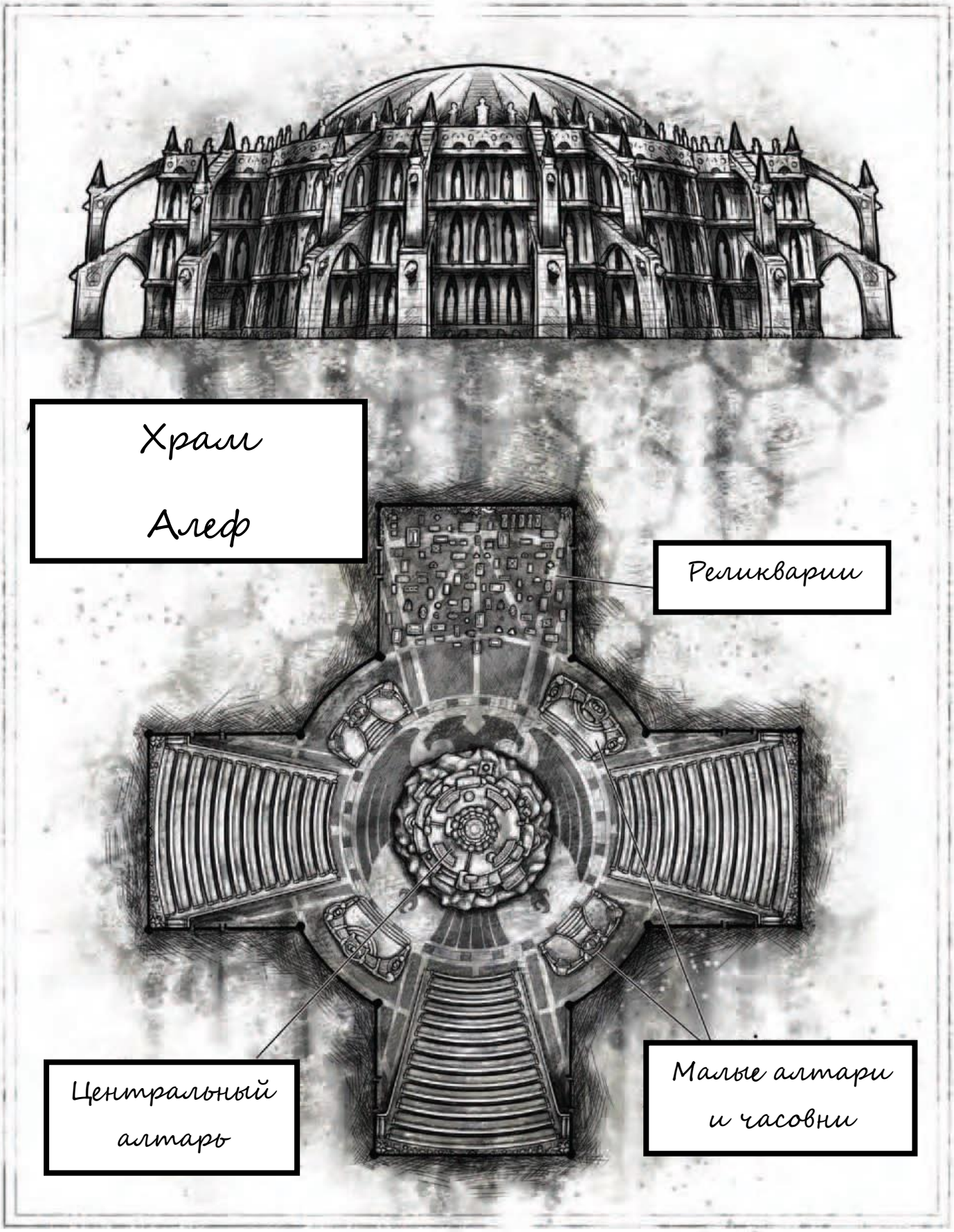
Демоническое присутствие: пребывая в истинном облике, саду'сен накладывают штраф -10 на тесты Силы Воли всем живым существам.

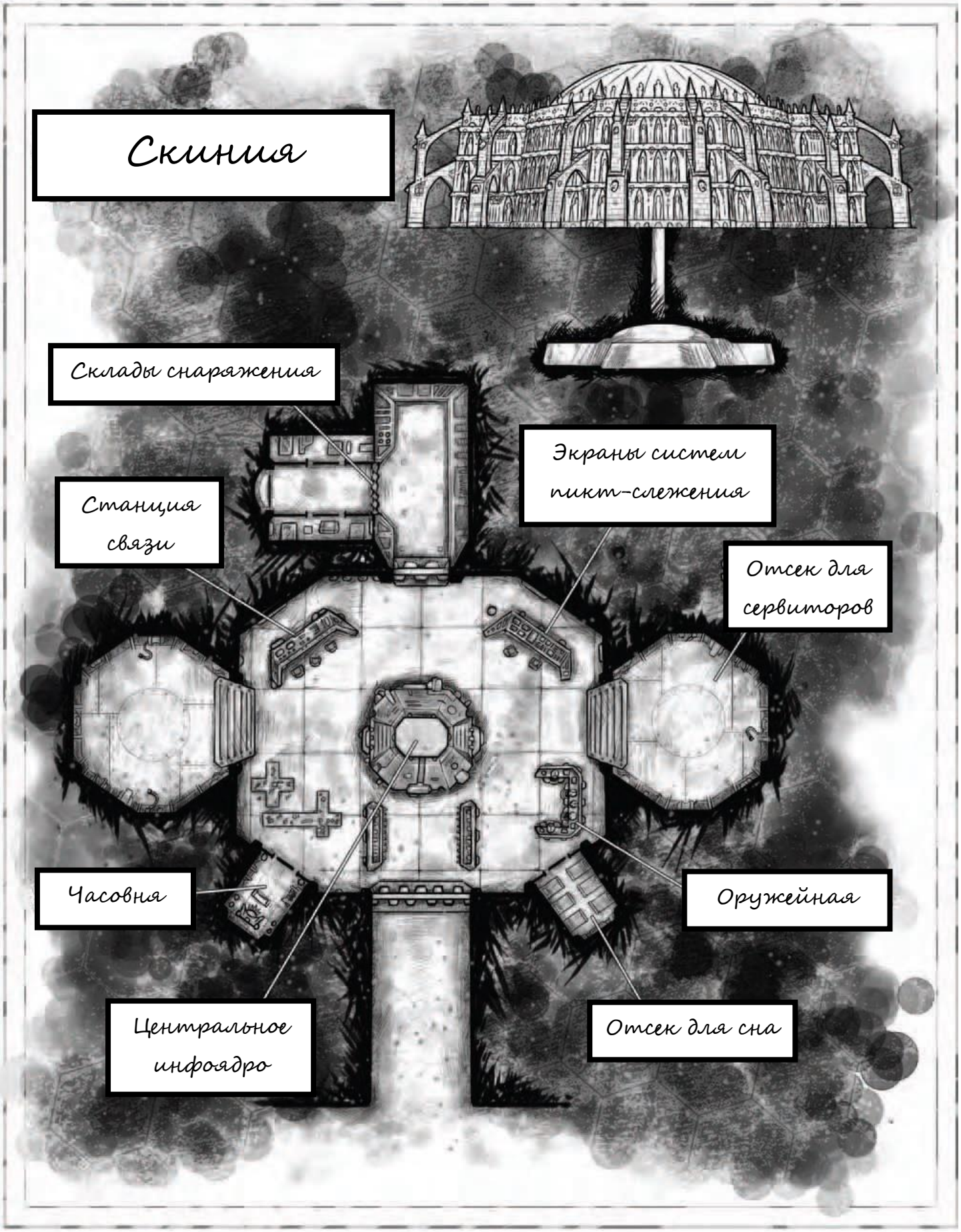
Ложная личина: саду'сен может принимать физический облик последнего поглощенного им человека, также получая его воспоминания и базовые (не продвинутые) умения. Получив физическое ранение, демон должен пройти Средний (+0) тест Силы Воли или принять свой истинный облик. Саду'сен могут быть обнаружены тем же способом, которым обнаруживаю одержимых.

Фазовый: по своему желанию, саду'сен может становится бестелесным (при этом демон бледнеет и будто бы начинает мерцать). Освященные преграды и энергетические поля, призванные блокировать Варп (такие как поле Геллера) не пропускают демонов в их бестелесной форме. В бестелесном состоянии саду'сен уязвимы к психически заряженным и святым атакам и могут атаковать сами, используя эфирный огонь.

Оружие: эфирный огонь (20 м., -/2/-, 1к10+1 Э, Бро 5, Безграничное), огненная пасть (1к10+3 Р, Разрывное, Варп-оружие)

Снаряжение: ничего или то, что было у поглощенного


Храм
Алеф
Реликварии
Центральный алтарь
Малые алтари и часовни


Скиния
Склады снаряжения
Экраны систем пикт-слежения
Станция связи
Отсек для сервиторов
Часовня
Оружейная
Центральное инфоядро
Отсек для сна

Примечания

Переводя Ascension на русский, я изначально отказался от попыток воспроизвести оригинальное оформление книги. Признаться, меня раздражал страшный стилистический разнобой в иллюстрациях, которые были понадерганы авторами из множества разных источников и приправлены горстью картинок, нарисованных специально. Сводя свой перевод в единый PDF-файл, я постарался хотя бы частично избавиться от этой чересполосицы и использовал в оформлении примерно схожие по стилю иллюстрации – в основном, взятые из кодексов настольного Warhammer 40 000. При таком подходе – отказ от старых картинок, введение совершенно других – неизбежно сбивалось оформление и образовывались белые пятна, которые смотрелись крайне некрасиво. Дабы избавиться и от них я добавил в текст книги небольшие врезки с цитатами, имеющими отношение к делу, справки по истории мира Warhammer 40 000 и тому подобные вещи. Информация эта не выдумана и не взята с потолка, а позаимствована из официальных источников – книг правил, кодексов и т. д. Чтобы в этом не было никаких сомнений, прилагаю таблицу с указанием, откуда что взято. Также в таблицу включены и ссылки на фрагменты, добавленные в текст из двух официальных дополнений к Ascension – «Высший зов» («Heed the Higher Call») и «Ересь порождает возмездие» («Heresy Begets Retribution»).

Страница	**Врезка**	**Источник**
Стр. 22-25	Раздел «Готовые персонажи» (кроме Палатины)	Дополнение для Ascension «Высший зов»
Стр. 25	Раздел «Палатина»	Дополнение для Ascension «Ересь порождает возмездие»
Стр. 41	Раздел «Палатина» (Наборы перехода)	Дополнение для Ascension «Ересь порождает возмездие»
Стр. 44	Цитата «Вера будет твоим мечом…»	Дополнение для Ascension «Ересь порождает возмездие»
Стр. 44	Цитата «Вокруг всех новых и новых звезд…»	Дополнение для Ascension «Ересь порождает возмездие»
Стр. 48	Врезка «Коренастый»	«Базовая книга правил»
Стр. 49	Врезка «Благословленное/Святое сияние»	«Книга инквизитора», «Кровь мучеников»
Стр. 53	Врезка «Гнев праведника»	«Книга инквизитора», «Кровь мучеников»
Стр. 61	Врезка «Божественное вмешательство»	«Книга инквизитора», «Кровь мучеников»
Стр. 70	Врезка «Знание – сила»	Дополнение для Ascension «Высший зов»
Стр. 71	Цитата «Вселенная – не мозаика…»	Кодекс Скитариев (7-ая редакция)
Стр. 73	Врезка «Парящий, Бронированный, Коренастый»	«Базовая книга правил»
Стр. 81	Врезка «К вопросу о мудрецах-сороритас»	Основано на информации из «Книги инквизитора», «Крови мучеников» и «Ересь порождает возмездие»
Стр. 85	Цитата «Смерть – это не поражение…»	Кодекс Милитарум Темпестус (6-ая редакция)
Стр. 89	Цитата «Мы не определяем виновных…»	Инфолист Оффицио Ассасиноум (6-ая редакция)
Стр. 94	Врезка «Доклад Ордо Редактус»	Кодекс Инквизиции 6-ой редакции
Стр. 95-98	Раздел «Палатина» (Профессия Возвышения)	Дополнение для Ascension «Ересь порождает возмездие»
Стр. 147	Раздел «Священные реликвии»	Дополнение для Ascension «Ересь порождает возмездие»
Стр. 174	Раздел «Очищение разума»	Дополнение для Ascension «Высший зов»
Стр. 199	Цитата «Черви, что ходят на двух ногах…»	«Хронология Dark Heresy»
Стр. 230	Врезка «Постановщик пси-помех»	«Книга инквизитора»
Стр. 231	Врезка «Ноль-коробка образца Станков»	«Книга инквизитора»
Стр. 232	Цитата «Те, кто верят, что сделали все…»	Дополнение для Ascension «Высший зов»

Имя персонажа _____ Имя игрока _____
Родной мир _____ Черты _____
Биография _____ Набор перехода _____
Профессия _____ Ранг _____ Профессия Возвышения _____ Ранг Возвышения _____
Предсказание _____ Ордос (и/или фракция) _____
Описание _____

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)
Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐	Улучшения ☐☐☐☐☐☐

Умения

	Базовый	Обученный	+10%	+20%
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	■	☐	☐	☐
Бартер (Тов)	■	☐	☐	☐
Трёп (Тов)	☐	☐	☐	☐
Стойкость (Вын)	■	☐	☐	☐
Обольщение (Тов)	■	☐	☐	☐
Химия (Инт)	☐	☐	☐	☐
Шифры (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Лазанье (Сил)	■	☐	☐	☐
Командование (Тов)	■	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	■	☐	☐	☐
Побег (Лов)	■	☐	☐	☐
Обман (Тов)	■	☐	☐	☐
Взрывотехника (Инт)	☐	☐	☐	☐
Маскировка (Тов)	■	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	■	☐	☐	☐
Вождение (Лов)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

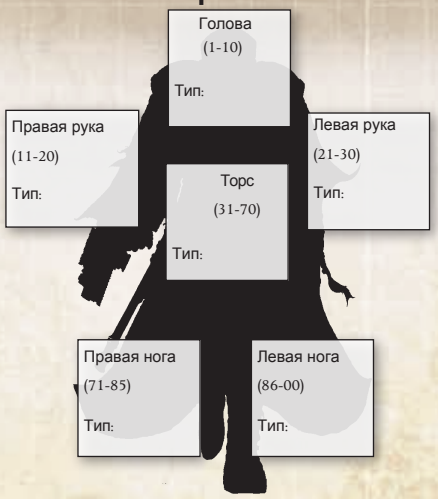
	Базовый	Обученный	+10%	+20%
Оценка	■	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Азартные игры (Инт)	■	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	■	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	■	☐	☐	☐
Инвокация (СВ)	☐	☐	☐	☐
Чтение по губам (Вос)	☐	☐	☐	☐
Грамотность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	■	☐	☐	☐
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Инт)†	☐	☐	☐	☐
Исполнитель (Тов)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Пилотирование (Лов)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

	Базовый	Обученный	+10%	+20%
_____	☐	☐	☐	☐
Проницаельность (Вос)	■	☐	☐	☐
Поиск (Вос)	■	☐	☐	☐
Тайный язык (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Слежка (Лов)	☐	☐	☐	☐
Бесшумный шаг (Лов)	■	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Язык (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Выживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Плаванье (Сил)	■	☐	☐	☐
Технология (Инт)	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Звероводство (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

Мастерские умения

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Броня



Раны

Всего _____
Текущее количество _____
Критический урон _____
Усталость _____

Очки Судьбы

Всего _____
Текущее количество _____

Безумие

Очки Безумия _____
Степень _____
Расстройства _____

Порча

Очки Порчи _____
Степень _____
Осквернения _____

Влияние

Стартовое _____
Текущее _____
Модификаторы _____
Организации и заметки _____

Движение

Половинное _____ Полное _____
Натиск _____ Бег _____

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)
Улучшения	Улучшения	Улучшения	Улучшения	Улучшения	Улучшения	Улучшения	Улучшения	Улучшения

Дистанционное оружие

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Дист	РС	Об	Пер
Особенности			

Оружие ближнего боя

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Особенности			

Дистанционное оружие

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Дист	РС	Об	Пер
Особенности			

Оружие ближнего боя

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Особенности			

Дистанционное оружие

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Дист	РС	Об	Пер
Особенности			

Оружие ближнего боя

Название			
Класс	Урон	Тип Урона	ББ
Особенности			

Таланты и особенности

Героические таланты

Доступный Опыт_____ Потраченный Опыт_____

Снаряжение

Мутации

Богатство

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

Психосилы

Пси-рейтинг_____ Психические дисциплины_____

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Психосила	
Порог	Проявление
Поддержание	Дистанция
Описание	

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com